



ЗВІР

ПРАВИЛА ГРИ

ВЕРСІЯ 2.0

АВТОРИ ГРИ: АРОН МІДГОЛЛ, ІЛОН МІДГОЛЛ
ТА АССАР ПЕТТЕРССОН
ІЛЮСТРАЦІЇ: АРОН МІДГОЛЛ





ЛАСКАВО ПРОСИМО ДО ПІВНІЧНИХ ПРОСТОРІВ...

...це ті місця, де природа досі незвідана, містична й небезпечна. Уперше потрапивши сюди, люди гадали, що знайшли первозданий рай з багатими лісами, повними риби озерами та джерельною гірською водою. Однак що стрімкіше розросталися їхні поселення, то сильніше занепадали навколишні ліси. Зрештою природа стрепенулася. На її захист стали величні створіння — Звірі, що своїми іклами, пазурами й містичними силами почали чинити опір людському ладу. Щоб захиститися від неминучого лиха й уберегти рештки поселень від жахливої погибелі, люди заручилися підтримкою досвідчених мисливців, які знаються на знищенні Звірів.

ОДИН ПРОТИ ВСІХ

Один гравець бере на себе роль Звіра та вступає в боротьбу проти команди мисливців. Зазвичай Звір перемагає, якщо вбиває певну кількість поселенців, а мисливці перемагають, якщо їм вдається здолати Звіра або вистояти певну кількість днів (раундів гри), дочекавшись підкріплення.

ХОЧЕТЕ ПОДИВИТИСЯ ВІДЕОПРАВИЛА?

Вивчіть гру таким способом! Можете зайти на сайт geekach.com.ua, де знайдете посилання на відео з оглядом і правилами гри.



ЗМІСТ

ЗМІСТ 2

КОМПОНЕНТИ 3

ПРИГОТУВАННЯ 4

КОНТРАКТИ 5

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ 6

КАРТИ 7

ОСНОВИ ІГРОАДУ 8

 Виконання дій 8

Золоті правила 8

 Переміщення Звіра 9

Переміщення мисливців 9

 Сліди 9

Розкриття 11

Пошук 11

Атака 11

 Досвід 12

Загибель гравця 12

 Сторожові вежі 12
 Прадавня сила 12

 Істоти 13

 Місцевості 14

Зони 14

Перетворення 14

 Пастки 15

 Реакції 16

Порядок застосування ефектів 16

Ключові слова 17

Вартість та умови 17

ПЕРЕБІГ ГРИ 18

Світанок 19

Відбір карт 19

День 19

Ніч 20

ПРИКЛАД ХОДУ 22

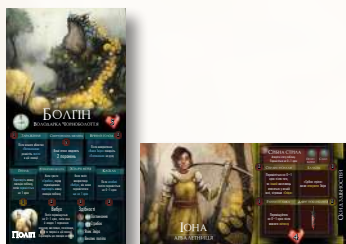
ПЕРША ПАРТІЯ 23

ПОРАДИ ПОЧАТКІВЦЯМ 24

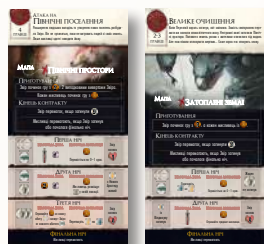
ВИБІР ПЕРСОНАЖА 25

МУЗИКА 30

ТВОРЦІ ГРИ 30



ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ
6 Звірів і 6 мисливців



2 ДВОСТОРОННІ
КОНТРАКТИ



16 КАРТ ДІЙ



6 ЖЕТОНІВ
СТОРОЖОВИХ ВЕЖ



ФІШКИ ПЕРСОНАЖІВ
6 Звірів і 6 мисливців



18 ЖЕТОНІВ ДОСВІДУ
12 шт. по «1» та 6 шт. по «3»



18 КАРТ ЗДІБНОСТЕЙ
МИСЛИВЦІВ



7 ФЕРМЕРІВ



15 ФІШОК ІСТОТ



27 ЖЕТОНІВ МІСЦЕВОСТІ
та 1 мішечок



24 КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ ЗВІРІВ



7 ВЕЛЬМОЖ



1 ДВОСТОРОННЯ МАПА



19 МАРКЕРІВ ПОЛІПШЕННЯ



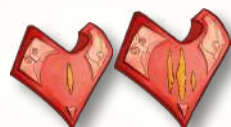
48 КАРТ ПЕРЕМІЩЕННЯ



28 ОВЕЦЬ



1 МІНІМАПА, ШИРМА,
МАРКЕР ЛОКАЦІЇ
ТА ФЛОМАСТЕР



12 ЖЕТОНІВ ПОРАНЕНЬ
6 шт. по «1» та 6 шт. по «3»



25 КАРТ ПРЕДМЕТІВ
МИСЛИВЦІВ



19 ВЕПРІВ



30 ЖЕТОНІВ СЛІДІВ



3 ЖЕТОНИ
ПРАДАВНЬОЇ СИЛИ



25 КАРТ ВИВЕРТІВ ЗВІРА



4 ВЕДМЕДІ

ПОСЕЛЕНЦІ

ТВАРИНИ

ПРИГОТУВАННЯ

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

1. **Запас.** Покладіть усі жетони місцевості в мішечок, а всі маркери поліпшень, жетони поранень, досвіду, сторожових веж і прадавньої сили розмістіть біля мапи.
2. **Контракт і мапа.** Виберіть контракт (див. с. 5) і покладіть мапу зазначеною стороною догори. Поверніть південну частину мапи до гравця-Звіра.
3. **Тварини й поселенці.** Розмістіть тварин і поселенців у всіх локаціях на мапі, позначених їхніми символами.
4. **Арсенал.** Перетасуйте окремо колоду вивертів Звіра та колоду предметів мисливців. Відкрийте 3 карти з кожної колоди й покладіть їх горілиць біля неї.
5. **Кarti дій.** Перетасуйте колоду карт дій.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

- А. Звір.** Один із гравців вибирає Звіра й кладе перед собою відповідний планшет, фішку персонажа й фішки істот. Покладіть перед гравцем-Звіром жетони слідів, а також мінімапу. Перед мінімапою встановіть ширму, біля неї розмістіть карти переміщення, маркер локації та/або фломастер.
- Б. Мисливці.** Кожен інший гравець вибирає мисливця і бере відповідний планшет гравця і фішку персонажа (див. с. 18). У грі вдвох кожен гравець-мисливець вибирає 2 мисливців і бере собі відповідні планшети й фішки.
- В. Здібності.** Усі гравці отримують карти здібностей своїх персонажів (мисливців і Звіра відповідно).
- Г. Досвід.** Візьміть указану в контракті кількість жетонів досвіду, а також усі інші початкові компоненти.



ПЕРША ПАРТІЯ?

На останніх сторінках правил ви знайдете поради з вибору персонажа (див. с. 25) та опис режиму для початківців (див. с. 23).



КОНТРАКТИ

КОНТРАКТИ

Перш ніж закінчити приготування до гри, розгляньмо докладніше один з основних компонентів — контракти. У грі завжди є один активний контракт.

Для вашої першої партії, залежно від кількості гравців, радимо вибрати контракт «Велике очищення» або «Атака на Північні поселення».

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ

У контрактах завжди зазначена потрібна кількість гравців.

МАПА

Контракти визначають, на якій мапі ви гратимете поточну партію. Покладіть мапу на центр стола.

ПРИГОТУВАННЯ

У кожному контракті зазначено особливі умови приготувань. За умовами контракту «Велике очищення» Звір отримує 2 , а кожен мисливець — по 1 .

КІНЕЦЬ КОНТРАКТУ

У вашому контракті зазначено, що саме повинна зробити кожна зі сторін для перемоги. Після того як буде виконана умова кінця контракту, гра негайно закінчується.

ПЕРЕВІРКА УМОВИ НОЧІ

Кожен раунд гри завершується фазою ночі, під час якої Звір або мисливці можуть отримати особливі нагороди в разі виконання певних умов. За умовами контракту «Велике очищення», якщо Звір уб'є 2 овець  та/або 1 вепра  за першу ніч, то зможе перетворити вельможу  на фермера . Під час отримання нагород (досвіду, предметів мисливців, кроків переміщень і стародавньої сили), їх отримує кожен мисливець, що залишився живий.

Після закінчення певної кількості ночей мисливці або Звір можуть автоматично здобути перемогу в грі. За умовою контракту «Велике очищення» мисливці перемагають, коли настає остання (третя) ніч.

ЛЕГЕНДАРНІ ПРАВИЛА

Деякі контракти додають нові правила та зміни до ігроладу. Ці правила обов'язкові, вони — частина контракту. Подібні правила наведено в секції «Легендарні правила» деяких контрактів.



**2-3
ГРАВЦІ**

ВЕЛИКЕ ОЧИЩЕННЯ

Коли Пернатий король загинув, світ змінився. Замість святкування перемоги ми зазнали апокаліптичного жаху. Нестримні хвилі затопили Північні простори. Половина земель разом з жителями опинилися під водою. Але нам ніколи оплакувати мертвих... Саме зараз нас атакують знову.



