



ЗВЕРЬ

ИГРА АРОНА МИДХОЛЛА, ИЛОНА МИДХОЛЛА
И АССАРА ПЕТТЕРССОНА

ПРАВИЛА

ЗВЕРЬ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕВЕРНЫЕ ШИРОТЫ...

...неизведанное, мистическое и опасное место. Когда люди впервые прибыли в эти загадочные земли, они показали им раем — богатые леса, рыбные озёра, чистые горные реки. Но чем больше разрастались поселения и чем реже становились окружающие их леса, тем яростнее природа сопротивлялась человеческому вторжению. И тогда словно из ниоткуда появились могучие и свирепые существа — Звери. Люди познали на себе удары их когтей, остроту их зубов, силу их магии... но не покинули Северные Широты. На призыв о помощи отозвались охотники — превосходные следопыты и воины, способные выслеживать и убивать Зверей, спасая жизни людей!

ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

Один игрок возьмёт на себя роль Зверя и выступит против остальных игроков, которые станут командой охотников. Зверь побеждает, если убьёт определённое количество поселенцев. Охотники побеждают, если им удастся уничтожить Зверя или продержаться определённое количество дней (раундов) до прибытия подкрепления.

Если вы играете впервые, мы рекомендуем примерить роль Зверя игроку, который внимательнее всех ознакомился с правилами.



ЗВЕРЬ

Зверю для победы нужно убить определённое количество поселенцев.



ОХОТНИКИ

Охотникам для победы нужно убить Зверя или не дать ему победить в течение нескольких игровых дней.

ОГЛАВЛЕНИЕ

КОМПОНЕНТЫ	2	ФАЗА 2. ДЕНЬ	11
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	3	БЕГСТВО	11
ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА	3	ПАС.	11
ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ.	3	РОЗЫГРЫШ КАРТ.	11
ТИПЫ КАРТ И СБРОС КАРТ	5	ПРАВИЛА РОЗЫГРЫША	11
ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ	5	ТРЕБОВАНИЯ: ЖЕТОНЫ ГНЕВА.	11
 ДЕЙСТВИЯ	5	 ТРЕБОВАНИЯ: ТИП ЛОКАЦИИ	11
 ДВИЖЕНИЕ ЗВЕРЯ	6	ТРЕБОВАНИЯ: ЗОНА	12
МИНИ-КАРТА	6	ФАЗА 3. НОЧЬ	12
 ДВИЖЕНИЕ ОХОТНИКОВ И СЛЕД	6	1. ПРОВЕРКА НАГРАД ПО СЦЕНАРИЮ	12
РАСКРЫТИЕ	7	2. СБРОС И ОБНОВЛЕНИЕ.	13
ПОИСК	7	3. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ.	13
АТАКА	8	 4. УЛУЧШЕНИЕ	13
 ДРЕВНЯЯ СИЛА	8	ПОМОЩНИКИ, ЛОВУШКИ И РЕАКЦИИ 14	
 ГНЕВ.	8	 ПОМОЩНИКИ	14
СМЕРТЬ.	9	ПРИЗЫВ ПОМОЩНИКА.	14
БЛИЖАЙШИЙ.	9	ДЕЙСТВИЯ ПОМОЩНИКА.	14
 СТОРОЖЕВЫЕ ВЫШКИ	9	ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ	15
ХОД ИГРЫ	10	 ЛОВУШКИ.	15
ФАЗА 1. УТРО.	10	СВОЙСТВА ЗВЕРЯ.	15
ДРАФТ	10	ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЛОКАЦИЙ	16
ДРАФТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ.	10	 РЕАКЦИИ	16
ДРАФТ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ.	10	СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ	17
ДРАФТ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ.	10	ОБЩИЕ СОВЕТЫ	17
НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ	10	ЗВЕРЬ	17
		ОХОТНИКИ.	17

КОМПОНЕНТЫ



Планшеты персонажей:
6 Зверей и 6 охотников



16 карт действий



18 жетонов гнева:
6 с номиналом «3»
и 12 с номиналом «1»



7 фигурок поселенцев
(фермеры)



Картонные фигурки:
6 Зверей и 6 охотников



18 карт способностей
охотников



27 жетонов локаций



7 фигурок поселенцев
(вельможи)



15 картонных фигурок
помощников



24 карты способностей
Зверей



19 маркеров
улучшений



28 фигурок
овец



Игровое поле
(двухстороннее)



48 карт движения Зверя



30 жетонов следа



19 фигурок кабанов



2 листа сценариев
(двухсторонние)



25 карт предметов



3 жетона древней силы



4 фигурки медведей



Мини-карта, ширма
и жетон местонахождения



25 карт свойств Зверя



6 жетонов
сторожевых вышек



12 жетонов ранений:
6 с номиналом «3»
и 6 с номиналом «1»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1. ЗАПАС.** Сложите все жетоны локаций, ранений, гнева, улучшения, сторожевых вышек и древней силы в доступном для всех игроков месте.
- 2. СЦЕНАРИЙ И ПОЛЕ.** Выберите сценарий и положите игровое поле в центр стола соответствующей стороной вверх. Поверните поле так, чтобы игрок-Зверь сидел с его южной стороны.
- 3. ЖИВОТНЫЕ И ПОСЕЛЕНЦЫ.** Поместите фигурки животных и поселенцев во все локации с соответствующими символами.
- 4. СВОЙСТВА ЗВЕРЯ.** Перемешайте колоду свойств Зверя и выложите в ряд 3 карты лицом вверх.
- 5. ПРЕДМЕТЫ.** Перемешайте колоду предметов и выложите в ряд 3 карты лицом вверх.
- 6. КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ.** Перемешайте колоду действий.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

А. ЗВЕРЬ. Один из игроков выбирает Зверя и берёт соответствующие компоненты: планшет, фигурку и помощников.

