



«STUDIO MIDHALL» ТА «GEEKACH GAMES» ПРЕДСТАВЛЯЮТЬ

ЗВІР

АВТОРИ ГРИ

АРОН МІДГОЛЛ, ІЛОН МІДГОЛЛ Й АССАР ПЕТТЕРССОН

ПРАВИЛА ГРИ

ЗВІР

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. Та 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 погібелі, люди заручилися підтримкою досвідчених мисливців, які знаються на знищенні Звірів.

ОДИН ПРОТИ ВСІХ

Один гравець бере на себе роль Звіра й вступає в боротьбу проти команди мисливців. Зазвичай Звір перемагає, якщо знищує певну кількість поселенців, а мисливці перемагають, якщо їм вдається здолати Звіра або вистояти певну кількість днів (раундів гри), дочекавшись підкріплення. Докладніше умови перемоги обох сторін описано в контрактах (різних сценаріях гри).

Якщо ви вперше сідаєте грати у «Звіра», ми радимо, щоб за Звіра грав той, хто найкраще зрозумів правила.



ЗВІР

Звір перемагає, якщо знищує певну кількість поселенців



МИСЛИВЦІ

Мисливці перемагають, якщо їм вдається здолати Звіра або вистояти певну кількість днів

ЗМІСТ

КОМПОНЕНТИ	2	ФАЗА 2. ДЕНЬ	11
ПРИГОТУВАННЯ.	3	ВТЕЧА.	11
ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ	3	ПАС	11
ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ.	3	РОЗІГРАШ КАРТ	11
ТИПИ КАРТ І СКИД.	5	ПРАВИЛА КАРТ	11
ОСНОВИ ІГРОЛАДУ	5	ЦІНА КАРТИ	11
 Дії.	5	 ВИМОГИ ДО МІСЦЕВОСТІ	11
 ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗВІРА	6	ВИМОГИ ДО ЗОН	12
МІНІМАПА	6	ФАЗА 3. НІЧ	12
 ПЕРЕМІЩЕННЯ МИСЛИВЦІВ І СЛІДИ	6	1. ВИМОГИ Й НАГОРОДИ ЗА КОНТРАКТИ.	12
РОЗКРИТТЯ ЗВІРА.	7	2. СКИД ТА ОНОВЛЕННЯ РЯДУ.	13
ПОШУК ЗВІРА	7	3. ВІДНОВЛЕННЯ ЗДОРОВ'Я.	13
АТАКА.	8	 4. ПОЛІПШЕННЯ.	13
 ПРАДАВНЯ СИЛА	8	ІСТОТИ, ПАСТКИ Й РЕАКЦІЯ	14
 ДОСВІД	8	 ІСТОТИ.	14
ЗАГИБЕЛЬ ГРАВЦЯ.	9	ВИКЛИК ІСТОТИ	14
ПОБЛИЗУ	9	Дії ІСТОТ	14
 СТОРОЖОВІ ВЕЖІ	9	ОТРИМАТИ ПРЕДМЕТ	15
ПЕРЕБІГ ГРИ	10	 ПАСТКИ.	15
ФАЗА 1. СВІТАНОК	10	ВИВЕРТИ ЗВІРА	15
ВІДБІР КАРТ	10	ПЕРЕТВОРЕННЯ ЛОКАЦІЇ.	16
ВІДБІР ДЛЯ ГРИ ВДВОХ	10	 РЕАКЦІЇ.	16
ВІДБІР ДЛЯ ГРИ ВТРЬОХ.	10	ПОРАДИ ПОЧАТКІВЦЯМ	17
ВІДБІР ДЛЯ ГРИ ВЧОТИРЬОХ.	10	ЗАГАЛЬНІ ПОРАДИ	17
НЕВИКОРИСТАНІ КАРТИ ДІЙ.	10	ЗВІР	17
		МИСЛИВЕЦЬ	17

КОМПОНЕНТИ



Планшети персонажів
(6 Звірів і 6 мисливців)



16 карт дій



18 жетонів досвіду
(шість «3» і дванадцять «1»)



7 поселенців
(фермери)



Фішки персонажів
(6 Звірів і 6 мисливців)



18 карт здібностей
мисливців



27 жетонів місцевості



7 поселенців
(вельможі)



15 фішок істот



24 карти здібностей Звіра



19 маркерів поліпшень



28 овець



1 двостороння мапа



48 карт переміщення Звіра



30 жетонів слідів



19 вепрів



2 двосторонні планшети
контрактів



25 карт предметів



3 жетони прадавньої сили



4 ведмеді



1 мінімапа, ширма
й маркер локації



25 карт вивертів Звіра



6 жетонів сторожових веж



12 жетонів поранень
(шість «3» і шість «1»)

