



# AGE OF THE WOLF



## Spelet innehåller

1 Spelplan

1 Kamptärning

4 Vargflocker:

*Röd, grön, blå och gul, där varje flock innehåller:*

*1 st Ledarvarg*

*10 st 5-Vargpolletter*

*6 st 10-Vargpolletter*

*4 st 15-Vargpolletter*

*6 st Lyor*

Fördelskort:

*8 st Skräm bort Rovdjursrivaler, Kort A*

*7 st Extra Vargar, Kort B*

*5 st Extra drag, Kort C*

*8 st Fruset hav, Kort D*

Rovdjursrivaler:

*5 st Människor*

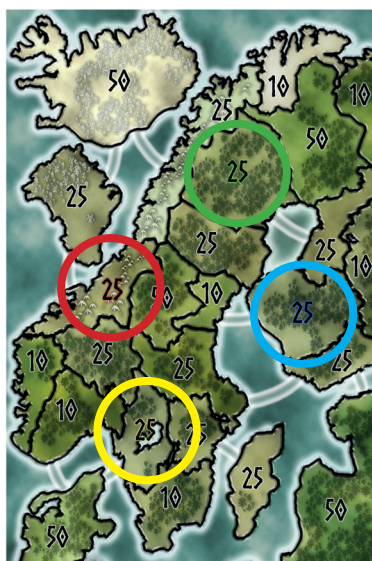
*15 st Tigrar*

*20 st Björnar*

Spelregler

## Innan ni börjar

1. Välj din Vargflock och placera alla Vargar och Lyor i din färg framför dig.
2. Bestäm vem som ska börja spela genom att ta en Lya från samtliga spelare och slumpmässigt dra en för att avgöra vem som börjar. Spela sedan medsols.
3. Placera din Ledarvarg, 20 andra Vargar samt en Lya på spelplanen i den region som är markerad med din färg. Se bild.
4. Placera slumpmässigt en Rovdjursrival i samtliga återstående regioner. Om någon Rovdjursrival på spelplanen har ett större värde än den aktuella regionen, byter du ut den mot en annan Rovdjursrival tills **alla regioner har en Rovdjursrival av samma eller lägre värde än Fodervärdet** (se Fodervärde).
5. Blanda Fördelskortet och dela ut 3 stycken till varje spelare.



**Målet med spelet! Du kan vinna spelet på två sätt: genom att du har 5 Lyor i spel när det är din tur igen eller genom att ha den sista överlevande Vargflocken.**

## Spelet kan börja

1. När det är din tur, placera 5 Vargar i varje region där du har en Lya.
2. Gör en förflyttning, antingen in i en ny region eller för att försvara en befintlig region.  
(Se **Förflyttning**)
3. Om du har gjort en förflyttning in i en region med rivaliserande Vargar eller Rovdjur, påbörjas kampen. (Se **Kamp**)
4. Om du har 20 eller fler Vargar i en ny region kan du bygga en Lya. (Se **Lyor**)
5. Alla Vargar som inte har flyttats i detta drag, kan nu omplaceras genom att du använder din förmåga att migrera. (Se **Migrera**)
6. Om Vargarna och Rovdjursrivalerna i någon av dina regioner har ett högre sammantaget värde än den aktuella regionens fodervärde **NÄR DIN RUNDA SLUTAR** - lägger du undan så många av dina Vargar att värdet är lika med eller understiger regionens fodervärde.
7. Avsluta ditt drag genom att ta upp ett Fördelskort.

Du vill behålla din Ledarvarg så länge det går – om den blir utslagen i t ex en Kamp så sätter du in den i en annan region där du har Vargar (ersätt 5 andra Vargar med Ledarvargen).

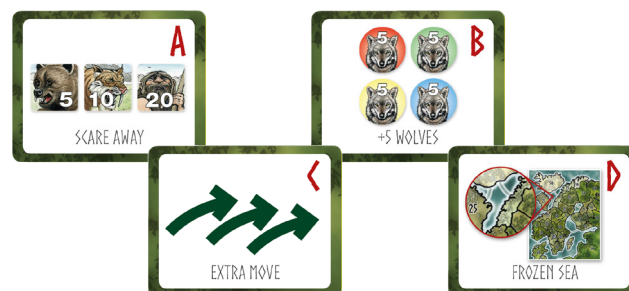
## FÖRDELSKORT

- Under ditt drag kan du när som helst använda ett eller flera Fördelskort.
- Det finns ingen begränsning på hur många kort du kan använda per drag.
- För att använda ett Fördelskort visar du det för de andra spelarna och utför den åtgärd som beskrivs på kortet. Lägg sedan det använda Fördelskortet i högen med slängda kort. Upprepa det här om du använder mer än ett kort.

- Om högen med nya Fördelskort tar slut, blandar ni högen med slängda kort och använder dessa.
- Du får ha max 5 Fördelskort på hand när ditt drag avslutas. Om du har fler än 5 Fördelskort under ditt drag kan du välja att använda de extra korten alternativt måste du lägga undan dessa när ditt drag avslutas.

### Fördelskort A, B, C & D

- **Skräm bort Rovdjursrivaler A:** Skräm bort alla Rovdjursrivaler i en region som angränsar till en region som du kontrollerar. Rovdjursrivalerna flyr till en annan region som angränsar till deras egen och som du väljer fritt. Om du skrämmer bort Rovdjursrivaler till en region som kontrolleras av Vargar och/eller andra Rovdjursrivaler, får deras sammantagna värde inte överstiga regionens fodervärde. Börja med Vargarna och sedan de Rovdjursrivaler som har lägst värde – lägg bort tills deras sammantagna värde är lika med eller understiger regionens fodervärde. Rovdjursrivaler klarar inte att korsa vatten (oavsett om det har fryst till is eller inte) med livet i behåll, så de bör avlägsnas från spelet om du väljer att skrämma dem mot vatten.
- **Extra Vargar (+5 Vargar) B:** Massor av Vargungar i år! Lägg till ytterligare en 5-Vargpollett till varje region som du kontrollerar och har en Lya i.
- **Extra drag C:** Efter att ha slutfört steg 2 i ditt drag, kan du upprepa steget innan du går vidare till steg 3.
- **Fruset hav D:** Fryser vattnet i en enstaka vattenförbindelse mellan två regioner så att du kan föra dina Vargar över isen när det är din tur.



## FÖRFLYTTNING

Som din förflyttning kan välja att göra **EN** av följande saker:

- Flytta 5 eller fler Vargar från en av dina regioner till en ny angränsande region (som du inte redan kontrollerar). De Vargar du väljer måste flyttas som en flock, från en region till en annan.
- Kämpa mot eventuella Rovdjursrivaler som redan finns i någon av de regioner du kontrollerar. Se **Kamp mot Rovdjursrivaler**. Detta kan du endast göra i en region.

## LYOR



- Du kan bygga en Lya när du har 20 eller fler Vargar i en region.
- En Lya måste **alltid vaktas av minst 5 Vargar**. Om din Lya i en region inte vaktas av minst 5 av dina egna Vargar, till exempel efter att du har förlorat en kamp, överges Lyan genast och tas bort från Spelplanen.
- Du får bara ha en Lya per region.

## KAMP

### Mot en annan spelare:

Om du går in i en region som kontrolleras av en annan spelares Vargar, måste du genast kämpa om kontrollen över den här regionen.

1. Börja med att slå Kamptärningen (sidor: I, II, II, II, II, III) och multiplicera siffran som slås med tärningen med det antalet Vargar som du nu har i regionen. Resultatet är din **kampstyrka**.
2. Din motståndare fastställer sin kampstyrka på samma sätt.

