



STUDIO MIDHALL PRESENTS

BEAST

DESIGNED BY ARON MIDHALL, ELON MIDHALL
& ASSAR PETTERSSON

RULEBOOK

COMPONENTS



Character mats
6 Beast & 6 Hunter



Character markers
6 Beast & 6 Hunter



18 Summons



1 Map



2 Contracts



1 Rulebook



16 action cards



18 Hunter ability cards



24 Beast ability cards



48 Beast Movement cards



26 Item cards



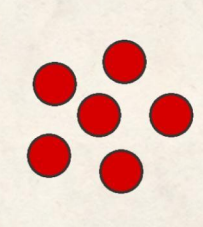
25 Beastly talent cards



18 Grudges
Six 3's & twelve 1's



20 Habitat tokens



14 Upgrade markers



15 Trail tokens



4 Ancient power tokens



4 Watchtower tokens



7 Settlers
(villagers)



4 Settlers
(nobles)



28 Sheep



19 Boars



4 Bears



15 Wound tokens
Five 3s & ten 1's

SETUP

GLOBAL COMPONENTS

1. СНАБЖЕНИЕ. Разместите жетоны жилища, жетоны ран, злобы, маркеры улучшений, сторожевых башен и древних сил в легкодоступном месте для всех игроков.

2. КОНТРАКТЫ И КАРТА. Выберите контракт и соответствующую сторону карты.

3. ЖИВОТНЫЕ И ПОСЕЛЕНЦЫ. Разместите животных и поселенцев во всех местах на карте, которые являются частью вашего контракта.

4. ЗВЕРИНЫЕ ТАЛАНТЫ. Перетасуйте колоду Звериных Талантов и разместите 3 карты лицевой стороной вверх рядом с колодой.

5. ПРЕДМЕТЫ. Перетасуйте колоду предметов и разместите 3 карты лицевой стороной вверх рядом с колодой.

6. КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ. Перетасуйте колоду карт действий.

PLAYER SETUP

A. ЗВЕРЬ. Один игрок выбирает Зверя.

B. ОХОТНИК. Все оставшиеся игроки выбирают охотника и размещают его планшет и компоненты перед собой.

Для игры вдвоём игрок-охотник выбирает два разных планшета охотника.

C. СПОСОБНОСТИ. Все игроки получают карты способностей, принадлежащие их охотнику или Зверю. Зверь также получает свои компоненты призывов.

D. ЗЛОБА И СЛЕДЫ. Возьмите маркеры злобы в соответствии с условиями, указанными в контракте. Поместите жетоны следов перед игроком-Зверем.

E. КАРТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ. Поместите карты движения рядом с игроком-Зверем.



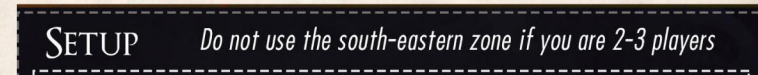
GLOBAL COMPONENTS

2. Контракт и Карта

Раздел карты контракта указывает, на какой карте играть. Название находится в левом нижнем углу карты.

3. Животные и поселенцы

Размещайте животных и поселенцев во всех местах на карте, если иное не указано в разделе "Настройка" контракта. "Не использовать" означает, что ни один игрок не может входить в эту зону.



PLAYER SETUP

A. ЗВЕРЬ

Зверь должен сидеть таким образом, чтобы СЕВЕР был вверх, а ЮГ был в низу карты. Поместите маркер зверя в середине карты. Охотники должны сидеть таким образом, чтобы каждый охотник мог легко проверить карты своих товарищей по команде.

C. СПОСОБНОСТИ

Все игроки получают все карты способностей, принадлежащие их охотнику или зверю. Вы найдете эти способности на планшете вашего персонажа или в нижней части карты способностей. Зверь также берет свои маркеры призыва.

Beast character mat

Hunter character mat



Starting health



Summons



Ability cards



Starting health



Ability cards

РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ КАРТОЧЕК

В игре представлено несколько видов карт: действие, способности, движение, звериные таланты и карты предметов.



Карты способностей зверя

Все звери начинаются с разными способностями, привязанными к их персонажу.



Карты способностей охотников

Все охотники начинают с разными способностями, привязанными к их персонажу.



Карты действий (главная карта в игре)

Приобретается во время Драфта карт, который происходит на рассвете. И охотники, и Зверь могут разыгрывать карты действий. Охотники используют верхний эффект карт, в то время как Зверь использует нижний.