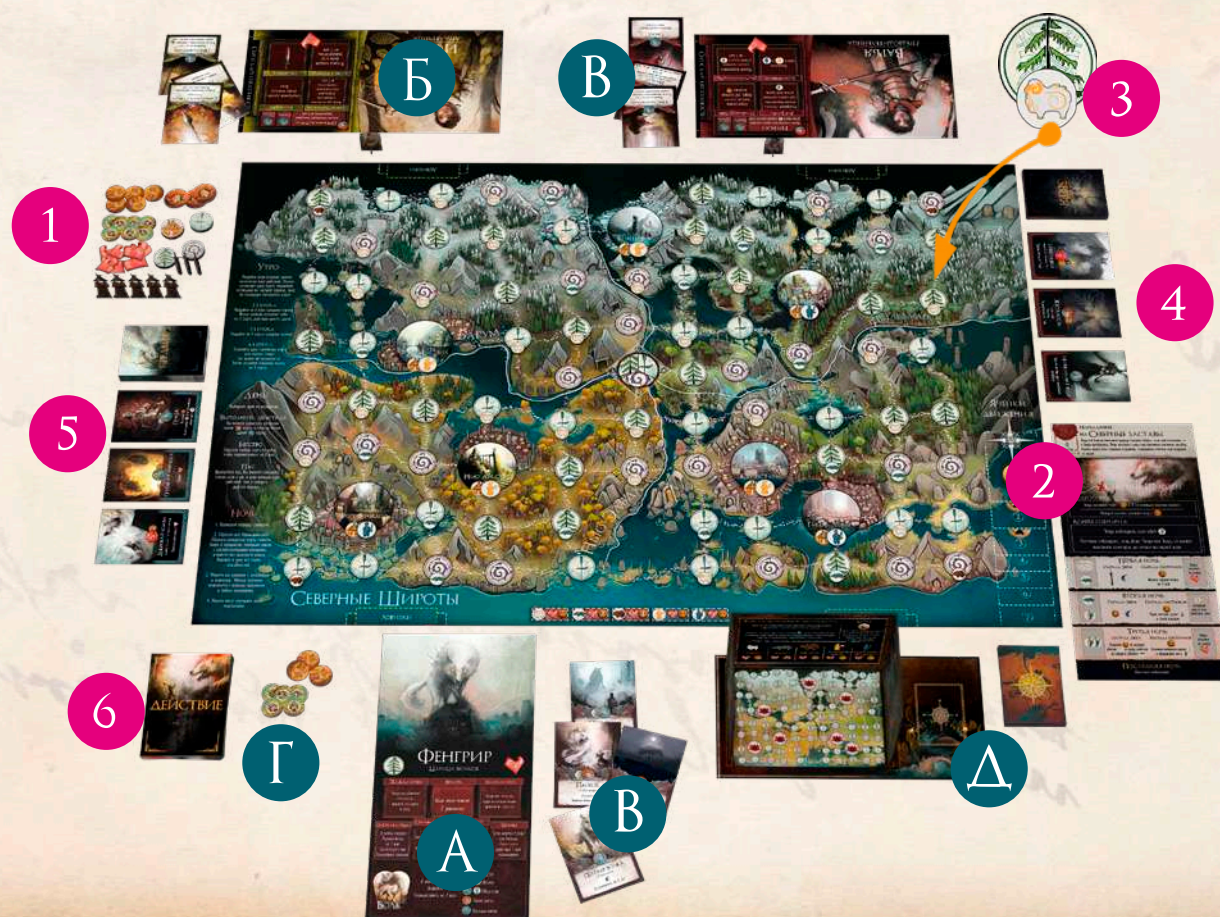
Б. ОХОТНИКИ. Остальные игроки выбирают охотников и берут соответствующие компоненты: планшеты и фигурки.

При игре вдвоём игрок-охотник выбирает два планшета и две фигурки.

В. СПОСОБНОСТИ. Каждый игрок получает карты способностей своего персонажа — охотника или Зверя.

Г. ЖЕТОНЫ ГНЕВА И СЛЕДА. Возьмите столько жетонов гнева, сколько указано в сценарии. Сложите жетоны следа напротив игрока-Зверя.

Д. КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ. Положите карты движения рядом с игроком-Зверем. Также он может взять мини-карту, ширму и жетон местонахождения.



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

СЦЕНАРИЙ И ПОЛЕ

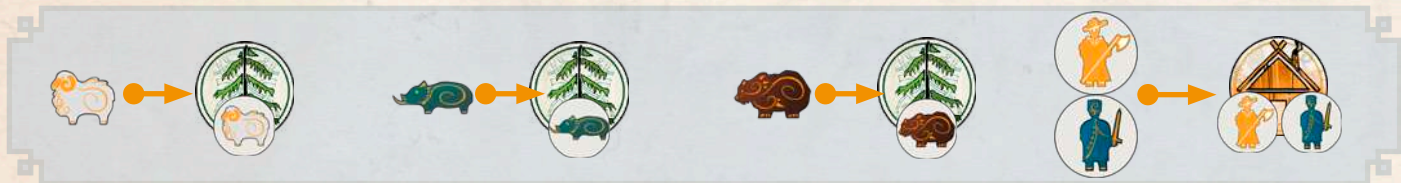
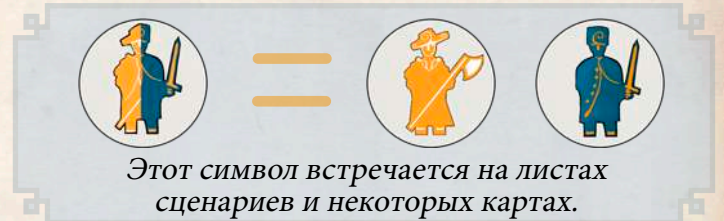
Сценарии вводят в игру дополнительные правила. Некоторые сценарии могут иметь особые требования для подготовки к игре.

Сценарий указывает, на какой стороне поля нужно его разыгрывать. Символ, на котором изображены оба вида поселенцев, означает, что можно выбрать любой из них.

Если вы играете впервые, рекомендуем выбрать сценарий «Месть природы» или «Нападение на северные заставы» (в зависимости от числа игроков).