3. Om din Ledarvarg är i regionen under kampen, antingen om du är spelaren som attackerar eller är den som blir attackerad, kan du välja att slå tärningen på nytt. Det högsta värdet används. Detta gäller båda spelarna som deltar i kampen (om deras Ledarvarg är i regionen).
4. Spelaren med högst kampstyrka **vinner** kampen och tar kontroll över regionen. Om er kampstyrka är lika hög, upprepa steg 1–3 tills en av er vinner kampen.
5. Om du förlorar en kamp som **angripare**, måste du dra tillbaka dina Vargar till den region de angrep från. Om du förlorar som **försvarare**, kan du dra tillbaka dina Vargar till en angränsande region som du redan kontrollerar. Se dock till att **lägga bort Vargar om deras totala värde överstiger den aktuella regionens fodervärde**. Om reträtt inte är möjligt, dör dina Vargar i kampen och tas bort helt från Spelplanen.

### Mot Rovdjursrivaler:

Om du går in i en region där det finns en eller fler Rovdjursrivaler måste du genast kämpa mot dem på följande sätt. Gör på samma sätt om du kämpar mot befintliga Rovdjursrivaler vid förflyttning in i en region.

1. Slå Kamptärningen för att fastställa din kampstyrka i enlighet med tidigare beskrivning.
2. Rovdjursrivalens kampstyrka är det värde som visas på dess pollett. Ingen tärning behöver slås för att avgöra den. Flera Rovdjursrivaler i samma region räknas som en, så det är deras sammantagna värde du måste slå.
3. Om din kampstyrka överstiger Rovdjursrivalernas, vinner du kampen och kan jaga iväg den/dem till en angränsande region. Detta inkluderar såväl okontrollerade regioner och regioner som kontrolleras av någon. (Se **Fördelskorten**: Skräm bort Rovdjursrivaler för ytterligare information)

- Om din kampstyrka är lika stor som eller understiger Rovdjursrivalens/Rovdjursrivalernas, vinner du inte kampen och kan inte skrämma bort den/dem. De(n) stannar kvar i regionen. Eventuella Vargar som du har flyttat in i regionen måste stanna där och dela regionen med Rovdjursrivalerna. Lägg bort dina Vargar tills regionens fodervärde är minst lika stort som det sammantagna värdet för alla Rovdjursrivaler och Vargar i regionen.

Om du går in i en region där det både finns andra Vargar **OCH** Rovdjursrivaler måste du kämpa mot dessa separat. Först måste du kämpa mot Vargarna och om du vinner måste du sedan kämpa mot Rovdjursrivalerna för att ta kontroll över regionen. Följ de vanliga kampreglerna för dessa kamper.

Om en annan spelare under sitt drag flyttar in Rovdjursrivaler i någon av dina regioner, kan du inte kämpa mot dessa Rovdjursrivaler direkt. Men om det kombinerade värdet för Vargar och Rovdjur nu överstiger regionens fodervärde, måste du minska antalet Vargar. Om du kontrollerar en annan angränsande region kan du förflytta Vargar från den överbefolkade regionen till denna. Vargar som du inte har möjlighet att flytta någonstans, måste tas bort från Spelplanen. Vargarna som du måste flytta ska alla flyttas till samma region.

## KORSA VATTEN

- Vargar kan endast korsa vatten mellan regioner som är sammanlänkade med grönvita markeringar i någon av riktningarna och då endast med hjälp av Fördelskortet Fruset hav **D** (se **Fördelskort**).



- Vattnet förblir fryst tills ditt drag är över. Det innebär att du kan korsa vattnet igen under ditt drag. Om du till exempel korsar fryst vatten för att utkämpa en kamp och du förlorar denna, kan du dra dig tillbaka till regionen du kom ifrån.
- Rovdjursrivaler kan aldrig korsa vatten, inte ens när det är fryst. Om Rovdjursrivaler skräms ner i vattnet måste de genast tas bort från Spelplanen.
- Fördelskortet Fruset hav kan endast användas för att frysa ett enskilt vatten under ett drag. Vattnet väljs av den spelare som har Fördelskortet Fruset hav och när valet är gjort kan det inte ändras.

## MIGRERA

- Alla dina Vargar kan flyttas en gång per drag.
- Vargar som inte har flyttats tidigare i draget kan förflyttas till en angränsande region som du kontrollerar.
- Kamp är inte tillåtet som en del av migrationen och det sammantagna värdet för alla Vargar och Rovdjur måste i varje enskild region vara lika stort eller lägre än fodervärdet när du avslutar ditt drag. Ta bort eventuella överskottsvargar från spelplanen.

## FODERVÄRDE

Regionerna är olika rika på foder. En regions fodervärde fastställer det maximala värdet på Vargar och/eller Rovdjursrivaler som kan överleva i regionerna. Siffrorna på spelplanen anger de olika regionernas fodervärde.

När du gjort ditt/dina drag och avslutar din runda får **värdet på samtliga djur i en region inte överstiga fodervärdet** (lägg bort dina vargar tills värdet inte överstiger regionens fodervärde).



# AGE OF THE WOLF



## Contents

1 Game Board

1 Battle Die

4 Wolf Packs:

*Red, Green, Blue and Yellow, each including:*

1 Lead Wolf

10 5 Wolves

6 10 Wolves

4 15 Wolves

6 Dens

Advantage cards:

8 Scare Away RPs (Rival Predators), Card A

7 Extra Wolves, Card B

5 Extra Move, Card C

8 Frozen Sea, Card D

Rival Predators:

5 Humans

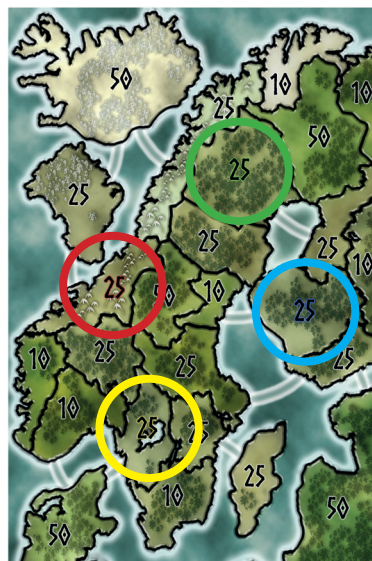
15 Tigers

20 Bears

Rulebook

## Set up

1. Select your Wolf Pack and place all Wolves and Dens of that colour in front of you.
2. Determine the starting player by gathering one Den from each player and randomly picking the start colour. Proceed clockwise.
3. Place your Lead Wolf, 20 Wolves and a Den in the region marked in your colour. See picture.
4. Randomly place a Rival Predator in each remaining region. If any Rival Predators on the board have a value greater than the region, discard the Rival Predator and replace it, **until all regions contain a Rival Predator of equal or lesser value than the Prey value** (see Prey value).
5. Shuffle the Advantage cards and deal 3 to each player.



**Game objective! There are two ways to win the game: by starting your turn with 5 Dens in play, or by being the last surviving Wolf Pack.**

## Play

1. To start your turn, add 5 Wolves to each region in which you have a Den.
2. Make a movement, either into a new region or to protect an existing one. (See **Movement**)
3. If you moved into a region containing rival Wolves or predators, commence battle. (See **Battling**)
4. If you have 20 or more Wolves in a new region, you may build a Den. (see **Dens**)
5. Any Wolves that haven't moved in this turn may now be relocated using your roaming ability. (See **Roaming**)
6. If any of your regions contain a higher combined number of Wolves and Rival Predators than that region's Prey value **at the end of your turn**, discard down your Wolves until the numbers are equal, or the region's Prey value is higher.
7. To end your turn, pick up an Advantage card.

If ever your Lead Wolf is removed from play, replace a 5 Wolf token in any of your regions with your Lead Wolf.