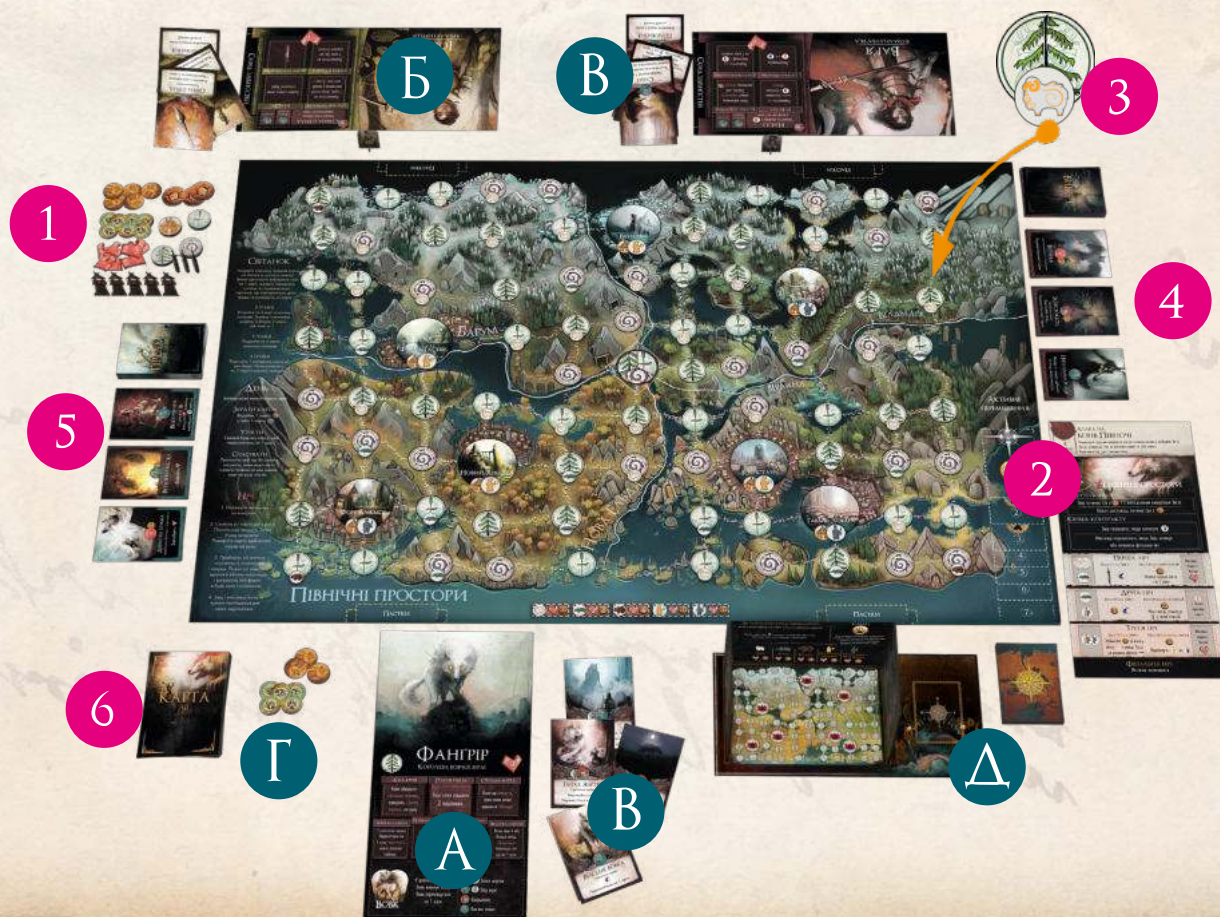
ПРИГОТУВАННЯ

ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

- 1. ЗАПАС ЖЕТОНІВ.** Покладіть усі маркери поліпшень, жетони місцевості, досвіду, сторожових веж, поранень і прадавньої сили в межах досяжності гравців.
- 2. КОНТРАКТ І МАПА.** Виберіть контракт і покладіть мапу потрібною стороною догори. Поверніть південну частину мапи до гравця-Звіра.
- 3. ТВАРИНИ Й ПОСЕЛЕНЦІ.** Розмістіть тварин і поселенців на мапі в локаціях з відповідним символом.
- 4. ВИВЕРТИ ЗВІРА.** Перетасуйте колоду вивертів Звіра, відкрийте 3 карти й покладіть їх біля цієї колоди.
- 5. ПРЕДМЕТИ.** Перетасуйте колоду предметів, відкрийте 3 карти й покладіть їх біля цієї колоди.
- 6. КАРТИ ДІЙ.** Перетасуйте колоду карт дій і покладіть її біля мапи.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

- А. ЗВІР.** Один із гравців вибирає Звіра й кладе перед собою відповідний планшет, фішку персонажа й фішки істот.
- Б. МИСЛИВЦІ.** Інші гравці вибирають собі мисливців і кладуть перед собою відповідні планшети й фішки персонажів.
- У грі вдвох гравець-мисливець вибирає двох мисливців і бере собі відповідні планшети й фішки.
- В. ЗДІБНОСТІ.** Усі гравці отримують карти здібностей своїх персонажів (мисливців і Звіра відповідно).
- Г. ДОСВІД І СЛІДИ.** Візьміть указану в контракті кількість жетонів досвіду. Жетони слідів покладіть перед гравцем-Звіром.
- Д. КАРТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ.** Покладіть карти переміщення біля гравця-Звіра. Звір також може взяти собі мінімапу, ширму й маркер локації.



ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

КОНТРАКТ І МАПА

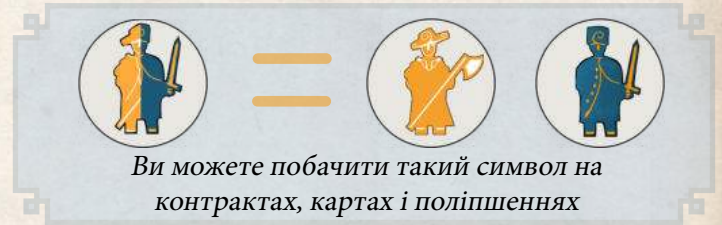
Контракти — це додаткові правила гри. Деякі контракти вносять зміни у стандартні приготування до гри.

Кожен контракт має розділ, що вказує, на якій стороні мапи ви гратимете поточну партію. Символ, що містить комбіноване зображення двох різних поселенців, означає будь-якого поселенця.

Для вашої першої партії радимо вибрати контракт «Велике очищення» для 2–3 гравців або «Атака на північні поселення» для 4 гравців.

ТВАРИНИ Й ПОСЕЛЕНЦІ

Розмістіть тварин і поселенців у всіх відповідних локаціях мапи, якщо планшет контракту не містить інших указівок.



ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ (ПРОДОВЖЕННЯ)

МІСЦЯ ГРАВЦІВ

Звір повинен сидіти так, щоб північна (N) частина мапи була вгорі від нього, а південна (S) — внизу. Розмістіть фішку Звіра в початковій локації (див. с. 10). Мисливці сідують так, щоб бачити карти одне одного.

КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ

Усі гравці отримують карти здібностей своїх персонажів. Назви цих карт наведені на планшетах персонажів, а на сорочках карт зображені відповідні персонажі.

Планшет персонажа-Звіра



Початкове значення здоров'я



ІСТОТИ



Карти здібностей

Планшет персонажа-мисливця



Початкове значення здоров'я



Карти здібностей

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

Звір починає гру зі здібностями, якими володіє його персонаж.

Зігравши таку карту, покладіть її горілиць біля планшета персонажа.



Карти здібностей

Мисливці починають гру зі здібностями, якими володіють їхні персонажі.

Зігравши таку карту, покладіть її в окремий скид карт здібностей біля планшета персонажа.