ЖИВОТНЫЕ И ПОСЕЛЕНЦЫ

Поместите жетоны животных и поселенцев на все локации с соответствующими символами (кроме исключений, указанных в сценарии).



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ

Игрок-Зверь садится так, чтобы находиться с южной стороны поля. Поставьте фигурку Зверя в логово (стр. 10). Охотники садятся так, чтобы они могли показывать друг другу карты и обмениваться информацией.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Каждый игрок получает карты способностей своего персонажа. Названия этих способностей указаны на планшетах персонажей. Принадлежность карт также отмечена на их рубашке.

Планшет Зверя



Начальное здоровье



Помощники



Карты способностей

Планшет охотника



Начальное здоровье



Карты способностей

ТИПЫ КАРТ И СБРОС КАРТ

В игре есть несколько типов карт. В свой ход вы можете разыграть до двух карт. Чтобы разыграть карту, раскройте её, полностью выполните её эффект, а затем сбросьте. После этого вы можете так же разыграть ещё одну карту или закончить ход.



Карты способностей

Каждый Зверь обладает уникальными способностями.

Сбрасывая такую карту, размещайте её лицом вверх рядом со своим планшетом.



Карты способностей

Каждый охотник обладает уникальными способностями.

Сбрасывая такую карту, размещайте её лицом вверх справа от своего планшета.



Карты действий

Игроки получают эти карты в фазу утра. Карты действий могут разыгрываться как охотники, так и Зверь. Охотники разыгрывают эффект в верхней части карты, а Зверь — в нижней.

У карт действий, в отличие от карт способностей, общий сброс.



Карты движения Зверя

Зверь использует эти карты для того, чтобы отмечать свои перемещения по игровому полю. Они никогда не раздаются, не берутся и не являются частью его руки. Игрок-Зверь может изучать карты движения когда угодно, и только он может это делать.

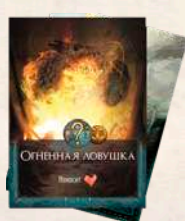
У карт движения нет сброса: они возвращаются обратно в колоду.



Свойства Зверя

Это особые карты, которые в течение игры может получить только игрок-Зверь.

Сбрасывая такую карту, размещайте её лицом вниз рядом с колодой карт свойств.



Предметы охотников

Это особые карты, которые в течение игры могут получать только охотники.

Сбрасывая такую карту, размещайте её лицом вниз рядом с колодой карт предметов.

ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ

ДЕЙСТВИЯ

Поиск, призыв помощников, атаку и прочие действия игроки совершают, разыгрывая карты. В свой ход вы можете в любом порядке разыграть одну карту с символом  и ещё одну карту с символом .



В свой ход вы можете разыграть по карте с каждым из символов в любом порядке.

ДВИЖЕНИЕ ЗВЕРЯ

Когда Зверь перемещается по полю, не двигайте его фигурку. За каждый шаг перемещения игрок-Зверь выбирает карту движения и выкладывает её лицом вниз в ячейку движения на поле. Фигурка Зверя отмечает его последнее известное местоположение. Текущее местоположение Зверя — это место, куда ведут разыгранные карты в ячейках движения.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ ЗВЕРЯ

Разыгрывая карту действия «Бег», Зверь может переместиться на расстояние не более 3 шагов. Игрок-Зверь выбирает 3 карты из колоды движения Зверя, затем выкладывает их лицом вниз в ячейки движения на поле.



Карта действия «Бег»
Зверь может применить только нижний эффект.



Карты движения Зверя
Первая карта — «Затаиться», затем «Восток», а после «Север».



Ячейки движения
Игрок-Зверь выкладывает сюда карты движения лицом вниз в порядке их розыгрыша.

Текущее местоположение Зверя теперь в двух шагах от прежнего.
Первая карта не перемещает Зверя, вторая перемещает на один шаг на восток, третья — на один шаг на север. Фигурка при этом не двигается: она перемещается только в результате раскрытия.

Текущее местоположение Зверя отмечено «Х».
Фигурка Зверя указывает его последнее известное местоположение.



МИНИ-КАРТА

Игрок-Зверь может отмечать свои перемещения на мини-карте. На ней повторяются все те же локации, что и на игровом поле. Отмечайте жетоном местоположения локацию, где вы оказались после движения, чтобы не забыть, где находитесь.



ДВИЖЕНИЕ ОХОТНИКОВ И СЛЕД

Игроки-охотники просто перемещают свои фигурки на указанное количество шагов в любом направлении, делая по одному шагу за раз. Каждый раз, когда охотник или поселенец оказываются в локации, в которую перемещался Зверь при помощи одной из активных карт движения, выложите на эту локацию жетон следа. Под активными картами движения подразумеваются те карты движения, которые в данный момент лежат лицом вниз в соответствующих ячейках на поле. Если Зверь перемещался через эту локацию несколько раз, выложите на неё соответствующее количество жетонов следа.

Карты движения «Затаиться» — это исключение. Такие карты затрудняют вычисление местоположения Зверя. Зверь не может разыграть карту «Затаиться», если находится в одной локации с охотником или поселенцем. Локация, в которой находится фигурка Зверя, считается частью его следа. Это важно учитывать для эффектов таких карт, как «Преследование».

У каждого Зверя есть свой уникальный набор жетонов следа, однако с точки зрения правил они одинаковы. Когда в тексте эффекта на карте упоминается символ , имеются в виду жетоны следа любого Зверя.



Фенгрир



Хогбад



Болгин



Раага



Эсмерия



Мара

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ ОХОТНИКА

Разыграв карту «Бег», охотник может переместиться на расстояние не более 2 шагов. Охотник передвигается на 1 шаг вправо. Игрок-Зверь выкладывает в локацию этого охотника жетон следа, так как он проходил через эту локацию при помощи одной из активных карт движения. Охотник двигается ещё на 1 шаг вправо, и Зверь — по той же логике — снова выкладывает жетон следа.



Охотник применяет верхний эффект



Нельзя переместиться на 1 шаг, разыграть другую карту, а затем продолжить движение.