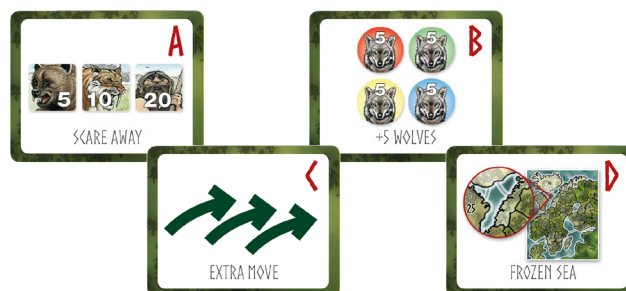
## ADVANTAGE CARDS

- You may use Advantage card(s) at any point during your turn.
- There is no limit on how many you may play per turn.
- To play an Advantage card, show it to the other players and perform the action written on the card, then place it in a discard pile. Repeat this if you play more than one.
- If the deck runs out, shuffle the discard pile to replace it.

- You may hold a maximum of 5 Advantage cards at the end of your turn. If you hold more than 5 during your turn, you may choose to play the excess number of cards, or you must discard them at the end of your turn.

### The Advantage cards A, B, C & D

- **Scare Away Rival Predators A:** Scare all Rival Predators in a region adjacent to one you occupy. The Rival Predators flee into another region, adjacent to their own, of your choosing. If you scare the Rival Predators into a region already occupied by Wolves and/or other Rival Predators, their combined number may not exceed the region's Prey value. Starting with the Wolves, and thereafter with the lowest value Rival Predators, discard down until their total number is equal to- or less than the region's value. Rival Predators cannot survive crossing water, frozen or not, so should be removed from play if you choose to scare them towards water.
- **Extra Wolves (+5 Wolves) B:** Lots of cubs this year! Add an additional 5 Wolves to each region you occupy containing a Den.
- **Extra Move C:** After completing step 2 of the play turn, you may repeat the step before proceeding to step 3.
- **Frozen Sea D:** Freezes a single water channel between two regions, letting you move your Wolves across the water for the duration of your turn.



## MOVEMENT

You may choose to do **ONE** of the following as your movement:

- Move 5 or more Wolves from one of your regions into a new adjacent region (that you do not already occupy). Your chosen Wolves must be moved as a pack, starting in one region and ending in one region.
- Battle against any Rival Predators already in one of your occupied regions. See **Battling Against Rival Predators**. You may do this in one region only.



## DENS

- You can build a Den when you have 20 or more Wolves in a Region.
- Dens must **remain guarded by at least 5 Wolves**. If your Den is left in a Region with less than 5 of your wolves, for example after losing a battle, the Den is immediately abandoned and taken off the board.
- You may only have one Den per Region.

## BATTLING

### Against another player:

If you move into a Region occupied by another player's Wolves, you must immediately Battle for occupancy of that Region.

1. To begin, roll the Battle Die (sides: I, II, II, II, III) and multiply the number rolled by the number of Wolves you now have in the Region. The result is your **Battle Strength**.
2. Your opponent determines their Battle Strength in the same way.

3. If your Lead Wolf is in the Region during the battle, whether you are the player who is attacking or the player being attacked, you may choose to roll again. The highest value is used.
4. The player with the higher Battle Strength **wins** the Battle and occupies the Region. If your Battle Strengths are equal, repeat steps 1-3 until a winner is determined.
5. If you lose a Battle as an **attacker**, you must retreat your Wolves back into the Region they attacked from. If you lose as a **defender**, you may retreat your Wolves into another adjacent Region which you already occupy, **making sure to discard down if their total is greater than that Region's Prey value**. If retreat is not possible, your Wolves die in Battle and are removed from the board.

### Against Rival Predators:

If you move into a Region containing one or more Rival Predators, you immediately Battle them as follows. Follow the same steps if you are battling existing Rival Predators as your movement.

1. Roll the Battle Die to determine your Battle Strength as described previously. (See step 1 of **Against another player**.)
2. The Battle Strength of the Rival Predator is the value shown on its token. No die is rolled for them. Multiple Rival Predators in the same Region count as one, so their combined values is the number you must beat.
3. If your Battle Strength is greater than the Rival Predator's, you win the Battle and may chase the Rival Predators into any one adjacent Region. This includes both empty and occupied Regions. (See **The Advantage Cards: Scare RP**, for further clarification).

4. If your Battle Strength is equal to or less than the Rival Predator's, you do not win the battle and cannot scare the Rival Predators. They remain in the Region. Any Wolves you have moved into the Region must stay there and share the Region with the Rival Predators. Discard down your Wolves until the Region's Prey value is at least equal to the number of Rival Predators and Wolves in the Region.

If you enter a Region containing both other Wolves **AND** Rival Predators, they should be Battled in two separate Battles. You must Battle the Wolves first, then if you win, you continue by Battling the Rival Predators in that Region. Follow the usual Battle rules for each.

If Rival Predators are moved into one of your regions during someone else's turn, you cannot immediately battle them. However, if the combined value of Wolves and predators now exceed the region's Prey value, you must reduce your number of Wolves. If you have an adjacent occupied region, you may retreat some Wolves from the over-populated region to that one. Any Wolves that cannot be accommodated must be removed from the board. The Wolves you retreat must all retreat to the same region.

## CROSSING WATER

- Wolves can only cross water between Regions connected by white arrows, in either direction, and only by using a Frozen Sea card **D**. (See Advantage Cards).



- The channel remains frozen until the end of your turn. This means you may cross it again within that turn. For example, if you cross a frozen channel to Battle and you lose, you may retreat back to your original Region.
- Rival Predators cannot cross water, even if it is frozen. If any Rival Predators are scared into water, they must be immediately removed from play.
- A Frozen Sea card may only be used to freeze a single channel for the duration of the turn. The channel is chosen by the player who holds the active Frozen Channel card and cannot be changed once chosen.

## ROAMING

- All of your Wolves may be moved once per turn.
- Any Wolves that were not already moved in the turn can be relocated into an adjacent region.
- Wolves can only roam between regions you already occupy and only once per turn.
- Battling is not allowed as part of roaming and all regions should have an equal or lower value of combined Wolves and predators than the Prey value at the end of your turn. Remove any excess Wolves from the board as usual.

## PREY VALUE

The Prey value, which is how much prey is available in the Region, defines the maximum value of Wolves and/or Rival Predators that can survive in the region. The numbers written on the regions are the Prey Value. **When you finish your turn you'll have to discard wolves in any of your regions until the value is NOT larger than the prey value in any given region.**





# AGE OF THE WOLF



## Pelilaatikossa

1 Pelilauta

1 Taistelunoppa

4 Susilaumaa:

*Punainen, vihreä, sininen ja keltainen, joissa jokaisessa:*

*1 Johtava susi*

*10 kpl 5-Susilaattaa*

*6 kpl 10-Susilaattaa*

*4 kpl 15-Susilaattaa*

*6 kpl Pesä*

Voimakortit:

*8 kpl Kilpailevien petoeläinten häätö, Kortti A*

*7 kpl Lisäsudet, Kortti B*

*5 kpl Ylimääräinen pelivuoro, Kortti C*

*8 kpl Jäätynyt meri, Kortti D*

Kilpailevat petoeläimet:

*5 Ihmistä*

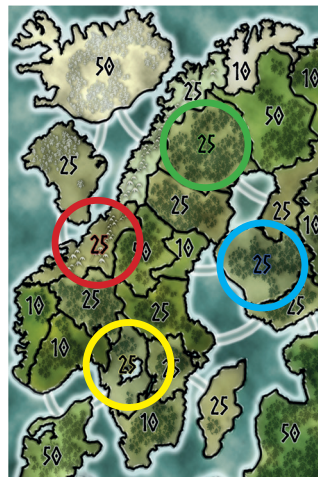
*15 Tiikeriä*

*20 Karhua*

Pelisäännöt

## Valmistelut

1. Valitse oma susilaumasi ja levitä kaikki oman laumasi väriset sudet ja pesät eteesi.
2. Päätäkää pelin aloittaja keräämällä jokaiselta pelaajalta pesä ja vetämällä niistä joku umpimähkään. Peliä pelataan myötöpäivään.
3. Sijoita johtava sutesi, 20 muuta sutta sekä yksi pesä pelilaudalle sille alueelle, joka on merkitty värilläsi.
4. Sijoita yksi kilpaileva petoeläin sattumanvaraisesti kaikille jäljellä oleville alueille. Jos jonkin kilpailevan petoeläimen arvo on suurempi kuin kyseisen alueen, vaihda se toiseen petoeläimeen. **Jokaisen alueen kilpailevan petoeläimen arvon tulee olla joko sama tai alempi kuin alueen saalisarvo** (katso Saalisarvo).
5. Sekoita voimakortit ja jaa jokaiselle pelaajalle 3 korttia.