Карти дій

Гравці отримують такі карти щораунду 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 у спільний скид, доступний усім гравцям.



Карти переміщення Звіра

Це окрема колода карт Звіра. За допомогою таких карт Звір таємно переміщується мапою. Ці карти не вважають частиною руки Звіра. Лише він може переглядати всю колоду в будь-який момент гри.

Зігравши таку карту, не скидайте її, а натомість поверніть у колоду.



Виверти Звіра

Це особливі карти, які може отримувати й грати лише гравець-Звір.

Зігравши таку карту, покладіть її долілиць у скид біля колоди вивертів.





Предмети мисливців

Це особливі карти, призначені лише для мисливців.

Зігравши таку карту, покладіть її долілиць у скид біля колоди предметів.

ОСНОВИ ІГРОЛАДУ

Дії

Щоб виконати будь-яку дію (від переміщення до атаки, від пошуку до виклику істоти), треба зіграти карту. У свій хід ви можете зіграти щонайбільше 1 карту з символом  і/або щонайбільше 1 карту з символом . Ви можете грати їх у довільному порядку.



У свій хід ви можете зіграти одну з таких карт або по одній карті кожного типу в довільному порядку

ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗВІРА

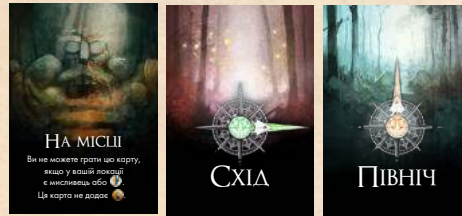
Коли Звір грає карту з ефектом переміщення, він не пересуває свою фішку. Натомість за кожен крок Звір вибирає 1 карту переміщення і кладе її долілиць у зону мапи «Активне переміщення». Тепер локацію з фішкою Звіра вважають «останньою відомою локацією Звіра». Хоча дійсна локація Звіра визначається зіграними долілиць картами переміщення.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗВІРА

Зігравши карту дії «Ривок», Звір може переміститися на відстань до 3 кроків. Для цього гравець вибирає 3 карти з колоди переміщення Звіра й кладе їх долілиць у зону активного переміщення на полі.



Карта дії «Ривок»
Звір може застосувати
лише нижній ефект



Кarti переміщення Звіра
Перша — «На місці», тоді
«Схід» і насамкінець «Північ»



Зона активного переміщення
Звір кладе сюди свої карти переміщення
долілиць у відповідному порядку

Дійсна локація Звіра тепер на відстані двох кроків від його фішки. Перша карта переміщення залишає Звіра на місці (у його поточній локації). Друга переміщує Звіра на 1 крок на схід, а третя на 1 крок на північ. Однак фішка Звіра залишається в початковій локації до моменту розкриття Звіра.



«X» на малюнку вказує на дійсну локацію Звіра.
Фішка Звіра залишається в останній відомій локації Звіра.

МІНІМАПА

За бажанням гравець-Звір може користуватись мінімапою, щоб помилково не забути свою дійсну локацію на мапі. Можете взяти мінімапу, ширму й маркер локації. У правій частині мінімапи є місце для колоди переміщення. Перемістивши Звіра, як описано вище, відповідно перемістіть маркер локації в дійсну локацію Звіра.



ПЕРЕМІЩЕННЯ МИСЛИВЦІВ І СЛІДИ

Коли мисливець переміщується, він пересуває фішку свого персонажа по одному кроку за раз на вказану відстань. Якщо мисливець потрапляє в локацію, де перебуває або нещодавно був Звір (тобто через цю локацію пролягає маршрут переміщення Звіра згідно з картами в зоні активного переміщення), то гравець-Звір повинен покласти в цю локацію жетон слідів. Якщо в зоні активного переміщення є кілька карт, що збігаються з локаціями, то покладіть жетони слідів у кожен таку локацію.

Виняток — карта «На місці» (див. приклад вище). За такі карти не додають жетонів слідів.

Зауважте, що Звір не може скористатися картою «На місці», якщо перебуває в одній локації з мисливцем чи поселенцем. Локацію з фішкою Звіра вважають частиною маршруту Звіра. Це важливо для ефекту карти мисливців «Сліди».

Кожен Звір має свій особливий жетон слідів.

Ефекти деяких карт посилаються на символ , що замінює будь-який тип жетонів слідів.



Фангріп



Гогбад



Болгін



Раага



Есмерія



Мара

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ МИСЛИВЦЯ

Зігравши карту дії «Ривок», мисливиця може переміститися на відстань до 2 кроків. Вона переміщується на 1 крок праворуч. Звір кладе жетон сліду в цю локацію, адже через неї пролягав маршрут прихованого переміщення Звіра. Мисливиця вирішує переміститися ще на один крок праворуч. Звір кладе жетон сліду й у цю локацію, бо через неї також пролягав маршрут прихованого переміщення Звіра.



Мисливиця застосовує верхній ефект



Не можна переміститися на 1 крок, зіграти іншу карту, а тоді продовжити переміщення



Якщо Звір проходить через будь-яку локацію з поселенцем чи мисливцем, то повинен покласти жетон сліду в локацію з поселенцем чи мисливцем, коли завершить своє переміщення.

РОЗКРИТТЯ ЗВІРА

Звір розкриває свою поточну локацію щоразу, коли атакує або коли мисливець виконує успішний пошук у локації зі Звіром (див. приклад нижче).



Коли Звір розкривається, він показує гравцям-мисливцям усі свої активні карти переміщення, потім скидає карти переміщення і всі жетони слідів з мапи. Потім він переставляє свою фішку в поточну локацію Звіра.

Звіра вважають розкритим, доки в зоні активного переміщення немає його карт. Скинута карта переміщення повертають у колоду переміщення.

ПОШУК

Коли мисливець грає карту з ефектом пошуку, Звір повинен розкрити себе, якщо локація пошуку відповідає дійсній локації Звіра. Якщо мисливець шукає в хибній локації, Звір залишається прихованим. Лише розкритого Звіра можна атакувати й завдавати йому поранень.

