

СОСТАВ ИГРЫ



ПОД ЛУНОЙ

ЗЕМЛЯ ВОЛКОВ

Последний из старейших волков, хранитель горы, бесследно исчез. Без его мудрого руководства земля обетованная превратилась в место нескончаемых схваток волчьих стай в борьбе за территорию. Как вожак вы должны быть готовы ко всему, чтобы ваша стая выжила. Отправляйте своих волков в битву, сражайтесь смело и обдуманно и докажите, что эта земля принадлежит именно вашей стае.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

I. Каждый игрок выбирает себе один из двух наборов карт ① и берёт соответствующую карту-памятку ②. Затем он отделяет в своём наборе карты одиноких волков ③ от карт волков стаи.

II. Выложите сбоку от центра стола 4 случайные карты сил вожака ④ на эту партию.

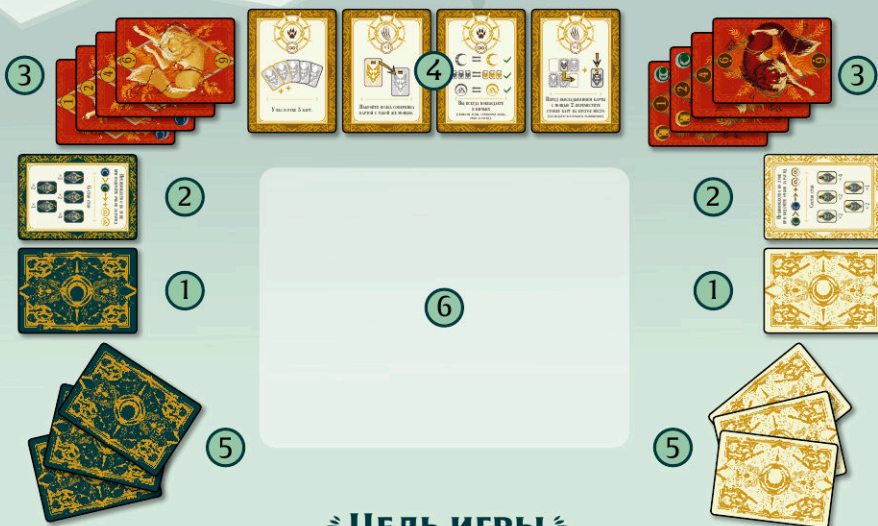
Карты сил вожака и карты одиноких волков понадобятся вам начиная со второго раунда игры.

III. Каждый игрок перемешивает свои карты волков стаи и кладёт получившуюся колоду лицевой стороной вниз, затем берёт 3 карты из неё в руку ⑤.

Перемешивайте свою колоду стаи в начале каждого раунда.

IV. Оставьте в центре стола место, куда будете разыгрывать карты, — это игровая область ⑥.

Участник, который последним видел волка, начинает игру.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Под луной» — игра о захвате территории. Выкладываете свои карты с умом и предугадываете ходы соперника, чтобы одержать победу. Игра заканчивается, когда один из игроков победит в двух раундах и соберёт гору.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки делают ходы по очереди. Ход делится на два этапа:

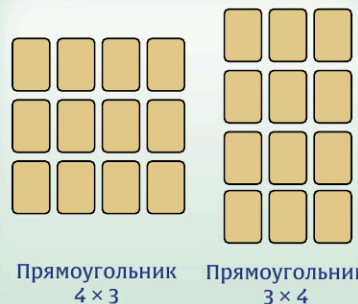
- 1. Отправить волка.** Активный игрок выбирает и выкладывает одну из своих карт волков в игровую область, соблюдая правила размещения.
- 2. Взять карту.** Активный игрок добавляет в руку одну карту из своей колоды.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

1. ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

Игроки по очереди выкладывают карты волков в игровую область так, чтобы в конце раунда карты образовали прямоугольник формой либо 4 на 3 карты, либо 3 на 4.

Выложив в любой ряд или столбец четвёртую карту, вы определяете форму игровой области до конца текущего раунда.



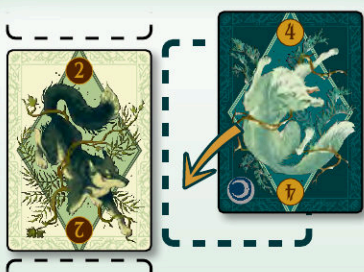
СТРУКТУРА КАРТЫ



2. КАК ВЫЛОЖИТЬ КАРТУ

У игрока есть **два варианта**, куда выложить карту (кроме самой первой карты в раунд):

- Рядом с уже выложенной картой** (по горизонтали или вертикали, но не по диагонали), не выходя за пределы прямоугольника 3 × 4 или 4 × 3 (если он уже сформирован).



Вы выкладываете карту волка на пустое место в прямоугольнике.

- Поверх карты соперника** — но только если у выкладываемой карты мощь **ровно на 1 выше**, чем у накрываемой карты (например, 3 не может накрыть 1, а 2 может).



Мощь карты соперника равна 1, и вы накрываете её своей картой с мощью 2.

Важно: последнего или единственного видимого волка у соперника накрыть нельзя.

Будьте внимательны к тому, какие карты разыгрывает соперник, ведь вам известен состав колоды стаи (он также указан на карте-памятке).

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд может закончиться **по двум причинам**:

- Если выложенная карта **завершает прямоугольник** из 12 карт, раунд заканчивается **немедленно**.
- Когда игрок выложил свою **последнюю карту**, участники доигрывают раунд так, чтобы каждый сделал одинаковое число ходов.