**Pelin tavoite! Voit voittaa pelin kahdella tavalla: sinulla on pelissä 5 pesää oman vuorosi koettaessa tai oma susilaumasi on viimeinen jäljelle jäänyt lauma.**

## Pelaa

1. Sijoita omalla vuorollasi 5 sutta jokaiselle alueelle, jolla sinulla on pesä.
2. Tee siirto joko pyrkiäksesi uudelle alueelle tai puolustaaksesi nykyistä aluettasi. (Katso **Siirto**)
3. Jos siirryt alueelle, jolla on kilpailevia susia tai petoeläimiä, alkaa taistelu. (Katso **Taistelu**)
4. Jos sinulla on uudella alueella 20 tai useampia susia, voit rakentaa pesän. (Katso **Pesät**)
5. Kaikki sudet, joita ei ole tällä pelivuorolla siirretty, voidaan nyt sijoittaa uudelleen hyödyntämällä vaeltamismahdollisuutta. (Katso **Vaeltaminen**)
6. Jos susien ja kilpailevien petoeläinten arvo on jollakin alueellasi suurempi kuin kyseisen alueen saalisarvo **VUOROSI PÄÄTTYESSÄ** - sinun pitää poistaa niin monta sutta, että niiden arvo on joko yhtä suuri tai pienempi kuin alueen saalisarvo.
7. Päätä pelivuorosi nostamalla voimakortti.

Johtajasusi kannattaa pitää mukana niin pitkään kuin mahdollista – jos se syrjäytetään esimerkiksi taistelussa, sijoita se toiselle alueelle, jolla sinulla on susia (korvaa johtajasudella 5 tavallista sutta).

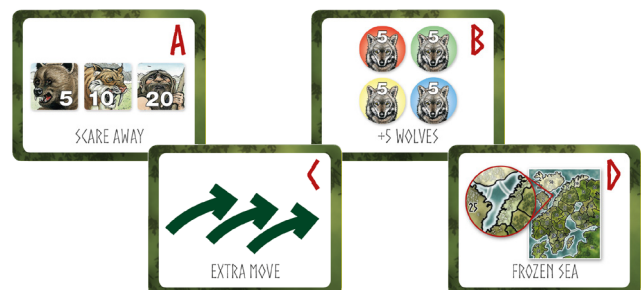
## VOIMAKORTIT

- Voit milloin tahansa pelivuorosi aikana käyttää yhden tai useamman voimakortin.
- Voit käyttää haluamasi määrän kortteja vuorosi aikana, mitään rajoituksia ei ole.
- Voimakortti käytetään näyttämällä se muille pelaajille ja toimimalla kortin ohjeiden mukaisesti. Pane voimakortti käytön jälkeen käytettyjen korttien pinoon. Jos käytät useamman kortin, toimi kuten edellä on kuvattu.
- Jos voimakortit loppuvat, sekoittakaa käytettyjen korttien pino ja käytäkää niitä.

- Kädessäsi saa olla enintään 5 voimakorttia, kun vuorosi päättyy. Jos sinulla on enemmän kuin 5 voimakorttia vuorosi aikana, voit joko käyttää ylimääräiset kortit tai vaihtoehtoisesti poistaa ne kädestäsi vuorosi päätteeksi.

### Voimakortit A, B, C & D

- **Kilpailevien petoeläinten häätö A:** Häädä pois kaikki kilpailevat petoeläimet alueelta, joka rajoittuu sinun hallitsemaasi alueeseen. Petoeläimet pakenevat toiselle alueelle, joka rajoittuu heidän omaansa ja jonka voit valita vapaasti. Jos häädät kilpailevat petoeläimet alueelle, jota sudet ja/tai muut kilpailevat petoeläimet hallitsevat, niiden yhteenlaskettu arvo ei saa ylittää alueen saalisarvoa. Aloita poistaminen susista ja poista sen jälkeen ne kilpailevat petoeläimet, joiden arvo on pienin – jatka poistamista kunnes eläinten yhteenlaskettu arvo on yhtä suuri tai pienempi kuin alueen saalisarvo. Kilpailevat petoeläimet eivät pysty ylittämään vesistöjä henkensä säilyttäen (vaikka vesi olisi jäätynyt). Siksi ne pitää poistaa pelistä, jos häytyvät ne veteen.
- **Lisäsudet (+5 sutta) B:** Tänä vuonna on syntynyt paljon sudenpoikasia! Lisää yksi 5-susilaatta jokaiselle hallitsemallesi alueelle, jolla sinulla on pesä.
- **Ylimääräinen pelivuoro C:** Kun olet saanut päätökseen vaiheen 2 omalla vuorollasi, voit toistaa vaiheen uudelleen ennen kuin jatkat vaiheeseen 3.
- **Jäätynyt meri D:** Yksittäinen vesialue jäätyy kahden maa-alueen välillä, jotta sinä voit viedä sutesi jään yli omalla vuorollasi.



## SIIRTO

Siirrossa voit tehdä **YHDEN** seuraavista asioista:

- Siirtää 5 sutta tai enemmän yhdeltä alueeltasi viereiselle uudelle alueelle (jota et jo hallitse). Valitsemasi sudet täytyy siirtää laumana yhdeltä alueelta toiselle.
- Taistella kilpailevia petoeläimiä vastaan, jos niitä asuu jollakin hallitsemallasi alueella. Katso kohta **Taistelu kilpailevia petoeläimiä vastaan**. Voit ryhtyä taisteluun ainoastaan yhdellä alueella.

## PESÄT



- Voit rakentaa pesän, kun sinulla on uudella alueella joko 20 sutta tai enemmän.
- Pesää tulee **aina olla vahtimassa vähintään 5 sutta**. Jos jonkin alueen pesää ei vahdi vähintään 5 omaa suttasi, kun olet vaikkapa hävinnyt taistelussa, pesä tulee hylätä ja poistaa välittömästi pelilaudalta.
- Sinulla saa olla vain yksi pesä yhdellä alueella.

## TAISTELU

### Taistelu toista pelaajaa vastaan:

Jos siirryt alueelle, jota hallitsevat toisen pelaajan sudet, sinun pitää aloittaa heti taistelu alueen hallinnasta.

1. Aloita heittämällä taistelunoppaa (sivut: I, II, II, II, III) ja kerro saatu luku alueella olevien susiesi määrällä. Tuloksena on sinun **taisteluvoimasi**.
2. Vastustajasi määrittelee oman taisteluvoimansa samalla tavalla.

