

SAMOTNE WILKI

POJEDYNEK

Prawdziwa alfa wie, kiedy obnażyć kły, a kiedy działać w pojedynkę

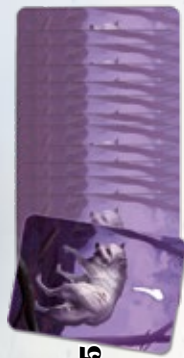
Samotne wilki to dwuosobowa gra pojedynkowa z mechanikami zbierania lew i kontroli obszarów. Jako przywódca watahy starasz się osiągnąć zwycięstwo – zostać alfą krainy. Aby tego dokonać, wysyłasz wilki ze swojego stada, żeby walczyły o poszczególne terytoria. Zwycięzca lewy odwraca kartę przeciwnika na stronę samotnego wilka, umacniając swoją pozycję na danym terenie. Z kolei gracz, który przegrał lewę, zdobywa bliznę – doświadczenie, które pozwoli jego watasze rosnąć w siłę.

W walce o pozycję alfy nie ma słabych kart – są wyłącznie słabi przywódcy!

Komponenty gry

- ❶ 30 kart Wilków
- ❷ 18 żetonów Blizn
- ❸ 1 planszетка Terytoriów
- ❹ 5 żetonów Honoru
- ❺ 1 znacznik Księżyca
- ❻ 1 znacznik Krwawego Księżyca





Przygotowanie do rozgrywki

- 1 Połóżcie między sobą planszatkę Terytoriów stroną podstawową do góry.
Strona z symbolem  w lewym dolnym rogu jest używana w grze zaawansowanej.
- 2 Pomieszczone 18 żetonów Blizn zakrytą stroną do góry. Rozłóżcie je na wszystkich Terytoriach: po 1 **zakrytym** żetonie na każdej bliźnie z ciemniejszym tłem (2 na Terytorium) i po 1 **odkrytym** żetonie na każdej bliźnie z jaśniejszym tłem (1 na Terytorium). Pozostałe 3 żetony Blizn odłóżcie do pudełka, nie podglądając ich.
- 3 Pomieszczone 5 znaczników Honoru i wylosujcie, na którą stronę będzie odwrócony każdy z nich. Następnie rozmieście je losowo na każdym Terytorium.
- 4 Odłóżcie znaczniki Księżyca i Krwawego Księżyca na bok, w zasięgu obojga graczy.
- 5 Potasujcie 30 kart Wilków i rozdajcie po 13 każdemu graczowi. Pozostałe 4 karty odłóżcie do pudełka, nie podglądając ich.
- 6 Pierwszym graczem zostaje osoba, która najdłużej przetrwałaby samotnie w dzicy (możecie też wyłonić pierwszego gracza losowo).



Cel rozgrywki

W trakcie 13 rund gry („lew”) gracze zdobywają punkty Honoru poprzez:

- zagrywanie kart Wilków i konkurowanie o Terytoria;
- zdobywanie żetonów Blizn.

Na koniec rozgrywki gracz z największą siłą na danym Terytorium (łącznie wartością kart Wilków po swojej stronie) zdobywa z niego żeton Honoru. Punkty są również przyznawane za niektóre żetony Blizn. Zwycięzca zostanie ten, kto zgromadzi więcej punktów Honoru.

Przebieg rozgrywki

Zbieranie lew

Przed wyjaśnieniem pozostałych zasad ważne jest, aby gracze zrozumieli, czym jest „zbieranie lew”. Jeśli już to wiesz, możesz pominąć ten wstęp i przejść bezpośrednio do punktu „Wysyłanie Wilka”.

Każda karta w *Samotnych wilkach* należy do jednego z pięciu kolorów. Pierwszy gracz (nazywany „prowadzącym”) zagrywa ze swojej ręki odkrytą kartę na jedno z Terytoriów. Drugi gracz musi zagrać na Terytorium kartę w tym samym kolorze („podążać za kolorem”); jeśli nie jest w stanie tego zrobić, może zagrać kartę w dowolnym innym kolorze (w tym „atut”, co tłumaczymy dalej).

Kiedy już obaj gracze zagrają po karcie (rozegrają „lewę”), gracz, którego karta w kolorze prowadzącym ma wyższą wartość, wygrywa (bierze) tę lewę. Zostaje on jednocześnie prowadzącym następnej lewy. Rozgrywka jest kontynuowana w ten sposób do momentu, gdy gracze zagrają wszystkie swoje karty (w *Samotnych wilkach* rozgrywa się zawsze 13 lew).