Затем перейдите к подведению итогов раунда.

ИТОГИ РАУНДА

Чтобы определить победителя раунда, пройдите **следующие этапы**:

1. ПРЕИМУЩЕСТВО ПО ЛУНЕ

Игрок, на выложенных картах которого больше видимых **символов луны**, получит 2 очка за этот раунд. При ничьей никто не получает эти очки.



Символы луны

2. ПРЕИМУЩЕСТВО В РЯДАХ

В **каждом ряду** карт (глядя со стороны игроков) каждый участник складывает **мощь** всех своих видимых карт. Игрок с большей суммарной мощностью побеждает в ряду.



Суммарная мощь в этом ряду составляет 4 против 2.

При ничьей в ряду никто не побеждает в нём.

Затем участник, победивший в ряду, забирает из него свои **видимые** карты — каждая из них принесёт ему 1 очко в этом раунде.

Этот игрок забирает обе свои карты из ряда, в котором он победил.



Остальные карты ряда сбрасываются.

3. ОЧКИ ЗА РАУНД

Определив преимущество в каждом из 3 или 4 рядов (в зависимости от формы прямоугольника), участники переходят к подсчёту **очков за раунд**.

Каждая карта приносит игроку 1 очко. Каждая карта с мощностью 3 также приносит 1 дополнительное очко (см. эффекты далее). Игрок с преимуществом по луне добавляет 2 очка.

Важно: мощь карты, принесшей победу в ряду, и очки, которые она даёт в конце раунда, — это не одно и то же.

Жетон вершины горы

Жетоны основания горы

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПАРТИИ

Игрок с **большим количеством очков побеждает в раунде** и забирает одну часть горы (см. далее). При равенстве очков побеждает игрок с большим числом карт перед собой. Если по-прежнему ничья, в этом раунде никто не побеждает, переиграйте его (не берите бонусную карту, см. справа).

Победив в раунде первый раз за партию, игрок забирает **основание** горы своего цвета. Победив в раунде второй раз, он забирает **вершину** горы и соединяет её с основанием, завершая гору.



Игрок, который первым одержал победу в двух раундах, становится победителем партии.

Если в конце раунда победитель партии не определился, начинайте новый раунд:

- Игрок, победивший в раунде, выбирает одну из своих карт одиноких волков (красных), показывает её сопернику и затем замешивает её в свою колоду стаи.
- После этого проигравший в раунде игрок выбирает одну из доступных карт сил вожака и помещает её перед собой лицевой стороной вверх. Он может пользоваться силой этой карты до конца партии.

Эти карты остаются у игроков и на третий раунд (если он будет).

Победитель начинает новый раунд. Если в предыдущем раунде осталась неразрешённая ничья, то новый раунд начинает игрок, который не начинал предыдущий раунд.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ КАРТ

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Оба игрока начинают партию с одинаковыми наборами из 11 карт волков стаи, отличающимися только цветом.

У некоторых карт есть эффекты, которые применяются только в конце раунда. Если карта накрыта другой, эффект отменяется. В конце раунда эффекты применяются, даже если прямоугольник не завершён.

КАРТЫ С МОЩЬЮ 1

Если в конце раунда такая карта лежит на одном из углов сформированного прямоугольника, при определении преимущества в ряду её мощь становится втрое больше (то есть 3).



Хотя на углу мощь такой карты равна 3, накрыть её можно по-прежнему только картой с мощностью 2 (и никогда с мощностью 4).

КАРТЫ С МОЩЬЮ 3

Если вы победили в ряду при помощи одной или нескольких карт с мощностью 3, каждая такая карта приносит вам 1 дополнительное очко (то есть суммарно 2 очка за такую карту).



КАРТЫ ОДИНОКИХ ВОЛКОВ

Карта одинокого волка добавляется в вашу колоду после победы в раунде. Эти карты следуют тем же правилам, что и карты волков стаи, и у них та же рубашка, что у других карт вашей колоды.

Если предстоит третий раунд, победитель второго может выбрать себе такую же карту одинокого волка, как и у соперника.



- Карта с мощностью 1.** В отличие от двух таких же карт волков стаи, на ней 2 символа луны.

- Карта с мощностью 2.** У неё такой же эффект, как у карт с мощностью 1: если она лежит на одном из углов, при определении преимущества в ряду её мощь становится втрое больше (то есть 6). Её можно накрыть только картой с мощностью 3.



- Карта с мощностью 4.**
- Карта с мощностью 6** (такая есть только среди карт одиноких волков).



СИЛЫ ВОЖАКА



Эффекты карт сил вожака объяснены на них самих. Выбрав карту, положите её перед собой. Карта, выбранная перед вторым раундом, остаётся и в третьем. Используя силы, соблюдайте правила размещения.

В игре есть два типа карт сил вожака:

«ЗАСАДА» —

ОДНОРАЗОВЫЙ ЭФФЕКТ

Можно использовать раз в раунд. Применив эффект карты, переверните её. Перед третьим раундом положите её снова лицевой стороной вверх.



x1

«СТОЙКОСТЬ» —

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ

Эта сила действует всегда.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы: Александр Агиляр и Тома Фаврельер.

Художник: Ноэми Шевалье.

Издатель: La Boîte de Jeu.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор, переводчик:

Иван Реморов.

Редактор, корректор:

Полина Сикацкая.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.