МАПА  **ЗАТОПЛЕНІ ЗЕМЛІ**

ПРИГОТУВАННЯ

Звір починає гру з , а кожен мисливець із .

КІНЕЦЬ КОНТРАКТУ

Звір перемагає, якщо загинули .

Мисливці перемагають, якщо Звір загинув або почалася фінальна ніч.

ПЕРША НІЧ

 	НАГОРОДА ЗВІРА Перетворить  на  .	НАГОРОДА МИСЛИВЦІВ  Перемістіться на 0–1 крок.	Жоден  не загинув
--	---	--	---

ДРУГА НІЧ

 із Вілдмарку загинув	НАГОРОДА ЗВІРА 	НАГОРОДА МИСЛИВЦІВ  Отримайте предмет мисливця.	Звір зазнав 
--	--	---	--

ФІНАЛЬНА НІЧ
Мисливці перемагають



ПОСЕЛЕНЦІ

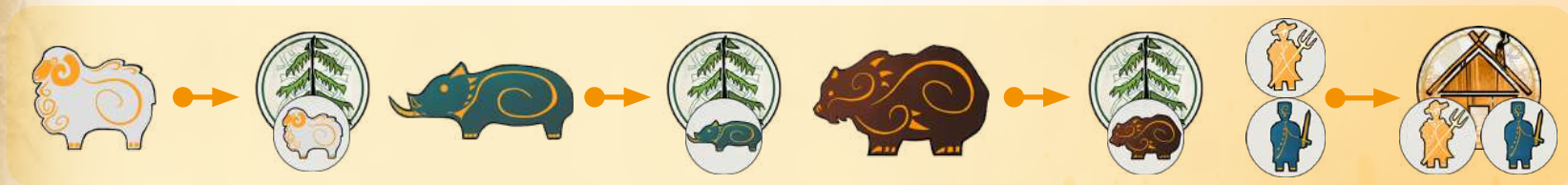
Цей символ означає і фермерів, і вельмож.

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

(ПРОДОВЖЕННЯ)

ТВАРИНИ ТА ПОСЕЛЕНЦІ

Розмістіть тварин і поселенців у всіх локаціях на мапі, якщо в секції «Приготування» контракту не вказано інакше.



МІСЦЯ ГРАВЦІВ ТА ІСТОТИ Й КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ

Настав час Звіру й мисливцям правильно розсістися за столом і взяти на руки карти здібностей своїх персонажів.

МІСЦЯ ГРАВЦІВ І ПОЧАТКОВІ ЛОКАЦІЇ

Звір повинен сидіти так, щоб північна (N) частина мапи була вгорі від нього, а південна (S) — внизу. Розмістіть фішку Звіра в початковій локації в центрі мапи (див. с. 18). Мисливці сідають так, щоб у разі потреби вони могли подивитися карти одне одного.



ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ-ЗВІРА



ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ-МИСЛИВЦЯ

ПОЧАТКОВЕ ЗДОРОВ'Я

Це число означає кількість поранень, яких може зазнати ваш персонаж, перш ніж загине.

ІСТОТИ

Кожен Звір має власних істот. Кількість істот кожного Звіра зазначена в нижній частині планшета Звіра. Розмістіть цих істот біля свого планшета.



КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ

Усі гравці отримують карти здібностей своїх персонажів — мисливця чи Звіра. На звороті карти здібності зображено відповідного персонажа. Назви й ефекти цих здібностей також зазначено для нагадування на планшетах відповідних персонажів. Звір завжди має 4 карти, а кожен мисливець — 3 карти.



ТИПИ КАРТ І СКИД

У грі кілька типів карт. У свій хід **ви можете зіграти до 2 карт**. Зігравши карту й застосувавши її ефекти, ви скидаєте її, а потім або граєте наступну карту, або завершуєте свій хід.



КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ

Кожен персонаж має власний набір карт, що належить лише йому. Ці карти можна відрізнити за ілюстрацією на звороті карти, яка відповідає персонажу.

Скидаючи таку карту, кладіть її горілиць біля свого планшета. Під час кожної фази ночі (див. с. 20) ви повертаєте ці карти собі на руку.

АРСЕНАЛ

ВИВЕРТИ ЗВІРА ТА ПРЕДМЕТИ МИСЛИВЦІВ
Це особливі карти, які здобувають протягом гри. Карти вивертів Звіра може здобувати та грати лише Звір, а карти предметів — лише мисливці. Здобуваючи виверт Звіра чи предмет мисливця, ви можете вибрати одну з відкритих карт із арсеналу або верхню закриту карту з колоди. Ці карти скидають лише після розігрування або загибелі персонажа. Зігравши таку карту, покладіть її горілиць у скид біля відповідної колоди. **Узявши з арсеналу карту предмета мисливця чи виверту Звіра, не поповнюйте його.**

КАРТИ ДІЙ

Гравці отримують карти дій під час фази світанку. Їх можуть грати і мисливці, і Звір. Мисливці завжди застосовують верхній ефект карти, а Звір — нижній.

Зігравши такі карти, Звір і мисливці кладуть їх горілиць у спільний скид, доступний усім гравцям.



КАРТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Ці карти не тасують, не роздають, не беруть з верху колоди. Їх не вважають частиною руки будь-якого гравця. Натомість Звір використовує їх для позначення своїх переміщень, вибираючи потрібні карти з колоди. Звір (і тільки Звір) може переглядати всю колоду карт переміщень у будь-який момент гри.

Зігравши таку карту, не кладіть її в скид, а поверніть у колоду.



ОСНОВИ ІГРОЛАДУ

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

У грі «Звір» є такі три золоті правила. **По-перше**, ігрові ефекти, написані на компонентах, завжди мають пріоритет над правилами з цієї книжки. **По-друге**, якщо ви хочете перемогти як мисливці, вам треба діяти спільно. Ви можете розмовляти зі своїми товаришами-мисливцями та показувати їм свої карти на всіх етапах гри. **І нарешті**, усі скинуті карти вважають відкритою інформацією. Тобто гравці можуть переглядати всі скинуті карти (за винятком карт переміщення) у будь-який час.

ВИКОНАННЯ ДІЙ

У свій хід ви повинні виконати одну з таких дій:



А. ЗІГРАТИ КАРТИ

Майже кожну дію — від переміщення до атаки, пошуку та розміщення істоти — виконують, розігруючи карту з руки.

Виконуючи дію «Зіграти карти», ви граєте 1 або 2 карти. Ви можете або зіграти 1 карту з червоною дією, або 1 карту з синьою дією, або по 1 кожної. Ви ніколи не можете зіграти 2 червоні або 2 сині дії в той самий хід.



ПОРЯДОК ЕФЕКТІВ

Якщо в тексті ефекту карти немає ключового слова «потім», гравець може пропустити один або більше ефектів.

Приклад. Звір може зіграти карту «Напад», переміститися на 1 крок, але не атакувати.

Ви можете грати їх у довільному порядку, але повинні спершу повністю застосувати ефект першої карти, а потім уже грати другу. Карту скидають після застосування її ефектів.



Б. УТЕКТИ

Скиньте 1 карту будь-якого типу, щоб переміститися на 0–1 крок. Коли ви тікаєте, то не можете грати карти.



В. СПАСУВАТИ

Ви можете спасувати, якщо з-поміж усіх гравців маєте найменше карт дій на руці. Зауважте, що ви можете спасувати й усе одно зберегти можливість виконувати дії під час свого наступного ходу. Лише після того як усі гравці послідовно спасують, день завершується і починається ніч (див. с. 18).



РЕАКЦІЇ

Деякі карти можна грати навіть під час ходів інших гравців, якщо виконуються їхні особливі умови. Ви можете грати карти, тікати чи пасувати, і все одно маєте можливість грати реакції не у свій хід (див. с. 16).

ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗВІРА

Коли Звір переміщується, ви не пересуваєте його фішку на мапі. Натомість за кожен крок переміщення гравець-Звір вибирає 1 карту переміщення і кладе її долілиць у зону мапи «Активне переміщення». Ліміту щодо кількості активних карт переміщення (карт у зоні «Активне переміщення») немає. Тепер локацію з фішкою Звіра вважають «останньою відомою локацією Звіра». Хоча справжня локація Звіра визначається зіграними долілиць картами переміщення.



НА МІСЦІ

Зауважте, що «На місці» — це можлива карта переміщення, але Звір не може скористатися нею, якщо перебуває в одній локації з мисливцем чи поселенцем.

АКТИВНЕ ПЕРЕМІЩЕННЯ



ПЕРЕМІЩЕННЯ МИСЛИВЦІВ

Коли мисливець переміщується, він просто пересуває фішку свого персонажа по 1 кроку за раз у будь-якому напрямку.



СЛІДИ

Слід — це розміщений на мапі жетон, який показує, що Звір пройшов через цю локацію. Звір повинен викладати жетон сліду щоразу, коли мисливець або поселенець займає локацію, що збігається з однією з активних карт переміщення Звіра. Якщо є кілька активних карт переміщення, що ведуть до тієї самої локації, то покладіть по жетону сліду за кожен такий збіг.