3. Jos johtajasutesi on alueella taistelun aikana ja olet joko hyökkäävä tai hyökkäyksen kohteena oleva pelaaja, voit halutessasi heittää noppaa uudelleen. Taisteluvoimaksi valitaan suurin luku. Sama koskee molempia taisteluun osallistuvia pelaajia (jos heidän johtajasutensa on alueella).
4. Taistelun **voittaa** se pelaaja, jonka taisteluvoima on suurin ja hän saa ottaa alueen haltuunsa. Jos taisteluvoimanne on yhtä suuri, toistakaa vaiheet 1–3 kunnes toinen teistä voittaa taistelun.
5. Jos häviät taistelun **hyökkääjänä**, sinun täytyy vetää sutesi takaisin sille alueelle, jolta aloitit hyökkäyksen. Jos häviät taistelun **puolustajana**, voit vetää sutesi takaisin viereiselle alueelle, jota hallitset. **Jos susien kokonaisarvo ylittää kyseisen alueen saalisarvon, sinun pitää kuitenkin poistaa susia alueelta**. Jos vetäytyminen ei ole mahdollista, sutesi kuolevat taistelussa ja ne poistetaan pelilaudalta pysyvästi.

### Taistelu kilpailevia petoeläimiä vastaan:

Jos menet alueelle, jolla on yksi tai useampi kilpaileva petoeläin, sinun pitää heti aloittaa taistelu sitä vastaan. Toimi samalla tavalla kuin taistellessasi kilpailevia petoeläimiä vastaan siirtyessäsi toiselle alueelle.

1. Heitä taistelunoppaa taisteluvoimasi määrittämiseksi kuten edellä on kerrottu.
2. Kilpailevan petoeläimen taisteluvoima lukee sitä esittävässä laatassa. Sen taisteluvoiman määrittämiseksi ei siksi tarvitse heittää noppaa. Jos alueella on useita kilpailevia petoeläimiä, heidän taisteluvoimansa lasketaan yhteen ja sinun tulee lyödä tämä luku.
3. Jos taisteluvoimasi ylittää kilpailevien petoeläinten voiman, voitat taistelun ja voit häätää petoeläimen/-t tiehensä viereiselle alueelle. Alue voi olla jonkun lauman hallinnassa oleva alue tai ei kenenkään maata. (Katso lisätietoa kohdasta **Voimakortit**: Kilpailevien petoeläinten häätö).

4. Jos taisteluvoimasi on yhtä suuri tai se alittaa kilpailevan petoeläimen/-ten voiman, et voita taistelua etkä voi häätää petoja pois. Peto/Pedot jäävät alueelle. Alueelle mahdollisesti siirtämiesi susien tulee pysyä alueella ja jakaa se kilpailevien petoeläinten kanssa. Poista susiasi kunnes alueen saalisarvo on yhtä suuri tai suurempi kuin kaikkien kilpailevien petoeläinten ja susien yhteenlaskettu arvo.

Jos siirryt alueelle, jolla on sekä muiden pelaajien susia **ETTÄ** kilpailevia petoeläimiä, sinun pitää taistella niitä vastaan eri taisteluissa. Taistele ensin susia vastaan ja jos voitat, jatkat taistelua kilpailevia petoeläimiä vastaan saadaksesi alueen hallintaasi. Noudata tavanomaisia taistelusääntöjä näissä taisteluissa.

Jos toinen pelaaja siirtää oman vuoronsa aikana kilpailevia petoeläimiä jollekin sinulle kuuluvista alueista, et voi suoraan taistella näitä petoeläimiä vastaan. Jos susien ja petoeläinten yhteenlaskettu arvo ylittää nyt alueen saalisarvon, sinun täytyy vähentää susien määrää. Jos hallitset vieressä olevaa toista aluetta, voit siirtää sudet ylikansoitetulta alueelta tälle alueelle. Ne sudet, joita et voi siirtää mihinkään, tulee poistaa pelilaudalta. Toiselle alueelle siirrettävät sudet tulee siirtää kaikki samalle alueelle.

## VEDEN YLITYS

- Sudet voivat ylittää merialueen kumpaankin suuntaan ainoastaan kohdissa, jotka on **yhdistetty vihreävalkoisilla viivoilla** ja ainoastaan, jos pelaajalla on hallussaan Jäätynyt meri -voimakortti **D**. (Katso **voimakortit**).



- Vesi pysyy jäätyneenä kunnes vuorosi on ohi. Se tarkoittaa, että voit ylittää merialueen uudelleen oman vuorosi aikana. Jos esimerkiksi ylität jäätyneen meren käydäksesi taistelun ja häviät sen, voit vetäytyä takaisin alueelle, jolta tulit.
- Kilpailevat petoeläimet eivät koskaan voi ylittää vesistöjä, eivät edes jäätynyttä vesistöä. Jos petoeläimet ajetaan veteen, ne pitää poistaa heti pelilaudalta.
- Voimakorttia Jäätynyt meri voidaan käyttää ainoastaan yksittäisen merialueen jäädyttämiseen yhden pelivuoron ajaksi. Jäätyvän merialueen valitsee pelaaja, jonka hallussa Jäätynyt meri -kortti on, ja valintaa ei voi muuttaa, kun se on tehty.

## VAELTAMINEN

- Voit siirtää kaikkia susiasi yhden kerran pelivuorosi aikana.
- Sudet, joita ei ole siirretty aikaisemmin vuoron aikana, voidaan siirtää viereiselle hallinnassasi olevalle alueelle.
- Taistelu ei ole sallittu osana vaellusta. Kaikkien susien ja petoeläinten yhteenlasketun arvon tulee olla jokaisella yksittäisellä alueella yhtä suuri tai pienempi kuin alueen saalisarvo, kun päätät pelivuorosi. Poista mahdolliset ylimääräiset sudet pelilaudalta.

## SAALISARVO

Eri alueilla on eri määrä syötävää eli saaliseläimiä. Alueella pystyy selviytymään tietty määrä susia ja/ tai kilpailevia petoeläimiä, ja sen määrittelee alueen saalisarvo. Pelilaudan numerot kertovat eri alueiden saalisarvon.

Kun olet tehnyt oman/-t siirtosi ja päätät pelivuorosi, **alueen kaikkien eläinten yhteenlaskettu arvo ei saa olla saalisarvoa suurempi** (joudut poistamaan susiasi kunnes niiden arvo ei enää ylitä saalisarvoa).



# AGE OF THE WOLF



## Indhold

1 spilleplade

1 kampterning

Poletter til 4 ulveflokke:

*Rød, grøn, blå og gul, hvor hver flok indeholder:*

*1 lederulv*

*10 stk. ulvepoletter med værdien 5*

*6 stk. ulvepoletter med værdien 10*

*4 stk. ulvepoletter med værdien 15*

*6 huler*

Fordelskort:

*8 Skræm bort rovdyrsrivaler, kort A*

*7 ekstra ulve, kort B*

*5 ekstra træk, kort C*

*8 frossent hav, kort D*

Rovdyrsrivaler:

*5 mennesker*

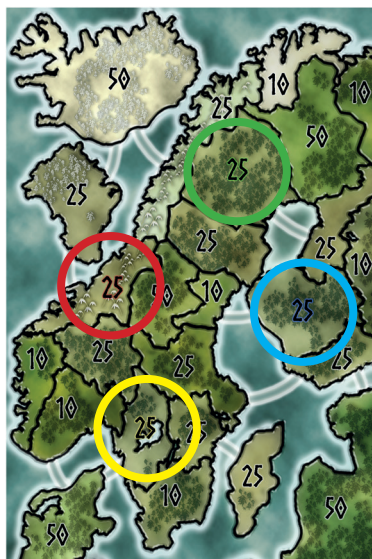
*15 tigre*

*20 bjørne*

Spilleregler

## Forberedelser

1. Vælg din ulveflok, og placér alle ulve og huler i din farve foran dig.
2. Bestem, hvem der skal starte med at spille ved at tage en hule fra samtlige spillere, og vilkårligt trække én for at afgøre, hvem der starter. Spil derefter med uret.
3. Placér din lederulv, 20 andre ulve samt en hule på spillepladen i det område, som er markeret med din farve.
4. Placér vilkårligt en rovdyrsrival i alle de øvrige områder. Hvis nogen rovdyrsrival på spillepladen har en større værdi end det aktuelle område, erstatter du den med en anden rovdyrsrival, indtil **alle områder har en rovdyrsrival med samme eller lavere værdi end foderværdien** (se Foderværdi).
5. Bland fordelskortene, og del 3 stykker ud til hver spiller.