Если Зверь перемещается через локацию, в которой находится охотник или поселенец, выложите на эту локацию жетон следа, но только после окончания движения Зверя.

РАСКРЫТИЕ

Зверь раскрывает себя, когда атакует или когда охотник успешно проводит поиск в локации (см. пример ниже). При раскрытии сразу покажите все карты в ячейках движения охотникам, а затем верните эти карты в колоду движения и сбросьте все жетоны следа на поле. Наконец, поместите фигурку Зверя в локацию, где произошло раскрытие. Зверь считается раскрытым, пока в ячейках движения нет карт. Помните, что у карт движения нет сброса: они возвращаются в соответствующую колоду.

ПОИСК

Если охотник разыгрывает карту с эффектом поиска в локации, в которой находится Зверь (его текущее местоположение), Зверь должен раскрыть себя. Если поиск проведён в другой локации, ничего не происходит. Зверя можно атаковать, только пока он раскрыт.

ПРИМЕР ПОИСКА И РАСКРЫТИЯ

Охотница Иона в свой ход разыграла карту действия «Бег» с символом . Теперь она может спасовать или разыграть карту с символом . У неё есть такая карта — «Охота», и она разыгрывает её. При этом локация Ионы совпадает с текущим местоположением Зверя, поэтому игрок-Зверь вынужден раскрыться. Также эта карта позволяет совершить атаку: Зверь получает жетон ранения.



Карта способности «Охота»



Уберите с поля жетоны следа и карты в ячейках движения

АТАКА

Чтобы совершить атаку, нужно разыграть карту с ключевым словом «Атакуйте». Одна атака наносит одно ранение. Когда игрок получает ранение, он кладёт жетон ранения на свой планшет. Когда ранение получает животное, поселенец или помощник, подложите жетон ранения под соответствующую фигурку на поле. Как только охотник, Зверь, поселенец или животное на поле получают столько же ранений, сколько у них здоровья, они умирают: уберите с поля соответствующий компонент.

Охотники могут атаковать только помощников и раскрытого Зверя. Помощники могут атаковать животных, поселенцев, охотников и сторожевые вышки. При этом, если игрок-Зверь хочет получить жетон гнева за убийство, именно он должен нанести последний удар.

Помните, что Зверь раскрывается, когда атакует (стр. 7).

ДРЕВНИЕ СИЛЫ

Древнюю силу можно получить благодаря наградам сценария, предметам, свойствам Зверя, а также некоторым улучшениям. Получив древнюю силу, положите её жетон рядом со своим планшетом. Один жетон древней силы увеличивает урон от одной вашей атаки (на ваш выбор) на 1. Перед тем как атаковать, объявите, что используете жетон (один или более) древней силы.

После этого сбросьте соответствующее количество жетонов.

Помощники не могут использовать древнюю силу.

ГНЕВ

Жетоны гнева отражают долгие годы вражды между людьми и Зверями в лесах, болотах и горах Северных Широт. Гнев придаёт сил и охотникам, и Зверю!

Жетоны гнева — основной ресурс в игре; они используются для улучшения персонажей, а также для розыгрыша некоторых карт предметов охотников и свойств Зверя.

Охотники получают жетоны гнева благодаря наградам сценария и розыгрышу некоторых карт действий или предметов. Зверь также иногда получает их в награду, но основной способ их получения для него — уничтожение животных, поселенцев и охотников.



На игровом поле указано, сколько здоровья у животных и поселенцев, а также сколько жетонов гнева Зверь получит за нанесение по ним смертельного удара.



Овца

Кабан

Медведь

Поселенец
(фермер)

Поселенец
(вельможа)

СМЕРТЬ

ЗВЕРЬ

Когда Зверь погибает, игра тут же заканчивается победой охотников (если в сценарии не указано иное).

ОХОТНИК

Когда погибает охотник, он сбрасывает все свои карты предметов и жетоны гнева, а также убирает свою фигурку с поля. Если охотника убил Зверь, он забирает в руку случайную карту действия этого охотника и получает жетон гнева. Погибший охотник не получает награды сценария на первом этапе фазы ночи (стр. 12). На третьем этапе фазы ночи охотник возвращается в игру и ставит свою фигурку в любое поселение на поле.

БЛИЖАЙШИЙ

Слово «ближайший» означает, что эффект применяется и к локации, где находится игрок, и к каждой соединённой с ней дорогой соседней локации.

*Иона разыгрывает карту
«Серебряная стрела»,
передвигается на 1 шаг влево
(запад) и атакует ближайшего
волка.*



СТОРОЖЕВЫЕ ВЫШКИ

Когда охотник получает возможность построить сторожевую вышку, поместите жетон вышки в его текущую локацию (если не указано иное). Когда охотник перемещается в локацию с вышкой, выложите жетоны следа на все ближайшие локации, в которые перемещался Зверь при помощи активных карт движения. Эффект действует только до тех пор, пока охотник находится на локации с вышкой. Сторожевые вышки не раскрывают Зверя.

Зверь и его помощники могут атаковать сторожевые вышки. Когда вышка получает любое количество урона, уберите с поля её жетон. Если на поле выложены все жетоны и охотник хочет построить ещё одну вышку, он может только переместить любую из вышек в свою локацию. Разрушенную вышку можно построить повторно.

ПРИМЕР СТРОИТЕЛЬСТВА СТОРОЖЕВОЙ ВЫШКИ

Иона разыгрывает карту «Аванпост» и кладёт жетон вышки в свою локацию. Зверь тут же выкладывает по жетону следа в две ближайшие локации, в которые его привели две из трёх карт в ячейках движения (поскольку охотник и вышка находятся в одной локации).



