

СТАЯ



*Покажите противнику силу своей стаи!
Но не забывайте держать ухо востро.*

«Стая» — это карточная дуэль с элементами игры на взятки и контроля территории. Игроки выступают в роли вожаков своих стай и всеми силами пытаются захватить как можно больше территорий. Для этого каждый раунд игроки разыгрывают карту своего волка одного из 5 типов (мастей). Выигравший взятку игрок превращает вражеского волка в одиночку и укрепляет свои позиции на захваченной территории. Проигравший получает шрам — бесценный боевой опыт, который поможет его стае стать сильнее.

В схватке за территории помните: не бывает слабых карт, бывают только слабые вожаки!





Компоненты

- 1 30 карт волков
- 2 18 жетонов шрамов (по 2 каждого типа)
- 3 5 планшетов игрового поля
- 4 5 жетонов чести
- 5 1 жетон Белой луны
- 6 1 жетон Кровавой луны



Подготовка к игре

- 1** Поместите рядом 5 планшетов игрового поля стороной без символа шрама* вверх между вами и вашим противником.

*Сторона планшетов с символом  в левом нижнем углу используется в режиме для продвинутых игроков.

- 2** Перемешайте 18 жетонов шрамов лицом вниз. На каждую из территорий на поле положите по 1 случайному жетону **лицом вниз** на 2 символа шрама с тёмным фоном и 1 случайный жетон **лицом вверх** на 1 символ шрама со светлым фоном. Верните 3 неиспользованных жетона шрамов обратно в коробку. Не пытайтесь их посмотреть!

- 3** Перемешайте 5 жетонов чести. Положите на каждую территорию на поле по 1 случайному жетону чести любой стороной вверх.

- 4** Поместите жетоны Белой и Кровавой луны так, чтобы игроки могли до них дотянуться.

- 5** Перемешайте 30 карт волков и раздайте игрокам по 13. Отложите 4 оставшиеся карты в сторону, не подсматривая их. Они могут пригодиться вам в ходе партии.

- 6** Первым игроком становится тот, кто смог бы дольше всех продержаться в одиночку в условиях дикой природы (или можете выбрать его случайным образом).



Цель игры

В ходе 13 раундов (при розыгрыше так называемых «взятки») игроки зарабатывают очки чести двумя способами:

- а) разыгрывая карты волков для захвата территорий;
- б) получая жетоны шрамов.

В конце партии игрок с наибольшим значением силы (т. е. суммарным достоинством своих карт волков) на территории получает с неё жетон чести. Некоторые жетоны шрамов также увеличивают силу. Победителем станет тот, кто наберёт больше очков чести!

Ход игры

Игра на взятки

Если вы знакомы с таким типом карточных игр, пропустите эту часть и перейдите к разделу «Розыгрыш карты волка». Если нет, читайте далее. У каждой карты в «Стае» есть масть одного из 5 цветов: чёрный (пещера), красный (вулкан), оранжевый (пустыня), зелёный (болото), белый (тундра). Первый игрок выкладывает любую свою карту лицом вверх на любую из территорий на своей стороне поля. Второй игрок должен выложить волка того же типа (разыграть карту заявленной масти) на любую территорию на своей стороне. Если такой карты нет, он может выбрать другую (в том числе и «козырной» масти, о которой будет рассказано далее).

Когда оба игрока выложили по карте (разыграли «взятку»), выигрывает тот, чья карта заявленной или козырной масти старше по достоинству. Победивший становится первым игроком в следующем раунде (при следующем розыгрыше взятки). Игра продолжается до тех пор, пока оба игрока не разыграют все свои карты (поэтому в игре 13 раундов).

Козырная масть старше любой другой, даже заявленной первым игроком. Например, Анна ходит первой и начинает с зелёной шестёрки. У Ивана нет карт заявленной масти, поэтому он может сыграть любую карту на свой выбор («не в масть»). Так как сейчас белая масть является козырной, Иван выбирает белую тройку. В обычной ситуации Анна выиграла бы эту взятку, но белая масть — козырная, поэтому взятку забирает Иван и становится первым игроком.

ВАЖНО: игрок также может начать раунд с карты козырной масти, тем самым вынуждая противника сыграть козырь при его наличии.

Розыгрыш карты волка

Первый игрок разыгрывает карту из руки в зону под выбранной территорией на своей стороне игрового поля. Второй игрок должен (если может) сыграть карту в масть и положить её в зону под любой территорией* на своей стороне. Игрок, чья карта заявленной или козырной масти окажется старше по достоинству, выигрывает раунд (взятку) и начинает следующий.