**Formål med spillet! Du kan vinde spillet på to måder: Hvis du har 5 huler i spil, når det er din tur igen, eller hvis du er den sidste overlevende i ulveflokk.**

## Spill

1. Når det er din tur, skal du placere 5 ulve i hvert område, hvor du har en hule.
2. Lav en flytning, enten i et nyt område eller for at forsvare et eksisterende område. (Se **Flytning**)
3. Hvis du har lavet en flytning ind i et område med rivaliserende ulve eller rovdyr, starter kampen. (Se **Kamp**)
4. Hvis du har 20 eller flere ulve i et nyt område, kan du bygge en hule. (Se **Huler**)
5. Alle ulve, som ikke flyttes i dette træk, kan nu omplaceres ved, at du anvender din evne til at migrere. (Se **Migrere**)
6. Hvis ulvene og rovdyrsrivalerne i et af dine områder, har en højere samlet værdi end det nuværende områdes foderværdi, **NÅR DIN RUNDE SLUTTER** - skal du fjerne så mange af dine ulve, at værdien er lig med eller under områdets foderværdi.
7. Afslut dit træk ved at tage et nyt fordelskort.

Du beholder din lederulv, så længe det går. Hvis den bliver slået i f.eks. en kamp, skal du sætte den ind i et andet område, hvor du har ulve (erstat 5 andre ulve med lederulven).

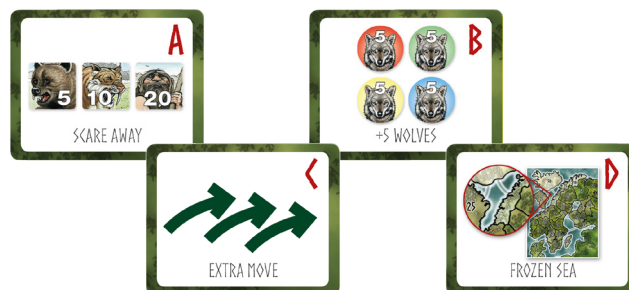
## FORDELSKORT

- I løbet af dit træk kan du når som helst anvende et eller flere fordelskort.
- Der findes ingen grænser for, hvor mange kort du kan anvende pr. træk.
- For at bruge et fordelskort skal du vise det til de andre spillere og udføre de handlinger, der er beskrevet på kortet. Læg derefter det anvendte fordelskort i bunken med brugte kort. Gentag dette, hvis du anvender mere end ét kort.

- Hvis der ikke findes flere nye fordelskort, skal du blande bunken med brugte kort og anvende disse.
- Du kan maks. have 5 fordelskort på hånden, når dit træk afsluttes. Hvis du har mere end 5 fordelskort under dit træk, kan du vælge at anvende de ekstra kort, ellers skal du lægge disse kort væk, når du er færdig med dit træk.

### Fordelskort A, B, C & D

- **Skræm bort rovdyrsrivaler A:** Skræm alle rovdyrsrivaler bort i et område, som støder op til et område, som du kontrollerer. Rovdyrsrivalerne flytter til et andet område, som støder op til deres eget, og som du frit vælger. Hvis du skræmmer alle rovdyrsrivalerne bort til et område, som kontrolleres af ulve og/eller andre rovdyrsrivaler, må deres sammenlagte værdi ikke overstige områdets foderværdi. Start med de ulve og siden de rovdyrsrivaler, som har den laveste værdi - fjern indtil deres samlede værdi er lig med eller under områdets foderværdi. Rovdyrsrivaler kan ikke krydse vand (uanset om det er frosset eller ej) med livet i behold, så de skal fjernes fra spillet, hvis du vælger at skræmme dem mod vandet.
- **Ekstra ulve (+5 ulve): B:** Masser af ulveunger i år! Tilføj yderligere 5 ulvepoletter til hvert område, du kontrollerer og har en hule i.
- **Ekstra træk C:** Når du har gennemført trin 2 i dit træk, kan du gentage trinnet, inden du fortsætter til trin 3.
- **Frossent hav D:** Fryser vandet i en enkelt vandforbindelse mellem to områder, kan du bringe dine ulve over isen, når det er din tur.



## FLYTNING

Du kan vælge at foretage EN af følgende ting som din flytning:

- Flyt 5 eller flere ulve fra et af dine områder til et nyt nærliggende område (som du ikke allerede kontrollerer). De ulve, som du vælger, skal flyttes som en flok, fra et område til et andet.
- Kæmp mod eventuelle rovdyrsrivaler, som allerede findes i et af de områder, som du kontrollerer. Se **Kamp mod rovdyrsrivaler**. Dette kan du kun gøre i et område.

## HULER



- Du kan bygge en hule, når du har 20 eller flere ulve i et område.
- En hule skal **altid vogtes af mindst 5 ulve**. Hvis din hule i et område ikke vogtes af mindst 5 af dine egne ulve, f.eks. efter at du har tabt en kamp, overgives hulen straks og fjernes fra spillepladen.
- Du må kun have en hule pr. område

## KAMP

### Mod en anden spiller:

Hvis du går ind i et område, som kontrolleres af en anden spillers ulve, skal du straks kæmpe om kontrollen over dette område.

1. Start med at kaste med kampterningen (sider: I, II, II, II, III) og gang cifrene, som kastes med terningen med det antal ulve, som du nu har i området. Resultatet er din **kampstyrke**.
2. Din modstander fastsætter sin kampstyrke på samme måde.

3. Hvis din lederulv er i området under kampen, uanset om du er spilleren, der angriber eller bliver angrebet, kan du vælge at kaste med terningen igen. Den højeste værdi anvendes. Dette gælder både spillerne, som deltager i kampen (hvis deres lederulv er i området).
4. Spillerens med højeste kampstyrke **vinder** kampen og tager kontrol over området. Hvis jeres kampstyrke er lige høj, skal I gentage trin 1 til 3, indtil en af jer vinder kampen.
5. Hvis du taber en kamp som **angriber**, skal du trække dine ulve tilbage til det område, som de angreb fra. Hvis du taber som **forsvarer**, kan du trække dine ulve tilbage til et nærliggende område, som du allerede kontrollerer. Sørg for at fjerne ulve, hvis deres samlede værdi overstiger det aktuelle områdes foderværdi. Hvis det ikke er muligt at trække sig tilbage, dør dine ulve i kampen og fjernes fra spillepladen.

### Mod rovdyrsrivaler:

Hvis du går ind i et område, hvor der findes en eller flere rovdyrsrivaler, skal du straks kæmpe mod dem på følgende måde. Gør det samme, som hvis du kæmper mod eksisterende rovdyrsrivaler, når du flytter ind i et område.

1. Kast med kampterningen for at fastsætte din kampstyrke i henhold til tidligere beskrivelse.
2. Rovdyrsrivalernes kampstyrke er den værdi, som vises på poletten. Ingen terning skal kastes for at afgøre den. Flere rovdyrsrivaler i samme område regnes som en, så det er deres sammenlagte værdi, du skal slå.
3. Hvis din kampstyrke overstiger rovdyrsrivalerne, vinder du kampen og kan jage den/dem til et nærliggende område. Dette omfatter ukontrollerede områder og områder, som kontrolleres af nogen. (Se **Fordelskort**: Skræm bort rovdyrsrivaler for at få flere oplysninger)

4. Hvis din kampstyrke er lige så stor eller under rovdysrivalens/rovdysrivalernes, vinder du ikke kampen og kan ikke skræmme den/dem bort. Rovdysrivalen (rovdysrivalerne) bliver i området. Eventuelle ulve, som du har flyttet ind i området, skal blive der og dele området med rovdysrivalerne. Fjern dine ulve, indtil områdets foderværdi er mindst lige så stor som den sammenlagte værdi for alle rovdysrivaler og ulve i området.