Карта предмета
«Аванпост»



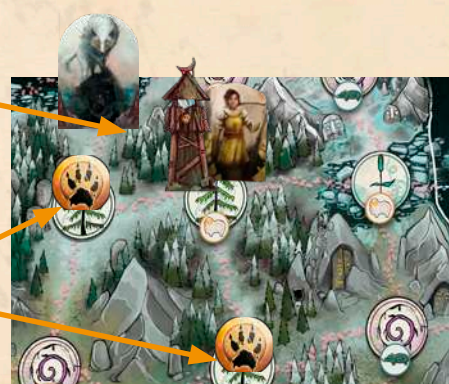
Карты в ячейках
движения



Сторожевая
вышка



Жетон следа



ХОД ИГРЫ

В зависимости от сценария игра может длиться разное количество раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз: утро, день и ночь. Утром игроки набирают карты, днём совершают действия, а ночью могут получить награды сценария и улучшить своих персонажей.

НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ

Игрок-Зверь размещает свою фигурку в логово (стартовая локация Зверя). Затем он должен разыграть две карты движения. После этого игроки-охотники по очереди ставят свои фигурки в поселения на поле. В одном поселении может быть несколько охотников.



Логово Зверя



Поселение

ФАЗА 1. УТРО

Игроки участвуют в драфте — получают карты действий, а затем обмениваются ими, выбирая по одной из доставшихся.

ДРАФТ

Перемешайте карты действий и раздайте каждому игроку необходимое количество карт (см. ниже). Каждый игрок оставляет себе одну карту и передаёт остальные в направлении по часовой стрелке. Игроки повторяют этот процесс, пока не передадут последнюю карту. Оставленные карты передавать нельзя.

После того как у каждого игрока окажется необходимое количество карт, отложите остальные карты лицом вниз. Такие карты будут называться неиспользованными картами действий.

ДРАФТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Каждый игрок берёт по 6 карт действий. Игрок-охотник оставляет по две карты вместо одной. По окончании драфта у игрока-охотника должно быть 8 карт, у игрока-Зверя — 4 карты.

Игрок-охотник распределяет по своему желанию карты поровну между двумя wybranными персонажами. Он играет ими отдельно, не смешивая карты, как бы выполняя роли двух разных игроков.

ДРАФТ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

В начале драфта каждому игроку раздаётся по 4 карты действий.

ДРАФТ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Сначала отложите для игрока-Зверя одну случайную карту действия, которая не будет участвовать в драфте. Во время драфта он может её смотреть.

Каждому игроку раздаётся по 3 карты действий.

По окончании драфта игрок-Зверь берёт отложенную карту в руку.

ФАЗА 2. ДЕНЬ

Игрок-Зверь всегда ходит первым, затем по часовой стрелке ходят игроки-охотники. В свой ход игрок может выбрать один из следующих вариантов:

- ❖ Розыгрыш карт: можно разыграть не более одной карты любого типа с символом  и не более одной карты любого типа с символом .
 - Можно разыграть карты в любом порядке или разыграть только одну карту.
 - Если эффект на карте необязательный, то есть в его описании нет слов «если» или «затем», то вы можете его не применять.
- ❖ Пас: вы можете спасовать, только если нет ни одного игрока с меньшим количеством карт, чем у вас.
 - Если вы спасовали, но после этого хотя бы один игрок сделал ход, очередь снова вернётся к вам как обычно и вы сможете снова выполнять действия.
 - Фаза дня завершается, когда спасуют все игроки подряд.
- ❖ Бегство: сбросьте 1 карту любого типа из руки и переместитесь на 1 шаг. Это действие нельзя сочетать с розыгрышем карты.



Карты предметов, способностей и свойств не учитываются при определении того, можете ли вы спасовать.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ

Вы можете самостоятельно выбрать, в каком порядке применять эффекты на карте.

ВЫБЕРИТЕ ОДИН ЭФФЕКТ

Вы применяете только один из эффектов на карте.

ЕСЛИ

Чтобы применить эффект, нужно, чтобы выполнялось описанное на карте условие.

ЗАТЕМ

Некоторые карты можно разыграть только в определённом порядке; на это указывает слово «затем» в описании эффекта.

КОПИРОВАТЬ

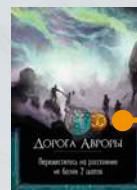
В свой ход вы можете скопировать эффект любой другой карты и разыграть его. После розыгрыша эффекта сбросьте копию карты, но не её оригинал.

ТРЕБОВАНИЯ: ЖЕТОНЫ ГНЕВА

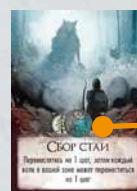
Некоторые карты свойств и предметов имеют стоимость в жетонах гнева. Чтобы разыграть такую карту, сбросьте количество жетонов гнева, указанное после символа.

ТРЕБОВАНИЯ: ТИП ЛОКАЦИИ

Некоторые карты способностей требуют, чтобы при их розыгрыше игрок находился в локации определённого типа. Все локации на поле относятся к тому или иному типу. Логово Зверя считается локацией всех типов, кроме «поселения».



Если на карте не указана стоимость в жетонах гнева, её можно разыграть бесплатно



Требование к типу локации

Чтобы Фенгрир могла разыграть карту способности «Сбор стаи» (изображена на стр. 11), она должна находиться в лесной локации. Охотники сразу понимают, что искать Зверя нужно где-то в локациях с лесом.



Поселение



Лес



Болото



Пещера

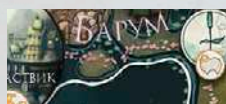


Логово Зверя

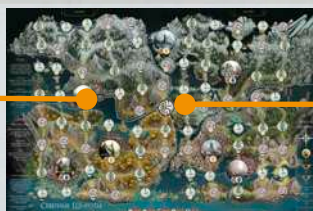
ТРЕБОВАНИЯ: ЗОНА

Сторона поля «Северные Широты» разделена на четыре зоны, а сторона поля «Топкие Земли» — на две. Границы между зонами отмечены линией белого цвета. В описании некоторых карт встречается слово «зона». Эффект такой карты привязан к той зоне, где находится игрок в момент розыгрыша карты.

Например, карта «Бег» позволяет Зверю переместиться на 3 шага в пределах зоны, в которой он находится.



