

# LUPOS

Emocjonująca gra kooperacyjna

dla 1-5 osób od 7 lat

Autorzy: Wolfgang Discherl i Julian Gupta

*Nad wilczym lasem zaświecił księżyc w pełni. Wilki długo czekały na tę chwilę, bo daje ona sposobność spotkania Luposa – legendarnego wodza ich watahy.*

*Tajemnicze miejsca i ścieżki oraz dramatyczne zdarzenia czekają na uczestników gry **Lupos**. Gracz, na którego przypada kolejka, losuje z woreczka żeton ruchu, wskazujący pole, do którego może przeprowadzić jednego wilka. Ale którego wilka i na które pole? Jeżeli uda się zebrać całą watahę w odpowiednim czasie i miejscu, można wywołać wilczego ducha i wygrać grę. Jednak wszyscy gracze muszą ze sobą zgodnie współpracować. Czy zdążycie wypełnić misję, zanim nadejdzie świt?*



## Rekwizyty

- 1 plansza (z 5 części)



- 1 Wilcza Skala (z 2 części)



- 24 żetony miejsc

3 zestawy po 8 żetonów  
Poprzez wybór zestawów można regulować stopień trudności rozgrywki



Awers: Pokazuje miejsce i misję do wykonania



Rewers: Pokazuje wilcze duchy, które znajdziecie po wykonaniu misji

- 4 figurki sów



- 1 legendarny wódz wilków Lupos

- 4 wilki – z plastikowymi podstawkami



- 16 żetonów lasu

zielony awers:



niebieski rewers:



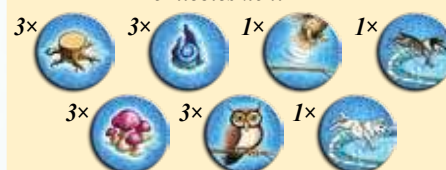
- 12 żetonów Luposa



5x Nora 4x Odlatująca Sowa 3x Wycie rewers Sowa

- 21 żetonów ruchu

15 niebieskich:



6 żółtych:



- 2 woreczki

- 1 instrukcja

## Cel gry

Celem gry jest znalezienie w Wilczym Lesie siedmiu wilczych duchów, zanim skończy się noc. Aby tego dokonać, trzeba w odpowiednich momentach przeprowadzić członków wilczej watahy w odpowiednie miejsca na terenie lasu. Wilki poruszane są według wskazań na żetonach ruchu, losowanych z woreczka.

Ponieważ wszyscy stanowicie zespół, powinniście uzgadniać między sobą, jaki ruch wykonać. Gdy uda wam się znaleźć wszystkie siedem wilczych duchów, zanim skończy się noc, legendarny wódz pojawi się na Wilczej Skale i wszyscy gracze wspólnie wygrywają.



# Przygotowanie gry

- 1) Złóżcie z pięciu części **planszę** i połączcie ją na środku stołu. Do planszy dołączcie Wilczą Skalę, wsuwając jej zaczepy w odpowiednie otwory.
- 2) Połóżcie po jednym żetonie „Wycie”, „Nora” i „Odlatująca Sowa” na małej polanie po lewej stronie u góry planszy. Pozostałe żetony Lupsa pomieszczone obrazkami do dołu i ustawcie w stos obok planszy.

- 4) Niezależnie od liczby graczy, **wszystkie cztery figurki wilków** postawcie na polu startowym.

- 5) Pomieszczone **żetony lasu** zieloną stroną do góry i losowo rozłóżcie na wolnych polach ścieżek i polach z norami.

- 6) **15 niebieskich żetonów ruchu** włóżcie do jednego woreczka, a **6 żółtych żetonów ruchu** połóżcie obok planszy.



- 7) Posortujcie żetony miejsc według liczby wilczych głów na rewersach i utwórzcie trzy stosy. Im więcej głów, tym misja jest trudniejsza do wykonania. **W każdej rozgrywce będą wykorzystywane dwa stosy żetonów.**

Do pierwszej rozgrywki przeznaczone są żetony z jedną i dwiema głowami. Żetony z trzema głowami nie będą potrzebne, więc możecie odłożyć je do pudełka.



