

Зверь

Правила

Версия 2.0

Игра Арона Мидхолла, Илона Мидхолла
и Ассара Петтерссона
Иллюстрации Арона Мидхолла

Studio Midhall

GAGA GAMES



Добро пожаловать в Северные Широты...

...неизведанное, мистическое и опасное место. Когда люди впервые прибыли в эти загадочные земли, они показались им раем: богатые леса, рыбные озёра, чистые горные реки. Но чем больше разрастались поселения и чем реже становились окружающие их леса, тем яростнее природа сопротивлялась человеческому вторжению. И тогда словно из ниоткуда появились могучие и свирепые существа — Звери. Люди познали на себе удары их когтей, остроту их зубов, силу их магии... но не покинули Северные Широты. На призыв о помощи отозвались Охотники — превосходные следопыты и воины, способные выслеживать и убивать Зверей, спасая жизни людей!

Один против всех

Один игрок возьмёт на себя роль Зверя и выступит против остальных игроков, которые станут командой Охотников. Зверь победит, если убьёт определённое количество поселенцев. Охотники победят, если им удастся уничтожить Зверя или продержаться определённое количество дней (раундов).

Оглавление

Оглавление 2

Компоненты 3

Подготовка к игре 4

Сценарии 5

Общая подготовка 6

Карты 7

Игровые механики 8

- Золотые правила 8
- Доступные действия 8
- Движение Зверя 9
- Движение Охотников 9
- Следы 9
- Раскрытие 11
- Поиск 11
- Атака 11
- Гнев 12
- Смерть 12
- Древняя сила 12
- Сторожевые вышки 12
- Помощники 13
- Локации 14
- Зоны 14
- Преобразование локаций 14
- Ловушки 15
- Реакции 16
- Порядок применения эффектов 16
- Ключевые слова 17
- Стоимость и условия 17

Ход игры 18

- Утро 19
- Драфт 19
- День 19
- Ночь 20

Пример нескольких ходов . . 22

Ваша первая партия? 23

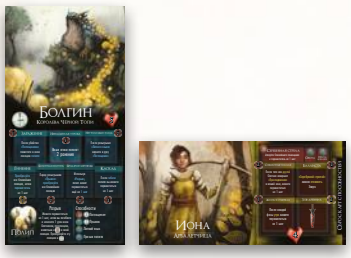
Советы для начинающих . . 24

Выбор персонажа 25

Создатели игры 30

Музыка 30

Компоненты



Планшеты персонажей
6 Зверей и 6 Охотников



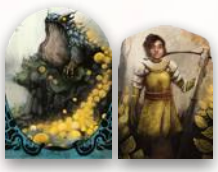
2 планшета сценариев
(двухсторонние)



16 карт действий



19 маркеров улучшений



Картонные фигурки
6 Зверей и 6 Охотников



27 жетонов локаций
и мешочек



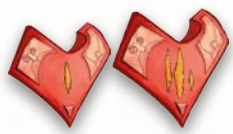
18 карт способностей Охотников



7 фигурок фермеров



15 картонных фигурок помощников



12 жетонов ранений
6 с номиналом «3»
и 6 с номиналом «1»



24 карты способностей Зверей



7 фигурок вельмож

Поселенцы



6 картонных фигурок сторожевых вышек



3 жетона древней силы



48 карт движения Зверя



28 фигурок овец



Игровое поле
(двухстороннее)



30 жетонов следа



25 карт предметов Охотников



19 фигурок кабанов



Мини-карта, ширма, маркер местонахождения и стираемый маркер



18 жетонов гнева
6 с номиналом «3»
и 12 с номиналом «1»



25 карт свойств Зверя



4 фигурки медведей

Животные

Подготовка к игре

Общая подготовка

1. Запас. Сложите все жетоны локаций, ранений, гнева и древней силы, а также маркеры улучшений и фигурки сторожевых вышек в доступном для всех игроков месте.
2. Сценарий и поле. Выберите сценарий (см. с. 5) и положите игровое поле в центр стола соответствующей стороной вверх. Поверните поле так, чтобы игрок-Зверь сидел с его южной стороны.
3. Животные и поселенцы. Поместите фигурки животных и поселенцев во все локации на поле с соответствующими символами.
4. Арсенал. По отдельности перемешайте колоду свойств Зверя и колоду предметов Охотников. Выложите из каждой колоды по 3 карты лицом вверх.
5. Карты действий. Перемешайте колоду карт действий.