Граница зоны



Логово Зверя является локацией сразу всех соседних зон.

ФАЗА 3. НОЧЬ

Когда все игроки подряд спасовали, день завершается. Начинается фаза ночи. Ночь проходит в три этапа в следующей последовательности:

1. ПРОВЕРКА НАГРАД СЦЕНАРИЯ

В левой части листа сценария указаны награды для Зверя, в правой части — для охотников. Чтобы получить награду, нужно выполнить определённые условия (указаны ближе к краю в пунктирных прямоугольниках для каждой стороны, награды — ближе к центру). Если условия выполнили все игроки, Зверь получает награду первым.

Обратите внимание, что игроки получают награду за выполненные условия только в ту ночь, к которой эти условия относятся. Например, к началу первой ночи вы можете успеть выполнить требования и для первой, и для второй ночи, однако награду получаете только за первую. И наоборот, если выполнили условия первой ночи только к моменту наступления второй ночи, вы не получаете награду.

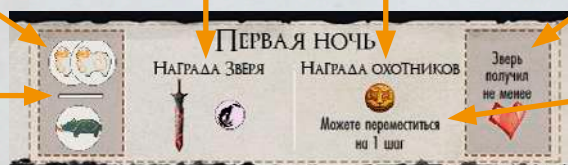
Условия для Зверя

Награды Зверя

Награды охотников

Условия для охотников

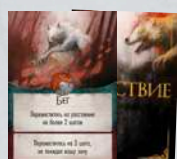
Если несколько условий разделены горизонтальной белой чертой, это значит, вам достаточно выполнить только одно из них.



Если в описании награды не указано, сколько охотников её получают, то её получает каждый охотник.

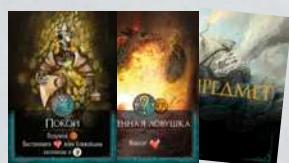
2. СБРОС И ОБНОВЛЕНИЕ

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



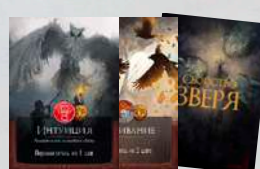
Если у вас в руке остались карты действий, сбросьте их.

ПРЕДМЕТЫ



Сбросьте раскрытые карты предметов, лежащие рядом с колодой, и раскройте три новые.

СВОЙСТВА ЗВЕРЯ



Сбросьте раскрытые карты свойств, лежащие рядом с колодой, и раскройте три новые.

СПОСОБНОСТИ



Верните в руку все ваши карты способностей из сброса.

Подробнее о свойствах Зверя и предметах — на стр. 15.

3. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

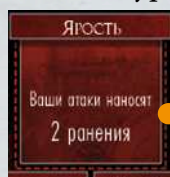
Уберите все жетоны ранений с животных и поселенцев. Охотники, погибшие в течение дня (подробнее — на стр. 9), появляются с полным здоровьем в любых поселениях 🏠 на свой выбор.

4. УЛУЧШЕНИЕ

Каждую ночь игроки могут улучшать своих персонажей. Зверь может повысить урон от своих атак и открыть уникальные навыки. У каждого охотника есть четыре уникальных улучшения. В ячейках планшета указана их стоимость (может быть нулевой) и эффект.

Красные улучшения — это постоянные пассивные эффекты, которые длятся до конца игры. Жёлтые улучшения сразу же дают мгновенный эффект. За улучшения игроки платят жетонами гнева. Если стоимость нулевая, это улучшение всё равно нужно открыть, чтобы оно вступило в силу.

Повышение урона



По умолчанию атаки наносят 1 ранение. Улучшенные атаки наносят 2 ранения.



Ячейки улучшений

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ



Улучшение «Охотничьи угодья» (жёлтое) стоит 1 жетон гнева и даёт мгновенный эффект.

ЖАЖДА КРОВИ



Улучшение «Жажда крови» (красное) стоит 2 жетона гнева и даёт пассивный эффект, действующий всю игру.



Открыв улучшение, поместите в его ячейку маркер улучшения.

Зверь всегда открывает улучшения первым. Вы можете открыть сколько угодно улучшений на этом этапе, если у вас хватает жетонов гнева. Чтобы открыть улучшение, сбросьте необходимое количество жетонов гнева и поместите в выбранную ячейку маркер улучшения. Улучшение нельзя открыть повторно.

На этом ночь завершается. Начинается фаза утра следующего раунда.

ПОМОШНИКИ, ЛОВУШКИ И РЕАКЦИИ

ПОМОШНИКИ

У каждого Зверя есть свои помощники. Игрок призывает и контролирует помощников, применяя эффекты с символом .

Один такой символ позволяет либо призвать нового помощника, либо выполнить по одному действию каждым из помощников на поле.

Выберите один эффект



Призвать помощника



Все помощники могут выполнить по одному действию



ПРИЗЫВ ПОМОШНИКА

Поместите фигурку помощника на расстоянии не более двух шагов от вашего текущего местоположения. Если не указано иное, помощника можно поместить только в локацию определённого типа. Если на поле находятся все помощники и игрок хочет призвать ещё одного, он может только переместить любого из помощников в новую локацию в двух шагах от своего местоположения. Убитого помощника можно призвать повторно.

ПРИМЕР ПРИЗЫВА ПОМОШНИКА

Фенгрир находится на расстоянии не более одного шага от последнего известного местоположения.

Фенгрир разыгрывает карту способности «Призыв волка», чтобы призвать волка на расстоянии не более двух шагов от своего текущего местоположения. Игрок-Зверь ставит фигурку помощника в локацию требуемого типа.



Волка можно призвать только в лесную локацию (это указано на планшете Зверя).



