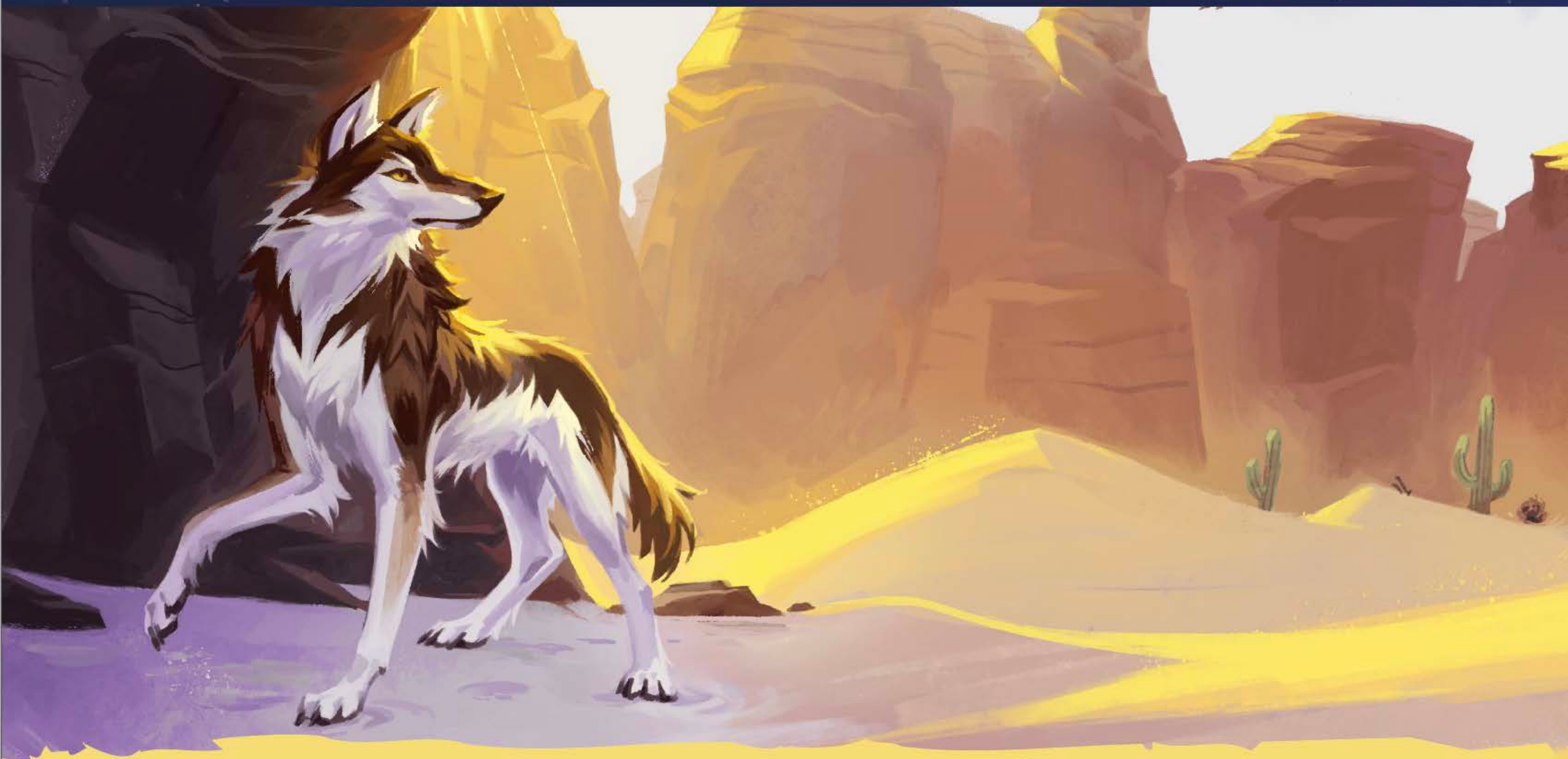


LOBOS



ASHWIN KAMATH & CLARENCE SIMPSON



CRÉDITOS

Autores:

Ashwin Kamath
Clarence Simpson

Desenvolvimento:

Alex Cutler

Desenvolvimento Adicional:

David Van Drunen

Ilustrações:

Pauliina Linjama

Editor do Livro de Regras:

Eric Slauson

Design Gráfico:

Stevo Torres

Jogadores de teste:

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 e Matt Wolfe

www.pandasaurusgames.com

© 2022 Pandasaurus Games, LLC.
Todos os direitos reservados.
401 Congress Ave, Austin, TX 78704

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal e Espanha: MEBO Games, Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique, 2645-471 Alcabideche, Portugal

Qualquer assunto sobre este jogo:
www.mebo.pt • info@mebo.pt

Segue-nos nas redes sociais e descobre todas as nossas novidades!

- twitter.com/MEBOgames
- facebook.com/MEBOgames
- instagram.com/MEBOgames

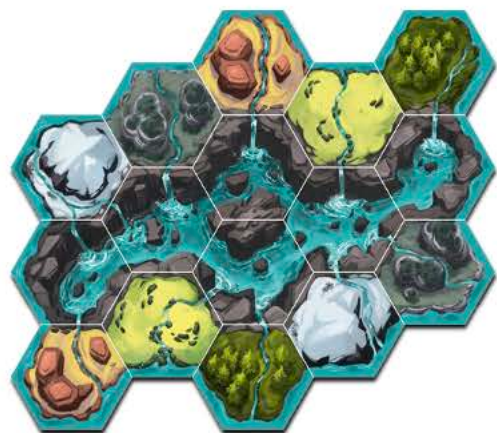
O presente texto não segue as regras do Acordo Ortográfico de 1990.

Agradecimentos Especiais:

À Jamila Simpson, cujo infalível apoio me permitiu concretizar todas estas ideias malucas. Ao Tabletop Mentorship Program, sem o qual eu e o Ashwin talvez não nos tivéssemos conhecido e este jogo podia não existir. Também queremos agradecer à Comunidade Playtest NW, à Protospiel Online, à Playtesting Championship, ao Seattle Tabletop Design Group e aos Game Designers da Carolina do Norte. Por último, agradecemos à Pandasaurus Games e ao Alex por terem ficado satisfeitos connosco.