Карты движения зверя

Эти карты не сдаются, не разыгрываются и даже не являются частью руки игрока. Вместо этого они используются как способ передвижения Зверя. Зверь (и только Зверь) может заглянуть в колоду карт движения в любое время!



Таланты зверя

Специальные карты, которые можно приобрести во время игры и которыми может играть только Зверь.



Предметы охотника

Специальные карты, которые можно приобрести во время игры и которыми могут играть только охотники.

GAME MECHANICS

Прежде чем вы будете готовы сыграть в свою первую игру, давайте объясним основную механику игры.

ДЕЙСТВИЯ

Каждое действие, начиная с перемещения, заканчивая атакой, поиском и размещением призыва, выполняется путем разыгрывания карты. В свой ход вы можете разыграть до одной карты с этим символом  и до одной карты с этим символом .



вы можете разыграть по одному символу каждого цвета в свой

ДВИЖЕНИЕ ЗВЕРЯ

Когда Зверь движется, вы не перемещаете маркер Зверя. Вместо этого вы выбираете количество карт движения, равное количеству шагов, которые делает зверь, и размещаете их лицевой стороной вниз в том порядке, в котором вы хотите двигаться. Маркер Зверя считается "последним известным местоположением Зверя", в то время как фактическое местоположение Зверя - это место, к которому ведут карты движения лежащие лицом вниз.

EXAMPLE BEAST MOVEMENT

Разыгрывая карту действия "Спешика", Зверь может продвинуться на три шага. Игрок, делает это, затем выбирает три карты движения из колоды движения Зверя, и помещает их лицевой стороной вниз в раздел активного движения игрового поля.



карта действий "Спешика"
Зверь использует нижний эффект карты



карты движения зверя
первая это Отсутствие Движения, затем движение на Юг и наконец, движение на Восток



секция активного движения

Обратите внимание, что маркер Зверя не перемещен!
Фактическое местоположение Зверя теперь находится в двух шагах.
С первой картой движения Зверь остается неподвижным на своем месте, затем перемещается на один шаг на юг и на один шаг на восток, но маркер Зверя остается на том же месте.

Крестиком отмечено фактическое местоположение Зверя,
а маркером зверя указано последнее известное местоположение Зверя.



ДВИЖЕНИЕ ОХОТНИКА И СЛЕДЫ

Когда охотники двигаются, они просто перемещают свой маркер персонажа на выбранное количество шагов в любом направлении, по одному шагу за раз. Всякий раз, когда охотник перемещается по месту, где был или в настоящее время находится Зверь (т.е. местоположение охотника совпадает с одной из карт активного перемещения Зверя), Зверь должен разместить маркер следа на этом месте. Если есть несколько активных карт перемещения, которые соответствуют одному и тому же местоположению, разместите след для каждого совпадения. Маркер Зверя считается следом во всех смыслах и целях. Это особенно важно для таких карт, как способность охотника, называемая "След".

Единственным исключением является карта Зверя "Без движения" (см. Пример выше). Эти карты не генерируют следы. Обратите внимание, что нельзя выбрать карту "Без движения", если Зверь находится в одном месте с охотником или поселенцем.



Если Зверь будет перемещаться по любому типу местности, где находится поселенец или охотник, то Зверь оставит след на месте с поселенцем или охотником после того, как все перемещения будут сделаны.



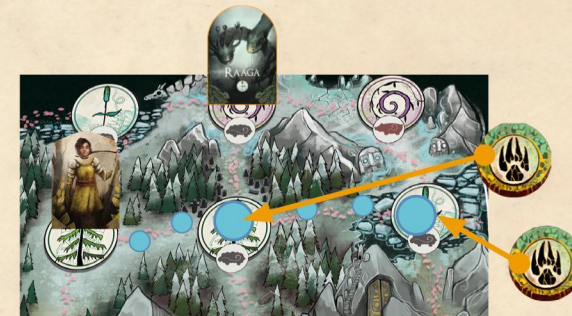
маркер следа

EXAMPLE HUNTER MOVEMENT

Разыгрывая карту действия "Бросок", охотник может продвинуться на два шага. Охотник перемещает своего персонажа на один шаг вправо (на восток). Зверь помещает жетон следа в это место, так как он совпадает с одной из карт в разделе активного движения. Охотник решает сделать еще один шаг вправо. Зверь также оставляет след в этом месте, потому что это совпадение.



