



О ИГРЕ :

Стая (The Wolves) – это глубокая стратегическая настольная игра о борьбе за выживание, доминирование и контроль территорий в дикой природе. Игроки берут на себя роль предводителей волчьих стай, которые проходят путь от нового месяца до полного, расширяя влияние, вербуя одиночек, строя логова и вступая в жесткое соперничество с другими стаями. Каждое решение здесь имеет долгосрочные последствия и требует тщательного планирования.

КОМПЛЕКТАЦИЯ :

В коробке находится множество компонентов, обеспечивающих глубину и вариативность партий. Игра содержит планшеты игроков, фишки волков и альфа-волков, тайлы местности, жетоны добычи, одиночек, хранилищ и логов, жетоны победных баллов и бонусов, региональные поля, планшет месяца, карты-памятники и правила игры на украинском языке.

ДЛЯ КОГО ИГРА :

«Стая» лучше всего подойдет опытным игрокам и ценителям стратегий с контролем территорий и высоким взаимодействием. Она понравится любящим асимметрию, модульные поля и атмосферные игры с серьезной тактической составляющей. Также это хороший выбор для компаний и семей, которые готовы к более сложному игровому процессу и напряженной конкуренции.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ :

Перед началом партии формируется модульное игровое поле из тайлов местности и регионов. Каждый игрок получает свой планшет стаи, фишки волков, альфа-волков и стартовые компоненты. Планшет луны размещается в центре стола и определяет продолжительность игры, постепенно приближая финал лунного цикла.

ХОД ИГРЫ

Партия проходит в течение лунного цикла, где игроки поочередно выполняют действия, перемещая волков, создавая хранилища, превращая их в логова и воют, чтобы присоединить одиночек. Отдельную роль играет механика доминирования, позволяющая перехватывать контроль над волками соперников. В определенных условиях автоматически происходит охота на добычу, а контроль над территориями приносит победные баллы. Каждый ход может ускорить движение луны, поэтому темп игры постоянно держит в напряжении.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра завершается с наступлением полнолуния. После этого игроки подсчитывают победные баллы за контроль территорий, логово, выполненные условия и другие достижения. Побеждает тот, чья стая оказалась наиболее влиятельной и смогла лучше адаптироваться к жестким условиям борьбы.



Советы для игры:



01

В «Стае» важно не расплывать силы и заранее планировать расширение территорий.

02

Чрезмерно агрессивные действия могут привести к потере контроля, тогда как своевременный вой и продуманное размещение логов способны принести решающее преимущество. Баланс между доминированием, развитием и темпом лунного цикла часто становится ключом к победе.