COMPONENTES



1 Peça de Tabuleiro Inicial



10 Peças de Tabuleiro de Região

10 Fichas de Pontuação de Região
(3 tipos)

5 Tabuleiros de jogador de dupla face



1 Tabuleiro das Luas de dupla face



30 Peças de Terreno de dupla face



20 Fichas de Presa



20 Lobos Alfa (5 cores)



40 Lobos de Alcateia (5 cores)



60 Tocas (5 cores)



20 Covis (5 cores)

12 Fichas de Terreno
Bónus20 Fichas de Lobo
Solitário12 Fichas de Acção
Bónus50 Fichas de PV
(3 tipos)4 Fichas Lembrete
de Pontuação de Região

5 Cartas de Referência

OBJECTIVO

Tu és o líder de uma alcateia de lobos. Ao longo de um ciclo lunar, vais perseguir as presas através dos seus habitats, recruta lobos solitários para fazer crescer a tua alcateia e luta contra as alcateias rivais pelo controlo do território. Com astúcia — e talvez alguns instintos assassinos — talvez consigas estabelecer o domínio da tua alcateia.

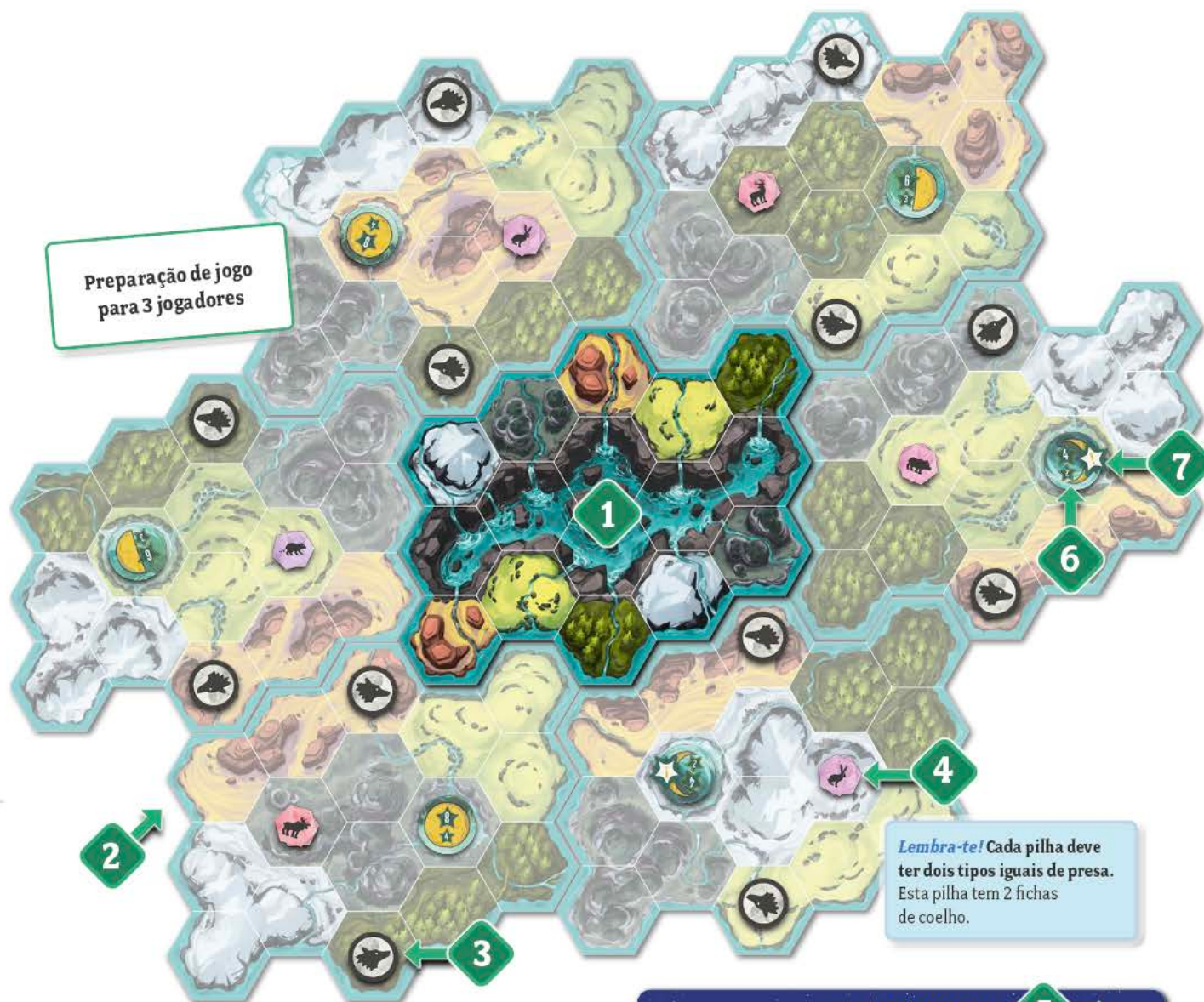
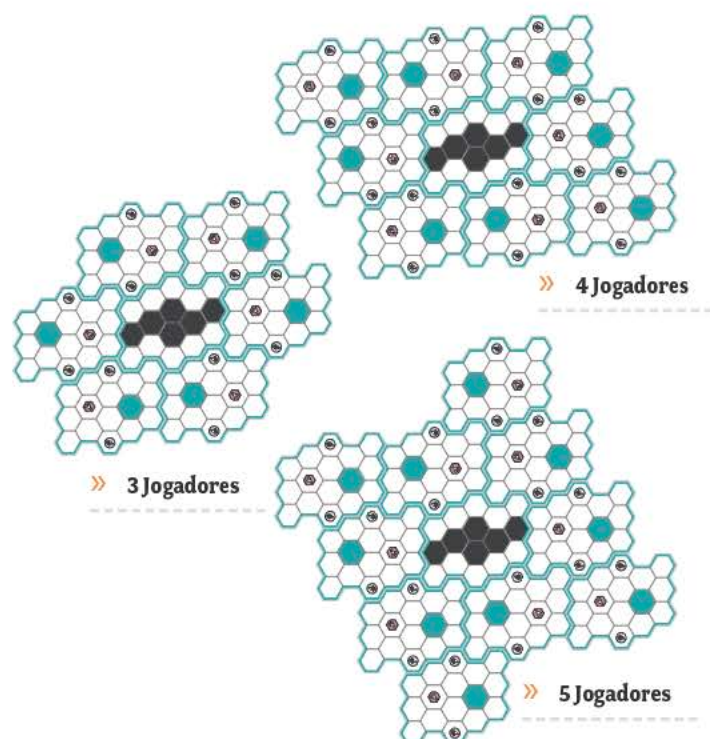
PREPARAÇÃO

1 PEÇA DE TABULEIRO INICIAL

- » Coloca a **Peça de Tabuleiro Inicial** (com o Desfiladeiro Central) no centro da mesa.

2 PEÇAS DE TABULEIRO DE REGIÃO

- » Coloca as **Peças de Tabuleiro de Região** aleatoriamente à volta da Peça de Tabuleiro Inicial, tal como se pode ver abaixo.