Подготовка игроков

А. Зверь. Один из игроков выбирает Зверя и берёт соответствующие компоненты: планшет, фигурку и помощников. Он также кладёт рядом с собой жетоны следа и карты движения. Чтобы отслеживать свои перемещения по полю, он берёт мини-карту и ширму, а также либо маркер местонахождения, либо стираемый маркер.

Б. Охотники. Остальные игроки выбирают Охотников и берут соответствующие компоненты: планшеты и фигурки (см. с. 18). При игре вдвоём игрок-Охотник выбирает два планшета и две фигурки.

В. Способности. Каждый игрок получает карты способностей своего персонажа — Охотника или Зверя.

Г. Стартовые бонусы. Каждый игрок получает жетоны гнева и любые другие бонусы, указанные в сценарии.



Только знакомитесь со «Зверем»?
На с. 25 вы можете больше узнать обо всех персонажах в игре. А на с. 23 — наши рекомендации по тому, как провести вашу первую партию в «Зверя».

Сценарии

Сценарии — один из важнейших элементов игры. Они могут влиять на условия подготовки и на правила игры. Партия в «Зверя» всегда проходит по одному из сценариев. Если вы играете впервые, рекомендуем выбрать «Месть природы» или «Нападение на Северные заставы» (в зависимости от количества игроков).

Количество игроков

В сценарии указано необходимое количество игроков.

Сторона поля

В сценарии указана сторона поля для игры. Расположите поле в центре стола соответствующей стороной вверх.

Подготовка

В сценарии указаны особые требования для подготовки. Так, в сценарии «Месть природы» перед игрой необходимо раздать 2 жетона гнева Зверю и по 1 жетону гнева каждому Охотнику.

Конец сценария

В сценарии указаны условия победы для каждой из сторон. Игра заканчивается, как только выполняется любое из них.

Условия и награды фазы ночи

Каждый раунд игры заканчивается фазой ночи, в ходе которой при выполнении определённых условий Зверь и Охотники могут получить особые награды. Так, в сценарии «Месть природы» Зверь может превратить вельможу в фермера в первую ночь, если убьёт 2 овцы или 1 кабана в течение первого дня. Если Охотники выполняют условия текущей ночи, то награды (например, жетоны гнева или перемещение) получает каждый живой Охотник, если в сценарии не указано иное. Кроме того, Охотники или Зверь могут сразу победить в игре по истечении нескольких ночей. Например, в сценарии «Месть природы» с наступлением последней (третьей) ночи побеждают Охотники.

Легендарные правила

В некоторых сценариях вводятся новые правила и изменения в основные механики игры. Такие правила являются обязательными и указаны в соответствующем разделе сценария.





Поселенцы

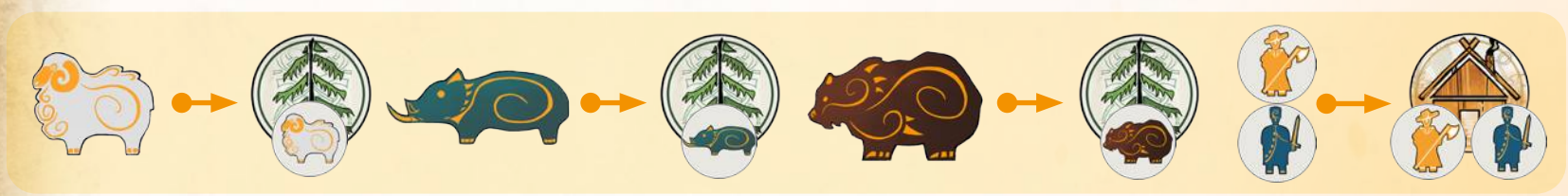
Этот символ указывает на любых поселенцев.