16 żetonów miejsc, wybranych do rozgrywki, wrzućcie do drugiego woreczka, natychmiast wyciągnijcie trzy żetony i połóżcie je na planszy, na polach z takimi samymi obrazkami jak na żetonach. Woreczek odłóżcie za Wilczą Skalę.

**Uwaga:** Jeżeli z woreczka zostanie wyciągnięty żeton, którego pole jest już zakryte, wrzućcie go z powrotem do woreczka i wylosujcie inny. Na planszy muszą być zawsze żetony trzech różnych miejsc.

**Obrazki na żetonach miejsc pokazują, które wilki należy sprowadzić w dane miejsce aby wykonać misję.**



Mały wilk



Duży wilk



Dowolny wilk

**Przykład:** Jeżeli wylosowany został taki żeton, połóżcie go na polu z namalowaną wieżą. Aby wywołać Wilczego Ducha, musicie wprowadzić na pole z wieżą jednego małego, jednego dużego i jednego dowolnego wilka (małego lub dużego).



## Przebieg gry

### 3) Luposa i 4 figurki sów połóżcie obok planszy.



#### Przykład:

Jeżeli wylosowany został taki żeton, połóżcie go na polu z namalowanym młynem. Aby wywołać wilczego ducha, musicie wprowadzić do młyna dwa duże wilki.

Lupos jest grą kooperacyjną. Wszyscy działacie wspólnie, jak wataha wilków i albo wszyscy wygracie albo wszyscy przegracie. Żaden wilk nie jest na stałe przypisany do gracza – każdy gracz może przesuwać każdego wilka. W każdej rundzie gry wilczy duch może zostać odnaleziony w trzech różnych miejscach. Zadaniem graczy jest doprowadzenie wilków do tych miejsc. Ruchy będziecie wykonywać w kolejności zegarowej, począwszy od najmłodszego gracza. Ruch składa się z wyciągnięcia jednego żetonu z woreczka i wykonania akcji, związanej z wyciągniętym żetonem.

**!!! Uwaga:** Za każdym razem powinniście przedyskutować aktualny ruch i pomagać sobie nawzajem. Ale ostateczną decyzję zawsze podejmuje gracz, którego jest kolejka. Wszyscy wspólnie wygracie, gdy odnajdziecie siedem wilczych duchów. Przegracie, gdy nie zdołacie tego zrobić, zanim upłyną cztery rundy i skończy się księżycowa noc.

**Wskazówka:** W pierwszej grze nie musicie czytać od razu całej instrukcji. Zaczynacie grać, wyciągacie żetony i sprawdzacie, co trzeba zrobić.



## Żetony ruchu

Polecenia, wynikające z wyciągniętych z woreczka żetonów ruchu musicie natychmiast wykonać i odłożyć żetony na dużą polanę, po prawej stronie u góry planszy. Będą tam leżały do końca rundy.



### Pniak, grzyby i kamień



Większość żetonów w woreczku pokazuje jeden z tych obrazków i pozwala graczom na przesuwanie wilków w lesie. Wilka przesuwanie wzdłuż dowolnej ścieżki do najbliższego pola z takim obrazkiem, aczkolwiek możecie go zatrzymać wcześniej.

**Uwaga:** Na jasnozielonym polu może stać tylko jeden wilk, natomiast liczba wilków na ciemnozielonych polach jest nieograniczona.

**!!! Uwaga:** Jeżeli wilk stoi na polu z obrazkiem, pokazanym na wyciągniętym żetonie, możecie (poruszając się innym wilkiem) przeskoczyć to pole i dojść do następnego.

#### Przykłady:

1. Marek wyciągnął żeton z grzybami. Po poradzie z innymi graczami postanawia przesunąć dużego wilka o dwa pola, na najbliższe pole z grzybami.

