



О ИГРЕ :

«Зверь» — это атмосферная асимметричная стратегия с механикой скрытого перемещения, в которой один игрок берет на себя роль могучего Зверя, а другие становятся охотниками, пытающимися выследить и остановить его. События игры разворачиваются в мрачных Северных Пространствах, где природа, страх и выживание переплетаются в напряженном противостоянии. Зверь действует втайне, оставляет следы, нападает на поселение и использует собственные способности, в то время как охотники вынуждены работать вместе, искать зацепки и планировать каждый шаг. Благодаря разным персонажам, сценариям и двусторонней карте каждая партия проходит по-новому и дарит сильное чувство охоты.

КОМПЛЕКТАЦИЯ :

В коробке находятся правила игры, 6 охотников, 6 зверей, двусторонняя карта, 16 карт действий, 2 двусторонних контракта, 25 карт уловов зверя, 25 карт предметов, 42 карты способностей, 48 карт перемещения, 12 фишек игроков, 19 деревянных 35 жетоны древней силы, 6 жетонов сторожевых башен, 30 жетонов следов, 27 жетонов местности, 18 жетонов опыта, минимапа, ширма с маркером локации, 12 жетонов ранений, 15 фишек существ и правила игры.

ДЛЯ КОГО ИГРА :

Игра подходит для компаний, любящих сложные асимметричные стратегии, командное взаимодействие, скрытое перемещение и напряженные тактические партии. Она будет интересна игрокам, которые ценят игры с высокой реиграбельностью, разными сценариями и сильным атмосферным погружением.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ :

Перед началом партии игроки выбирают контракт, определяющий сценарий игры и условия победы. На стол выкладывается соответствующая сторона карты, один участник выбирает Зверя, а остальные берут себе охотников. Каждый получает планшет персонажа, стартовые карты, жетоны и компоненты своей стороны. Зверь дополнительно готовит карты перемещения и размещается за ширмой, чтобы скрыть свою локацию от охотников.



ХОД ИГРЫ

Партия длится несколько раундов, каждый из которых состоит из трех фаз: рассвета, дня и ночи. Во время рассвета игроки драфтуют карты действий, выбирая себе нужные возможности на раунд. Фаза дня является основной частью игры: Зверь и охотники выполняют действия, разыгрывают карты, перемещаются, атакуют, ищут следы или используют специальные способности. Главная особенность игры состоит в том, что Зверь передвигается скрыто, оставляя лишь косвенные подсказки, а охотники пытаются определить его местонахождение. Если поиск оказывается успешным или Зверь атакует, его место раскрывается и начинается прямое противостояние. Во время ночи стороны получают награды за исполненные цели, обновляют карты, восстанавливают ресурсы и покупают улучшение для своих персонажей.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра завершается, когда одна из сторон выполняет условия контракта. Зверь может победить, если наносит достаточно вред поселкам или выполняет свою сценарную цель. Охотники побеждают, если одолеют Зверя или выстоят до завершения определенного количества раундов.



Советы для игры:

01

Играя за Зверя, не оставляйте очевидных следов и старайтесь запутать охотников по ложным маршрутам.

02

Играя за охотников, координируйте действия между собой, ведь самостоятельно выследить Зверя очень сложно.

03

Не тратьте карты и улучшение наспех, потому что правильный момент для их использования часто решает результат партии.