PREPARAÇÃO E REGRAS DA VARIANTE DE 2 JOGADORES NA PÁGINA 18

3 FICHAS DE LOBO SOLITÁRIO

- » Coloca 1 **Ficha de Lobo Solitário** em cada espaço com o ícone .

4 FICHAS DE PRESA

- » Aleatoriamente, coloca pilhas com duas Presas iguais em cada espaço com o ícone de Presa.
- » **Jogo para 3 jogadores:** Coloca uma pilha de alces, 1 de veados, 1 de guaxinins e 1 de javalis. Coloca 2 pilhas de coelhos. Deve haver um total de 6 pilhas de Presas.
- » **Jogo para 4 jogadores:** Coloca uma pilha para todos os 5 tipos de Presa, depois coloca uma pilha extra de coelhos, 1 de guaxinins e 1 de javalis. Deve haver um total de 8 pilhas de Presas.
- » **Jogo para 5 jogadores:** Cada tipo de Presa deve ter 2 pilhas para um total de 10 pilhas de Presas.

5 TABULEIRO DAS LUAS

- » Vira o **Tabuleiro das Luas** para o lado que corresponde ao número de jogadores correcto.

6 DETERMINA A ORDEM DAS PONTUAÇÕES

- » Reúne um conjunto de **Fichas de Pontuação de Região** com base no número de jogadores:
 - » **3 jogadores:** 2 Crescentes, 2 Quartos, 2 Cheias
 - » **4 jogadores:** 2 Crescentes, 3 Quartos, 3 Cheias
 - » **5 jogadores:** 3 Crescentes, 4 Quartos, 3 Cheias
- » Coloca aleatoriamente 1 **Ficha de Pontuação de Região** em cada espaço de **Nascente de Água** em cada uma das Peças de Tabuleiro de Região.

LUAR | LUZ DE LUNA 5 2P / 3P

	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 FICHAS LEMBRETE DE PONTUAÇÃO DE REGIÃO

- » Coloca uma **Ficha Lembrete de Pontuação de Região** em cima da Ficha de Pontuação da Região com uma **Lua Crescente**.
- » Estas Fichas lembram aos jogadores **que Regiões serão pontuadas a seguir**. As Peças de Tabuleiro de Região com uma Lua Crescente na sua Nascente de Água serão pontuadas em primeiro lugar. Depois as fichas de lembrete serão movidas para cima dos Quartos de Lua para lembrar aos jogadores que estas Regiões serão pontuadas a seguir. Depois de serem pontuadas, os Lembretes serão movidos uma última vez para cima das Luas Cheias.



8 ESCOLHE A TUA ALCATEIA

- » Escolhe uma cor e reúne 2 Lobos Alfa e 2 Lobos de Alcateia dessa cor. Estes 4 lobos serão colocados na Peça de Tabuleiro Inicial mais tarde na Preparação.
- » Coloca à tua frente o Tabuleiro de Pessoal que corresponde à Alcateia que escolheste no lado dos 3-5 jogadores.

10.A Escolhe um primeiro jogador

Ordem de colocação para 3 jogadores



10 ORDEM DE COLOCAÇÃO DOS LOBOS

- » **Nota:** Antes de colocares os teus Lobos, dedica algum tempo a estudar a ordem pela qual as Regiões serão pontuadas (vê o passo 5 desta secção) uma vez que isto pode ter impacto na tua estratégia inicial de colocação. Lembra-te de que todas as Regiões com Lua Crescente serão pontuadas primeiro, depois todas as Regiões com Quartos de Lua e, finalmente, todas as Regiões com Lua Cheia.
- » **10.A** Escolhe aleatoriamente um primeiro jogador.
 - » **10.B** O primeiro jogador escolhe qualquer espaço vazio à volta do Desfiladeiro Central na Peça de Tabuleiro Inicial e coloca 1 Lobo Alfa e 1 Lobo de Alcateia juntos nesse espaço.

9 PREPARA O TEU TABULEIRO

- » **9.A** Coloca a peça de Facção específica do Terreno que combina com a cor escolhida na 1ª ranhura no topo do o teu Tabuleiro de Jogador. Esta peça deve conter a letra associada à tua Facção (A,B,C,D, ou E) e deve mostrar o mesmo tipo de terreno em ambos os lados.
- » **9.B** As outras 5 Peças de Terreno assinaladas com a tua letra de Facção têm diferentes tipos de terreno em cada lado. Coloca estas peças nas 5 ranhuras restantes, certificando-te de que nenhum tipo de terreno se repete. Agora terás 6 peças no topo do teu Tabuleiro. A tua ficha específica de Facção deve corresponder a uma das outras fichas, mas as demais devem ser únicas.

- » **9.C** Coloca 4 Covis nos espaços designados no canto inferior esquerdo do teu Tabuleiro.
- » **9.D** Coloca uma Toca em cima de todos os números apresentados na metade superior do teu Tabuleiro excepto no número mais pequeno de cada secção (12 no total).
- » **9.E** Coloca 6 Lobos de Alcateia e 2 Lobos Alfa nos espaços designados no canto inferior direito do teu Tabuleiro. Coloca os 2 Lobos Alfa no espaços com o símbolo (3º e 6º espaços).

11 JOGADOR INICIAL

- » **10.C** Continua à volta da mesa no sentido dos ponteiros do relógio até que cada jogador tenha escolhido 1 espaço inicial.
- » **10.D** Continua à volta da mesa novamente, mas no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, começando pelo jogador que acabou de escolher o seu primeiro espaço (por outras palavras, agora segue-se uma ordem inversa). Cada jogador escolherá um segundo espaço inicial. Este segundo espaço deve estar vazio e situar-se no lado oposto do Desfiladeiro Central em relação ao seu primeiro espaço inicial.

- » O jogador que foi o primeiro a colocar o seu Lobo será o primeiro a jogar. O jogo avançará no sentido dos ponteiros do relógio até ao fim.

COMO SE JOGA

OBJECTIVO

Alcança o maior número de Pontos de Vitória usando Acções na tua vez de jogar:

- 1 **Luta pelo Controlo de uma Região**, aumentando a presença da tua alcateia.
- 2 **Caça as presas** espalhadas pelas Regiões circundando-as com os teus lobos.
- 3 Aumenta a força da tua Alcateia **melhorando os teus Atributos**.

EM CADA TURNO

Realiza quaisquer 2 Acções, independentemente do custo.

Podes tomar a mesma Acção várias vezes.

- » Paga o custo de cada Acção virando as Peças de Terreno (ou descartando **Fichas de Terreno Bónus**).
- » Toma mais de 2 Acções no teu turno, descartando as **Fichas de Acção Bónus**.
- » Depois de realizares as tuas acções, verifica o **Tabuleiro das Luas** para veres se a **Pontuação da Região** foi activada.
- » O jogo **continua no sentido dos ponteiros do relógio** à volta da mesa.