Єдиним винятком є карти «На місці», за які не додають додаткових жетонів слідів. Зауважте, що карти «На місці» не перешкоджають викладанню жетонів слідів у ту саму локацію за інші карти переміщення.

Щоразу коли мисливець і/або поселенець переміщуються, вони розкривають сліди у своїй локації після кожного кроку. Однак за кожен випадок переміщень Звіра жетони слідів розкривають лише після того, як усі карти переміщення будуть викладені. Звір не вказує, який слід відповідає якому кроку.

Поки Звір прихований, його фішку вважають слідом, що важливо для таких карт здатності мисливців, як «Сліди».



БОЛГІН



ФАНГРІР



МАРА



РААГА



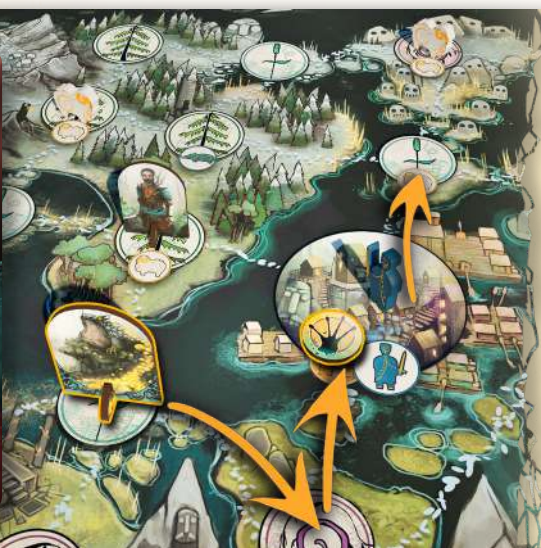
ГОГБАД



ЕСМЕРІЯ



Кожен Звір має свій особливий жетон слідів. Деякі ефекти карт посиляються на такий символ, що позначає будь-який тип слідів: . Кількість жетонів необмежена. Якщо у вас вичерпаються жетони слідів вашого Звіра, просто замініть їх жетонами слідів іншого Звіра.



ПРИКЛАД

Звір грає карту «Ривок» і переміщується на 3 кроки. Звір вибирає такі карти переміщення і кладе їх у зону «Активне переміщення»: «Схід», «Північ» і ще раз «Північ». Завершивши переміщення, Звір викладає жетон сліду в локацію поселенця.



ПРИКЛАД

Мисливець Ассар грає карту «Поспіх» і переміщується на 2 кроки, по 1 за раз. Ассар спершу виконує 1 крок на **північ**, не знаходить ніяких слідів, а потім виконує 1 крок на **схід**. На останньому кроці Ассар розкриває слід.



ПЕРЕБАЗУВАННЯ

Карти, що дають змогу мисливцям переміщуватися в певну локацію, як-от «Таємний прохід», «Адаптація» або «Мисливський прохід», не відкривають слідів на маршруті. Негайно перемістіть мисливця в цю локацію і розкрийте будь-які сліди у вашій новій локації!



ВИКОРИСТАННЯ МІНІМАПИ

Для відстеження переміщень радимо гравцеві-Звіру використовувати мінімапу! Це можна робити двома способами: позначати свою справжню локацію маркером локації або малювати фломастером свій маршрут переміщень мапою.

Тільки не забувайте стирати все з мінімапи після закінчення партії!



ФЛОМАСТЕР

Зауважте, що в першому виданні «Звіра» не було фломастера. Мінімапа з попередньої версії не годиться для малювання.

РОЗКРИТТЯ

Звір розкривається щоразу, коли атакує або коли мисливець виконує успішний пошук у справжній локації Звіра. Також є деякі ефекти карт і поліпшення, які змушують Звіра розкриватися. Коли Звір розкривається, він показує гравцям-мисливцям усі свої активні карти переміщення, потім скидає карти переміщення і всі жетони слідів з мапи. Звір переміщує свою фішку у свою справжню локацію. Лише тоді, коли Звір розкритий, його можна атакувати й завдавати йому поранень. Звіра вважають розкритим, доки в зоні активного переміщення немає його карт. Скинуті карти переміщення повертають у колоду переміщення.



ПОШУК

Коли мисливець грає карту з ефектом пошуку, Звір повинен розкрити себе, якщо локація пошуку відповідає справжній локації Звіра. Якщо Звіра немає в тій локації, де шукали мисливці, то він залишається прихованим.

АТАКА

Щоб атакувати, ви повинні у свій хід зіграти карту з словами «виконайте атаку». Кожна атака завдає 1 поранення вибраній цілі у вашій локації. Коли гравець зазнає поранення, то бере жетон поранення і кладе його на свій планшет персонажа. Якщо ціллю атаки стають тварини, поселенці або істоти, кладіть жетони поранень під них. Щойно кількість зазнаних поранень Звіра, мисливця, поселенця або тварини дорівнює їхньому початковому здоров'ю, їх вважають загиблими й вилучають з мапи.



Мисливці можуть атакувати лише істот або розкритого Звіра. Звір та його істоти можуть атакувати тварин, поселенців, мисливців і сторожові вежі.



ПРИКЛАД

Знайшовши слід за 3 кроки від останньої відомої локації Звіра, Ассар розуміє, що Звір повинен бути в його локації. Ассар грає карту здібності «Полювання».



Звір стає розкритий, і всі жетони слідів скидають. Звір показує мисливцям усі активні карти переміщення, які потім повертає в колоду карт переміщення. Насамкінець Звір зазнає 1 поранення внаслідок атаки.





ДОСВІД

Жетони досвіду можна використовувати, щоб поліпшити свого персонажа, а також грати певні карти предметів мисливців і вивертів Звіра.

Мисливці здобувають жетони досвіду, виконуючи вимоги контрактів і граючи певні карти дій чи предметів. Звір також може отримувати жетони досвіду, виконуючи вимоги контрактів. Переважно за вбивство тварин, поселенців або мисливців. Щоб отримати досвід за вбивство, Звір повинен завдати смертельного поранення. Істоти не здобувають досвіду за вбивства.



Початкове здоров'я тварин і поселенців указане на мапі разом з кількістю досвіду, який здобуде Звір, якщо завдасть смертельного поранення.

ЗАГИБЕЛЬ ГРАВЦЯ

ЗВІР

Коли гине Звір, гра негайно завершується. Усі мисливці перемагають, якщо тільки в контракті не зазначено інакше.

МИСЛИВЕЦЬ

Якщо мисливець загинув унаслідок атаки Звіра, то Звір здобуває 1 очко досвіду й забирає собі на руку 1 випадкову карту дії з руки вбитого мисливця. Убитий мисливець скидає всі свої карти, жетони досвіду та прадавньої сили. Потім цей мисливець вилучає свою фішку з мапи. Убитий мисливець не здобуває жетонів досвіду, карт або ресурсів, поки не поверне свою фішку на мапу під час третього етапу фази ночі (див. с. 21). Однак інші мисливці все ще можуть користуватися його пасивними поліпшеннями. Якщо мисливець гине у фазі ночі після можливості повернути свою фішку на мапу, то завершіть відбір карт як завжди, а потім скиньте карти дій.



ПРАДАВНЯ СИЛА

Жетони прадавньої сили здобувають як нагороду за виконання вимоги контракту, завдяки предметам мисливців, вивертам Звіра і деяким поліпшенням. Прадавня сила додає ще 1 поранення до однієї атаки на ваш вибір. Якщо ви здобули жетон прадавньої сили, покладіть його біля свого планшета. Перед виконанням атаки можете використати 1 або більше жетонів прадавньої сили, щоб збільшити кількість поранень унаслідок атаки. Якщо використовуєте, то оголовіть про це під час вибору цілі (див. с. 16). Жетони прадавньої сили скидають і повертають у запас відразу після використання. Ви не можете здобути жетони прадавньої сили, якщо їх немає у запасі. Зауважте, що жетони прадавньої сили — це обмежений ресурс, а істоти не можуть використовувати прадавню силу.

СТОРОЖОВІ ВЕЖІ

Сторожові вежі розкривають усі сліди поблизу. Однак для того, щоб сторожова вежа діяла, вона повинна бути активною — поки мисливець перебуває в локації зі сторожовою вежею, її вважають активною. Коли мисливець розміщує сторожову вежу, він кладе жетон сторожової вежі у свою локацію, якщо не вказано інакше. Сторожова вежа не розкриває Звіра, а просто дає змогу викласти жетони слідів у локаціях **поблизу** (ідеться про вашу локацію та всі сусідні локації, див. с. 17).

Звір і його істоти можуть атакувати сторожові вежі. Якщо сторожова вежа стала ціллю атаки («зазнала поранень»), то її руйнують, повертаючи в запас. Потім вежу можна розміщувати на мапі знову. Якщо всі жетони сторожових веж уже на мапі, а гравець отримує нагоду розмістити ще одну, то він може переставити одну з веж на мапі в нову локацію.

Зауважте, що сторожові вежі руйнують, а не вбивають, тому ключові слова, пов'язані з «убивством» чи «загибеллю» у текстах поліпшень або ефектів, не активуються стосовно веж.