ДЕЙСТВИЯ ПОМОШНИКОВ

Каждый помощник может совершить одно из трёх действий:

- ❖ Переместиться на 1 шаг
- ❖ Атаковать (наносит 1 ранение)
- ❖ Использовать способность

У всех помощников 1 здоровье



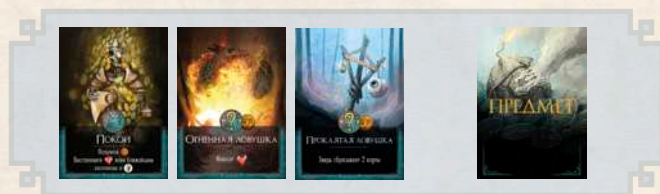
Способности помощников описаны на планшете Зверя, который их призывает.

Когда на поле одновременно присутствует несколько помощников, они могут выполнять действия в любом порядке. Помощники могут выполнять как одинаковые, так и разные действия.

Помните: если помощник наносит последний удар животному, поселенцу или охотнику, Зверь НЕ получает жетон гнева за это убийство.

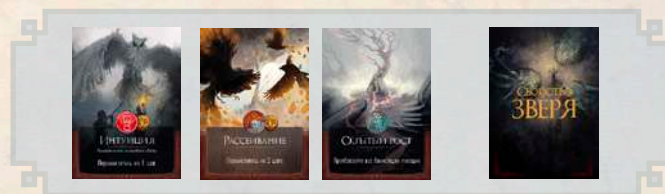
ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Когда охотник применяет эффект, позволяющий получить предмет, он выбирает одну из раскрытых карт предметов или берёт верхнюю карту из колоды предметов. Предметы имеют одноразовый эффект. Карты предметов не сбрасываются ночью.



ПОЛУЧЕНИЕ СВОЙСТВ

Когда Зверь применяет эффект, позволяющий получить свойство, он выбирает одну из раскрытых карт свойств или берёт верхнюю карту из колоды свойств. Свойства Зверя имеют одноразовый эффект. Карты свойств не сбрасываются ночью.



 Не выкладывайте новые карты предметов и свойств сразу: они обновляются ночью.

ЛОВУШКИ

Охотники могут не только перемещаться по игровому полю, разыскивая Зверя и атакуя его. В колоде предметов есть особые карты — ловушки. Все ловушки являются картами с символом , но они подчиняются несколько иным правилам, чем другие карты.



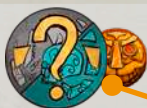
Символ ловушки

Оплатив стоимость такой карты при розыгрыше, вы выбираете любую зону, затем берёте один из жетонов локаций и показываете другим охотникам. После этого положите карту ловушки лицом вниз в ячейку ловушки этой зоны, а под эту карту поместите выбранный жетон. Игрок-Зверь не должен знать, какие были выбраны жетон и карта. Ловушка остаётся в игре, пока не сработает.

Когда Зверь раскрывает себя в зоне с ловушкой и жетон локации совпадает с локацией, где раскрылся Зверь, — ловушка срабатывает. Раскройте жетон и карту ловушки, затем сразу примените эффект карты и сбросьте её. Если Зверь раскрывает себя в результате атаки, сначала срабатывает ловушка, а потом совершается атака.

ПРИМЕР ЛОВУШКИ

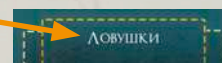
В одной из зон у охотников подготовлена «Огненная ловушка». Под картой лежит жетон леса.



Чтобы разыграть ловушку, оплатите её стоимость



Выберите жетон типа локации, который разместите под картой ловушки



Выберите любую зону и положите карту ловушки лицом вниз с жетоном локации под ней в особую ячейку

В свой ход Зверь разыгрывает карту способности «Наскок» и атакует, раскрывая себя в лесу. Это происходит в зоне, где подготовлена ловушка. Жетон под её картой — жетон леса, поэтому ловушка срабатывает: переверните карту ловушки лицом вверх и нанесите Зверю ранение.



Ловушки не срабатывают, если их поставить, когда Зверь уже раскрыт.



В одной зоне не может быть более 3 ловушек

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЛОКАЦИЙ

Каждый игрок может менять обстановку на поле боя, преобразуя локации. Когда Зверь преобразует локацию, выложите жетон такого типа локации, который указан на его планшете. Когда охотник преобразует локацию, выложите туда жетон поселения .

ПРИМЕР ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Фенгрир в двух шагах от последнего известного местоположения. В свой ход волчица разыгрывает карту «Скрытый рост» и преобразует ближайшую локацию в лес. Помните, что «ближайший» означает и соседние локации, соединённые дорогами, и саму локацию, где находится игрок.



Преобразуйте
все ближайшие
локации



Фенгрир может
преобразовывать
локации только
в леса (это указано
на её планшете)

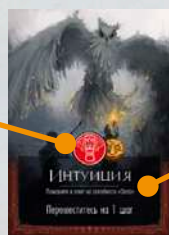


РЕАКЦИИ

Карты реакции можно разыгрывать в ход соперника. С их помощью можно противодействовать вражеским планам. На карте реакции указано, какие условия должны выполняться, чтобы её можно было разыграть.



Символ
реакции



УСЛОВИЯ
РЕАКЦИИ

Эффекты с карты реакции применяются перед эффектами карты, на которую реагирует игрок.



Не забудьте оплатить
розыгрыш карты реакции
жетонами гнева.

ПРИМЕР РЕАКЦИИ

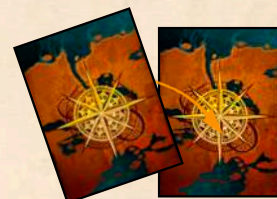
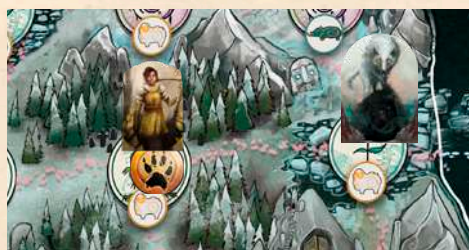
В ячейке движения лежит одна карта. Ходит охотница Иона, находящаяся в локации с жетоном следа. Она разыгрывает свою карту способности «Охота», и Зверь сразу отвечает картой свойства «Интуиция». Эффект с карты реакции применяется первым: Зверь перемещается на 1 шаг. Теперь Иона не обнаружит Зверя своим поиском.