ATRIBUTOS

Os atributos são filas de números no Tabuleiro de Jogadores cobertos pelas **Tocas**. Eles determinam o quão poderosas são algumas das tuas acções. À medida que vais realizando as acções de **construir Tocas**, remove as Tocas (da esquerda para a direita, de cima para baixo) do teu Tabuleiro de Jogador e ganhas imediatamente o aumento revelado por baixo (juntamente com quaisquer fichas de bónus adjacentes).



DISPERSÃO DA ALCATEIA

Determina quantos lobos se podem mover com uma acção Mover.



VELOCIDADE DOS LOBOS

Determina quantos espaços cada lobo pode mover numa acção Mover.



ALCANCE DO UIVO

Determina o alcance de ambas as acções Uivar e Dominar.

SISTEMA DE ACÇÃO - VIRAR PEÇAS

Vira 1 ou mais das 6 Peças de Terreno de dupla face no topo do teu Tabuleiro de Jogador para realizares Acções.



Os cantos de cada peça permitem-te saber que tipo de terreno está do outro lado.

Uma **Peça de Terreno de Facção única** está na 1ª posição. Esta peça mostra o habitat natural da tua facção em ambos os lados: frente e verso.

As restantes 5 **Peças de Terreno** são **idênticas** (para além das indicações A-E) para todos os jogadores. Cada peça tem terrenos diferentes em de cada um dos seus lados.



As tuas **acções disponíveis** são determinadas pelo tipos de **terreno** que as tuas peças **mostram actualmente**. Como de cada vez que realizas uma acção viras as tuas peças, cada acção que tomas determina que acções serás capaz de realizar a seguir. Pensa à frente!

Lembra-te! O custo de realizar cada Acção está listado nas Cartas de Referência. Todas as Acções requerem virar 1, 2, ou 3 Peças de Terreno que correspondem ao tipo de terreno do espaço que é o **alvo/destino** da Acção.



EXEMPLO: VIRAR TERRENOS

A O jogador do **Lobo do Deserto** executa uma acção que requer 2 peças do **Deserto**.

B Ele fica agora com peças da **Floresta** suficientes para realizar outra acção que requeira 2 peças da **Floresta**.

A **Ficha de Terreno Bónus** conta como **qualquer tipo de terreno**. Por exemplo, se um jogador precisa de virar 3 Tundras para completar uma acção, mas só tem 2 de face para cima, pode 1 uma Ficha de Terreno Bónus como terceira Tundra. Este jogador vira as 2 Tundras que está a usar e descarta a Ficha de Terreno Bónus.

A **Ficha de Acção Bónus** permite a um jogador tomar uma **acção adicional**. O jogador que realizar uma acção de bónus precisa ainda de pagar o custo da acção de bónus ao virar as Peças de Terreno (ou a Ficha de Terreno Bónus) que correspondem ao tipo de terreno do espaço alvo/destino.

ACÇÕES

As acções requerem sempre que vires Peças de Terreno que correspondam todas ao tipo de terreno do espaço alvo que queres afectar com a tua acção.

Por exemplo, se quiseses mover-te para um espaço de Pradaria, terás de virar 1 Ficha de Pradaria, e se quiseses uivar para um lobo num espaço de Tundra, terás de virar 2 Tundras.

Nas descrições seguintes, espaço correspondente significa um espaço cujo terreno corresponde ao terreno das peças gastas.

MOVER

Movimenta os lobos da tua alcateia à volta do Tabuleiro, virando uma peça que corresponda ao terreno (*espaço*) para onde queres ir. Move estrategicamente os teus lobos para ganhares o Controlo (ver página 16) das regiões e para colocares os teus lobos em posição de fazer outras acções.



A Vira uma peça de terreno que corresponda ao espaço para onde queres mover os teus lobos.



B Move lobos, com base nos Atributos de Dispersão da Alcateia e Velocidade dos Lobos, para o terreno correspondente.

Importante! Apenas o espaço de destino deve ser igual à Peça de Terreno gasta. O espaço em que comesas e os espaços por onde passas podem ser de qualquer tipo de terreno.



C Podes mover qualquer número de Lobos Alfa ou Lobos de Alcateia até ao teu limite actual de Dispersão de Alcateia (ver página 6 para descrições de atributos).



D Cada lobo pode mover-se por um número de espaços até ao teu limite actual de Velocidade do Lobos.

MOVER - REGRAS ESPECIAIS:

- » O Desfiladeiro Central e as Nascentes de Água são intransitáveis. Tens de os contornar.
- » Só podes acabar o teu movimento em espaços com fichas de Lobo Solitário ou de Presa depois das fichas que lá estavam terem sido de lá removidas.

- » Todos os lobos que moveres devem **terminar num espaço correspondente**. Podes dividir os lobos, desde que todos eles acabem com o movimento em espaços correspondentes.
- » Há sempre um máximo de **2 peças de jogador** (Lobos, Tocas e Covis) **por espaço**.

MOVER - CONTINUA

Muitas peças restringem o movimento dependendo de como interagem umas com as outras:



Os **Lobos Alfa** podem acabar com os seus movimentos num **espaço ocupado por um Lobo de Alcateia inimigo** apenas se este for a única peça nesse espaço. Quando isto acontece, o **Lobo Alfa** **empurra o Lobo da Alcateia** para o espaço mais próximo vazio ou amigável (contendo uma única peça da mesma cor que ele) à escolha do **Alfa**.



Os **Lobos Alfa** e de **Alcateia** podem acabar o seu movimento numa **Toca inimiga** (o limite de 2 peças por espaço ainda se aplica), mas não num **Covil inimigo** e apenas se a Toca for a única peça naquele espaço.



2 Lobos de Alcateia de duas Alcateias diferentes nunca podem ocupar o mesmo espaço. **2 Lobos Alfa de Alcateias diferentes** nunca podem ocupar o mesmo espaço.

EXEMPLO: MOVER

- A** O jogador **Lobo da Pradaria** tem actualmente uma **Velocidade de Lobos** de 3, o que significa que pode mover os seus lobos até 3 espaços de distância.
- B** Ele **vira 1 Ficha de Pradaria** para **B.2** e move o seu Alfa para um espaço de Pradaria.
- C** Uma vez que o seu nível de **Dispersão da Alcateia** actual é 2, pode também mover 3 espaços o seu Lobo de Alcateia **C.2** para o mesmo espaço de Pradaria ou qualquer outro espaço da Pradaria que esteja ao seu alcance.