ІСТОТИ

Усі Звірі мають істот-помічників, початкове значення здоров'я кожної з яких дорівнює 1. Істот викликають і керують ними за допомогою символу істот (🐾). Зігравши 🐾, можете розмістити на мапі нову істоту або виконати всіма своїми істотами по 1 дії.



АБО ...

Викликати нову істоту й розмістити її на мапі.

АБО ...

Виконати по 1 дії всіма істотами, розміщеними на мапі.

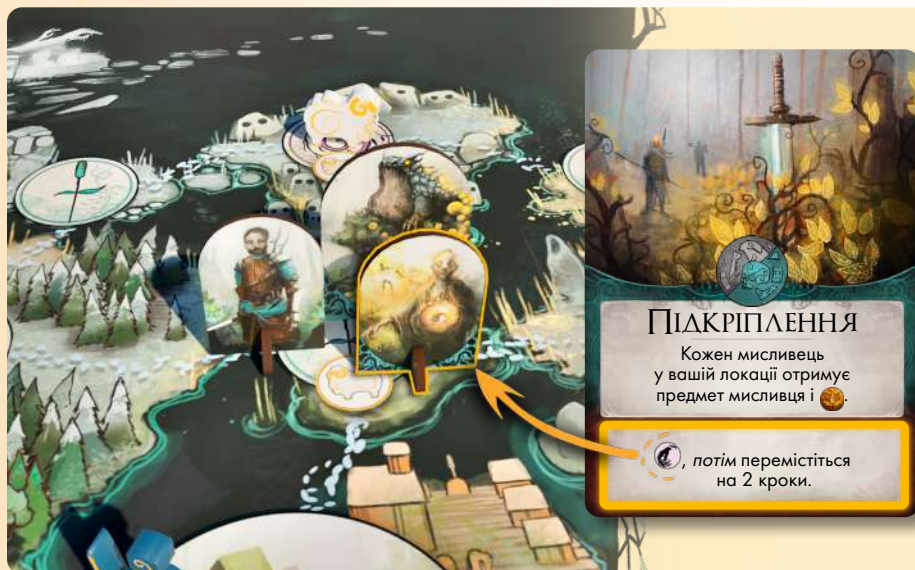
ВИКЛИКАТИ НОВУ ІСТОТУ

Розмістіть істоту на відстані 0–2 кроки від вашої справжньої локації. Усіх істот треба розміщувати в локаціях з певним типом місцевості (див. с. 14), зазначеним на планшеті гравця-Звіра. Якщо всі істоти вже на мапі, а Звір має нагоду викликати ще одну істоту, то він вилучає істоту з мапи й розміщує її в новій локації. Убиту істоту можна знову розмістити на мапі.

Дії ІСТОТ

Кожна істота може виконати одну з таких трьох дій:

Переміститися на 1 крок, виконати атаку, щоб завдати 1 поранення, або використати свою особливу здібність. Істота може виконати лише 1 дію. Якщо Звір має на мапі більше ніж одну істоту, то сам визначає порядок виконання дій істотами. Ви не зобов'язані виконувати усіма істотами однакові дії.



ПРИКЛАД

Болгін грає карту «Підкріплення». Потім вона викликає нову істоту, **поліпа**, якого може розмістити на мапі на відстані 0–2 кроки у локації з болотом. Звір вирішує розмістити **поліпа** у своїй справжній локації. Тепер Болгін повинна переміститися на 2 кроки, тож вона вирішує двічі піти на **захід**.



ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ ІСТОТ

Крім переміщення на 1 крок або атаки, усі істоти мають власні особливі здібності. Поліп може переміститися на 1 крок, потім убити себе й завдати по 1 пораненню кожному мисливцю, поселенцю, тварині та сторожовій вежі в тій локації. Поліпи навіть перетворюють свою локацію на болото (див. с. 14)!



МІСЦЕВОСТІ

У грі є 4 типи місцевості: болото, ліс, печера та поселення. Кожен Звір має улюблений тип місцевості, зазначений на його планшеті. Улюблений тип місцевості мисливців — поселення.



БОЛОТО



ЛІС



ПЕЧЕРА



ПОСЕЛЕННЯ

ЗОНИ

Сторона мапи «Північні простори» поділена на 4 зони, а сторона «Затоплені землі» — на 2 зони. Зони відділені одна від одної грубими білими лініями. Якщо зіграна карта містить слово «зона», то ефекти цієї карти поширюються лише на ту зону, де на цю мить перебуває ваш персонаж.

МЕЖА ЗОНИ

Межі зон можна визначити за їхніми грубими білими лініями.



ЦЕНТР МАПИ

Центральна локація на мапі належить до кожної зони — її вважають лісом, болотом і печерою.

ПЕРЕТВОРЕННЯ

Ви можете видозмінювати мапу, щоб вона ставала зручнішою для вашого персонажа, перетворюючи локації відповідно до улюбленого типу місцевості вашого персонажа. Якщо локацію перетворює Звір, покладіть на неї жетон улюбленого типу місцевості. Цей тип зазначений на планшеті Звіра. Ви можете перетворювати локації, що вже мають той самий тип. У такому разі не кладіть жетон на таку локацію і жодним способом не вказуйте мисливцям, що ця локація була перетворена.

Якщо локацію перетворює мисливець, покладіть на неї жетон поселення .



ПРИКЛАД

Звір грає карту «Підступні хащі», та кладе жетон болота в кожну локацію поблизу його справжньої локації. Локація на півдні уже болото, тому туди не треба викладати жетон болота. Навіть поселення перетворилося на болото.





ПАСТКИ

У колоді предметів мисливців є карти особливого типу, які називають пастками. Розігрування пастки вважають синьою дією , однак пастки діють інакше, ніж інші карти.

Заплативши вартість пастки, мисливець вибирає будь-яку зону на мапі, а також будь-який тип місцевості. Потім він кладе карту пастки долілиць на краю мапи в комірку пастки цієї зони, приховавши жетон місцевості під цією картою. Зауважте, що гравець-Звір не повинен знати ані про вибраний тип місцевості, ані про саму карту пастки до моменту її активації. Пастки залишаються у грі, доки Звір у них не потрапить. Встановлену пастку не можна замінювати іншою.

Коли Звір розкривається в зоні з пасткою, а тип локації Звіра збігається з прихованим під картою пастки жетоном місцевості, мисливці можуть вирішити активувати пастку. Покажіть Звіру карту пастки й жетон місцевості, негайно розіграйте пастку, після чого скиньте карту й жетон. Якщо Звір розкрився під час виконання своєї атаки, ефект пастки активується перед початком атаки (див. с. 16). Поранення від пастки універсальні, їх не вважають пораненнями, завданими безпосередньо мисливцем.

В одній зоні можна розмістити щонайбільше 3 пастки.



ПРИКЛАД

Іона платить 1 досвід, грає карту «Вогняна пастка» та вибирає жетон місцевості, показавши його іншим мисливцям так, щоб Звір не бачив. Іона кладе карту долілиць у комірку зони Вілдмарк, а під карту — жетон місцевості.



ПРИКЛАД

Болгін грає карту «Нестримність» й атакує. Її локація збігається з жетоном місцевості, покладеним під карту «Вогняна пастка», тому мисливці вирішують активувати пастку. Пастка активується перед розігруванням атаки, тож Звір зазнає 1 поранення.





РЕАКЦІЇ

Реакції — це тип карт, які ви граєте не у свій хід. На кожній карті реакції зазначено умову, яка визначає, коли ви може її зіграти.

ПРИКЛАД

Звір грає карту «Переслідування», переміщується на 1 крок в попередньо перетворений Вінтервік, потім грає «Поглинання» та атакує. Перед атакою Іона грає карту предмета мисливця «Димова бомба», яка запобігає зазнаванню 1 поранення внаслідок атаки. Поселенець у безпеці!



ПОРЯДОК ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ

У деяких випадках ефекти атаки, реакції, пастки та поліпшення можуть активуватися одночасно. Коли активуються кілька ефектів, дотримуйтеся порядку їхнього застосування, наведеного нижче, зліва направо. Під час того самого етапу ви можете активувати ефекти в довільному порядку.

ЗІГРАНО КАРТУ АТАКИ

У цьому прикладі Болгін грає «Поглинання».

Зауважте, що інші ігрові ефекти також можуть змусити Звіра розкритися, наприклад, пошук мисливцями Звіра, або певні поліпшення.

РОЗКРИТТЯ

Перед розігруванням атаки гравець-Звір розкривається у своїй справжній локації. Потім Звір вилучає всі жетони слідів з мапи та скидає всі активні карти переміщення.

АКТИВАЦІЯ ВНАСЛІДОК РОЗКРИТТЯ

У відповідь на розкриття можуть бути активовані будь-які реакції чи пастки. Якщо будь-які поліпшення повинні призвести до розкриття Звіра, це відбувається зараз.

ОГОЛОШЕННЯ ЦІЛІ ТА ПРАДАННЯ СИЛА

Тепер Звір повинен вирішити, яку ціль він хоче атакувати у своїй локації та скільки прадавніх сил хоче використати в цій атаці.

АКТИВАЦІЯ ВНАСЛІДОК АТАКИ

Будь-які ефекти, які спричиняють атаку, активуються зараз, наприклад, предмет мисливця «Димова бомба» чи «Давні узи» Гельги.