2. Następnie ruch wykonuje Kasia. Wyciąga żeton z kamieniem i przesuwa drugiego dużego wilka o trzy pola, na najbliższe pole z kamieniem. Kasia mogła oczywiście przesunąć dużego wilka w drugą stronę, na inne pole z kamieniem.



3. Szymon również wyciąga żeton z kamieniem. Mógłby przesunąć małego wilka z pola startowego na pole z kamieniem za wieżą, przeskakując pole z kamieniem, na którym stoi duży wilk. Postanawia jednak zatrzymać małego wilka wcześniej, na polu obok wieży.



## Małe wilki



Małe wilki uwielbiają kąpiel, nawet wtedy, gdy powinny robić co innego. Jeżeli wyciągniesz z woreczka żeton z małym wilkiem, natychmiast postaw pokazanego na obrazku wilka na polu jednego z dwóch jezior.



- W jednym jeziorze mogą kąpać się oba wilki.
- Jeżeli wylosowany wilk kąpie się właśnie w jednym jeziorze, przenieś go do drugiego jeziora.



*Przykład 4: Marek wyciągnął żeton z małym białym wilkiem. Musi przestawić tego wilka na jedno z dwóch jezior. Po naradzie z innymi graczami, wybiera jezioro na środku planszy.*

## Sowa



Sowy określają długość rundy. Jeżeli wyciągniesz żeton z sową, nie odkładaj go na dużą polanę, tylko umieść na jednym z trzech pól na drzewach bez liści. Gdy wszystkie trzy takie pola zostaną zajęte sowami, runda natychmiast się kończy.

*Przykład 5: Kasia wyciągnęła z woreczka żeton z sową i kładzie go na jednym z trzech odpowiednich pól.*



## Odlatująca sowa



Macie szczęście! Jedną leżącą na planszy sowę możecie odłożyć do woreczka. Jeżeli żadna sowa nie wylądowała wcześniej na planszy, to nic się nie dzieje. Żeton z odlatującą sową połóżcie na dużej polanie.

*Przykład 6: Szymon wyciągnął z woreczka żeton z odlatującą sową, więc odkłada jeden żeton sowy z planszy do woreczka.*



Wiecie już, jak poruszać się w lesie. Teraz dowiedziecie się, co się dzieje, gdy wilk zatrzyma się na jednym z zielonych pól.



## Żetony lasu

Jeżeli wilk zatrzyma się na polu, na którym leży żeton lasu, musicie zdjąć żeton z planszy, odwrócić i wykonać wynikającą z niego akcję.

*Przykład 7: Marek przesunął wilka na pole z żetonem lasu, odwraca żeton i wykonuje akcję.*



## Pniak, grzyby lub kamień

Tak, jak w przypadku żetonów ruchu, przesuniecie dowolnie wybranego wilka na najbliższe pole z takim obrazkiem. Można oczywiście zatrzymać wilka wcześniej.



## Żółty żeton ruchu

Weźcie leżący obok planszy żółty żeton z takim samym obrazkiem i wrzucie go do woreczka. Żółty żeton działa tak samo jak niebieski i będzie można go wylosować później w trakcie rozgrywki.



## Wiewiórka

Odkrycie wiewiórki nie pomaga w grze. Wilki tracą tylko czas, goniąc wiewiórkę. Jeżeli odkryłeś wiewiórkę, wyciągnij z woreczka kolejny żeton. Jeżeli jest to żeton ruchu, odłóż go na dużą polanę **bez wykonywania** jakiegokolwiek akcji. Jeżeli jest to żeton z sową, połóż go na pole na drzewie bez liści.



## Pająk

Wilki też nie lubią pajków. Jeżeli odkryty zostanie pająk, wilk ucieka z tego pola na pole startowe.



## Puste pola

Po odwróceniu żetonu i wykonaniu akcji, związanej z odkrytym obrazkiem, żeton usuwany jest z gry. Wilki mogą przechodzić przez puste pola.