„Atut” jest silniejszy od wszystkich pozostałych kolorów, w tym także od koloru prowadzącego (więcej o atutach na stronie 9). Przykładowo Michał zagrywa Zieloną 6. Kasia nie ma na ręce żadnej karty w tym kolorze, może więc zagrać dowolną inną kartę. Ponieważ kolorem atutowym jest obecnie biały, postanawia zagrać Białą 3. W innej sytuacji Michał wygrałby lewę, jednak ponieważ biała karta jest atutem, to Kasia bierze lewę i zostaje prowadzącą. Zwróć uwagę, że kolor atutowy można zagrać jako kolor prowadzący, zmuszając tym samym przeciwnika do zagrania karty atutowej, o ile oczywiście ma jakąś na ręce.

Wysyłanie Wilka

Pierwszy gracz (prowadzący) wybiera z ręki kartę Wilka i zagrywa ją pod dowolnym Terytorium po swojej stronie planszетки. Drugi gracz musi, jeśli ma taką możliwość, podążać za pierwszym i zagrać kartę w tym samym kolorze, także kładąc ją przy dowolnym Terytorium po swojej stronie planszетки. Lewę wygrywa gracz, który zagrał wyższą kartę w kolorze prowadzącym, lub gracz, który przebił ją atutem – i to on zostaje prowadzącym w następnej turze.

Drugii gracz nie ma obowiązku zagrywania karty na to samo Terytorium, co gracz prowadzący. Jeśli chce, może zagrać na to samo Terytorium, ale może też na dowolne inne.

Przykład 1:

Michał wybiera jako kartę prowadzącą Czerwoną 6 i zagrywa ją na zielone Terytorium bagna.

Ponieważ Kasia ma na ręce Czerwoną 2 i 4, musi zagrać kartę w tym samym kolorze (podążać za kolorem prowadzącym).

Postanawia zagrać Czerwoną 4 na czarne Terytorium jaskiń. Wygrywa

Michał, a gracze przechodzą do „Rozpatrzenia lewy”.



Przykład 2:

Podczas następnej lewy Michał zagrywa jako kartę prowadzącą Zieloną 2 i kładzie ją przy brązowym Terytorium pustyni. Kasia nie ma na ręce zielonej karty, dlatego może zagrać kartę w dowolnym innym kolorze. Zagrywa Brązową 3 na pustynię. Mimo że jest to wyższa karta, wygrywa Michał, ponieważ zagrał najwyższą kartę w kolorze prowadzącym. Gracze przechodzą do „Rozpatrzenia lewy”.



Rozpatrzenie lewy

Zwycięzca lewy: Karta Wilka zwycięzcy pozostaje odkryta na swoim miejscu, pod Terytorium, gdzie została zagrana. Wartość tej karty jest zarazem wartością siły, jaką gracz przydzielił do tego Terytorium, by spróbować przejąć nad nim kontrolę i zdobyć żeton Honoru. Ponadto zwycięzca lewy zostaje prowadzącym następnej lewy.

Przegrany lewy: Karta Wilka przegranego także pozostaje na swoim miejscu, pod Terytorium, gdzie została zagrana, ale odwraca się ją na stronę Samotnego Wilka o wartości 1. Dodatkowo przegrany musi wziąć 1 żeton Blizn – odkryty lub zakryty – z Terytorium, na które zagrał kartę (o ile jest jakiś dostępny), i natychmiast położyć go na pustym polu dowolnego Terytorium po swojej stronie planszeczki. Może to doprowadzić do ustalenia koloru atutowego (patrz „Atut” w dalszej części instrukcji) lub wpłynąć na wartość siły / końcowe punktowanie. Jeśli żeton Blizn nie jest dostępny, gracz i tak musi odwrócić swoją kartę Wilka, ale nie zdobywa żadnego żetonu.

Następnie gracz prowadzący rozpoczyna nową lewę przez wysłanie kolejnego Wilka.

Zdolności kart

Każdy z 5 kolorów kart Wilków składa się z kart o wartościach od 2 do 7 (łącznie w grze jest więc 30 kart: po 6 w każdym z 5 kolorów). Tylko karty o wartościach 2 i 3 mają zdolności:



2 danego koloru przebija 7 tego samego koloru; kiedy gracze porównują wartości zagrywanych kart, tylko 2 jest silniejsze od 7.