ПРИКЛАД ПОШУКУ Й РОЗКРИТТЯ ЗВІРА

Хід мисливиці Іони. Вона вже зіграла карту «Ривок» із символом . Вона ще може зіграти карту з символом , перш ніж завершити свій хід. Вона вирішує зіграти «Полювання». Через те, що мисливиця зіграла цю карту, перебуваючи в дійсній локації Звіра, й успішно виконала пошук, Звір повинен розкрити себе. Карта «Полювання» також володіє ефектом атаки, тому розкритий Звір бере один жетон поранення.



Карта здібності «Полювання»



Сліди та активні карти переміщення треба скинути

АТАКА

Щоб атакувати, гравець у свій хід повинен зіграти карту зі словами «виконайте атаку». Кожна атака завдає 1 поранення. Поранений гравець бере жетон поранення і кладе його на свій планшет персонажа. Якщо цілєю атакою стають тварини, поселенці або істоти, кладіть жетони поранень під них. Щойно кількість зазначених поранень Звіра, мисливця, поселенця або істоти дорівнює їхньому початковому здоров'ю, їх вважають знищеними й вилучають з мапи.

Мисливці можуть атакувати лише істот або розкритого Звіра. Істоти можуть атакувати тварин, поселенців, мисливців і сторожові вежі. Утім, щоб отримати жетон досвіду за жертву, останнє смертельне поранення повинен завдати саме Звір.

Пам'ятайте, що Звір розкриває себе щоразу, коли атакує (див. с. 7).

ПРАДАВНЯ СИЛА

Прадавню силу можна здобути як нагороду за виконання вимоги контракту, завдяки предмету, вивертам Звіра або деякими поліпшеннями. Прадавня сила додає ще 1 поранення до однієї атаки. Якщо ви здобули прадавню силу, покладіть її жетон біля свого планшета. Перед виконанням атаки оголошіть, що будете використовувати одну або більше прадавніх сил, щоб посилити атаку.

Істоти не можуть використовувати прадавню силу.
Жетони прадавньої сили скидають одразу після використання.

ДОСВІД

Жетони досвіду — це ігровий ресурс. Вони представляють досвід, набутий протягом давніх конфліктів у північних лісах, болотах і печерах. Спогади про це переповнюють серця персонажів гнівом.

Жетон досвіду можна використати, щоб поліпшити персонажа або зіграти певні карти предметів і вивертів Звіра.

Мисливці здобувають жетони досвіду, виконуючи вимоги контрактів і граючи певні карти дій чи предметів. Звір також може отримати жетон досвіду, виконавши вимоги контрактів. Він зазвичай накопичує їх, знищуючи тварин, поселенців або мисливців.



Початкове здоров'я тварин і поселенців узказане на ігровому полі.
Також узказаний досвід, якого Звір набуде, якщо завдасть смертельного поранення.



Вівця

Вепр

Ведмідь

Поселенець
(фермер)

Поселенець
(вельможа)

ЗАГИБЕЛЬ ГРАВЦЯ

ЗВІР

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

МИСЛИВЕЦЬ

Коли гине мисливець, скиньте його карти предметів і жетони досвіду. Вилучіть його фішку з мапи. Якщо мисливець загинув після атаки Звіра, той отримує 1 жетон досвіду й забирає собі на руку 1 випадкову карту дії з руки вбитого мисливця. Убитий мисливець не отримує нагород під час першого етапу фази ночі. Під час третього етапу фази ночі цей мисливець повертає свою фішку на мапу, розміщуючи її в будь-якому поселенні, і продовжує гру (див. с. 12).

ПОБЛИЗУ

Якщо ефект вашої карти містить слово «поблизу», то він впливає на вашу поточну локацію і всі сусідні локації, тобто локації на відстані одного кроку від вас. Це слово є на багатьох картах, тож пам'ятайте, що воно стосується вашої поточної локації.

Іона грає «Срібну стрілу». Спершу вона переміщується на 1 крок на захід (ліворуч), а тоді атакує вовка поблизу.



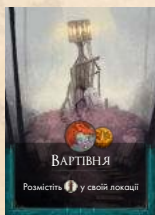
СТОРОЖОВІ ВЕЖІ

Коли мисливець розміщує сторожову вежу, він кладе жетон сторожової вежі у свою локацію, якщо не вказано інакше. Поки мисливець перебуває в локації зі сторожовою вежею, гравець-Звір повинен розміщувати свої сліди в локаціях поблизу сторожової вежі (і в саму локацію сторожової вежі), якщо через них пролягає маршрут переміщення Звіра згідно з картами в активній зоні. Сторожові вежі не розкривають поточну локацію Звіра, лише виявляють сліди поблизу.

Звір і його істоти можуть атакувати сторожові вежі. Вилучіть сторожову вежу з мапи, якщо вона стала ціллю атаки. Якщо всі жетони сторожових веж уже на мапі, а гравець отримує нагоду виставити ще одну, то він може переставити одну з веж на мапі в нову локацію. Знищені жетони веж можна знову викладати на мапу.

ПРИКЛАД ЗАСТОСУВАННЯ СТОРОЖОВОЇ ВЕЖІ

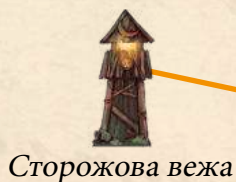
Іона грає карту предмета «Вартівня». Вона розміщує сторожову вежу у своїй локації. Іона перебуває в локації зі сторожовою вежею, тож Звір кладе два жетони слідів на мапу, бо через дві з трьох локацій поблизу пролягав його маршрут переміщення згідно з картами в активній зоні.



Карта предмета «Вартівня»



Активні карти переміщення



Сторожова вежа



Слід



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває певну кількість раундів, згідно з вибраним на етапі приготування контрактом. Кожен раунд складається з трьох фаз: **світанку, дня і ночі**. Під час світанку гравці виконують приготування до нового дня. День — це основна частина гри. Протягом ночі гравці отримують нагороди та за допомогою поліпшень посилюють своїх персонажів перед наступними раундами.

ПОЧАТКОВІ ЛОКАЦІЇ ГРАВЦІВ

Звір починає гру, розмістивши свою фішку в «початковій локації Звіра» в центрі мапи. Після цього Звір може негайно переміститися на 2 кроки, зігравши 2 карти переміщення. Щойно Звір завершить переміщення, кожен мисливець розміщує свою фішку в будь-якому поселенні на мапі. Двоє або більше мисливців можуть вибрати те саме поселення.