*Второй игрок вправе сыграть карту в ту же территорию, что и первый игрок.

Пример 1: Анна начинает раунд с красной шестёрки и кладёт её в зону зелёного болота. У Ивана есть красная двойка и красная четвёрка, и он должен выложить волка из той же стаи (сыграть в масть). Он кладёт красную четвёрку в зону чёрной пещеры. Анна выигрывает взятку, и игроки переходят к результату розыгрыша карт.



Пример 2: в следующем раунде Анна разыгрывает зелёную двойку в зону пустыни. У Ивана нет зелёных карт, поэтому он может сыграть карту волка из другой стаи. Он кладёт оранжевую тройку в зону пустыни. Карта Ивана старше по достоинству, но Анна выигрывает раунд, так как её карта — старшая в заявленной масти. Затем игроки переходят к результату розыгрыша карт.

Результат розыгрыша карт

Победитель раунда оставляет свою карту волка лицом вверх в зоне захваченной территории. Значение этой карты определяет силы игрока, отправленные для захвата территории (и получения с неё жетона чести в конце игры). Победитель раунда становится первым игроком на следующий раунд.

Проигравший тоже оставляет свою карту в зоне выбранной территории, но должен перевернуть её лицом вниз. На обратной стороне карты изображён волк-одиночка со значением силы «1». Кроме того, проигравший получает 1 жетон шрама (лежащий вверх или вниз лицом) на свой выбор с территории, куда он сыграл карту. Если это был последний жетон, он также определит козырную масть (подробнее об этом ниже). Игрок сразу же кладёт этот жетон в свободную ячейку **любой** территории на своей стороне игрового поля, получая его свойство: увеличение силы карт или бонус при подсчёте очков в конце игры.

После этого победитель начинает следующий раунд, разыгрывая новую карту волка.



Способности карт

У каждой карты волка своё значение силы — от «2» до «7». Всего в игре 5 мастей по 6 карт в каждой. Карты «2» и «3» каждой масти обладают особыми свойствами.

2>7 Двойка бьёт семёрку той же масти. Другими словами, при сравнении значений карт одной масти только двойка будет сильнее семёрки.

Старшинство карт: 7>6>5>4>3; 3–6>2; 2>7

 Сыграв тройку, игрок — неважно, ходит он первым или вторым, — должен сразу же выбрать 1 жетон шрама, лежащий лицом вниз на той же территории (при наличии), и перевернуть его, тем самым раскрыв* его эффект.

*Проигравший в этом раунде не обязан выбирать только что раскрытый жетон.

Пример: сыграв карту, Иван раскрыл **А** 1 жетон шрама на территории пустыни, перевернув его лицом вверх.

Анна победила в этом раунде и оставляет свою зелёную двойку лицом вверх, получая +2 к силе в пустыне. Иван переворачивает свою оранжевую тройку лицом вниз **Б**, получая +1 к силе. Затем он берёт 1 жетон шрама **Б**. Ему не нравятся свойства обоих раскрытых жетонов, поэтому он выбирает третий, раскрывает его и кладёт в чёрную пещеру.



Захват территории

Максимальное количество карт волков на каждой территории (с обеих сторон) — 6 (вверх или вниз лицом). Как только шестая по счёту карта выложена с **любой** стороны поля, эта территория считается занятой и туда больше нельзя разыгрывать карты*.

*Однако жетоны шрамов по-прежнему можно размещать в любых свободных ячейках этой территории.

Пример: Иван начинает раунд и хочет сыграть оранжевую шестёрку. Поскольку и в болоте, и в пустыне уже есть по 6 карт волков, Иван не может сыграть карту ни в одну из этих территорий и выбирает тундру.



Козырная масть

В начале партии **козырной масти нет**. Как только один из игроков забирает последний жетон шрама с любой территории, он кладёт на неё жетон Белой луны*. Масть, совпадающая по цвету с этой территорией, становится козырной со следующего раунда.

*В конце игры тот, кто контролирует территорию с жетоном Белой луны, получает 5 очков чести (см. раздел «Конец игры и подсчёт очков»).

Как только игрок забирает последний жетон шрама со **второй** по счёту территории, туда выкладывается жетон Кровавой луны* и масть соответствующего цвета становится новым козырем. Козырная масть, определённая жетоном Белой луны, теряет свой эффект.