7 > 6 > 5 > 4 > 3 ; 3, 4, 5, 6 > 2 ; 2 > 7



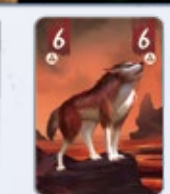
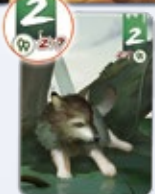
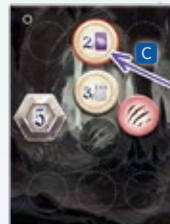
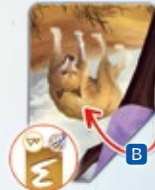
Kiedy gracz (zarówno prowadzący, jak i podążający) zagra 3, musi natychmiast, o ile jest w stanie, wybrać 1 zakryty żeton Blizn z Terytorium, do którego zagrał kartę, i go odkryć, ujawniając tym samym jego efekt dla obydwu graczy.

Jeśli gracz przegra lewę, nie musi wybierać tego żetonu Blizn, który odkrył.

Przykład 3:

Wysyłając Wilka o sile 3 na brązowe Terytorium pustyni, Kasia wybrała 1 zakryty żeton Blizny **A** i go odkryła.

Zielona 2 Michała wygrała lewę (Michał zaczynał turę, więc Zielony to prowadzący kolor) i pozostaje odkryta, zapewniając mu 2 siły na pustyni. Kasia odwróciła swoją Brązową 3 **B** na drugą stronę; teraz daje jej ona 1 siły na tym Terytorium. Teraz Kasia wybiera żeton Blizn **C**, a ponieważ nie jest zadowolona z tych, które są odkryte, decyduje się na trzeci, zakryty żeton. Sprawdza jego efekt, a następnie umieszcza go na czarnym Terytorium jaskiń.



Zagrywanie kart na Terytoria

Każde Terytorium może pomieścić łącznie 6 kart Wilków, zarówno odkrytych, jak i zakrytych. Gdy na Terytorium po dowolnej stronie zagrana zostanie szósta karta, uważa się je za pełne – nie można zagrywać na nie kolejnych kart.

Na takim Terytorium można kłaść żetony Blizn, o ile wciąż są na nim puste miejsca na żetony.

Przykład 4:

Kasia jest graczem prowadzącym i chce zagrać Brązową 6. Ponieważ na zielonym bagnie i brązowej pustyni znajduje się już po 6 kart, nie może wysłać tam swojego Wilka. Zamiast tego zagrywa Brązową 6 na białe Terytorium tundry.



Atut

Na początku rozgrywki żaden kolor nie jest atutem. Gdy z dowolnego Terytorium zabrany zostanie ostatni żeton Blizn, gracze kładą na tym Terytorium znacznik Księżyca. Od następnej lewy karty w kolorze tego Terytorium stają się atutami.

Gracz, który kontroluje Terytorium ze znacznikiem Księżyca, na koniec gry zdobywa 5 dodatkowych punktów Honoru (patrz „Koniec rozgrywki i punktowanie”).

Kiedy z drugiego Terytorium zabrany zostanie ostatni żeton Blizn, gracze kładą na nim znacznik Krwawego Księżyca. Odtąd to kolor tego Terytorium jest atutem – poprzedni kolor atutowy, określony przez znacznik Księżyca, przestaje być atutem.

Gracz, który kontroluje Terytorium ze znacznikiem Krwawego Księżyca, na koniec gry zdobywa 3 dodatkowe punkty Honoru (patrz „Koniec rozgrywki i punktowanie”).



Przykład 5:

Wcześniej w rozgrywce Kasia wzięła ostatni żeton Blizn z brązowego Terytorium pustyni. Gracze położyli na tym Terytorium znacznik Księżyca, sprawiając, że kolor brązowy stał się atutem.

Teraz Michał jest graczem prowadzącym i zagrywa Zieloną 7 na zielone Terytorium bagna. Ponieważ Kasia nie ma zielonych kart na ręce, postanawia zagrać Brązową 5 na czerwone Terytorium wulkanu.

Brązowy jest kolorem atutowym, w związku z czym Kasia wygrywa lewą i to jej karta pozostaje odkryta. Michał, który przegrał lewą, zabiera ostatni żeton Blizn z bagna.

Gracze kładą na tym Terytorium znacznik Krwawego Księżyca. Tym samym kolor zielony staje się atutem. Znacznik Księżyca pozostaje na pustyni, ale brązowy nie jest już kolorem atutowym i działa tak jak każdy zwykły kolor.