Карта способности
Ионы «Охота»



Карта свойства Зверя
«Интуиция»



Фенгрир перемещается
на 1 шаг перед применением
эффекта «Охоты»

СОВЕТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

НЕ СДАВАЙТЕСЬ!

Даже если кажется, что всё потеряно, продолжайте играть. Всё может поменяться.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Во время драфта смотрите не только на свою часть карты, но и на часть карты противника! Иногда полезно взять карту, которая не очень нужна вам, но будет очень опасна в руках соперника. Старайтесь не давать противнику карты, слишком выгодные для него в данный момент.

УЛУЧШАЙТЕ РУКУ

Чем больше у вас карт в руке, тем больше вы можете выполнить действий — и получить преимущество, когда все уже спасовали! Свойства Зверя, предметы, а также карты действий «Оживление» и «Тёмные деяния» позволяют вам набрать больше карт.

СОВЕТЫ ДЛЯ ОХОТНИКОВ

Продумайте стратегию с учётом очерёдности хода ещё до начала игры! Например, если среди вас есть Хельга, пусть она ходит сразу после Зверя: тогда её способность «Ясновидение» будет намного полезнее.

Постарайтесь загнать Зверя в угол игрового поля, чтобы у него было меньше вариантов для движения.

Считайте карты в ячейках движения, чтобы понимать, как далеко находится Зверь от последнего известного местоположения.

Командная работа начинается уже на этапе драфта. Например, если у вас уже есть хорошая карта для движения, отдайте лишнюю союзнику.

Не забывайте общаться и координировать ваши действия!

СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКА-ЗВЕРЯ

Старайтесь не завершать ход в раскрытом состоянии.

Для вас опаснее всего остаться без карт действий в руке.

Готовя атаку, убедитесь, что у вас есть карта движения, — так вы сумеете скрыться.

Старайтесь не пасовать самым первым из игроков. Охотники не преминут воспользоваться пассивностью, чтобы разыграть карты, дающие общий бонус или ограничивающие вас.

Помощники помогают вам выполнять цели! Даже если помощнику не удастся убить поселенца, он вынудит одного из охотников отвлечься и потратить карту атаки — а значит, она не будет использована против вас.

ПЕРВАЯ ПАРТИЯ

«Зверь» — игра, которая раскрывается постепенно: с каждым разом вы будете всё больше понимать, что делать на поле, как взаимодействуют карты и как побеждать. Но в первой партии у вас ещё нет опыта, и поэтому мы рекомендуем выбирать сценарии попроще: «Мечь природы» для 2—3 игроков или «Нападение на северные заставы» для 4 игроков. Выберите персонажей, указанных ниже, и пропустите первую утреннюю фазу драфта. Возьмите указанные карты действий:

2-3 ИГРОКА

Игрок 1 (Зверь)

Персонаж: Фенгрир

Карты действий:

Нападение, Рывок, Облава, Тёмные деяния

Игрок 2 (охотник)

Персонаж: Хельга

Карты действий:

Стимул, Бег, Выслеживание, Тайный путь

Игрок 3 (охотник)

Персонаж: Ассар

Карты действий:

Адаптация, Воодушевление, Спешка, Алчность

4 ИГРОКА

Игрок 1 (Зверь)

Персонаж: Фенгрир

Карты действий:

Нападение, Рывок, Облава, Тёмные деяния

Игрок 2 (охотник)

Персонаж: Хельга

Карты действий:

Стимул, Бег, Тайный путь

Игрок 3 (охотник)

Персонаж: Варья

Карты действий:

Адаптация, Спешка, Алчность

Игрок 4 (охотник)

Персонаж: Иона

Карты действий:

Воодушевление, Выслеживание, Тёмные ритуалы

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ИЛОН МИДХОЛЛ

РАЗРАБОТКА ИГРЫ

АРОН МИДХОЛЛ

РАЗРАБОТКА ИГРЫ, ИЛЛЮСТРАЦИИ,
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

АССАР ПЕТТЕРССОН

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН И РАЗВИТИЕ

НАШ ЛЮБИМЫЙ ТЕСТИРОВЩИК, НЫНЧЕ
ПОЛНОПРАВНЫЙ УЧАСТНИК STUDIO MIDHALL

ЙОНАС ПЕТТЕРССОН

МУЗЫКА ИЗ ТРЕЙЛЕРА ИГРЫ

ИГРУ «ЗВЕРЬ» НА KICKSTARTER ПОДДЕРЖАЛИ
8817 ЧЕЛОВЕК.

СПАСИБО, ЭТО ВСЁ БЛАГОДАРЯ ВАМ!

ВЫРАЖАЕМ БЛАГОДАРНОСТЬ
ЗА ПОМОЩЬ В ТЕСТИРОВАНИИ,
А ТАКЖЕ МОРАЛЬНУЮ ПОДДЕРЖКУ:

СИГГЕ РЮСТЕЛЬД
АНДРЕ ЙОХАНССОН
АНТОН КАРССОН
ПЕЕДЕР САЛЕНВАЛЛ
АНТОН ИТТРЕЛЛ
ОАЕН ПЕТТЕРССОН

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ
ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редакторы: Максим Книшевицкий, Никита Черкасов

Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ АКТИВНЫМ
УЧАСТНИКАМ НАШЕГО СООБЩЕСТВА:

ХЕНАРИК ШТРАУСС
ШОН Г. КЕЙС
ДЖОЭЛ ГОДДАРА
РАЙАН ЛОРА
ЗОЛТАН ХАРШЕГИ
АЛЕКСАНДР БЕРРОУЗ
ВИКТОРИЯ БЕРРОУЗ
ЭНДРЮ МЕНДОСА
КАЙЛ КИНГ
ОСКАР МАНФРЕД
ПАВЕЛ (ВТОРУША) ГРИГОРЬЕВ

Перепечатка и публикация правил, компонентов,
иллюстраций без разрешения правообладателя
запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2022 —
правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.