CONSTRUIR TOCAS

Marca a tua presença numa região colocando num dos seus espaços uma Toca, uma peça que fica numa região mesmo quando os teus lobos se deslocam para outras regiões. Reivindicar território desta forma **ajuda-te a ganhar o controlo de uma região** e **torna a tua Alcateia mais forte**. Construir Tocas também te dá **Fichas de Terreno Bónus**, **Fichas de Acção Bónus** e **PV** (Pontos de Vitória).



Para construíres uma Toca, **A** vira 2 Fichas de Terreno que combinem com o espaço que queres construir uma Toca.

Importante! Um dos teus Lobos Alfa deve estar nesse espaço ou num adjacente.



B Retira uma Toca de uma fila de Atributos (Dispersão da Alcateia/Velocidade dos Lobos/Alcance do Uivo) no teu Tabuleiro de Jogador.

Importante! Na linha, segue da esquerda para a direita, de cima para baixo, quando retirares Tocas do teu Tabuleiro de Jogador.

Nota: À medida que vais construindo Tocas, os teus Atributos são aumentados, tornando a tua Alcateia mais forte. Também vais ganhando fichas de bónus e/ou PV à medida que vais avançando nas linhas. (Ver Pistas de Atributos na página 6)



C Coloca a Toca que acabaste de retirar do teu Tabuleiro de Jogador no espaço que pretendes.

Lembra-te! Um dos teus Lobos Alfa deve estar nesse espaço ou num adjacente.

CONSTRUIR TOCAS - REGRAS ESPECIAIS:

- » Uma Toca não pode ser colocada num espaço ocupado por um Lobo de Alcateia inimigo.
- » Só pode haver uma peça de território (Toca ou Covil) em cada espaço. Existe um máximo de 2 peças de jogador (Lobos, Tocas e Covis) por cada espaço.
- » As Tocas podem ser construídas em qualquer tipo de terreno, mas só podem ser transformadas em Covil se estiverem junto a uma Nascente de Água.

Nota: Os diferentes tipos de marcadores têm uma hierarquia que vai do mais baixo ao mais alto, Toca->Lobo de Alcateia->Lobo Alfa->Covil. Só podes terminar o movimento da tua peça ou colocar uma peça num espaço com uma única peça inimiga se a tua peça for de um nível superior à peça inimiga. Quando o fazes, expulsas a peça de nível inferior se esta for um lobo. As Tocas não podem ser empurradas. Por isso, uma Toca com um Lobo inimigo é a única altura em que 2 peças inimigas ocupam o mesmo espaço no final de uma acção.

HIERARQUIA DE MARCADORES

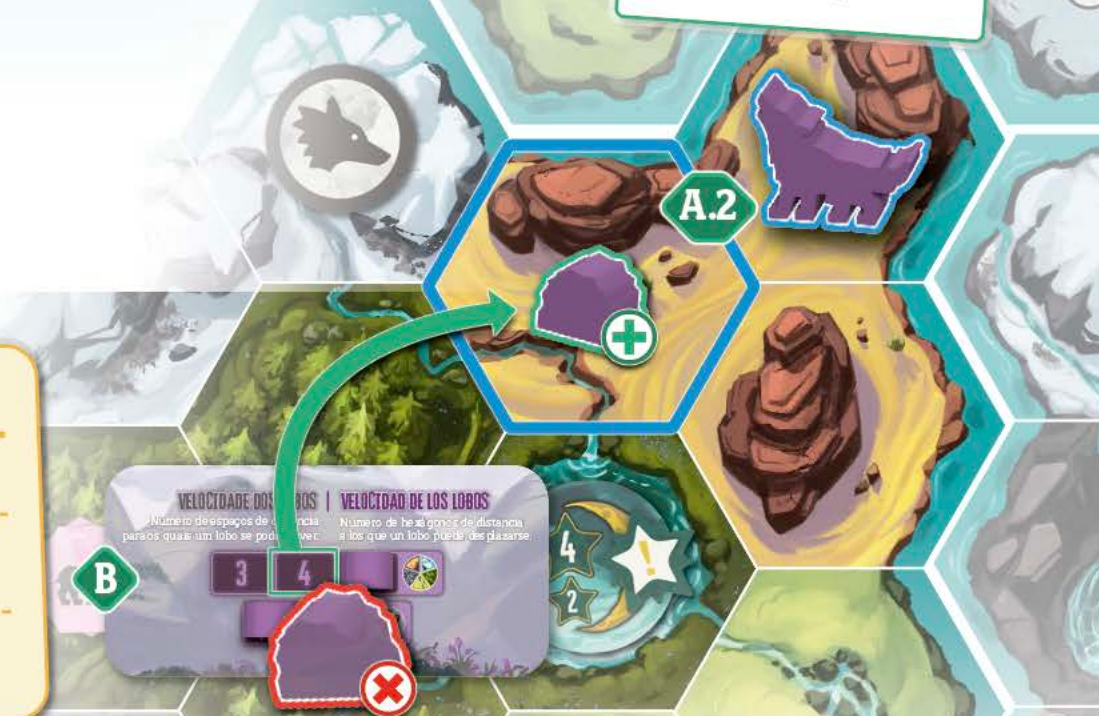
Do menor para o maior.



EXAMPLE: CONSTRUIR TOCAS

A O jogador Lobo da Montanha vira 2 peças de Deserto para construir uma Toca num espaço do Deserto **A.2** adjacente ao seu Lobo Alfa.

Para o fazer, opta por pegar num **B** marcador de Toca da linha de Velocidade dos Lobos (Melhorando-a para 4) e colocando uma Toca num espaço do Deserto.



TRANSFORMAR UMA TOCA NUM COVIL

Ganhas PV ao transformares as tuas Tocas em Covis. Os teus lobos não ficarão mais fortes com isto, mas os Covis dão-te mais controlo sobre uma região do que as Tocas. (Ver Registo de Controlo na página 16)

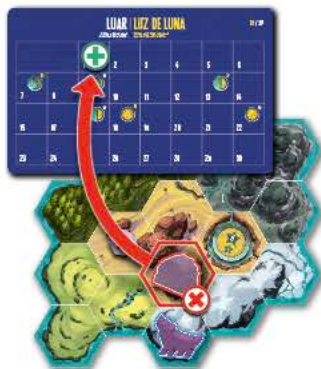
A



Para transformar uma Toca num Covil, **A** vira 2 Peças de Terreno que combinam com o espaço onde está a tua Toca.

Importante! A Toca que planeias transformar em covil **deve estar ocupada** (ou ser **adjacente** a uma ocupada) por um Lobo Alfa dos teus E adjacente a uma Nascente de Água.

B



B Remove a Toca do espaço e coloca-a na próxima data em aberto no Tabuleiro das Luas.

C



C Substitui a Toca pelo Covil mais à esquerda do teu Tabuleiro de Jogador. O Covil retirado do teu Tabuleiro fornece um Ficha de Terreno Bónus que ganhas imediatamente e revela os PV que serão contados no final do jogo.