Початкова
локація Звіра



Поселення

ФАЗА 1. СВІТАНОК

Протягом світанку всі гравці вибирають і передають карти дій. Ці карти вони гратимуть у фазі дня.

ВІДБІР КАРТ

Перетасуйте всю колоду карт дій, потім роздайте певну кількість карт кожному гравцеві (кількість карт залежить від кількості гравців). Кожен гравець вибирає одну з цих карт і передає решту карт іншому гравцеві за годинниковою стрілкою. Це повторюється, доки гравці не розберуть усі карти. Гравець не може передавати карту, яку вибрав раніше.

Після того як усі гравці відберуть собі карти дій, решту карт покладіть долілиць. Ці карти називають «невикористані карти дій».

ВІДБІР ДЛЯ ГРИ ВДВОХ

Роздайте по 6 карт кожному гравцеві. Гравець-мисливець щоразу вибирає дві карти дії замість однієї.

Відібравши карти дій, гравець-мисливець розподіляє карти порівну між двома персонажами-мисливцями. До кінця гри гравець-мисливець грає обома персонажами, у нього окрема рука для кожного персонажа. Персонажі діють так, наче за них грають два різні гравці.

ВІДБІР ДЛЯ ГРИ ВТРЬОХ

Роздайте по 4 карти кожному гравцеві.

ВІДБІР ДЛЯ ГРИ ВЧОТИРЬОХ



Перш ніж вибрати карти, відкладіть убік 1 випадкову карту для гравця-Звіра.

Звір може дивитися цю карту під час відбору. Потім роздайте по 3 карти кожному гравцеві.

Після завершення відбору карт гравець-Звір бере на руку відкладену убік карту.

ФАЗА 2. ДЕНЬ

У фазі дня першим хід завжди виконує Звір. Потім свої ходи по черзі виконують усі гравці за годинниковою стрілкою. Так триває, поки всі гравці не спасують. У свій хід гравець може виконати одну з наведених дій:

- ❖ **Зіграти карти.** Зіграйте 1 карту будь-якого типу з символом  і/або 1 карту будь-якого типу з символом .
 - Символи можна застосовувати в довільному порядку; ви можете зіграти лише одну карту.
 - Можна ігнорувати один або кілька ефектів зіграної карти, якщо на них немає ефектів зі словами «якщо» чи «потім».
- ❖ **Спасувати.** Ви можете пасувати, лише якщо ніхто з решти гравців не має менше карт на руці, ніж ви.
 - Якщо у свій хід ви спасували, але принаймні один інший гравець після вас не пасував, ви можете зіграти свій наступний хід за звичайними правилами (вибрати один із трьох варіантів).
 - Фаза дня завершується, коли всі гравці послідовно спасували.
- ❖ **Утекти.** Скиньте 1 карту будь-якого типу, щоб переміститися на 1 крок. Коли ви тікаєте, ви не можете грати карти.



Предмети, виверти Звіра та здібності не рахують до кількості карт, коли визначають, чи може гравець спасувати

РОЗІГРАШ КАРТ

ПРАВИЛА

У ДОВІЛЬНОМУ ПОРЯДКУ (ВИБЕРІТЬ ПОРЯДОК ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ)

Ви самі визначаєте порядок застосування ефектів зі словами «у довільному порядку».

ВИБЕРІТЬ ОДНЕ (ВИБЕРІТЬ, ЯКИЙ ЕФЕКТ ЗАСТОСУВАТИ)

Кarti зі вказівкою «*виберіть одне*» означають, що ви повинні застосувати ОДИН з указаних ефектів і проігнорувати інші.

ЯКЩО (ВИКОНАЙТЕ ПОТРІБНУ УМОВУ)

Щоб зіграти карту зі словом «якщо», ви повинні виконати умову, указану після цього слова.

ПОТІМ (ЕФЕКТИ ЗАСТОСОВУЮТЬ У ПЕВНОМУ ПОРЯДКУ)

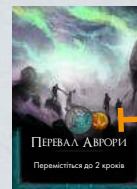
Ефекти на деяких картах треба застосовувати у визначеному порядку. На таких картах ці ефекти розділені словом «потім».

СКОПІЙОЙТЕ (ЗАСТОСУЙТЕ СКОПІЙОВАНИЙ ЕФЕКТ)

Застосуйте скопійований ефект під час вашого ходу. Скопійовану карту не скидають після ефекту копіювання.

ВИМОГИ ДО ДОСВІДУ

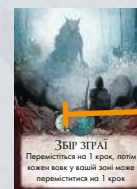
Для розіграшу деяких карт вивертів Звіра або предметів треба витратити певну кількість досвіду. Щоб зіграти карту з ціною, ви повинні витратити кількість досвіду, указану праворуч символу над текстом карти.



Якщо на карті немає символу досвіду, вона безплатна

ВИМОГИ ДО МІСЦЕВОСТІ

Щоб зіграти деякі карти здібностей, ваш персонаж повинен перебувати в місцевості зазначеного типу. Кожна локація на мапі належить до певного типу місцевості. Початкову локацію Звіра вважають будь-яким типом місцевості, крім поселення.



Вимога до місцевості

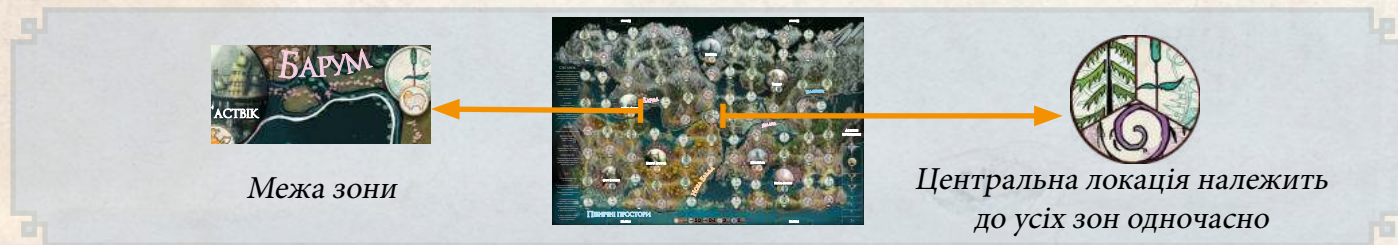
Щоб Фангрір могла зіграти свою карту здібності «Збір зграї» (зображену на попередній сторінці), дійсна локація Звіра повинна бути лісом. Через те, що карта повинна відповідати дійсній локації Звіра, мисливці отримають додаткову інформацію про дійсну локацію Звіра.



