



ПРО ГРУ :

«Звір» — це атмосферна асиметрична стратегія з механікою прихованого переміщення, у якій один гравець бере на себе роль могутнього Звіра, а інші стають мисливцями, що намагаються вистежити й зупинити його. Події гри розгортаються в похмурих Північних Просторах, де природа, страх і виживання переплітаються в напруженому протистоянні. Звір діє потай, залишає сліди, нападає на поселення та використовує власні здібності, тоді як мисливці змушені працювати разом, шукати зачіпки та планувати кожен крок. Завдяки різним персонажам, сценаріям і двосторонній мапі кожна партія проходить по-новому й дарує сильне відчуття полювання.

ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра підходить для компаній, які люблять складні асиметричні стратегії, командну взаємодію, приховане переміщення та напружені тактичні партії. Вона буде цікавою гравцям, які цінують ігри з високою реіграбельністю, різними сценаріями та сильним атмосферним зануренням.

КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці знаходяться правила гри, 6 мисливців, 6 Звірів, двостороння мапа, 16 карт дій, 2 двосторонні контракти, 25 карт вивертів Звіра, 25 карт предметів, 42 карти здібностей, 48 карт переміщення, 12 фішок гравців, 19 дерев'яних маркерів поліпшень, 65 розмальованих дерев'яних фігурок, 3 жетони прадавньої сили, 6 жетонів сторожових веж, 30 жетонів слідів, 27 жетонів місцевості, 18 жетонів досвіду, мінімапа, ширма з маркером локації, 12 жетонів поранень, 15 фішок істот та правила гри.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Перед початком партії гравці обирають контракт, який визначає сценарій гри та умови перемоги. На стіл викладається відповідна сторона мапи, один учасник обирає Звіра, а решта беруть собі мисливців. Кожен отримує планшет персонажа, стартові карти, жетони та компоненти своєї сторони. Звір додатково готує карти переміщення й розміщується за ширмою, щоб приховати свою локацію від мисливців.



ХІД ГРИ

Партія триває кілька раундів, кожен із яких складається з трьох фаз: світанку, дня і ночі. Під час світанку гравці драфтять карти дій, обираючи собі потрібні можливості на раунд. Фаза дня є основною частиною гри: Звір і мисливці по черзі виконують дії, розігрують карти, переміщуються, атакують, шукають сліди або використовують спеціальні здібності. Головна особливість гри полягає в тому, що Звір пересувається приховано, залишаючи лише непрямі підказки, а мисливці намагаються визначити його місцезнаходження. Якщо пошук виявляється успішним або Звір атакує, його місце розкривається, і починається пряме протистояння. Під час ночі сторони отримують нагороди за виконані цілі, оновлюють карти, відновлюють ресурси та купують поліпшення для своїх персонажів.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра завершується, коли одна зі сторін виконує умови контракту. Звір може перемогти, якщо завдає достатньо шкоди поселенням або виконує свою сценарну ціль. Мисливці перемагають, якщо здолають Звіра або вистоять до завершення визначеної кількості раундів.



Поради для гри:

01

Граючи за Звіра, не залишайте очевидних слідів і намагайтеся заплутати мисливців хибними маршрутами.

02

Граючи за мисливців, координуйте дії між собою, адже самотужки вистежити Звіра дуже складно.

03

Не витрачайте карти й поліпшення поспіхом, бо правильний момент для їх використання часто вирішує результат партії.