ЗАВДАВАННЯ ПОРАНЕНЬ

Атака нарешті завершується, і ви завдаєте поранень своїй жертві. На цьому етапі ви не можете змінити ціль своєї атаки.

ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТУ КАРТИ

Застосовують інші ефекти карти, після чого карту скидають.

АКТИВАЦІЯ ІНШИХ ПОЛІПШЕНЬ

Якщо будь-який гравець має розблоковані поліпшення, які активуються внаслідок атаки, як-от поранення чи успішне вбивство, вони активуються зараз. Спершу застосовують ефекти Звіра, а потім ефекти мисливців у довільному порядку.

Якщо це все видається вам надто складним, не хвилюйтесь. Ви можете грати у «Звіра» в невимушеній атмосфері замість змагальної, якщо попередньо про це домовитесь!

КЛЮЧОВІ СЛОВА

Тексти деяких карт й ефектів персонажів містять такі ключові слова:

ПОБЛИЗУ

Поблизу — означає вашу справжню локацію та кожную сусідню локацію, з'єднану з нею стежкою. Це слово також стосується того, хто застосував ефект. Це слово є на багатьох картах, тож пам'ятайте про це.

У ДОВІЛЬНОМУ ПОРЯДКУ / ТА

Ефекти, над текстом яких зазначено «у довільному порядку», або які містять слово «та», означають, що ви вибираєте порядок застосування цих ефектів.

ПОТІМ

Ефекти, текст яких містить «потім», треба застосувати повністю і в зазначеному порядку.

ВИБЕРІТЬ ОДНЕ

Ефекти, над текстом яких зазначено «виберіть одне», дають змогу застосувати верхній або нижній ефект, але не обидва.

СКОПІЮВАТИ

Ви застосовуєте скопійований вами ефект відразу після застосування початкового ефекту.

ПЕРЕБАЗУВАННЯ

Перебазування дає змогу гравцям переміститися в певну локацію, не розкриваючи слідів на своєму шляху. Негайно перемістіть цих гравців у вказану локацію і розкрийте в ній жетони слідів.

ВАРТІСТЬ ТА УМОВИ

Деякі карти можна грати лише в певних типах місцевості та/або для цього треба заплатити очки досвіду. Ці умови надруковані біля символу дії в центрі карти. Оплата очками досвіду вказана праворуч від символу, тоді як вимоги щодо типу місцевості — ліворуч від символу. Ці обов'язкові умови повинні бути виконані на момент розігрування карти.



ПРИКЛАД. «ЗАПАХ ЖЕРТВИ»

Коли граєте «Запах жертви», можете вибрати порядок застосування ефектів. Ви навіть можете не переміщуватися і/або не атакувати!



ПРИКЛАД. «ДУШОГУБСТВО»

Коли граєте «Душогубство», ви повинні застосувати всі ефекти карти. Спершу виконайте атаку, а потім перемістіться на 1 крок.

ПРИКЛАД. «ШАЛЕНСТВО»

Ви граєте карту «Нестримне стадо» — після її розігрування можете атакувати.

ПРИКЛАД. «ПЕРВІСНИЙ ІНСТІНКТ»

Ви граєте карту «Нестримне стадо», але перед її розігруванням ваші бойові кабани можуть виконати свою особливу дію «Натиск».



ПРИКЛАД. «НЕСТРИМНЕ СТАДО»

Щоб зіграти «Нестримне стадо», ваша справжня локація повинна бути лісом.



ПРИКЛАД. «ДИВНІ ІСТОТИ»

Перш ніж зіграти карту «Дивні істоти», ви повинні заплатити 1 очко досвіду.

ПЕРЕБІГ ГРИ

РАУНДИ

Гра триває певну кількість раундів згідно з вибраним на етапі приготування контрактом. Кожен раунд складається з трьох фаз: світанок, день і ніч. Раунд починається світанком, під час якого відбувається відбір карт. День — це основна частина гри. Протягом ночі гравці отримують нагороди та за допомогою поліпшень посилюють своїх персонажів перед наступним світанком.

СВІТАНОК

- Відбір карт
(див. с. 19)

ДЕНЬ

- Виконання дій:
- Зіграти карти
 - Утекти
 - Спасувати
(див. с. 19)

НІЧ

1. Перевірка нагород за контракт
2. Скидання та оновлення
3. Відновлення здоров'я
4. Поліпшення
(див. с. 20)

ПЕРЕД ПЕРШИМ РАУНДОМ

Звір починає з того, що розміщує свою фішку у свої початковій локації в центрі мапи. Після цього Звір може відразу переміститися на 2 кроки, зігравши 2 карти переміщення. Коли Звір завершить переміщення, кожен мисливець розміщує свою фішку в будь-якому поселенні на мапі. Двоє або більше мисливців можуть вибрати те саме поселення.



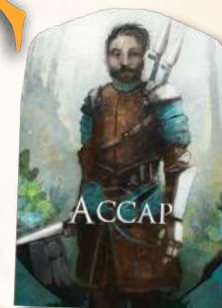
ПРИКЛАД

Болгін вирішує переміститися на 1 крок на **північ** і далі на 1 крок на **схід**. Потім мисливці розміщують свої фішки в будь-якому поселенні: Ассар — у Тіведені, а Іона — у Вінтервіку. Захоплива гра ось-ось розпочнеться!



ПЕРЕД ВАШОЮ ПЕРШОЮ ПАРТІЄЮ

Перш ніж почати свою першу партію, будь ласка, ознайомтеся з розділом «Вибір персонажа» (див. с. 25). Деякими Звірами грати складніше, ніж іншими. Крім того, ви можете значно ефективніше використовувати свого мисливця, якщо він займатиме бажану позицію в черговості ходів (див. с. 27).



СВІТАНОК

У фазі світанку всі гравці беруть участь у відборі карт, під час якого вони отримують карти дій для наступної фази дня. Деякі поліпшення дають змогу гравцям виконувати дії перед світанком. У такому разі поліпшення активуються до того, як ви почнете відбір.

ВІДБІР КАРТ

Перетасуйте всю колоду карт дій, потім роздайте певну кількість карт кожному гравцеві (див. нижче). Кожен гравець вибирає 1 з цих карт і передає решту карт іншому гравцеві за годинниковою стрілкою. Це повторюється, доки гравці не розберуть усі карти, що означатиме початок фази дня. Гравець не може передавати карту, яку вибрав раніше. Цей процес називають «відбором карт».

Кarti, які не були роздані гравцям у рамках відбору карт, кладуть стосом долілиць. Ці карти називають «невикористаними картами дій».

ВІДБІР У ГРІ ВДВОХ

У грі вдвох один гравець керує двома мисливцями одночасно, маючи дві окремі руки карт. Грайте за мисливців так, ніби ними грають два різні гравці.

Роздайте 6 карт дій кожному гравцеві. Під час відбору карт гравець-мисливець щоразу вибирає 2 карти дій замість 1. Відібравши карти дій, гравець-мисливець розподіляє карти порівну між своїми 2 персонажами.

ВІДБІР У ГРІ ВТРЬОХ

Роздайте по 4 карти дій кожному гравцеві.

ВІДБІР У ГРІ ВЧОТИРЬОХ

Гравець-Звір отримує на 1 карту дії більше, ніж гравці-мисливці.

Перед початком відбору гравець-Звір бере 1 випадкову карту дії, дивиться її та відкладає вбік. Потім роздайте по 3 карти кожному гравцеві й виконуйте відбір як завжди. Після відбору карт Звір бере на руку відкладену вбік карту.

ДЕНЬ

Фаза дня складається з кількох ходів, під час яких гравці повинні або зіграти карти, або втекти, або спасувати. Звір завжди першим виконує хід, а потім свої ходи по черзі виконують усі гравці за годинниковою стрілкою. Отже, ще раз нагадаємо, які дії ви можете виконати у свій хід:



А. ЗІГРАТИ КАРТИ

Кожну дію — від переміщення до атаки, пошуку і розміщення істот — виконують шляхом розігрування карт із руки. У свій хід ви можете зіграти до 1 карти з червоною дією  та до 1 карти з синьою дією .



Ви можете грати їх у довільному порядку, але повинні спершу повністю застосувати ефекти першої карти, а потім уже грати другу.



Б. УТЕКТИ

Скиньте 1 карту будь-якого типу, щоб переміститися на 0–1 крок. Коли ви тікаєте, то не можете грати карти.



В. СПАСУВАТИ

Якщо з-поміж усіх гравців ви маєте найменше карт дій на руці, то можете спасувати, не граючи ніяких карт.

Ніч

Фаза ночі складається з таких послідовних етапів:

1

ПЕРЕВІРКА НАГОРОД ЗА КОНТРАКТ

Коли ви доходите до першої ночі, то перевіряєте вимоги та нагороди за першу ніч. Умови контракту й нагороди розділені на 2 стовпці: лівий для Звіра, правий — для мисливців. Кожен стовпець містить вимоги й нагороди. Щоб отримати свою винагороду, вам треба виконати вказану вимогу. Наприклад, коли ви дійшли до першої ночі, то перевіряєте вимоги й нагороди за першу ніч. Почніть зі Звіра й перевірте, чи він виконав зазначені вимоги в будь-який момент гри. У цьому випадку Звір отримує зазначену нагороду.