ВИМОГИ ДО ЗОН

Сторона мапи «Північні простори» поділена на 4 зони, а «Затоплені землі» — на 2 зони. Зони відділені білими лініями. Деякі карти можуть стосуватися певних зон, зокрема *насток* у них (див. с. 15). Якщо зіграна карта містить слово «зона», ефекти цієї карти поширюються лише на ту зону, де перебуває ваш персонаж у момент розіграшу карти.

Наприклад, дія Звіра на карті дії «Ривок» дозволяє Звірові переміститися на 3 кроки в межах поточної зони.



ФАЗА 3. НІЧ

Якщо всі гравці послідовно спасували, день закінчується і настає ніч. Ніч складається з кількох етапів, які розігрують у такому порядку:

1. ВИМОГИ Й НАГОРОДИ ЗА КОНТРАКТИ

Кожен контракт містить окремі частини з інформацією для Звіра й мисливців. Ліва частина стосується Звіра, а права — мисливців. Кожна частина має стовпчик з вимогами та стовпчик із нагородою. Щоб здобути нагороду, ви повинні виконати вимоги. Якщо суперники виконали вимоги одночасно, першим здобуває нагороду гравець-Звір.

У першу ніч усі гравці перевіряють вимоги й нагороди за першу ніч. У другу ніч — за другу тощо. Вимога повинна бути виконана саме на цьому етапі. Нагороду можна здобути лише один раз, хай скільки разів ви виконали вимогу. Нагороду за першу ніч можна здобути лише у першу ніч, не в наступні.




2. СКИД ТА ОНОВЛЕННЯ РЯДУ

<p>КАРТИ ДІЙ НА РУЦІ</p>  <p>Скиньте всі карти дій з руки, якщо маєте їх</p>	<p>РЯД ПРЕДМЕТІВ</p>  <p>Скиньте всі відкриті карти й відкрийте 3 нові</p>	<p>РЯД ВИВЕРТІВ ЗВІРА</p>  <p>Скиньте всі відкриті карти й відкрийте 3 нові</p>	<p>ЗІГРАНІ КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ</p>  <p>Поверніть назад на руку</p>
--	--	--	---

Докладніше про предмети й виверти Звіра читайте на с. 15.

3. ВІДНОВЛЕННЯ ЗДОРОВ'Я

Приберіть жетони поранень з усіх тварин, поселенців і сторожових веж. Якщо мисливець загинув під час фази дня, він повністю відновлює своє здоров'я і розміщує свою фішку в будь-якому поселенні  на мапі. Докладніше про загибель гравця див. на с. 9.

4. ПОЛІПШЕННЯ

Щоночі Звір і мисливці можуть поліпшувати своїх персонажів. Будь-який Звір має поліпшення атаки та особливі поліпшення. Кожен мисливець має 4 особливі поліпшення. Вартість поліпшень і тривалість їхньої дії вказано біля тексту поліпшення.

Більшість поліпшень — це пасивні ефекти, що діють до кінця гри. Проте жовті поліпшення є одноразовими ефектами, які застосовують відразу після покупки. Жовті та червоні поліпшення можна купити за жетони досвіду. Якщо поліпшення коштує 0, його все одно можна отримати лише на цьому етапі фази ночі.


<p>Поліпшення атаки</p>  <p>Стандартна атака завдає 1 поранення, а поліпшена атака — 2 поранень</p>		<p>Поліпшення</p> <p>ЗОНА ПОЛЮВАННЯ </p> <p>«Зона полювання» — жовте поліпшення, яке застосовують негайно й одноразово. Коштує 1 жетон досвіду.</p>	<p>ЖАГА КРОВІ </p> <p>«Жага крові» — червоне поліпшення, що діє до кінця гри. Коштує 2 жетони досвіду.</p>	 <p>Купивши поліпшення, розмістіть маркер поліпшення у відповідному місці</p>
---	---	---	--	--

Звір завжди купує поліпшення першим. Ви можете купити будь-яку кількість різних поліпшень, якщо вам вистачає жетонів досвіду. Купивши поліпшення, скиньте відповідну кількість жетонів досвіду й закрийте маркером поліпшення його ціну. Ви більше не зможете купити таке поліпшення.

На цьому ніч закінчується і настає світанок наступного дня.

ІСТОТИ, ПАСТКИ Й РЕАКЦІЯ

ІСТОТИ

Будь-який Звір може викликати собі на допомогу істот і керувати ними. Це можна зробити завдяки символу виклику . Здобувши такий символ (на картах, контрактах чи поліпшеннях), ви можете виставити на мапу нову істоту або надати кожній істоті одну дію.

Виберіть один із варіантів:



Викликати нову істоту



Усі істоти виконують по 1 дії



ВИКЛИКАТИ НОВУ ІСТОТУ

Поставте фішку істоти на відстані до 2 кроків від вашої дійсної локації. Зазвичай для виклику істоти потрібна локація з певним типом місцевості, якщо не зазначено інакше. Якщо Звір викликає істоту, а всі істоти вже на мапі, можна перемістити будь-яку істоту в нову локацію. Знищену істоту можна потім знову виставити на мапу.

ПРИКЛАД ВИКЛИКУ ІСТОТИ

Дійсна локація Фангрів на відстані 1 кроку від її останньої відомої локації. Фангрів грає свою карту здібності «Виклик вовка» й викликає одного вовка в локацію на відстані 2 кроків від своєї дійсної локації. Фангрів виставляє фішку вовка в локації з лісом, у його середовищі існування.



Вовків можна викликати лише в локаціях лісу, як показано на планшеті Звіра

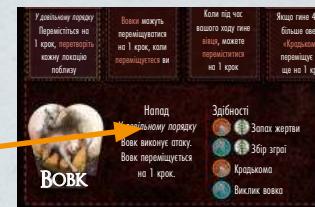
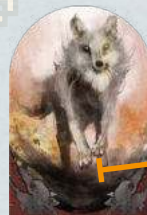


ДІЇ ІСТОТ

Кожна істота може виконати одну з трьох дій:

- ❖ Переміститися на 1 крок
- ❖ Виконати атаку з силою 1
- ❖ Використати свою особливу здібність

Початкове значення здоров'я всіх істот — 1.