охотник использует верхний эффект



нельзя передвинуться на 1 шаг,
разыграть другую карту и
затем продолжить движение

ОБНАРУЖЕНИЕ

Зверь обнаружен всякий раз, когда он нападает или когда охотник успешно производит поиск в локации со Зверем (см. Пример ниже). Когда Зверь обнаружен, он показывает и сбрасывает все свои карты активного движения другим игрокам, а затем перемещает свой маркер в это место. Зверь считается раскрытым до тех пор, пока в разделе активного движения нет карт.

ПОИСК

Когда охотник разыгрывает карту с эффектом поиска, Зверь должен раскрыть себя, если искомое местоположение совпадает с фактическим местоположением Зверя. Если охотник ищет не в том месте, Зверь остается скрытым. Только когда Зверь обнаружен, на него можно напасть и ранить.

EXAMPLE SEARCH AND REVEAL

Настала очередь охотницы Ионы, и она разыграла карту действий "СПЕШИКА", на которой есть символ Если захочет, она все еще может выбрать карту с символом до того, как закончится ее ход. Она решает сделать это и разыгрывает карту способности своего охотника "Охота". Она разыгрывает её, когда находится на фактическом местоположении Зверя и успешно выполняет поиск, что означает, что Зверь должен раскрыть себя и получить один жетон раны.



карта способности "Охота"



Следы и карты активного передвижения будут удалены

АТАКА

Чтобы атаковать, вам нужно будет разыграть карту в свой ход, на которой есть слово “Атака”.

Каждая атака наносит 1 урон. Всякий раз, когда игрок получает повреждение, этот игрок берет жетон раны и кладет его на планшет своего персонажа. Всякий раз, когда животное, поселенец или призванное существо атаковано, разместите жетон раны под ним. Как только Зверь, охотник, поселенец или животное имеют такое же количество ран, как и их начальное здоровье, этот персонаж считается мертвым, удалите его с карты.

Охотники могут атаковать только призванных существ и обнаруженного Зверя. Призванные существа могут убивать животных, поселенцев и охотников. Однако, чтобы получить жетон злости, убийство должен совершить Зверь, который наносит последний удар.

Помните, что Зверь будет обнаружен всякий раз, когда нападает, см. стр. 7.

ДРЕВНЯЯ СИЛА

Древние силы можно получить за выполнение целей контракта, предметы, карты способностей зверя и определенные улучшения. Древняя Сила дает возможность прибавить 1 урон к одной атаке по вашему выбору, за каждый жетон древней силы. При получении древней силы, поместите ее жетон рядом с планшетом вашего персонажа. Прежде чем использовать атаку, укажите, что вы будете использовать Древнюю Силу и сколько их будет, если у вас больше одной чтобы увеличить урон от этой атаки. Призванные существа не могут использовать древние силы.

ЗЛОБА

Злоба - это ресурс в игре. Он представляет собой древний конфликт, идущий из северных лесов, болот и пещер, который пробуждает злобу в игроке.

Охотники получают злобу, выполняя цели контракта и разыгрывая определенные карты действий или предметов.

Зверь также может получить злобу, выполняя цели контракта, но в основном убивая животных, поселенцев или охотников.

Здоровье животных, поселенцев и количество злости, получаемое Зверем за их убийство.



УБИТЫЙ ИГРОК

Когда охотник умирает, он или она сбрасывает все предметы и жетоны злости, а затем удаляет свой маркер с карты.

Если атака Зверя убила охотника, то Зверь получает 1 злобу и случайным образом выбирает одну из карт действий этого охотника и добавляет её в свою руку. Если Зверь умирает, игра немедленно заканчивается, и охотники выигрывают.

В качестве третьего шага в фазе ночи убитый охотник возвращает свой маркер в любое поселение на карте и продолжает играть.



жетон раны



жетон древней силы



жетон злости

БЛИЗЛЕЖАЩИЙ

Всякий раз, когда на карте упоминается слово “близлежащий”, это означает, что этот эффект распространяется как на ваше фактическое местоположение, так и на каждое соседнее местоположение, связанное дорогой. Есть много разных карт, которые используют значение близлежащий, поэтому имейте в виду, что это также ваше фактическое местоположение.

Иона играет "Серебряную стрелу" и решает сначала сделать 1 шаг влево, а затем атаковать ближайшего василиска.



СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ

Всякий раз, когда вы, как охотник, разыгрываете сторожевую башню, вы размещаете её на своем местоположении, если не указано иное. До тех пор, пока охотник находится на том же месте, что и сторожевая башня, любые следы из близлежащих мест отображаются на карте. Сторожевая башня не раскрывает Зверя, она просто показывает следы в близлежащих местах.

Когда сторожевой башне наносится какой-либо урон, она удаляется с карты и может быть использована позже. Если вы можете разместить сторожевую башню в определенном месте, а все сторожевые башни уже размещены на карте, вы просто удаляете одну из уже размещенных и размещаете ее на новом месте.

EXAMPLE WATCHTOWER

Иона разыгрывает карту предмета “Аванпост” и размещает сторожевую башню на своем местоположении. Зверь оставляет два следа на карте, так как две из трех его активных карт перемещения находятся рядом со сторожевой башней.



карта предмета “Аванпост”



карта движения зверя



Игра проходит в течение серии раундов. Каждый раунд состоит из трех фаз: “рассвет”, “день” и “ночь”. Рассвет является подготовительным этапом раунда. День - это основной этап игры, а ночь - конец раунда.

СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ

Зверь начинает с размещения своего маркера в “стартовой позиции зверя”, которая находится в центре карты. Затем Зверь перемещается на два шага с помощью карт движения Зверя. После того, как Зверь переместился, каждый охотник помещает свой маркер персонажа в любое из поселений на карте. Охотники могут выбрать одно и то же поселение для стартового размещения.



ФАЗА 1: РАССВЕТ

В фазу рассвета все игроки участвуют в драфте, во время которого они получают карты действий.

ДРАФТ

Раздайте каждому игроку одинаковое количество перетасованных карт действий. Затем игроки выбирают одну карту, оставляют ее себе и передают остальные карты по часовой стрелке. Это продолжается до тех пор, пока не будут выбраны все карты. Игроки не могут передавать карты, которые они оставили себе. С этого момента этот процесс будет называться драфтом.

ДРАФТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Раздайте по 6 карт действий каждому игроку. Во время драфта игрок-охотник выбирает две карты действий вместо одной.

После драфта охотник распределяет все карты действий поровну между двумя персонажами-охотниками. В течение остальной части игры игрок-охотник управляет двумя охотниками одновременно, двумя отдельными колодами, состоящими из карт действий и карт способностей. Играйте за охотников так, как будто за них играют два разных игрока.

ДРАФТ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Раздайте по 4 карты действий каждому игроку.

ДРАФТ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Раздайте по 3 карты действий каждому игроку.

В начале драфта случайным образом отложите одну карту для Зверя. Как только драфт будет завершен, добавьте его в руку Зверя. Зверь может взглянуть на эту карточку действий во время драфта.

ФАЗА 2: ДЕНЬ

Каждый день начинается с хода игрока-Зверя, а затем ходят остальные игроки по часовой стрелке.

Игроки по очереди разыгрывают любые карты действий, способностей, звериных талантов или предметов со своих рук. Во время своей очереди вы можете выполнить одно из следующих действий:

- **Разыграть карты:** Разыграйте до одной карты любого типа с символом  и до одной карты любого типа с символом . Вы можете выбрать только одну карту каждого типа.
- **Спасовать:** Вы можете спасовать в том случае, если у других игроков больше карт действий на руках чем у вас. Если после того, как вы спасовали, хотя бы один другой игрок продолжит разыгрывать карты действий, вы можете совершить свой следующий ход по обычным правилам.
- **Бегство:** Сбросьте 1 карту любого типа, чтобы продвинуться на 1 шаг. Вы не можете сочетать это действие с разыгрыванием карты.



карта действий

В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ, ИЛИ, ЕСЛИ, ТОГДА

В любом порядке - разыграть в любом порядке
Эффекты, которые имеют свойство “в любом порядке” над ними, означают, что вы выбираете, в каком порядке будут происходить эти эффекты. У вас также есть возможность игнорировать один из эффектов.

Или- Выберите, какой эффект следует разыграть
Некоторые карты имеют свои эффекты, разделенные словом “или”. Это означает, что вы выбираете ОДИН из эффектов и игнорируете остальные.

Если - Требование должно быть выполнено
Чтобы иметь возможность разыграть карты со словом “если”, вам необходимо выполнить требование, которое следует за словом “если”.
Тогда - разыграйте в определенном порядке
Некоторые карты должны быть разыграны в определенном порядке. Эти карты имеют свои эффекты, разделенные словом “тогда”.