Hvis du går ind i et område, hvor der både findes andre ulve **OG** rovdysrivaler, skal du kæmpe mod dem enkeltvis. Først skal du kæmpe mod ulvene, og hvis du vinder, skal du derefter kæmpe mod rovdysrivalerne for at tage kontrol over området. Følg de almindelige kampregler for disse kampe.

Hvis en anden spiller under sit træk flytter rovdysrivaler ind i nogle af dine områder, kan du ikke kæmpe mod disse rovdysrivaler direkte. Men hvis den kombinerede værdi for ulve og rovdyr nu overstiger områdets foderværdi, skal du reducere antallet af ulve. Hvis du kontrollerer et andet nærliggende område, kan du flytte ulve fra det overfyldte område til dette område. Ulve, som du ikke har mulighed for at flytte nogle steder hen, skal fjernes fra spillepladen. Ulvene, som du skal flytte, skal alle flyttes til samme område.

## KRYDS VANDET

- Ulve kan kun krydse vand mellem områder, der er **forbundet med grøn-hvide markeringer** i nogle af retningerne og kun ved hjælp af fordelskortet Frossent hav **D**. (Se Fordelskort).



- Vandet bliver ved med at være frossent, indtil dit træk er ovre. Det betyder, at du kan krydse vandet igen under dit træk. Hvis du f.eks. krydser frossent vand for at deltage i en kamp, og du taber kampen, kan du trække dig tilbage til området, hvor du kom fra.
- Rovdysrivaler kan aldrig krydse vand, heller ikke selvom det er frossent. Hvis rovdysrivaler skræmmes ned i vandet, skal de straks fjernes fra spillepladen.
- Fordelskortet Frossent hav kan kun anvendes til at fryse et enkelt vand i løbet af et træk. Vandet vælges af den spiller, som har fordelskortet Frossent hav, og når valget er foretaget, kan det ikke ændres

## MIGRERE

- Alle dine ulve kan flyttes én gang pr. træk.
- Ulve, som ikke blev flyttet tidligere i trækket, kan flyttes til et nærliggende område, som du kontrollerer.
- Kamp er ikke tilladt som en del af migrationen, og den sammenlagte værdi for alle ulve og rovdyr skal i hvert enkelt område være lige så stor eller lavere end foderværdien, når du afslutter dit træk. Fjern eventuelle ulve, der er i overskud, fra spillepladen.

## FODERVÆRDI

Områderne er rige på forskelligt foder. Et områdes foderværdi bestemmer den maksimale værdi for ulve og/eller rovdysrivaler, som kan overleve i områderne. Cifrene på spillepladen angiver de forskellige områders foderværdi.

Når du er færdig med dit træk og afslutter din runde, må **værdien på samtlige dyr i et område ikke overstige foderværdien** (fjern dine ulve, indtil værdien ikke overstiger områdets foderværdi).





# AGE OF THE WOLF



## Innhold

1 Spillebrett

1 Kampterning

4 Ulveflokker:

*Rød, grønn, blå og gul, der hver flokk inneholder:*

*1 stk. Lederulv*

*10 stk. 5-Ulvebrikker*

*6 stk. 10-Ulvebrikker*

*4 stk. 15-Ulvebrikker*

*6 stk. Hi*

Fordelskort:

*8 stk. Skrem bort Rovdyrrivaler, Kort A*

*7 stk. Ekstra Ulver, Kort B*

*5 stk. Ekstra trekk, Kort C*

*8 stk. Frosset hav, Kort D*

Rovdyrrivaler:

*5 stk. Mennesker*

*15 stk. Tigre*

*20 stk. Bjørner*

Spilleregler

## Forberedelser

1. Velg din Ulveflokk og plasser alle Ulver og Hi i din farge foran deg.
2. Bestem hvem som skal begynne spillet ved å ta et Hi fra samtlige spillere og trekke et helt tilfeldig for å avgjøre hvem som begynner. Spill deretter med urviseren.
3. Plasser din Lederulv, 20 andre Ulver samt et Hi på spillebrettet i den regionen som er markert med din farge.
4. Plasser en Rovdyrrival tilfeldig i samtlige gjenværende regioner. Hvis en Rovdyrrival på spillebrettet har en større verdi enn den aktuelle regionen, bytter du den ut med en annen Rovdyrrival til **alle regioner har en Rovdyrrival av samme eller lavere verdi enn Bytteverdien** (se Bytteverdi).
5. Bland Fordelskortene og del ut 3 til hver spiller.



**Målet for spillet! Du kan vinne spillet på to måter: ved at du har 5 Hi i spill når det er din tur igjen, eller ved å ha den siste overlevende Ulveflokken.**

## Spill

1. Når det er din tur, plasserer du 5 Ulver i hver region der du har et Hi.
2. Foreta et trekk, enten inn i en ny region eller for å forsvare en eksisterende region. (Se **Forflytting**)
3. Hvis du har foretatt en forflytting inn i en region med rivaliserende Ulver eller Rovdyr, starter kampen. (Se **Kamp**)
4. Hvis du har 20 eller flere Ulver i en ny region, kan du bygge et Hi. (Se **Hi**)
5. Alle Ulver som ikke er flyttet i dette trekket kan nå omplasseres ved at du bruker din evne til å streife. (Se **Streife**)
6. Hvis Ulvene og Rovdyrrivalene i en av dine regioner har en høyere samlet verdi enn den aktuelle regionens byttedyrverdi **NÅR DIN TUR ER OVER**, legger du til side så mange av dine Ulver at verdien er lik eller underskrider regionens byttedyrverdi.
7. Avslutt din tur ved å trekke et Fordelskort.

Du vil beholde Lederulven din så lenge det går – hvis den blir slått i f.eks. en Kamp, setter du den inn i en annen region der du har Ulver (erstatt 5 andre Ulver med Lederulven).

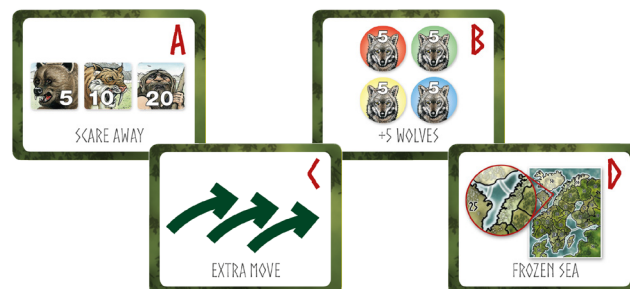
## FORDELSKORT

- Du kan når som helst bruke ett eller flere Fordelskort under trekket ditt.
- Det er ingen begrensning for hvor mange kort du kan bruke per trekk.
- For å bruke Fordelskort, viser du det til de andre spillerne og utfører det tiltaket som beskrives på kortet. Legg deretter det brukte Fordelskortet i bunken med kastede kort. Gjenta dette dersom du bruker flere enn ett kort.

- Hvis bunken med nye Fordelskort tar slutt, blander dere bunken med kastede kort og bruker disse.
- Du kan ha maks. 5 Fordelskort på hånden når ditt trekk avsluttes. Hvis du har flere enn 5 Fordelskort under ditt trekk, kan du velge å bruke de ekstra kortene, eller så må du legge bort disse når ditt trekk avsluttes.