Повторіть цей процес для мисливців. Будь-які індивідуальні нагороди, як-от переміщення або досвід, кожен мисливець може отримати в довільному порядку.

У наступні ночі перевіряйте, чи ви виконали свої вимоги на даний момент. Однак ви можете отримати нагороду лише за поточну ніч, а не за попередні, навіть якщо ви виконали їхні вимоги. Повторюйте цей процес для кожної ночі.

2

СКИДАННЯ ТА ОНОВЛЕННЯ

Скиньте всі карти дій з руки. Оновіть арсенал. Поверніть усі карти здібностей на руку.

КАРТИ ДІЙ



Скиньте всі карти дій з руки.

КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ



Поверніть усі карти здібностей на руку.

Звір перемагає, якщо загинули 4.

Мисливці перемагають, якщо Звір загинув
або почалася фінальна ніч.

ПЕРША НІЧ

НАГОРОДА ЗВІРА

НАГОРОДА МИСЛИВЦІВ

Розмістіть  у двох
локаціях з мисливцями.

Звір
зазнав

ДРУГА НІЧ

НАГОРОДА ЗВІРА

Отримайте 2 виверти Звіра.

НАГОРОДА МИСЛИВЦІВ

Перетворіть свою локацію.

із

Вінтервіка
живий

ТРЕТЯ НІЧ

НАГОРОДА ЗВІРА

НАГОРОДА МИСЛИВЦІВ

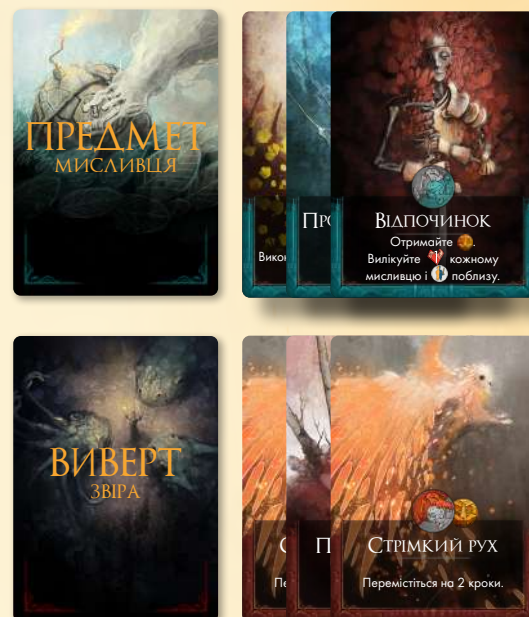
Безплатно отримайте
1 поліпшення.

Протягом
гри жоден
мисливець
не загинув

ФІНАЛЬНА НІЧ

Мисливці перемагають

АРСЕНАЛ



Скиньте всі позосталі карти з арсеналу й поповніть його 3 новими картами предметів мисливців і вивертів Звіра, поклавши їх горілиць.



ВІДНОВЛЕННЯ ЗДОРОВ'Я

Вилучіть жетони поранень з усіх уцілілих тварин і поселенців. Якщо мисливець загинув під час фази дня, він повністю відновлює своє здоров'я і розміщує свою фішку в будь-якому поселенні. Докладніше про загибель гравця див. на с. 12.



ОПОВІЩЕННЯ

Кожної ночі Звір і мисливці можуть розблокувати поліпшення, купуючи їх. Поліпшення та їхня вартість зазначені на планшетах персонажів.

Більшість поліпшень подані червоним. Це означає, що вони мають пасивний ефект, який діє до кінця гри. Однак жовті поліпшення — це разові ефекти, які застосовують відразу після купівлі. Жовті й червоні поліпшення можна купити за очки досвіду. Якщо поліпшення коштує 0, його все одно треба розблокувати.

Звір завжди купує поліпшення першим. Ви можете купити будь-яку кількість поліпшень, якщо вам вистачає очок досвіду. Купуючи поліпшення, витратьте відповідну кількість очок досвіду (скиньте жетони досвіду) і розмістіть маркер поліпшення у відповідній комірці. Купивши поліпшення, ви не зможете купити його знову.

Ви не можете скасувати дію ефекту поліпшення, якщо тільки в його тексті немає ключових слів «у довільному порядку».

ПОЛІПШЕННЯ АТАКИ

Усі атаки завдають 1 поранення, поки не будуть поліпшені. Після купівлі поліпшення «Розлючена» всі ваші атаки завдаватимуть 2 поранень.



Після купівлі розмістіть маркер поліпшення в комірці поліпшення.



ФАНГРІР

КОРОЛЕВА ВОВЧОЇ ЗГРАЇ

3	ЖАГА КРОВІ	РОЗЛЮЧЕНА	СТРАШНЕ ВИТТЯ	3
Після вашого вбивства «Запахом жертви» поверніть «Запах жертви» на руку		5 Ваші атаки завдають 2 поранень	Після вашої атаки один вовк може виконати «Напад»	
1	ВОВЧИ ВОЛОДІННЯ	2	ПІДТРИМКА ПЛЕМЕНИ	2
У довільному порядку Перемістіться на 1 крок, перетворіть кожну локацію поблизу		Після вашого переміщення один вовк переміщується на 0–1 крок		Після того як у ваш хід гине вівця, перемістіться на 0–1 крок
		0		
		ВІДЛОВ СЛАБКИХ		
		Якщо 4 або більше овець загинули, «Крадькома» переміщує вас ще на 1 крок		

ВОВЧИ ВОЛОДІННЯ

Це жовте поліпшення, яке застосовують негайно й одноразово. Воно коштує 1 очко досвіду.

ВІДЛОВ СЛАБКИХ

Це червоне поліпшення, що діє до кінця гри. Воно безплатне й не коштує очок досвіду.

НІЧ УЖЕ ЗАВЕРШИЛАСЯ. ПОЧИНАЄТЬСЯ НОВИЙ СВІТАНОК

Якщо жоден із гравців не виконав своїх умов кінця контракту, просто почніть новий раунд із фази світанку.

ПРИКЛАД ХОДУ



Болгін на цю мить перебуває в локації болота з вівцею, 1 крок на **північ** та 1 крок на **захід** від своєї останньої відомої локації. Гельга перебуває на відстані в 1 крок від Звіра, і вона розкрила слід.

Зараз хід Болгін.



Болгін грає карту «Поглинання», щоб убити вівцю, здобуває **досвід** і **розкривається**. Фішку Болгін переміщують, а вбиту вівцю кладуть на планшет Болгін. Усі **жетони слідів** вилучають, а всі **активні карти переміщення** показують мисливцям, після чого повертають у колоду.

Болгін грає карту «Підкріплення», розміщуючи істоту в локації Гельги, а потім переміщується на 2 кроки. Один крок на **північ**, а інший — **на місці**.



Тепер хід Гельги. Гельга грає карту «Вистежування». Спершу вона переміщується в локацію з фішкою Болгін, яку вважають слідом, а далі переміщується ще на 1 крок у локацію **сторожової вежі**. Вона знаходить ще один слід, але сторожова вежа не розкриває інших слідів. Гельга знає, що вона в локації Болгін. Вона грає карту «Полювання».



Болгін платить 1 очко досвіду та грає карту «Інтуїція», щоб уникнути ефекту «Полювання». Потім Болгін переміщується на 1 крок на **захід**, але Гельга на цю мить у локації зі сторожовою вежею, тому слід розкривається після того, як Болгін завершує свій хід.





ПЕРША ПАРТІЯ



РЕЖИМ НОВАЧКА

«Звір» — це гра, що дозволяє учасникам поступово розібратися в її правилах і з кожною новою партією підвищувати свій рівень завдяки плідній командній взаємодії, синергії ефектів і новим стратегіям. Утім, перша партія все одно може виявитися для вас складною. Ми радимо вибрати контракт «Велике очищення» для 2–3 гравців або «Атака на Північні поселення» для 4 гравців. Пропустіть етап відбору карт під час першого світанку та візьміть натомість зазначених нижче персонажів і карти дій.

2–3 ГРАВЦІ

Гравець 1 (Звір)

Рекомендований звір: Болгін

Початкові карти дій:

«Напад», «Кидок», «Переслідування», «Темні задуми»

Гравець 2 (мисливець)

Рекомендований мисливець: Гельга

Початкові карти дій:

«Підбурення», «Ривок», «Вистежування», «Таємний прохід»

Гравець 3 (мисливець)

Рекомендований мисливець: Ассар

Початкові карти дій:

«Адаптація», «Підкріплення»,
«Поспіх», «Нестримність»

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

У вас виникли запитання

щодо гри або правил?

Шукайте відповіді

на сайті geekach.com.ua!