Общая подготовка

Продолжение

Животные и поселенцы

Поместите фигурки животных и поселенцев во все локации на поле с соответствующими символами (если в особых требованиях для подготовки к сценарию не указано иное).



Расположение игроков, помощники и карты способностей

Игроки занимают свои места за столом и берут карты способностей своих персонажей в руку.

Расположение игроков и начальные локации

Игрок-Зверь садится с южной стороны игрового поля и помещает свою фигурку в логово в центре поля (см. с. 18). Охотники садятся так, чтобы они легко могли обмениваться информацией.



Планшет Охотника



Планшет Зверя



Начальное здоровье

Столько ранений может получить ваш персонаж, прежде чем погибнет.

Помощники

У каждого Зверя есть собственные помощники, фигурки которых он держит рядом со своим планшетом. Количество помощников для каждого из Зверей указано в нижней части планшета Зверя.



Карты способностей

Каждый игрок получает карты способностей своего персонажа. Названия этих способностей указаны на планшетах персонажей. Принадлежность карт также отмечена на их рубашке. У каждого Зверя по 4 способности, а у каждого Охотника — по 3.



Карты

Типы карт и сброс

В игре есть несколько типов карт. В свой ход вы можете разыграть до 2 карт. Сначала разыграйте 1 карту, примените все её эффекты, а затем сбросьте. После этого вы можете так же разыграть ещё 1 карту или закончить ход.



Карты действий

Игроки получают эти карты в фазу утра. Карты действий могут разыгрывать как Охотники, так и Зверь. Охотники разыгрывают эффект в верхней части карты, а Зверь — в нижней.

У карт действий, в отличие от карт способностей, общий сброс.



Карты способностей

У каждого персонажа есть уникальный набор карт способностей. С обратной стороны каждой такой карты изображён соответствующий персонаж.

Сбрасывая карты способностей, кладите их лицом вверх рядом с вашим планшетом персонажа. В каждую фазу ночи (см. с. 20) эти карты возвращаются в руку.



Карты движения

Зверь использует эти карты для того, чтобы отмечать свои перемещения по игровому полю. Они никогда не перемешиваются, не раздаются, не берутся и не являются частью его руки. Игрок-Зверь (и только он) может изучать карты движения когда угодно.

У карт движения нет сброса: они возвращаются обратно в колоду.

Арсенал

Свойства Зверя и предметы Охотников

Это специальные карты, которые приобретаются в ходе игры. Свойства может приобретать и разыгрывать только Зверь, предметы — только Охотники. Получая свойство Зверя или предмет Охотника, вы можете выбрать одну из раскрытых карт в арсенале или взять верхнюю карту из колоды. Эти карты сбрасываются только после розыгрыша или смерти персонажа. После сброса они кладутся лицом вверх рядом с соответствующей колодой. Взяв раскрытую карту, не обновляйте арсенал: не раскрывайте вместо неё новую карту.





Игровые механики

Золотые правила

В «Звере» есть 3 главных правила. Во-первых, игровые эффекты, указанные на компонентах игры, всегда имеют приоритет над изложенными здесь правилами. Во-вторых, чтобы победить в роли Охотника, вам нужно сотрудничать с другими Охотниками. Вы можете общаться и показывать друг другу карты в любое время. Наконец, все сброшенные карты считаются открытой информацией. Это означает, что каждый игрок может в любое время посмотреть сброшенные карты любого типа (кроме карт движения).

Доступные действия

В свой ход вы должны выбрать один из следующих вариантов:

А. Разыграть карты

Подавляющее большинство действий (перемещение, атака, поиск или призыв) выполняется путём розыгрыша карт из руки.