EXEMPLO: TRANSFORMAR UMA TOCA NUM COVIL

O jogador Lobo da Floresta **A** vira 2 fichas de Montanha para melhorar a sua **A.2** Toca actualmente adjacente a uma Nascente de Água e a um dos seus Lobos Alfa.

O jogador então **B** remove a Toca no espaço Montanha, colocando-a na próxima data em aberto no Tabuleiro das Luas. **C** Ele retira então um Covil do seu Tabuleiro, **C.2** o que o faz ganhar um Ficha Terreno Bónus imediatamente (mais 5 PV no final do jogo) e coloca o Covil no espaço onde estava a Toca.

TRANSFORMAR UMA TOCA NUM COVIL - REGRAS ESPECIAIS:

- » Só podes transformar Tocas que estejam num espaço **adjacente a uma Nascente de Água**.
- » Só podes ter **1 Covil da tua cor em cada Peça de Região**.
- » Só pode haver **uma peça de território (Toca ou Covil) em cada espaço**.

- » Podes transformar uma Toca num Covil **mesmo que haja um Lobo de Alcateia ou um Lobo Alfa inimigo a ocupar o mesmo espaço**. Como os lobos inimigos não podem ocupar o mesmo espaço que um Covil, **esta acção permite-te empurrar o lobo inimigo** para qualquer espaço vazio ou amigável mais próximo (contendo uma única peça da mesma cor do lobo que está a ser empurrado) à tua escolha.

UIVAR

Aumenta a tua Alcateia com uivos aos **Lobos Solitários**, convertendo-os em **Lobos de Alcateia** da tua cor. Converteres os Lobos Solitários em Lobos de Alcateia **faz-te ganhar PV**. Uma vez que o Lobo Solitário se tornará um lobo da tua cor, a sua presença também aumentará o teu Controlo na região em que se encontra.



Para Uivar a um Lobo Solitário, **A** vira duas Fichas de Terreno que correspondem ao espaço ocupado pela **ficha do Lobo Solitário** dentro do teu **Alcance do Uivo** a partir do teu **Lobo Alfa**.



B Remove a Ficha Lobo Solitário do espaço e coloca-a na próxima data em aberto no **Tabuleiro das Luas**.



C Coloca o próximo lobo disponível na **secção Alcateia** do teu Tabuleiro no espaço anteriormente ocupado pelo Lobo Solitário.

Lembra-te! Quando retirares uma peça do teu Tabuleiro, fá-lo no sentido da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Nota: Alguns espaços na **secção de Alcateia** permitem-te substituir o Lobo Solitário por um Lobo Alfa em vez de um Lobo de Alcateia.

EXEMPLO: UIVAR

A O jogador **Lobo do Deserto** tem actualmente um **Alcance de Uivo** de 2 o que significa que o seu Lobo Alfa **A.2** pode Uivar ao Lobo Solitário a 2 espaços de distância. Para o fazer, ele **B** vira 2 Fichas **Tundra** (o tipo de terreno que o Lobo Solitário está a ocupar).

C A Ficha do Lobo Solitário é movida para o **Tabuleiro das Luas** e **C.2** substituída por um Lobo de Alcateia do Tabuleiro do jogador Lobo do Deserto.



DOMINAR

Troca um **Lobo de Alcateia** ou uma **Toca** de um adversário por um/uma da tua cor. Dominar uma peça de outro jogador permite-te remover ou um Lobo de Alcateia ou uma Toca do teu Tabuleiro, **ganhando o benefício que seja revelado** quando o fazes e alterando o equilíbrio do Controlo na região.



A Para dominar, **A** vira 3 Peças de Terreno que correspondam ao espaço ocupado por um **Lobo de Alcateia** ou de **Toca** de um adversário, dentro do Alcance do Uivo do teu Lobo Alfa.



B Remove a peça do adversário do Tabuleiro e coloca a peça na próxima data em aberto no **Tabuleiro das Luas**.



C Remove a próxima peça disponível do mesmo tipo do teu **Tabuleiro de jogador** e coloca-a no espaço.

Importante! Substitui sempre pelo **mesmo tipo de peça**. Por exemplo, dominar uma Toca resulta na substituição da Toca do adversário por uma tua.

DOMINAR - REGRAS ESPECIAIS:

- » Se houver 2 peças de um jogador da mesma cor num espaço, nenhuma delas pode ser dominada.
- » Se substituíres uma Toca, escolhe qual o Atributo que gostarias de melhorar. Lembra-te de que ganhas qualquer Ficha de Bónus adjacente.

ALCANCE DO UIVO
Uivo do Lobo Alfa/
Alcance de Domínio

ALCANCE DE AULITO
Aulito do Lobo Alfa/
Range de Domínio

A.2 2 3

A.3

C

B

C.2

EXEMPLO: DOMINAR

A O Lobo da Pradaria deixou um **Lobo de Alcateia A.2** desprotegido num espaço de floresta ao alcance do uivo do Lobo Alfa **A.3** do Lobo Tundra!

B O jogador do Lobo da Tundra vira 2 Fichas da Floresta e gasta 1 Ficha de Bónus do Lobo da Pradaria. **C** O Lobo de Alcateia do Lobo da Pradaria é colocado no tabuleiro das Luas e **C.2** substituído pelo Lobo disponível seguinte na secção de Alcateia do Tabuleiro de jogador do Lobo Tundra.

ALCATEIA
Substitui uma ficha de Lobo Solitário dentro do Alcance do Uivo, quando o uivares.

REPARAR LOBOS
Substitui uma peça de Lobo Solitário dentro do Alcance do Aulito do Lobo Alfa.

CAÇA

Alimenta a tua alcateia com **as presas à tua volta**. Caçar faz-te ganhar Acções Bónus e PV. **A caça é activada automaticamente** (não são necessárias Peças de Terreno) no final de várias acções..



A Para caçar, precisas de ter lobos (*Alfa ou de Alcateia*) da tua cor em **3 espaços** diferentes adjacentes a uma única **Ficha de Presa**.



B Pega numa **Ficha de Presa** do topo da pilha que rodeaste e coloca-a no teu **Tabuleiro de Jogador** no espaço mais à esquerda aberto da linha de **Presas de Caça**.



C **Ganha 1 Ficha de Acção Bónus** por tapares um espaço na tua linha de Presas de Caça.

Importante! Não podes reclamar mais do que 1 do mesmo tipo de Presa.



EXEMPLO: CAÇA

A O jogador do **Lobo da Pradaria** vira uma **Ficha de terreno** para

A.2 mover os seus Lobos de Alcateia para espaços de Pradaria, rodeando o Alce em 3 espaços.