4 ГРАВЦІ

Гравець 1 (Звір)

Рекомендований звір: Болгін

Початкові карти дій:

«Напад», «Переслідування»,
«Кидок», «Темні задуми»

Гравець 2 (мисливець)

Рекомендований мисливець:

Гельга

Початкові карти дій:

«Підбурення», «Ривок»,
«Таємний прохід»

Гравець 3 (мисливець)

Рекомендований мисливець:

Вар'я

Початкові карти дій:

«Адаптація», «Поспіх»,
«Нестримність»

Гравець 4 (мисливець)

Рекомендований мисливець:

Іона

Початкові карти дій:

«Підкріплення», «Темні
ритуали», «Вистежування»

ЧИ МОЖНА
ВИКОРИСТАТИ
«ДИМОВУ БОМБУ»
ПРОТИ ІСТОТИ?

Ні, «Димова бомба»
не може скасувати
зазнавання поранень
від істот.

ЧИ МОЖНА
РОЗМІСТИТИ КІЛЬКА
СТОРОЖОВИХ ВЕЖ
В ОДНІЙ ЛОКАЦІЇ?

Кількість сторожових
веж обмежена, але в
одній локації можна
розмістити будь-яку
кількість веж.

ЧИ МОЖУТЬ
ВИЧЕРПАТИСЯ
КОМПОНЕНТИ?

Ні, компоненти
вважають нескінчен-
ними, за винятком
жетонів прадавніх
сил і сторожових
веж, а також істот.

ЧИ МОЖНА
РОЗМІСТИТИ ПАСТКУ
В ЗОНІ, ДЕ ВЖЕ
Є ТРИ ПАСТКИ?

Ні, три — це макси-
мальна кількість. Також
пастку не можна замі-
нити, поки її не активу-
ють і не скинуть.

СКІЛЬКИ
ПЕРСОНАЖІВ МОЖЕ
ПЕРЕБУВАТИ В ОДНІЙ
ЛОКАЦІЇ?

В одній локації
може бути будь-яка
кількість мисливців,
істот, Звірів,
сторожових веж,
тварин чи поселенців.

ЩО ВІДБУВАЄТЬСЯ,
КОЛИ ВИ НАБЛИЖАЄ-
ТЕСЯ ДО КРАЮ МАПИ?

Якщо будь-який ефект
змушує вас перемісти-
ти за межі мапи, то ви
не можете перемісти-
тися — на цьому ваш
рух закінчується. За
таке переміщення Звір
не викладає активних
карт переміщення.

ЧИ МОЖНА ЗІГРАТИ
Й АКТИВУВАТИ
ПАСТКУ ПРОТИ ВЖЕ
РОЗКРИТОГО ЗВІРА?

Ні, пастки можна
активувати, лише коли
Звір розкривається,
а не коли він уже
розкритий.

ЩО СТАНЕТЬСЯ,
ЯКЩО ЗВІР
РОЗКРИЄТЬСЯ
В ЦЕНТРІ МАПИ?

Центр мапи належить
до всіх зон, а отже, усі
пастки можуть бути
активовані, поки вони
збігаються з типом
місцевості.



ПОРАДИ ПОЧАТКІВЦЯМ



ДОСЛІДЖУЙТЕ ГРУ

У «Звіра» відносно прості правила, проте стати майстерним гравцем доволі складно. Розуміння того, які карти й коли саме грати, які дії використовувати — це важлива частина головокрутки. Радимо вам вивчити гру зручним для вас способом, але щоб полегшити знайомство зі «Звіром», ось кілька корисних порад для початківців:



РУХ — ЦЕ КЛЮЧ ДО УСПІХУ

Карти на руці визначатимуть кількість кроків, які ви можете зробити протягом дня. Стежте за тим, щоб у вас завжди була можливість переміщення, і переміщуйтесь виважено. Іноді краще почекати, поки ви не будете впевнені, що з цього буде максимальна користь.

ПЕРЕВАГА В КАРТАХ

Важливо добре розпоряджатися своїми картами. Якщо у вас вичерпаються карти, інша сторона може грати без особливого опору до кінця дня. Плануйте свої дії та не бійтеся пасувати, коли у вас найменше карт дій.



БИЙ І ТІКАЙ

Коли ви атакуєте як Звір, будиши впевненими, що мисливці не зможуть добратися до вашої локації, зазвичай непогано зіграти карту із синьою дією, яка дасть вам змогу переміститися (а отже, і сховатися) після атаки!

РАЗОМ МИСЛИВЦІ СИЛЬНІШІ

Щоб отримати всі переваги багатьох карт, мисливцям варто бути близько одне до одного на мапі. «Підбурення», «Підкріплення», «Нестримність» і «Темні ритуали» — усі ці карти стають значно ефективнішими, якщо ви плануєте розігравати їх як команда.



АДАПТАЦІЯ І ТАЄМНИЙ ПРОХІД

Утомилися бігати? Мисливцям під час відбору карт варто постаратися взяти карти «Адаптація» і «Таємний прохід». Ці карти дають вам змогу негайно перебазуватися в іншу локацію на мапі та допоможуть вам наблизитися до Звіра або ваших товаришів по команді.



ВИБІР ПЕРСОНАЖА



СТИЛЬ ГРИ І СКЛАДНІСТЬ

Ось короткий опис кожного Звіра та мисливця в грі, а також їхній рейтинг складності. Мисливці також мають бажані позиції в черговості ходів, тож зважайте на це, коли формуєте свою команду!



БОЛГІН

СКЛАДНІСТЬ: НИЗЬКА

Болгін найкраще діє, коли може затягнути свої цілі в болота, руйнуючи стрій мисливців і заскочуючи самотніх поселенців зненацька. Її поліпи й поліпшення допомагають їй адаптуватися завдяки перетворенню ландшафту й додатковим нагородам за успішне вбивство.

АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ



ФАНГРІР

СКЛАДНІСТЬ: НИЗЬКА

Фангрір швидка й агресивна, вона прочісує ліс у пошуках здобичі, перш ніж накинути оком на поселення. Дуже рухлива, вона постійно переміщується і лише ненадовго зупиняється, щоб напасти. Як і належить Королеві вовчої зграї, її поліпшення взаємодіють з вовками, даючи їм змогу або переміщуватися разом з нею, або переслідувати окремі цілі.



АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ



ГОГБАД

СКЛАДНІСТЬ: НИЗЬКА

Гогбад прагне розташуватися у своїх лісах, якнайдалі від власних цілей. Це дозволяє йому здійснювати стрімкі атаки або змінювати свою позицію, відштовхуючи всіх істот, що трапляються на шляху. Його бойові кабани та поліпшення сприяють тому, щоб він міг змінювати ситуацію на мапі та підлаштовувати її під себе.



АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ

ПЕРША ПАРТІЯ

Для вашої першої партії гравцеві-Звіру варто вибрати персонажа з низькою складністю, тоді як мисливцям ліпше зібрати команду з персонажів, що займатимуть різні позиції в черговості ходів (раніше, посередині та пізніше).

РААГА

СКЛАДНІСТЬ: СЕРЕДНЯ

Три голови Рааги дають їй змогу вражати кілька цілей на відстані, заскочуючи зненацька як поселенців, так і мисливців. Ковзаючи по мапі, вона затоплює землі навколо себе. Її василіски утримують мисливців подалі від ключових місць завдяки поглядам, від яких вороги кам'яніють.



АГРЕСИВНІСТЬ



КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ



МАРА

СКЛАДНІСТЬ: СЕРЕДНЯ

Мара вистежує жертв зі своїх печер, очікуючи зручного моменту для завдання удару. Її сила полягає в здатності вводити мисливців в оману щодо своєї локації, а також у рухливості, що дає змогу долати великі відстані за один хід. Її банші та поліпшення дозволяють їй притягати істот ближче, коли вона збирається напасти, і зникати у зручніших місцях, щоб утілювати свої плани.



АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ



ЕСМЕРІЯ

СКЛАДНІСТЬ: ВИСОКА

Есмерія найкраще знає мисливців і вміє використовувати їхні локації та карти на свою користь. У своїх печерах вона підслуховує розмови мисливців і швидко тікає, убиваючи свою ціль. Її поліпшення дають змогу здобувати вигоду від дій мисливців і навіть ненадовго брати їх під контроль. Її метаморфи ховаються, вичікуючи слушного моменту, щоб напасти на мисливця і перетворити свою локацію на вигіднішу.



АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ





ПЕРЕМІЩЕННЯ



ПРЕДМЕТИ



ІНФОРМАЦІЯ



ПОРАНЕННЯ



ЗАХИСТ



ПІДТРИМКА



ГЕЛЬГА

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: **РАНІШЕ**

РОЛЬ: **ПРОВИДИЦЯ**

Гельґа навчилася бачити очима Звіра й розпізнавати його минулі переміщення. Її передбачливість неоціненна для команди, це дає змогу мисливцям не відставати від Звіра й реагувати до того, як він нападе.



ВАР'Я

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: **РАНІШЕ - ПОСЕРЕДИНІ**

РОЛЬ: **КОМАНДУВАЧКА**

Вар'я — теперішня командувачка мисливців, що дає їй змогу керувати своїми союзниками, переміщуючись мапою. Отже, і мисливці, і поселенці можуть змінювати локації залежно від своїх потреб, стаючи спритнішими під час полювання.