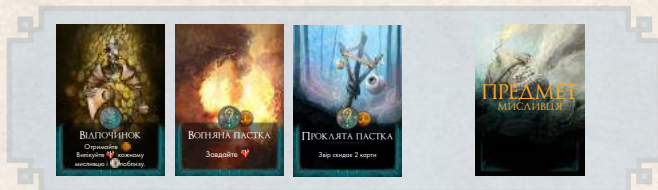


Особлива здібність істоти описана на планшеті Звіра

Якщо Звір має на мапі більше ніж одну істоту й грає карту, що дозволяє активувати всіх істот, то він сам визначає порядок виконання дій істотами. Істоти не зобов'язані виконувати однакову дію.

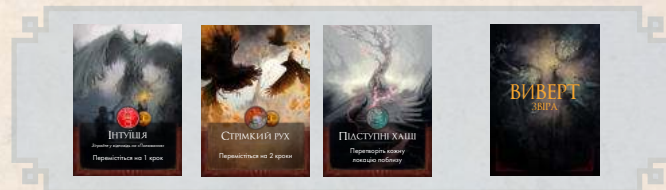
ОТРИМАТИ ПРЕДМЕТ

Коли мисливець грає карту, що дозволяє отримати предмет, він вибирає одну відкриту карту з ряду предметів або бере верхню карту з відповідної колоди. Предмети мають одноразові ефекти. Під час фази ночі карти предметів не скидають із руки.




ОТРИМАТИ ВИВЕРТ ЗВІРА

Коли Звір грає карту, що дозволяє отримати виверт, він вибирає одну карту з ряду вивертів Звіра або бере верхню карту з відповідної колоди. Виверти Звіра мають одноразові ефекти. Під час фази ночі карти вивертів не скидають із руки.



Не поповнюйте ряд карт предметів/вивертів Звіра, узявши одну з них. Ряд повністю оновиться під час фази ночі.

ПАСТКИ

Переміщення, пошук й атака — це не весь арсенал дій мисливців. У колоді предметів мисливців є карти особливого типу, які називають пастками. Ці карти вважають , однак їх грають по-іншому.



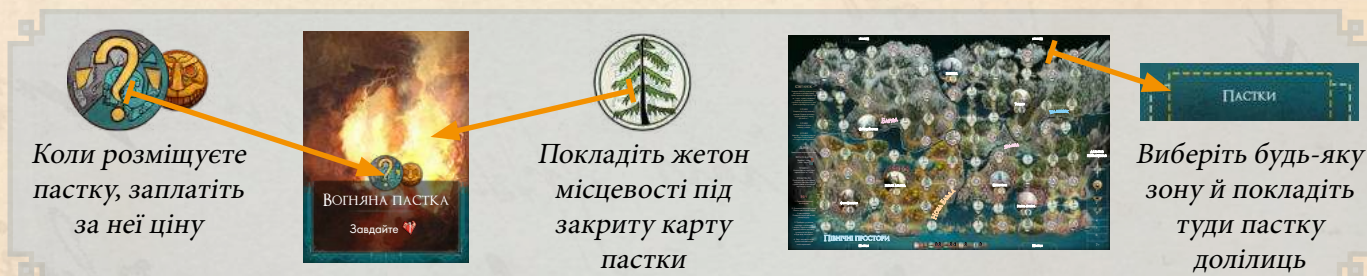
Символ пастки

Заплативши ціну такої карти, виберіть будь-яку зону на мапі, а також жетон із типом місцевості й потаємно покажіть цей жетон іншим гравцям-мисливцям. Потім розмістіть карту пастки долілиць на краю мапи в комірці пастки цієї зони, приховавши жетон місцевості під цією картою. Зауважте, що гравець-Звір не повинен бачити ні пастки, ні жетона місцевості, доки не потрапить у цю пастку. Пастки залишаються у грі, доки Звір у них не потрапить.

Коли Звір розкривається в зоні з пасткою, а тип локації Звіра збігається з прихованим жетоном місцевості, пастка активується. Гравці-мисливці відкривають цю карту пастки й показують жетон місцевості Звірові, після чого скидають карту й жетон. Якщо Звір розкрився під час виконання атаки, ефект пастки застосовують перед початком атаки.

ПРИКЛАД ПАСТКИ

Мисливці розмістили «Вогняну пастку» в одній із зон, поклавши під неї жетон лісу.



Коли розміщуєте пастку, заплатіть за неї ціну

Покладіть жетон місцевості під закриту карту пастки

Виберіть будь-яку зону й покладіть туди пастку долілиць

У свій хід Звір грає карту здібності «Запах жертви» й атакує, розкриваючи себе в лісовій локації. Звір розкрився в лісі в межах зони з пасткою, тож пастка активується (відкрийте карту пастки) і Звір зазнає 1 поранення.




Пастка не діє, якщо Звір уже розкритий у момент її активації



У кожній зоні можна розмістити щонайбільше 3 пастки

ПЕРЕТВОРЕННЯ ЛОКАЦІЇ

Перетворюючи типи місцевості, ви можете змінювати мапу згідно зі своєю стратегією. Якщо локацію перетворює Звір, покладіть на неї відповідний жетон місцевості, указаний на планшеті Звіра. Якщо локацію перетворює мисливець, покладіть на неї жетон поселення .

ПРИКЛАД ПЕРЕТВОРЕННЯ

Фангрір перебуває в локації на відстані 2 кроків від останньої відомої локації Звіра. У свій хід Фангрір грає карту «Підступні хаші» та перетворює на ліс усі локації поблизу. Пам'ятайте, що «поблизу» також стосується дійсної локації Звіра.



Перетворіть кожну локацію поблизу



Фангрір може перетворювати локації лише на ліс, як зазначено на планшеті цього Звіра



РЕАКЦІЯ

«Реакції» — це карти, які можна грати в чужий хід. Вони дозволяють завадити певним тактикам суперника. На кожній карті реакції вказано, коли її можна зіграти.