В свой ход игрок может разыграть 1 или 2 карты: 1 карту с красным или синим действием или по 1 карте с действием каждого цвета. Но при этом в один ход нельзя разыграть 2 карты с красным действием или 2 карты с синим действием.





Применение эффектов

Вы можете отказаться от применения любого эффекта карты, если нет ключевого слова «затем».

Пример:

Разыграв «Нападение», Зверь может переместиться на 1 шаг, но не атаковать.

Карты можно разыгрывать в любом порядке. Прежде чем разыграть новую карту, вы обязаны применить эффекты первой карты, а затем сбросить её.

Б. Сбежать

Сбросьте 1 карту любого типа из руки, чтобы переместиться не более чем на 1 шаг. Это действие выполняется вместо розыгрыша карт.

В. Спасовать

Вы можете пропустить ход, если у остальных игроков больше карт действий в руке, чем у вас, или столько же. Если хотя бы один игрок не спасует, то ход дойдёт до вас, и вы снова сможете выполнять действия. Фаза дня завершается и начинается фаза ночи (см. с. 18), только когда спасуют все игроки подряд.

Реакции

Карты с таким символом можно разыгрывать в ход другого игрока, если выполняются особые условия. Вы можете разыгрывать карты реакций независимо от того, какое действие вы выполняли в свой ход (см. с. 16).

Движение зверя

Когда Зверь перемещается по полю, не двигайте его фигурку. За каждый шаг перемещения Зверь выбирает карту движения и выкладывает её лицом вниз в ячейку движения на поле. Фигурка Зверя отмечает его последнее известное местоположение. Текущее местоположение Зверя — это место, куда ведут карты, выложенные в ячейках движения.



Затаиться

Зверь может остаться на месте, использовав карту движения «Затаиться». Зверь не может этого сделать, если находится в одной локации с Охотником или поселенцем.



Движение Охотников

Охотники перемещают свои фигурки на указанное в описании эффекта или меньшее количество шагов в любом направлении, делая по одному шагу за раз.



Следы

Следы — это жетоны, которые помещаются на поле в те локации, через которые перемещался Зверь. Каждый раз, когда Охотник или поселенец оказываются в локации, в которую перемещался Зверь при помощи одной из выложенных карт движения, Зверь должен выложить в эту локацию жетон следа. Если Зверь перемещался через эту локацию несколько раз, выложите в неё соответствующее количество жетонов следа.

Карты движения «Затаиться» — это исключение: за каждую такую карту Зверь не выкладывает дополнительные жетоны следа. Но, даже затаившись в локации, Зверь всё равно будет должен выложить в неё по 1 жетону следа за каждую другую карту движения, с помощью которой он перемещался через эту локацию.

При перемещении Охотник и/или поселенцы раскрывают следы в своей локации после каждого шага. Зверь при перемещении сначала выкладывает все карты движения, а только потом — раскрывает следы. Так Охотники не будут знать, к какой именно карте движения относится каждый след.

Пока Зверь не раскрыт, его фигурка также считается его следом. Это важно учитывать для эффектов таких карт, как «Преследование».





Болгин Фенгрир Мара Раага Хогбад Эсмерия

У каждого Зверя есть свой уникальный набор жетонов следа, однако с точки зрения правил они одинаковы. Когда в тексте эффекта на карте упоминается символ , имеются в виду жетоны следа любого Зверя. Количество жетонов следа неограниченно: если жетоны следа вашего Зверя закончились, используйте жетоны следа другого Зверя.



Пример

Зверь разыгрывает карту «Бег» и перемещается на 3 шага. Зверь выбирает и выкладывает в ячейки движения карты «Восток», «Север» и «Север». Завершив перемещение, Зверь выкладывает жетон следа в локацию, где находится поселенец.



Пример

Охотник Ассар разыгрывает карту «Спешка» и перемещается на 2 шага. Сначала Ассар делает шаг на север и, не обнаружив следов, решает переместиться на восток. В результате последнего шага раскрывается след.