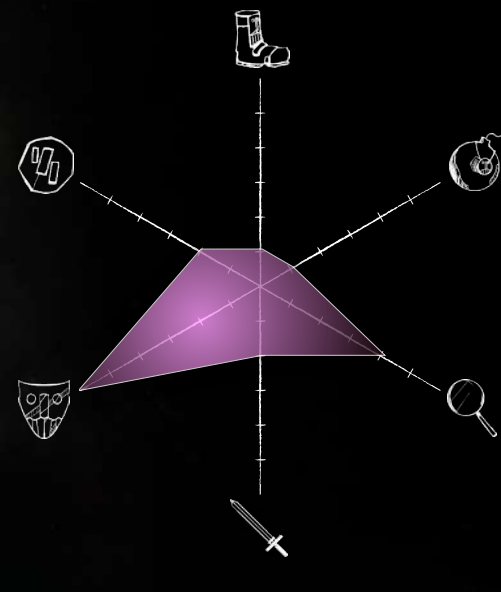


ГРИМГЕЙР

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: **РАНІШЕ - ПОСЕРЕДИНІ**

РОЛЬ: **ВАРТОВИЙ**

Гримґейр швидко встановлює сторожові вежі та захисні споруди, обмежуючи пересування Звіра околицями. Його пильне око часто допомагає мисливцям підготуватися до майбутнього нападу. Він завжди перебуває на першій лінії оборони.





ПЕРЕМІЩЕННЯ



ПРЕДМЕТИ



ІНФОРМАЦІЯ



ПОРАНЕННЯ



ЗАХИСТ



ПІДТРИМКА



ІОНА

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: ПОСЕРЕДИНІ - ПІЗНІШЕ

РОЛЬ: АРБАЛЕТНИЦЯ

Іона вселяє страх у серця Звірів своїм величезним арбалетом. Її далекобійність дає їй змогу знищувати істот, не гублячи слідів Звіра й залишаючись готовою завдати останнього удару.



АССАР

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: БУДЬ-КОЛИ

РОЛЬ: РОЗВІДНИК

Ассар — найшвидший мисливець, здатний не відставати від Звіра й навіть випереджати його. Гостре око на сліди дає йому змогу виявляти сліди Звіра, зберігаючи можливість для нападу. Ассар швидко вчиться, постійно переймаючи навички своїх товаришів-мисливців.



КРІМ

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: БУДЬ-КОЛИ

РОЛЬ: ПАСТКАР

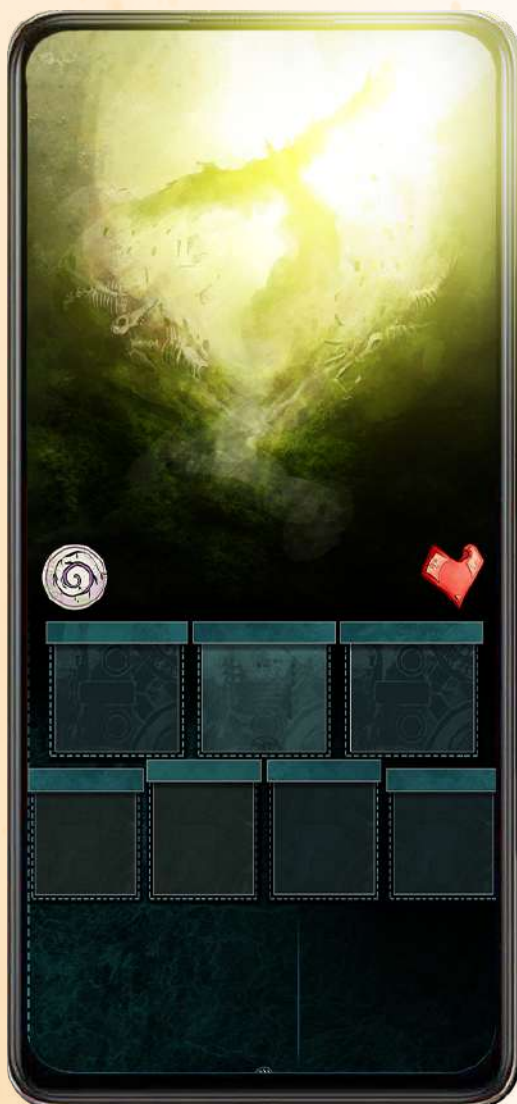
Крім приносить команді користь своїм багатим досвідом. Хоча він не такий сильний, як його приятелі, але хитрість і досвід дають йому змогу ставити пастки по всьому краю. Маючи достатньо мисливських предметів, Крім здатний загрожувати Звіру, хай звідки він атакує.



ГІЛЬДІЯ ТВОРЦІВ

ШУКАЄТЕ ШЕ БІЛЬШЕ ІГРОВИХ МАТЕРІАЛІВ?

Ми віримо, що гра живе й занепадає разом зі своєю спільнотою. Саме тому ми розробили для вас інструменти для створення власних матеріалів для гри «Звір». Відвідайте сайт studiomidhall.com/creatorsguild, щоб знайти або створити свої власні контракти, Звірів, мисливців і багато іншого!



СТВОРЮЙТЕ ВЛАСНИХ ЗВІРІВ І МИСЛИВЦІВ!

Створюйте своїх власних Звірів і мисливців та діліться ними з іншими!

Додавайте власні поліпшення, зображення, здібності, історії та багато іншого!

СТВОРЮЙТЕ ВЛАСНІ КОНТРАКТИ!

Розширюйте можливості гри за допомогою власних контрактів! Досліджуйте нові способи гри з легендарними правилами, нові шляхи до перемог або навіть навчіться грати соло!

ДІЛІТЬСЯ СВОЇМИ ТВОРІННЯМИ!

Діліться своїми творіннями зі світом, оцінюйте творіння інших, коментуйте та багато іншого!



ЗІСКАНУЙТЕ QR-КОД
QR-код приведе вас до Гільдії творців!

ТВОРЦІ ГРИ

АРОН МІДГОЛЛ

Ілюстрації, графічний дизайн і засади гри

ІЛОН МІДГОЛЛ

Засади гри

АССАР ПЕТТЕРССОН

Веброзроблення, 3D-графіка й засади гри

ДЯКУЄМО ВСІМ, ХТО ПІДТРИМАВ ГРУ

«Звір» став реальністю завдяки вам. Дуже дякуємо всім 8817 особам, які підтримали нас на кікстартері, і понад 7500 підписникам Gamefound.

ВЕРСІЯ ПРАВИЛ 2.0

Дякуємо Ділану Фарреллу, Тайлеру Екстеду та Рейфелу Сервенту за те, що допомогли нам переписати й наново структурувати правила для версії 2.0, і за те, що ви найчудовіші люди. Дякуємо всім коректорам за наполегливу працю та всі ваші чудові пропозиції.

ТЕСТУВАННЯ ІГОР І МОРАЛЬНА ПІДТРИМКА

Дякуємо таким людям, як Сігге Рідстедт, Андре Йоханссон, Антон Карлссон, Підер Саленвалль, Антон Іттерелл, Оден Петтерссон, Андреас Леннартссон, Філіп Бонтін, Антон Скельд, Лав Андерссон, Гаррісон Стерн та Бйорн Берглунд.

ПОДЯКА СПІЛЬНОТІ

Дякуємо Адсарті, Гендріку Штраусу, Шону Дж. Кейзу, Джоелу Годдарду, Раяну Лорду, Золтану Гаршегі, Александру Берроузу, Вікторії Берроуз, Ендрю Мендозі, Кайлу Кінгу, Undead, Axelaxe, Віктору Коху, Леонардо, Мелігу та Оскару Манфреду.

М.О.В VANGUARD

Дякуємо Майклу Рафтопулосу його команді команді за те, що допомогли нам донести гру до широких мас, а також за те, що був нашим наставником і другом протягом усієї цієї неймовірної подорожі.

ФІГУРКИ

Дякуємо Джону Васіліадісу за створення фігурок для доповнення «Звір. Фігурки для базової гри».

ГІЛЬДІЯ ТВОРЦІВ

Дякуємо Devoteam (Шамі, Габріелю, Оскару, Оскару, Валерії, Назару та Олле) за створення вебсайту і Гільдії творців.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Керівник видавництва

СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Редактор

ВОЛОДИМИР РИБАКОВ

Керівник проекту

СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

ХРИСТИНА ГЕВКО

Перекладачі

АЛЛА КОСТОВСЬКА

Випускова редакторка

АРТУР ПАТРИХАЛКО

Верстка й дизайн

МУЗИКА

АЛЬБІН ЛАРССОН

Наша невелика сімейна компанія поповнилася неймовірно талановитим Альбіном Ларссоном, який також написав і записав музику для «Звіра». Слухайте офіційний саундтрек «Звіра» на Spotify просто зараз!

ЗІСКАНУЙТЕ QR-КОД

QR-код приведе вас до саундтреків!





ДОЛУЧАЙТЕСЯ ДО СПІЛЬНОТИ «ЗВІРА»

WWW.STUDIOMIDHALL.COM

Відеоправила

Завантажуйте правила вибраною мовою

Будьте в курсі майбутніх ігор, новин і проєктів

Створюйте власних Звірів, мисливців і контракти в Гільдії творців