Zakończenie gry i punktacja

Kiedy graczom skończą się karty (a więc po rozegraniu trzynastej lewy), rozgrywka dobiega końca, a gracze przechodzą do punktowania.

Obaj gracze sprawdzają teraz swoją siłę na każdym Terytorium, sumując wartości na kartach po swojej stronie (Samotne Wilki liczą się jako 1 siły) oraz na żetonach Blizn, które wpływają na siłę. Gracz, którego siła jest wyższa, wygrywa żeton Honoru z danego Terytorium oraz ewentualny znacznik Księżyca lub Krwawego Księżyca. W przypadku remisu żaden z graczy nie zdobywa kontroli nad Terytorium, a żeton Honoru nie jest przyznawany (patrz czerwone Terytorium wulkanu w przykładzie poniżej).

Na koniec gracze podliczają swój wynik, sumując punkty z:

- żetonów Honoru;
- żetonu Księżyca (5 punktów);
- żetonu Krwawego Księżyca (3 punkty);
- oraz z tych żetonów Blizn, które zapewniają punkty.

Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów Honoru. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który ma więcej kart Samotnych Wilków.



Efekty żetonów Blizn

Każdy efekt pojawia się w grze w dwóch kopiach. Zwróćcie jednak uwagę, że część żetonów podczas przygotowania odkłada się do pudełka.

 +1 siły za każdą kartę Wilka (w tym Samotnego Wilka) po twojej stronie Terytorium.

 +3 siły na tym Terytorium.

 Natychmiast weź 1 z nieużywanych kart Wilków i bez podglądania jej treści połóż ją stroną Samotnego Wilka do góry po swojej stronie tego Terytorium.

Na każdym Terytorium może się znajdować maksymalnie 6 kart Wilków. Jeśli Terytorium jest już wypełnione, graczowi nie wolno dołożyć tym efektem kolejnej karty.

 Natychmiast odwróć na drugą stronę żeton Honoru na tym Terytorium, zmieniając jego wartość punktową.

W trakcie rozgrywki ten sam żeton Honoru może zostać odwrócony więcej niż raz.

 +1 punkt Honoru za każdą kartę Wilka (w tym Samotnego Wilka) po twojej stronie Terytorium

 +2 punkty Honoru za każdą kartę Samotnego Wilka po twojej stronie Terytorium.

 +2 punkty Honoru za każdą odkrytą kartę Wilka po twojej stronie Terytorium (Samotny Wilk nie jest odkrytą kartą).

 +3 punkty Honoru za każdą kartę Wilka o wartości 2, 3 lub 4 po twojej stronie Terytorium.

 +5 punktów Honoru, jeśli wygrasz żeton Honoru na tym Terytorium.



Zasady zaawansowane

Aby zwiększyć poziom złożoności rozgrywki, gracze mogą użyć strony planszетки Terytoriów z symbolem  w lewym dolnym rogu. Ta strona planszетки wprowadza do gry asymetryczne Terytoria. Rozgrzywka przebiega zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

Przygotowanie do gry przebiega standardowo, z jednym wyjątkiem: nie każde Terytorium ma trzy żetony Blizn. Gracze nadal kładą po 1 odkrytym żetonie na każdej jasnej bliźnie, ale liczba ciemnych blizn przeznaczonych na zakryte żetony waha się od 2 do 3.

Może to wpłynąć na tempo, w jakim kolory stają się atutami.

Ponadto niektóre pola na żetony Blizn można znaleźć na granicach pomiędzy Terytoriami. Kiedy gracz kładzie żeton Blizn na takim polu, jego efekty (dodanie siły, dołożenie nieużywanych kart Wilków, odwrócenie żetonów Honoru czy przyznanie dodatkowych punktów) wpływają na oba Terytoria jednocześnie.

Twórcy

Projekt gry: Yasuyuki Nakamura,
Anthony Perone
Ilustracje: Zingco Kang
Kierunek graficzny: Yuan Momoco
Produkcja: Lenny Liu
Rozwój gry: Lenny Liu
Zasady i redakcja: Phillip Dieringer

Redaktor prowadzący: Filip Cyrus Madej
Koordynator ds. licencji:
Michał Friedrich
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Korekta: Ewa Popielarz,
Magdalena Stonawska
Opracowanie graficzne wersji polskiej:
Karol Bilski

Specjalne podziękowania dla wszystkich testerów.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża
gry@muduko.com

© 2025 for the Polish edition Muduko
by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