УСЛОВИЯ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

ЗЛОБА

Для разыгрывания некоторых карт талантов зверя и карт предметов, требуется злоба. Для того чтобы разыграть карту со стоимостью, вы должны заплатить указанную сумму Злобы, которая находится рядом с символом. Вы платите за карту в тот момент, когда разыгрываете её.



если карта не имеет символа злобы, то она разыгрывается бесплатно

ЛОКАЦИЙ

Некоторые карты способностей требуют, чтобы ваш персонаж находился в определенной локации, когда вы разыгрываете карту. Локации - это различные типы местоположений на карте. На карте есть одно место, которое отличается от других, начальная позиция для Зверя. Это местоположение считается всеми типами локаций, кроме поселения.



Поселение

Лес

Болото

Пещера

Стартовая позиция Зверя

Например, чтобы разыграть способность Рааги “Гидра”, фактическое местоположение Зверя должно быть в локации Болото. Таким образом, давая охотникам намек на его местонахождение.

Помните, что маркер Зверя - это только его последнее известное местоположение, а не его фактическое местоположение.



ЗОНЫ

Карта “Northstar Expanse” разделена на четыре зоны, а карта ”Drenched Lands” разделена на две зоны. Границы между зонами обозначены белой линией. Зоны используются при настройке игры и в качестве условия для некоторых карт и предметов, называемых “ловушками”. Всякий раз, когда вы разыгрываете карту, на которой есть слово “зона”, эффекты на этой карте привязаны к зоне, в которой вы находитесь во время разыгрывания карты.

Примером обязательного условия зоны является нижний эффект карты действия “Спешка”, используемой Зверем.

Например, если фактическое местоположение Зверя находится в нижней левой зоне, и он играет карту действия “Спешка”, Зверь перемещается на 3 шага в пределах этой зоны.



ФАЗА 3: НОЧЬ

После того, как все игроки по очереди спасовали в фазу дня, день заканчивается и начинается фаза ночи. Ночь состоит из следующих шагов, которые разыгрываются по порядку:

1. ПРОВЕРЬТЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛЕЙ КОНТРАКТА

В каждом контракте есть отдельная колонка целей для Зверя и охотников. Цели для Зверя находится с левой стороны, а для охотников с правой. Каждая сторона состоит из условий и наград. Чтобы получить свою награду, вы должны выполнить указанное условие. Если обе стороны выполнили свои условия, то игрок-Зверь получает награду первым.

Во время вашей первой ночи все игроки проверяют выполнения условий и награды за первую ночь. Во время второй ночи вы проверяете выполнение условий и награды за первую и вторую ночь и так далее по мере продолжения игры.



2. СБРОС И ВОЗВРАТ



3. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Удалите раны со всех неигровых персонажей. Если охотник умер в течение дня, восстановите его с полным здоровьем в любом поселении по своему выбору. Смотрите страницу 8 для получения дополнительной информации о смерти охотника.

4. УЛУЧШЕНИЯ

Каждую ночь Зверь и охотники могут разблокировать улучшения. У каждого зверя есть повышение урона и шесть уникальных улучшений. У каждого охотника есть два уникальных улучшения.

Большинство улучшений - это пассивные эффекты, которые длятся до конца игры. Однако некоторые улучшения применяются только один раз и сразу после их разблокировки. Они обозначены желтым цветом. Как красные, так и желтые обновления оплачиваются Злостью. Если стоимость обновления равна 0. Его все еще нужно разблокировать.



Вы можете разблокировать столько улучшений, сколько пожелаете, если вы можете себе это позволить. Всякий раз, когда вы покупаете улучшение, сбросьте Злобу, равную стоимости этого улучшения, и разместите на нем маркер “Улучшения”. После того, как вы разблокировали улучшение, его нельзя разблокировать снова. Порядок получения улучшений всегда начинается со Зверя.

SUMMONS, TRAPS & REACTIONS

ПРИЗЫВ

У всех Зверей есть существа для призыва. Призванные существа размещаются и управляются с помощью символа призыва. Во время игры вы можете выбрать либо призвать новое существо, либо совершить одно действие каждым из уже призванных существ.



РАЗМЕСТИТЬ ПРИЗВАННОЕ СУЩЕСТВО
Вы размещаете призванное существо на расстоянии двух шагов от вашего фактического местоположения, а не от вашего последнего известного местоположения. Однако все призванные существа должны быть размещены в соответствующей локации (указана на маркере существа), если не указано иное.