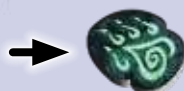
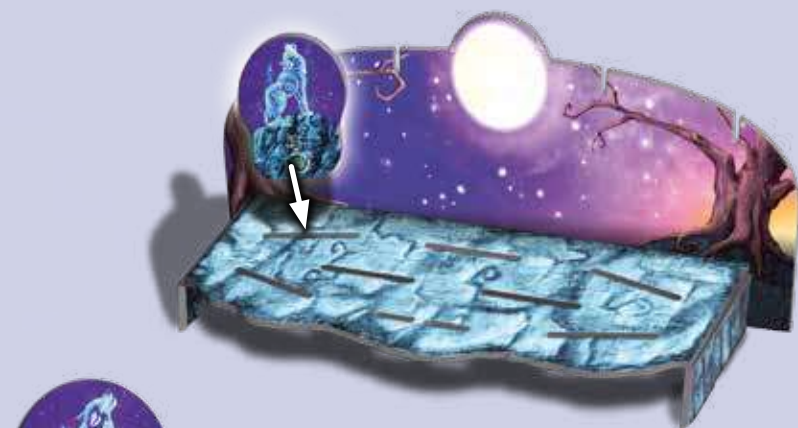
*Przykład 8: Kasia wyciągnęła z woreczka żeton z grzybami. Przesunęła wilka na pole obok młyna, przed pole z grzybami.*





## Wykonanie misji – odnalezienie wilczego ducha

Jeżeli w odpowiednim miejscu zgromadzą się wszystkie wymagane wilki, misja jest wykonana. Żeton miejsca ustawcie obok Wilczej Skały, wsuwając dolną krawędź w otwór w planszy tak, by widoczna była strona z wilkiem.



W nagrodę możecie wylosować jeden żeton Luposa i odłożyć na małą polanę, obrazkiem do góry. Liczba żetonów, leżących na małej polanie, jest nieograniczona.



*Przykład 9: Szymon wylosował żeton z kamieniem i przesuwa drugiego wilka na pole sąsiadujące z młynem. Jeden duży wilk już czeka na tym polu, więc misja jest wykonana i gracze odkrywają pierwszego Wilczego Ducha. Szymon wstawia żeton miejsca w otwór obok Wilczej Skały, losuje żeton Luposa i odkłada go na małą polanę.*

## Żetony Luposa

Na początku rozgrywki macie (jako drużyna) do dyspozycji 3 żetony Luposa. W trakcie gry otrzymujecie następne żetony, jako nagrody za wykonanie kolejnych misji. Żetony Luposa mogą być bardzo pomocne. W jednym ruchu możecie użyć dowolnej liczby żetonów Luposa. Po użyciu żeton usuwany jest z gry.



### Nora

Ten żeton może być użyty **podczas** ruchu wilka, wynikającego z wyciągnięcia żetonu ruchu albo odkrycia żetonu lasu. Cztery widoczne na planszy nory mają podziemne połączenie. Wilk może wejść do jednej nory i natychmiast wyjść z innej tak, jakby te pola sąsiadowały ze sobą. Stosuje się przy tym normalne zasady ruchu.



*Przykład 10: Marek wyciągnął żeton z pniakiem. Odkłada do pudełka żeton „Nora” i przesuwa małego białego wilka z jeziora do najbliższej nory, po czym z nory w prawym dolnym rogu przesuwa wilka na pole z pniakiem.*



### Odlatująca Sowa

Możesz wykorzystać ten żeton **zanim** wyciągniesz żeton z woreczka. Jeżeli to zrobisz, weź jeden żeton sowy, leżący na planszy i włóż do woreczka.



### Wycie

Możesz wykorzystać ten żeton **zanim** wyciągniesz żeton z woreczka. Jeżeli to zrobisz, jeden z wilków, znajdujący się już na właściwym miejscu, może przywołać wyciem innego. Wybierz dowolnego innego wilka i przestaw go na pole, na którym stoi wyjący wilk.