Символ реакції



ПЕРЕДУМОВА РЕАКЦІЇ

Реакції застосовують перед ефектом, який активував їх



Не забудьте заплатити ціну реакції (жетонами досвіду), щоб зіграти її

ПРИКЛАД РЕАКЦІЇ

У зоні активного переміщення лежить 1 карта переміщення. Мисливиця Іона перебуває в локації з жетоном сліду. Вона грає карту здібності «Полювання», а Звір грає як реакцію карту виверту «Інтуїція» (під час ходу Іони).

Реакція активується перед ефектом, який призвів до неї, тож Звір переміщується на 1 крок, а Іона вже не зможе успішно виконати пошук у своїй локації.



Карта здібності Іони «Полювання»



Виверт Звіра «Інтуїція»



Фангрір переміщується на 1 крок перед застосуванням ефекту «Полювання»

ПОРАДА ПОЧАТКІВЦЯМ

НЕПЕРЕДБАЧУВАНІ ОБСТАВИНИ

Не опускайте руки надто рано, навіть якщо ситуація здається безнадійною. Обставини можуть дуже швидко змінитися на вашу користь.

КАРТИ ДІЙ

Ви можете використовувати лише свою частину карти, але все одно стежте за ефектом суперника! Під час відбору карт не передавайте суперникові ті карти, які не дуже корисні для вас, проте особливо корисні йому. Це може призвести до вашої поразки.

КАРТИ НА РУЦІ

Що більше у вас карт на руці, то більше переможних стратегій. З картами з колод предметів або вивертів Звіра у вас буде ширший вибір і більше варіантів розіграшу. Зверніть увагу на карти дій «Підживлення» або «Зловісні задуми». Вони можуть ідеально підійти для вашого задуму.

МИСЛИВЕЦЬ

Починайте планувати стратегію ще до початку гри! Визначте, де сісти іншим мисливцям. Можливо, Гельзі краще ходити першій, бо вона має здібність «Провидиця»?

Спробуйте загнати Звіра у глухий кут, щоб обмежити його переміщення.

Якщо ви не впевнені, що йдете по правильному сліду, подивіться на кількість карт у зоні активного переміщення.

Командна робота починається на світанку. Якщо ви маєте на руці гарну карту з ефектом переміщення, передайте іншу своєму колезі.

Успішне полювання неможливе без ефективної комунікації.

ЗВІР

Намагайтеся закінчити свій хід нерозкритим.

Звір може потрапити в халепу, якщо карти дій у нього вичерпаються раніше, ніж у мисливців.

Нападайте на свою жертву до того, як вичерпаєте можливості переміщення, щоб ви завжди могли вчасно сховатися.

Будьте обережні, пасуючи під час свого першого ходу. Мисливці можуть підступно зіграти такі карти, як «Тенета», або покращити свої позиції завдяки ефектам карт дій.

Істоти допомагають посилити тиск на поселення! Навіть якщо істота не зможе ввіймати поселенця, вона допоможе розділити мисливців і прийняти на себе їхні атаки, захистивши вас.

ГРАЄТЕ ВПЕРШЕ?

«Звір» — це гра, що дозволяє учасникам поступово розібратися в її правилах і з кожною новою партією підвищувати свій рівень завдяки плідній командній взаємодії, синергетичним ефектам і новим стратегіям. Утім, перша гра все одно може бути складною. Ми радимо вибрати контракт «Велике очищення» для двох-трьох гравців або «Атака на північні поселення», якщо вас четверо. Пропустіть етап відбору карт під час першого світанку та візьміть натомість таких персонажів і такі карти дій:

2 - 3 ГРАВЦІ

Гравець 1 (Звір)

Рекомендований Звір: Фанґрір

Початкові карти дій:

Напад Кидок Переслідування Зловісні задуми

Гравець 2 (мисливець)

Рекомендована мисливиця: Гельґа

Початкові карти дій:

Підбурення Ривок Вистежування Таємний прохід

Гравець 3 (мисливець)

Рекомендований мисливець: Ассар

Початкові карти дій:

Адаптація Підкріплення Поспіх Нестримність

4 ГРАВЦІ

Гравець 1 (Звір)

Рекомендований Звір: Фанґрір

Початкові карти дій:

Напад Кидок Переслідування Зловісні задуми

Гравець 2 (мисливець)

Рекомендована мисливиця: Гельґа

Початкові карти дій:

Підбурення Ривок Таємний прохід

Гравець 3 (мисливець)

Рекомендована мисливиця: Вар'я

Початкові карти дій:

Адаптація Поспіх Нестримність

Гравець 4 (мисливець)

Рекомендована мисливиця: Іона

Початкові карти дій:

Підкріплення Вистежування Темні ритуали

ТВОРЦІ

ІЛОН МІДГОЛЛ

АВТОР ГРИ

АРОН МІДГОЛЛ

ДИЗАЙН ГРИ, ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

АССАР ПЕТТЕРССОН

ЦИФРОВИЙ ДИЗАЙН І РОЗРОБЛЕННЯ (ОДИН ІЗ НАШИХ НАЙУДОБЛЕНІШИХ ТЕСТУВАЛЬНИКІВ, А ТЕПЕР ШЕ Й ЧЛЕН КОМАНДИ «СТУДІЯ МІДГОЛЛ»)

ЙОНАС ПЕТТЕРССОН

МУЗИКА ДО ВІДЕОТРЕЙЛЕРА

«ЗВІР» СТАВ РЕАЛЬНІСТЮ

ЗАВДЯКИ ВСІМ, ХТО ПІДТРИМАВ ЦЕЙ ПРОЕКТ НА КІКСТАРТЕРІ

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ

ОЛЕКСАНДР РУЧКА

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА

АЛЛА КОСТОВСЬКА

ПЕРЕКЛАДАЧКА

ХРИСТИНА ГЕВКО

РЕДАКТОРИ

СЕРГІЙ ЛИСЕНКО, СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА

АРТУР ПАТРИХАЛКО

ОСОБЛИВА ПОДЯКА

ЮРІЙ ГОЛУБЕНКО, АННА ВАКУЛЕНКО,
ГАННА ЖУКОВА, ДМИТРО НАУМЕНКО,
СЕРГІЙ ІШУК ТА СЕРГІЙ ТОДОРОВ