EXAMPLE PLACE A SUMMON

Допустим, фактическое местоположение Рааги находится в одном шаге от его последнего известного местоположения. Раага разыгрывает свою карту способностей "Призывать Василиска". Раага может призвать вилиска находясь в любой локации, вилисск размещается на расстоянии до двух шагов от фактического местоположения Зверя. Раага вызывает вилиска и помещает вилиска локацию, указанную на его маркере.



ДЕЙСТВИЯ ПРИЗВАННЫХ СУЩЕСТВ
Различные действия, которые могут совершать призванные существа:

- Переместиться на 1 шаг
- Атаковать (нанести 1 урон)
- Использовать их уникальные способности

Все призванные существа имеют 1 начальное здоровье

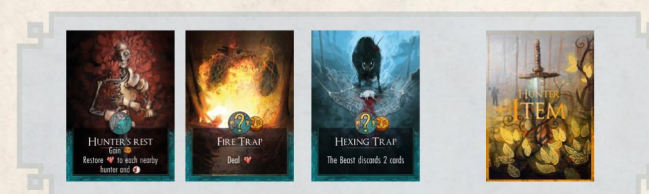


Если у вас более 1 призванного существа на карте, при розыгрыше эффекта, который позволяет вам совершить действие всеми призванными существами, вы выбираете в каком порядке они будут совершать свои действия. Призванным существам не обязательно использовать одно и то же действие.

Помните, что если призванное существо наносит смертельный удар, Зверь не получает Злобу за это убийство

ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Всякий раз, когда охотник разыгрывает карту с надписью "получить предмет", охотник выбирает либо один из предметов, лежащих лицевой стороной вверх, либо берет верхнюю карту колоды. Предметы, находящиеся в руках, не сбрасываются ночью.



Сыгранные предметы и таланты зверя сбрасываются (уходят из игры)

ПОЛУЧЕНИЕ ТАЛАНТОВ ЗВЕРЯ

Всякий раз, когда Зверь разыгрывает карту с надписью "получить таланты зверя", Зверь выбирает один из талантов, лежащих лицевой стороной вверх, либо берет верхнюю карту колоды. Таланты, находящиеся в руках, не сбрасываются ночью.



Помните, что новые предметы и таланты Зверя не появятся до ночи

ЛОВУШКИ

Перемещение, поиск и нападение - не единственные инструменты в арсенале охотников. В колоде предметов охотников есть особый тип карт, называемый ловушками. Хотя ловушки считаются как а, они используются немного иначе, чем другие карты в игре.

После оплаты стоимости карты вы выбираете любую зону на карте, а затем выбираете жетон локации и показываете этот жетон другим охотникам. Поместите карту ловушки лицевой стороной вниз в раздел ловушки этой зоны, а маркер локации разместите под картой ловушки.

Обратите внимание, что Зверь никогда не должен знать выбранное место обитания.

Когда Зверь обнаруживается в зоне с ловушкой и на локации, указанной на маркере локации под картой ловушки, эта ловушка срабатывает. Покажите Зверю ловушку, маркер локации и немедленно устраниите ловушку. Если Зверь обнаружен, потому что он сыграл в атаку, ловушка срабатывает еще до того, как атака фактически выполнена!



обозначение ловушки

EXAMPLE TRAP

Охотники ранее в игре разместили "Огненную ловушку" в зоне с локацией болото под ней.



В свой ход, находясь в локации болото Зверь разыгрывает карту способностей "Гидра" и атакует, тем самым обнаруживает своё местонахождение. Поскольку Зверь обнаружен на болоте и в этой зоне, где охотники установили ловушку с маркером локации болота, она активируется (переверните ловушку лицевой стороной вверх), и Зверь получает жетон раны.