 **Wskazówka:** Aby zademonstrować efekt

użycia tego żetonu, możecie razem głośno zawyc – przecież gracie jako wataha wilków!



*Przykład 11: Kasia decyduje, że mały czarny wilk, stojący obok wieży, przywoła wyciem dużego wilka.*

## Zakończenie rundy

Runda może się skończyć na dwa sposoby:

- lub*
- ... **gdy wszystkie pola** na drzewach bez liści **zostaną zajęte przez sowy**
  - ... **gdy wszystkie misje**, które mieliście wykonać w tej rundzie zostaną zrealizowane, czyli znaleźliście trzy wilcze duchy.

Jeżeli na planszy leżą jakieś żetony miejsc, usuńcie je z planszy.

Na zakończenie rundy musicie umieścić jedną figurkę sowy w pierwszej od lewej wolnej szczelinie na Wilczej Skale. Liczba sów na skale określa liczbę zakończonych rund.



*Uwaga: Gdy trzecie pole sowy zostanie zajęte, jest już za późno na użycie żetonu Luposa „Odlatująca Sowa”, bo runda natychmiast kończy się!*



## Następna runda

**WSZYSTKIE żetony ruchu z dużej polany** (→ niebieskie i żółte) włóżcie do woreczka, zawierającego żetony ruchu. Do woreczka trafiają również wszystkie **żetony sów** z pól na drzewach bez liści.

Następnie wylosujcie **trzy nowe żetony miejsc** i umieśćcie je na odpowiednich polach na planszy.

**!!/ Uwaga:**

- Zawsze losuje się trzy żetony miejsca. Nawet wtedy, gdy pozostały do znalezienia mniej niż trzy wilcze duchy.
- Gdyby się okazało, że potrzebne do wykonania zadania wilki są już na odpowiednim polu, macie dużo szczęścia. Misja jest wykonana i nie trzeba losować w zamian innego żetonu.

**Możecie przystąpić do kolejnej rundy!**

## Zakończenie gry



✓ Wszyscy razem wygraliście, jeżeli odnaleźliście siedem wilczych duchów i umieściliście je obok Wilczej Skaly. Jeżeli na planszy pozostał jeszcze jakiś żeton miejsca, związanej z nim misji nie trzeba wykonywać. Wilcze duchy przywołują legendarnego wodza Luposa,

którego figurkę możecie ustawić na Wilczej Skale. Spisaliście się wspaniale. Na przywitanie Luposa wszyscy razem głośno wyją! Może teraz warto spróbować gry na wyższym poziomie trudności?

✗ Wszyscy razem przegraliście, gdy na Wilczej Skale zostaną umieszczone wszystkie cztery sowy, zanim uda się odnaleźć siedem wilczych duchów. Tym razem Lupos nie pojawi się. Spróbujcie zagrać jeszcze raz. Może następnym razem się uda?



## Nowa przygoda – zmiana poziomu trudności

Po pierwszej rozgrywce znacie dobrze zasady gry, więc możecie wybrać odpowiedni poziom trudności. Uzgodnijcie wspólnie **poziom trudności** przed rozpoczęciem rozgrywki. Im więcej wilczych głów na żetonach, tym rozgrywka z tym zestawem żetonów jest trudniejsza. Zestawy żetonów możecie dobrać w następujący sposób:

### Wilczęta

Zestawy: +

### Młode wilki

Zestawy: +

### Doświadczona wataha

Zestawy: +

Jeżeli wam to nie wystarczy, możecie wybrać tryb dla wilczych ekspertów – przed rozpoczęciem rozrywki usuńcie z gry jeden niebieski żeton ruchu (pniak, grzyby lub kamień). **Jeszcze za latwo?** Usuńcie z gry drugi niebieski żeton ruchu. Ale uwaga – teraz rozgrywka jest faktycznie bardzo trudna.



**Tipp:** Dla urozmaicenia gry możecie podczas przygotowania gry zmieszać wszystkie żetony Luposa obrazkami do dołu, losowo wybrać trzy z nich i położyć na małej polanie.