### Fordelskortene A, B, C & D

- **Skrem bort Rovdyrrivaler A:** Skrem bort Rovdyrrivaler i en region som grenser til en region du kontrollerer. Rovdyrrivalene flykter til en annen region som grenser til deres egen og som du velger fritt. Hvis du skremmer bort Rovdyrrivaler til en region som kontrolleres av Ulver og/eller andre Rovdyrrivaler, kan ikke deres samlede verdi overstige regionens Bytteverdi. Begynn med Ulvene og deretter deres Rovdyrrivaler som har lavest verdi – legg bort til deres samlede verdi er lik eller lavere enn regionens bytteverdi. Rovdyrrivaler kan ikke krysse vann (uansett om det er frosset til is eller ikke) med livet i behold, så de bør fjernes fra spillet dersom du velger å skremme dem mot vann.
- **Ekstra Ulver (+5 Ulver) B:** Masser av Ulvevalper i år! Legg til ytterligere en 5-Ulvebrikke til hver region du kontrollerer og har et Hi i.
- **Ekstra trekk C:** Etter å ha fullført trinn 2 i trekket ditt, kan du gjenta trinnet før du går videre til trinn 3.
- **Frosset hav D:** Hvis vannet fryser i en enkelt vannforbindelse mellom to regioner slik at du kan føre dine Ulver over isen når det er din tur.



## FORFLYTTING

Til din forflytting kan du velge å gjøre **EN** av følgende ting:

- Flytt 5 eller flere Ulver fra en av dine regioner til en ny tilstøtende region (som du ikke allerede kontrollerer). De Ulvene du velger må flyttes som en flokk fra en region til en annen.
- Kjemp mot eventuelle Rovdyrrivaler som allerede befinner seg i en av de regionene du kontrollerer. Se **Kamp mot Rovdyrrivaler**. Dette kan du bare gjøre i én region

## HI



- Du kan bygge et Hi når du har 20 eller flere Ulver i en region.
- Et Hi må **alltid bevoktes av minst 5 Ulver**. Hvis ditt Hi i en region ikke bevoktes av minst 5 av dine egne Ulver, for eksempel etter at du har tapt en kamp, forlates Hiet omgående og fjernes fra Spillebrettet.
- Du kan bare ha ett Hi per region.

## KAMP

### Mot en annen spiller:

Hvis du går inn i en region som kontrolleres av en annen spillers Ulver, må du umiddelbart kjempe om kontrollen over denne regionen.

1. Begynn med å kaste Kampterningen (sider: I, II, II, II, III) og multipliser tallet terningen viser med det antallet Ulver du har i regionen nå. Resultatet er din **kampstyrke**.
2. Din motstander fastsetter sin kampstyrke på samme måte.

3. Hvis Lederulven din er i regionen under kampen, enten du er spilleren som angriper eller er den som blir angrepet, kan du velge å kaste terningen på nytt. Den høyeste verdien brukes. Dette gjelder begge spillerne som deltar i kampen (dersom deres Lederulv er i regionen).
4. Spilleren med høyest kampstyrke **vinner** kampen og tar kontroll over regionen. Hvis deres kampstyrke er like høy, gjentar dere punkt 1–3 til en av dere vinner kampen.
5. Hvis du taper en kamp som **angriper**, må du trekke Ulvene dine tilbake til den regionen de angrep fra. Hvis du taper som **forsvarer**, kan du trekke Ulvene dine tilbake til en tilstøtende region du allerede kontrollerer. **Sørg for å legge vekk Ulver dersom deres totale verdi overstiger den aktuelle regionens bytteverdi**. Hvis retrett ikke er mulig, dør Ulvene dine i kampen og fjernes helt fra Spillebrettet.

### Mot Rovdyrrivaler:

Hvis du går inn i en region der det finnes en eller flere Rovdyrrivaler, må du omgående kjempe mot dem på følgende måte. Gjør på samme måte dersom du kjemper mot eksisterende Rovdyrrivaler ved forflytting inn i en region.

1. Kast Kampterningen for å fastslå din kampstyrke som beskrevet tidligere.
2. Rovdyrrivalens kampstyrke er den verdien som vises på dennes polett. Det er ikke nødvendig å kaste terning for å avgjøre den. Flere Rovdyrrivaler i samme region regnes som én, så det er deres samlede verdi du må slå.
3. Hvis din kampstyrke overstiger Rovdyrrivalenes, vinner du kampen og kan jage den/dem i vei til en tilstøtende region. Dette inkluderer både ukontrollerte regioner og regioner som kontrolleres av noen. (Se **Fordelskortene**: Skrem bort Rovdyrrivaler for ytterligere informasjon)

4. Hvis din kampstyrke er like stor som eller mindre enn Rovdyrrivalens/Rovdyrrivalenes, vinner du ikke kampen og kan ikke skremme den/dem bort. De(n) blir værende i regionen. Eventuelle Ulver du har flyttet inn i regionen må bli værende der og dele regionen med Rovdyrrivalene. Legg vekk dine Ulver til regionens bytteverdi er minst like stor som den samlede verdien av alle Rovdyrrivaler og Ulver i regionen.

Hvis du går inn i en region der det finnes både andre Ulver **OG** Rovdyrrivaler, må du kjempe mot disse omgående på følgende måte. Først må du kjempe mot Ulvene, og hvis du vinner, må du kjempe mot Rovdyrrivalene for å ta kontroll over regionen. Følg de vanlige kampreglene for disse kampene.

Hvis en annen spiller under sitt trekk flytter Rovdyrrivaler inn i en av dine regioner, kan du ikke kjempe mot disse Rovdyrrivalene umiddelbart. Men hvis den kombinerte verdien for Ulver og Rovdyr nå overstiger regionens byttedyrverdi, må du redusere antallet Ulver. Hvis du kontrollerer en annen tilstøtende region, kan du forflytte Ulver fra den overbefolkede regionen til denne. Ulver du ikke har mulighet til å flytte noe sted, må fjernes fra Spillebrettet. Alle Ulver du må flytte skal flyttes til samme region.

## KRYSSSE VANN

- Ulver kan bare krysse vann mellom regioner som er **forbundet med grønnhvite markeringer** i en av retningene, og da kun ved hjelp av Fordelskortet Frosset hav **D**. (Se Fordelskort).



- Vannet forblir frosset til ditt trekk er over. Det innebærer at du kan krysse vannet igjen under ditt trekk. Hvis du for eksempel krysset tilfrosset vann for å utkjempe en kamp og du taper denne, kan du trekke deg tilbake til regionen du kom fra.
- Rovdyrrivaler kan aldri krysse vann, ikke engang når det er frosset. Hvis Rovdyrrivaler skremmes ned i vannet, må de fjernes fra Spillebrettet omgående.
- Fordelskortet Frosset hav kan kun brukes for å fryse ett enkelt vann under ett trekk. Vannet velges av den spilleren som har Fordelskortet Frosset hav, og når valget er tatt, kan det ikke endres.

## STREIFE

- Alle dine Ulver kan flyttes én gang per trekk.
- Ulver som ikke er flyttet tidligere i trekket kan forflyttes til en tilstøtende region som du kontrollerer.
- Kamp er ikke tillatt som en del av streifingen, og den samlede verdien av alle Ulver og Rovdyr må i hver enkelt region være like stor som eller lavere enn bytteverdien når du avslutter ditt trekk. Fjern eventuelle overskuddsulver fra spillebrettet.

## BYTTEVERDI

Regionene har ulikt med byttedyr. En regions bytteverdi fastslår den maksimale verdien av Ulver og/eller Rovdyrrivaler som kan overleve i regionene. Tallene på spillebrettet angir de ulike regionenes bytteverdi.

Når du har foretatt ditt/dine trekk og avslutter din runde, **kan verdien av samtlige dyr i en region ikke overstige bytteverdien** (legg til side ulvene dine til verdien ikke overstiger regionens bytteverdi).