*В конце игры тот, кто контролирует территорию с жетоном Кровавой луны, получает 3 очка чести (см. раздел «Конец игры и подсчёт очков»).

Например, ранее Иван забрал последний жетон шрама из пустыни. Игроки положили на эту территорию жетон Белой луны, а карты оранжевой масти стали козырными.

Сейчас первый игрок — Анна, она играет зелёную семёрку на болото. Иван выкладывает оранжевую пятёрку на вулкан. Это козырная масть, и Иван выигрывает взятку, оставляя карту лицом вверх. Анна проигрывает раунд и забирает последний жетон шрама из болота. Игроки кладут туда жетон Кровавой луны, и зелёная масть становится козырной. Жетон Белой луны остаётся в пустыне, но оранжевая масть больше не является козырной и играется как обычная.



Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается после 13-го раунда, когда ни у кого не осталось карт на руках. После этого игроки переходят к подсчёту очков.

Для каждой территории определите общую силу каждого игрока, сложив значения с его карт (у карт волка-одиночки сила «1»), с учётом жетонов шрамов, эффекты которых влияют на силу. Игрок с наибольшим значением силы получает жетон чести и жетон Белой или Кровавой луны с этой территории. Если силы игроков равны, то эта территория остаётся ничьей и никто не получает с неё жетоны.

Затем каждый игрок подсчитывает свои очки чести, учитывая:

- сами жетоны чести;
- жетон Белой луны (5 очков);
- жетон Кровавой луны (3 очка);
- все жетоны шрамов, которые дают дополнительные очки чести.

Победителем становится тот, кто наберёт больше очков чести! В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше волков-одиночек на поле.



Эффекты жетонов шрамов

 +1 к силе за каждую карту волка и волка-одиночки на вашей стороне этой территории.

 +3 к силе на этой территории.

 Не подсматривая, добавьте на эту территорию 1 карту волка-одиночки из отложенных в начале партии.*

*Каждая территория может содержать только 6 карт волков. Если территория заполнена, карту волка поместить нельзя.

 Переверните* жетон чести на этой территории, изменив количество его очков.

*По ходу игры один и тот же жетон чести можно перевернуть несколько раз.

 +1 очко чести за каждую карту волка и волка-одиночки на вашей стороне этой территории.

 +2 очка чести за каждого волка-одиночку на вашей стороне этой территории.

 +2 очка чести за каждую карту волка, лежащую лицом вверх (карты волка-одиночки не учитываются) на вашей стороне этой территории.

 +3 очка чести за каждую карту волка достоинством «2», «3» или «4», лежащую лицом вверх на вашей стороне этой территории.

 +5 очков чести в случае, если вы забираете жетон чести с этой территории.



Режим для продвинутых игроков

Если захотите повысить сложность, можете использовать обратную сторону планшетов игрового поля с символом  в левом нижнем углу. На ней вы найдёте асимметричные территории. Формируя поле, выкладывайте планшеты, совмещая разделённые половинки ячеек под жетоны шрамов. В остальном механики игры, описанные в разделе «Ход игры», сохраняются без изменений.

Выполняйте указания раздела «Подготовка к игре» как обычно, но обратите внимание: теперь не на всех территориях есть по 3 жетона шрамов. Игроки по-прежнему случайным образом выкладывают по 1 жетону шрама лицом вверх на 1 символ со светлым фоном, но количество жетонов, которые кладутся лицом вниз на символы с тёмным фоном, варьируется* от 2 до 3.

*Это может повлиять на то, как быстро та или иная масть станет козырной.

На этой стороне поля жетоны шрамов также могут быть расположены на границе между двумя территориями. Жетоны, выложенные на границе, действуют на обеих территориях сразу вне зависимости от своего эффекта (дают бонус к силе, переворачивают жетоны чести или добавляют очки чести в конце игры).

Создатели игры

Авторы: Ясуюки Накамура,
Энтони Перон

Иллюстрации: Чинко Кан

Художественное оформление:
Юань Момоко

Производство: Ленни Лю

Разработка: Ленни Лю

Текст и редактура: Филипп Дирингер

Отдельное спасибо
всем тестировщикам игры.

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.

Переводчик: Игорь Куликов

Корректор: Вероника Артёмова

Редактор: Жанна Олыва

Дизайнер-верстальщик: Наталья Логинова

Руководитель проекта: Кирилл Лыткин

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