B Ele tira o **Alce da pilha**,
coloca-o no seu **Tabuleiro**, e **B.2**
recolhe a **Ficha de Acção Bónus**
que ganha por tapar o espaço.



TABULEIRO DAS LUAS

O **Tabuleiro das Luas** mostra quando são activadas as **Três Fases de Pontuação das Regiões**.

N.º DE JOGADORES

DATA DE ACTIVAÇÃO

9

Crescente
(Fase 1)

17

Quarto
(Fase 2)

22

Cheia
(Fase 3)

LUAR | LUZ DE LUNA

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



Fichas de **Lobo Solitário**, **Lobos de Alcateia** e **Tocas** removidas das Regiões durante o jogo são colocadas na próxima data em aberto no **Tabuleiro das Luas**.



Quando uma qualquer peça é colocada numa data do **Tabuleiro das Luas** que mostra uma fase da Lua (e a contagem de jogadores apropriada), todas as Regiões com uma Ficha de Pontuação da Região correspondente são pontuadas **no final do turno do jogador actual** (depois de terem tomado todas as suas acções). (Ver Pontuação na página 17)



Dica! Lembra-te de quais as Regiões que serão pontuadas a seguir.

LUAR | LUZ DE LUNA

Coloca aqui as peças removidas do tabuleiro. Coloca aqui todas as peças que se retiram do tabuleiro.

2P / 3P

	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

A.2

EXEMPLO: TABULEIRO DAS LUAS

Neste exemplo de 3 jogadores, **A** a próxima peça colocada no **Tabuleiro das Luas** desencadeará a fase de pontuação da Lua Crescente, e todas as Regiões com uma Ficha de Pontuação da fase **A.2 Crescente** serão pontuadas.



PONTUAR REGIÕES (REGISTO DE CONTROLO)

Haverá **3 fases de Pontuação da Região** durante o jogo, cada uma é desencadeada quando uma peça é colocada num **ícone de fase lunar** (específica de n.º de jogadores) no Tabuleiro das Luas. Quando isto acontece, marca cada Região com a Ficha de Pontuação da Região correspondente.

EXEMPLO: PONTUAR REGIÕES

O jogador Lobo da Tundra foi quem alcançou mais controlo e fica com a ficha de pontuação Crescente, que valerá 4 pontos no final do jogo. O jogador Lobo da Pradaria tem o 2º maior Controlo e ganha uma Ficha 2 PV. O jogador Lobo da Montanha não recebe nada.



1º Lugar



2º Lugar

O jogador que tiver o **maior controlo** na Região **reclama a Ficha de Pontuação** dessa Região e vira-a. Esta ficha **valerá o número mais alto mostrado** na ficha no final do jogo. O jogador com o **2º maior Controlo** reclama uma ficha de PV que valha o mesmo que o número mais baixo mostrado na mesma Ficha de Pontuação da Região.



1 CONTROLO
(Factor de desempate)



1 CONTROLO



1 CONTROLO



3 CONTROLO

As Regiões são pontuadas com base na quantidade de **Controlo** que cada jogador tem na Região.

Importante! Os Alfes são factores de desempate. Por exemplo, se os Lobos da Pradaria têm 2 Tocas e 1 Lobo de Alcateia numa região e os Lobos da Montanha têm 2 Lobos de Alcateia e 1 Alfa na mesma região, ambos as Alcateias têm 3 Controlo. No entanto, os Lobos da Montanha ganham porque têm o maior número de Alfes.

PONTUAÇÃO DE EMPATES PERSISTENTES

- Se vários jogadores ainda estiverem empatados na maioria dos Controlos de uma região depois de contabilizarem o número de Alfes, **cada um deles tirará uma ficha PV que valha o menor número da Ficha de Pontuação da região**. Todos os outros jogadores da região não ganham pontos nessa região. Descarta a Ficha de Pontuação da Região.
- Se houver um vencedor com a maioria do Controlo numa região, mas vários jogadores estiverem empatados para o 2º maior Controlo, **apenas** o jogador que tiver mais Controlo na região marca pontos.



LOBOS DA PRADARIA:

- 2 Lobos Alfa
- 2 Lobos de Alcateia
- 1 Uma Toca

Total = 5 Controlo

LOBOS DA MONTANHA:

- 2 Lobos de Alcateia
- 1 Uma Toca

Total = 3 Controlo

LOBOS DA TUNDRAS:

- 3 Um Covil
- 1 Lobo de Alcateia
- 2 Duas Tocas

Total = 6 Controlo

Lembra-te! Depois de cada fase de Pontuação da Região, desloca o Lembrete de Pontuação da Região para cima das Fichas de Pontuação das regiões que serão pontuadas a seguir.



FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O jogo termina imediatamente após o final do turno no qual for colocada uma peça no espaço da Lua Cheia (*específica de n.º de jogadores*) **no Tabuleiro das Luas** (*ignora todas as datas posteriores*). Para determinares a tua pontuação final, junta todas as tuas **Fichas PV** ganhas nas três fases de Pontuação das regiões e **o maior número de PV revelado em cada uma das 6 áreas do teu Tabuleiro**. O jogador com mais PV ganha!



DESEMPATE

- » Em caso de empate, o jogador empatado com mais Fichas de Pontuação de Região ganha.
- » Se o empate persistir, o jogador empatado com o maior número de lobos no **Tabuleiro Principal** ganha.

EXEMPLO: PONTUAÇÃO FINAL

- | | | |
|----------|---------------------------------|-----------|
| A | Dispersão da Alcateia | 7 |
| B | Velocidade dos Lobos | 3 |
| C | Alcance do Uivo | 0 |
| D | Covis | 5 |
| E | Presas Únicas | 8 |
| F | Alcateia | 4 |
| G | Fichas de Pontuação | 16 |

PONTUAÇÃO FINAL:

54



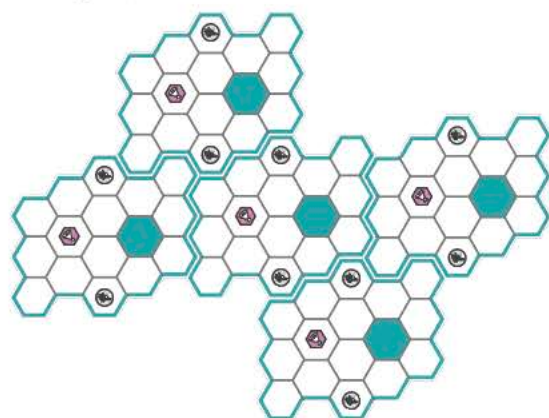
VARIANTE DE 2 JOGADORES

Num jogo a 2, os jogadores competem directamente um contra o outro, mas também têm de enfrentar uma terceira alcateia de Lobos autómatos!