Ловушки не срабатывают, если их разыгрывают, когда Зверь уже обнаружен

Ловушки будут оставаться в игре до тех пор, пока не будут активированы

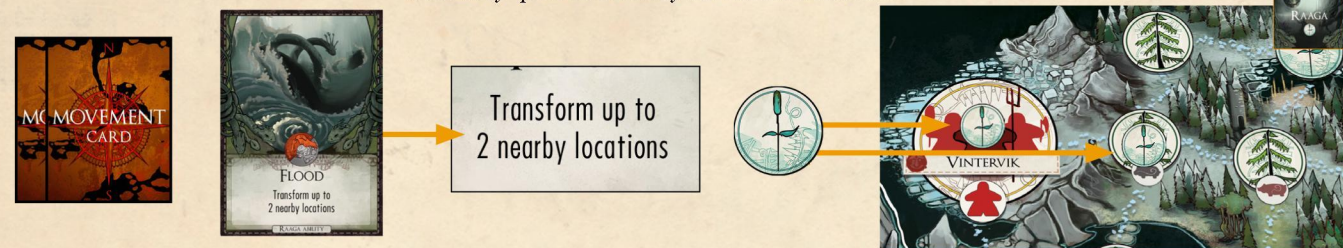
Изменение локаций

Вы можете изменить карту, чтобы она была более полезной для вас, изменив локацию на ней. Когда Зверь изменяет локацию, поместите в эту локацию маркер, соответствующий типу локации вашего Зверя. Если охотник использует эффект, который преобразует локацию, поместите на эту локацию маркер поселения.



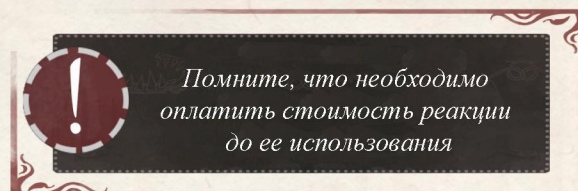
EXAMPLE TRANSFORM

В секции "Активное перемещение" есть 2 карты перемещения, что означает, что Раага находится в двух шагах от своего последнего известного местоположения. В свою очередь, Раага разыгрывает "Наводнение" и решает превратить две близлежащие локации в болота. Помните, что "близлежащие" означает, что можно применить к вашему фактическому местоположению.



РЕАКЦИИ

Реакции - это карты, которые вы разыгрываете в ход своих противников. Это способ противостоять определенным ходам вашего оппонента. Каждая реакция имеет обязательное условие, определяющее, когда вам разрешено ее разыграть.



EXAMPLE REACTION

Вот пример одного розыгрыша таких карт. Настала очередь охотницы Ионы, она находится в локации, где есть следы. Она играет свою карту способностей "Охота", в качестве реакции на это Зверь разыгрывает звериный талант "Интуиция" во время хода Ионы. Поскольку реакции разыгрываются до карты, против которой они используются, Зверь сначала делает 1 шаг, и Иона больше не обнаружит Зверя при поиске.



карта способности Ионы "Охота"



карта способности Зверя "Интуиция"



Раага передвинется на 1 ход до розыгрыша "Охоты",

BEGINNER'S ADVICE

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

При драфте карт действий обращайте внимание не только на свой эффект, но и на эффект, который может получить ваш соперник. Иногда лучше оставить себе карту, которую вы используете в пол силы, чем передать ее сопернику и предоставить ему сильное действие.

СОБЕРИТЕ СВОЮ РУКУ.

Карты - это ваши действия. Больше карт означает, больше путей для достижения победы.

Карты из колоды звериных талантов или предметов могут обеспечить вам полезные ходы, а карты действий "оживление" и "темные сделки" могут быть именно тем эффектом, который вам нужен.

HUNTER

Планируйте еще до начала игры! Кто где должен сидеть? Возможно, Хельге стоит ходить первой из-за ее способностью "Провидца"?

Попытайтесь загнать Зверя в угол, чтобы ограничить его перемещение.

Не уверены, что след, по которому вы идете, правильный? Чаще считайте колоду активных движений Зверя.

Совместная работа начинается на рассвете (при драфте). Если у вас уже есть хорошая карта передвижения, почему бы не передать следующую карту своему компаньону?

Общение - это ключ к успешной охоте.

BEAST

Старайтесь не заканчивать свой ход раскрытым. Но помните, что охотники никогда не могут двигаться более чем на 2 шага и искать в один и тот же ход (без помощи Командира).

Зверю не рекомендуется заканчивать ход первым (пасовать).

Совершите свое убийство до действия движения, тогда вы точно сможете скрыться.

Будьте осторожны заканчивая ваш самый первый ход. После него охотники часто будут разыгрывать карты действий, такие как "Заманить в ловушку", или карты действий, приносящие пользу команде, давая им преимущество.

Призванные существа - отличный способ оказать давление на разные поселения! Даже если призванному существу не удастся захватить поселенца, это разделит охотников и переманит часть атак, которые могли быть нанесены вам.