DIFERENÇAS DE PREPARAÇÃO

1 TABULEIRO INICIAL

- » Coloca 5 peças de tabuleiro aleatórias na seguinte configuração.



2 FICHAS LOBO SOLITÁRIO

- » Coloca 1 Ficha Lobo Solitário em cada espaço com o ícone

3 FICHAS DE PRESA

- » Recolhe uma ficha de cada tipo de Presa. Coloca cada uma delas aleatoriamente nos espaços com o ícone de Presa

4 TABULEIRO DAS LUAS

- » Vira o Tabuleiro da Lua para o lado dos 2/3 jogadores.



LUA		LUZ DE LUNA										27 / 27
		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 DETERMINA A ORDEM DAS PONTUAÇÕES

- » Junta e coloca aleatoriamente cada uma das seguintes **Fichas de Pontuação de Região** nas Nascentes de Água:
- » Uma só Lua Crescente
 - » Uma só Lua Cheia
 - » Uma só Lua Cheia
 - » Um Crescente empilhado num Quarto de Lua
 - » Um Quarto de Lua empilhado numa Lua Cheia
- » Este arranjo irá resultar de forma a que as **duas regiões com fichas "empilhadas" sejam pontuadas duas vezes durante o jogo**, uma vez para a ficha de cima e outra vez, mais tarde, para a ficha de baixo, depois da ficha de cima ser pontuada e removida.

6 LEMBRETE DE PONTUAÇÃO DA REGIÃO

- » Coloca o **Lembrete de Pontuação da Região** nas Luas Crescentes para lembrar os jogadores que essas regiões serão pontuadas em primeiro lugar. Lembra-te de mover estes Lembretes no final de cada fase de pontuação.

7 ALCATEIA DE 7 LOBOS AUTÓMATOS

- » Escolhe outra cor (Por exemplo usa Lobo da Tundra, mas podes decidir a tua própria cor) para representar a 3ª alcateia de lobos. Coloca as peças da 3ª Alcateia no espaço superior, à direita, de cada Ficha de Pontuação da Região, como se segue:





8 ESCOLHE A TUA ALCATEIA

- » Cada jogador escolhe uma cor e junta **2 Lobos Alfa** e **2 Lobos de Alcateia** da sua cor. Estes 4 Lobos serão colocados à volta do mapa durante a preparação, mais tarde.

9 PREPARA O TEU TABULEIRO DE JOGADOR

- » Cada jogador prepara o lado de **2 jogadores do seu Tabuleiro de Jogador** de forma semelhante àquela como são preparados num jogo de 3-5 jogadores.
- » **Tem em atenção que os jogadores ganham pontos e recompensas diferentes por conseguirem coisas num jogo de 2 jogadores.** Por exemplo, a Presa de Caça não te dá Fichas de Acção Bónus num jogo de 2 jogadores, mas mesmo assim ganhas o teu PV.



10 ORDEM DE COLOCAÇÃO DOS LOBOS

- » **Nota:** Antes de colocares os teus lobos, dedica algum tempo a estudar a ordem pela qual as Regiões serão pontuadas uma vez que isto pode ter impacto na tua estratégia inicial de colocação. Lembra-te de que todas as Regiões com Fichas de Pontuação de Região empilhadas serão pontuadas duas vezes durante o jogo.
- » **10.A** Escolhe aleatoriamente um primeiro jogador. Ele coloca 1 Lobo Alfa e 1 Lobo de Alcateia da sua cor num único espaço vazio de uma qualquer região **que não tenha uma Lua Crescente**.

- » **10.B** O segundo jogador faz então o seguinte por duas vezes: Coloca um Lobo Alfa e um Lobo de Alcateia da sua cor num espaço vazio **em qualquer região que não tenha uma Lua Crescente**.
- » **10.C** O **primeiro jogador** escolhe outro espaço vazio em qualquer Região **que não tenha uma Lua Crescente** e coloca um Lobo Alfa e um Lobo de Alcateia da sua cor nesse espaço.

11 JOGADOR INICIAL

- » O jogador que primeiro escolheu vai ser o primeiro a jogar, mas o **2º jogador receberá 1 Ficha de Bónus de Acção** no seu primeiro turno que pode usar em qualquer altura.
- » Os turnos normais (tomar 2 acções) irão alternar-se até ao fim do jogo.

2 JOGADORES - PONTUAÇÃO DAS REGIÕES

Existem ainda 3 fases de pontuação da Região durante o jogo, cada uma desencadeada quando o símbolo apropriado é alcançado no Tabuleiro das Luas. Quando isto acontece, pontua cada Região com a Ficha correspondente de Pontuação da Região. Se a Ficha estiver no topo de uma pilha, pontua-a, depois remove-a para revelar a Ficha de Pontuação da Região que estava em baixo.

VARIANTE DE 2 JOGADORES - REGRAS ESPECIAIS:

- » Ambos os jogadores têm de competir com a 3ª Alcateia no Tabuleiro pelo Controlo de cada região.
- » A pontuação das Regiões e empates funciona da mesma forma que num jogo de 3-5 jogadores (ver página 16).
- » É possível que a 3ª Alcateia detenha o Controlo da região ou esteja empatada com outro jogador no Controlo!
- » Devido à restrição de 2 peças por espaço, os jogadores não poderão dominar ou mover qualquer uma das peças da 3ª Alcateia!

2 JOGADORES - FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O fim do jogo e a pontuação final funcionam da mesma forma que num jogo de 3-5 jogadores (ver página 17), contudo **os valores da pontuação final em cada uma das 6 áreas do Tabuleiro de Jogador de 2 jogadores são diferentes:**

O diagrama mostra o Tabuleiro de Jogador de 2 jogadores com as seguintes pontuações e regras para cada área:

- PONTUAÇÃO DA DISPERSÃO DA ALCATEIA:** 2, 3, 3, 4, 5.
- PONTUAÇÃO DA VELOCIDADE DOS LOBOS:** 3, 4, 5, 5, 5.
- PONTUAÇÃO DO ALCANCE DO UIVO:** 2, 3, 4, 5.
- PONTUAÇÃO COVIS:** 5, 10, 15, 20.
- FICHAS DE PONTUAÇÃO DE REGIÃO:** 8, 6, 4, 4, 3, 2.
- PONTUAÇÃO DAS PRESAS DE CAÇA:** 2, 5, 9, 14, 20.
- PONTUAÇÃO DA ALCATEIA:** 2, 3, 4, 5.

DESEMPATES A 2 JOGADORES

- » Em caso de empate, vence o jogador com maior número de Fichas de Pontuação de Região.
- » Se o empate persistir, o jogador com o **maior número de Lobos no Tabuleiro Principal** ganha.