Перенос

Некоторые карты, такие как «Тайный путь», «Адаптация» или «Охотничьи тропы», позволяют Охотникам перенестись в ту или иную локацию, не раскрывая следы в локациях по пути. Разыграв такую карту, сразу же перенесите фигурку Охотника в новую локацию и раскройте все следы в ней!



Мини-карта

Зверь может отмечать свои перемещения на мини-карте. На ней повторяются все те же локации, что и на игровом поле. Зверь может отмечать свою текущую локацию либо маркером местонахождения, либо стираемым маркером.

Если вы использовали стираемый маркер, не забудьте стереть его с мини-карты в конце игры.



Стираемый маркер

Обратите внимание, что на мини-карте из первого издания «Зверя», в котором не было такого маркера, использовать его нельзя.

Раскрытие

Зверь раскрывает себя, когда атакует или когда Охотник успешно выполняет поиск в локации. Эффекты некоторых карт или способностей также могут заставить Зверя раскрыть себя. При раскрытии Зверь показывает Охотникам все карты в ячейках движения, а затем возвращает их в колоду и сбрасывает все жетоны следа с поля. Затем Зверь помещает свою фигурку в локацию, где произошло раскрытие. Зверя можно атаковать или нанести ему ранение, только пока он раскрыт. Зверь считается раскрытым, пока в ячейках движения нет карт. Помните, что у карт движения нет сброса: они возвращаются в соответствующую колоду.



Поиск

Если Охотник разыгрывает карту с эффектом поиска в локации, в которой находится Зверь (его текущее местоположение), Зверь должен раскрыть себя. Если поиск проведён в другой локации, ничего не происходит.

Атака

Чтобы совершить атаку, нужно разыграть карту со словом «атакуйте». Одна атака наносит одно ранение выбранной цели в вашей локации. Когда игрок получает ранение, он кладёт жетон ранения на свой планшет. Когда ранение получают животное, поселенец или помощник, положите жетон ранения под соответствующую фигурку на поле. Как только Охотник, Зверь, поселенец или животное на поле получают столько же ранений, сколько у них здоровья, они умирают — уберите с поля соответствующую фигурку.



Жетон ранения с номиналом «1»



Жетон ранения с номиналом «3»

Охотники могут атаковать только помощников и раскрытого Зверя. Зверь и его помощники могут атаковать животных, поселенцев, Охотников и сторожевые вышки.



Пример

Раскрыв след в трёх шагах от последней известной локации Зверя, Охотник Ассар предполагает, что нашёл его, и разыгрывает карту способности «Охота».





Зверь раскрывает себя и сбрасывает все жетоны следа. Зверь показывает Охотникам выложенные карты движения, а затем возвращает их в колоду. Наконец, в результате атаки Зверь получает 1 ранение.





Жетон гнева с номиналом «1»



Жетон гнева с номиналом «3»

Гнев

Жетоны гнева нужны, чтобы открывать улучшения персонажей, а также разыгрывать некоторые карты предметов Охотников и свойств Зверя.

Охотники получают жетоны гнева благодаря наградам сценария и розыгрышу некоторых карт действий или предметов Охотников. Зверь также может получить жетоны гнева в награду, но основной способ их получения для Зверя — это убийство животных, поселенцев и Охотников. При этом, если Зверь хочет получить жетон гнева за убийство, именно он должен нанести последний удар. Убийства, совершённые помощниками, не приносят жетоны гнева.



На игровом поле указано, сколько здоровья у животных и поселенцев, а также сколько жетонов гнева Зверь получит за их убийство.

Смерть

Зверь

Когда Зверь погибает, игра тут же заканчивается победой Охотников (если в сценарии не указано иное).

Охотник

Убивая Охотника, Зверь забирает в руку случайную карту действия этого Охотника и получает жетон гнева. Погибший Охотник сбрасывает все свои карты, жетоны древней силы и гнева, а также убирает свою фигурку с поля. Погибший Охотник не получает жетоны гнева, карты или другие ресурсы, пока не вернётся в игру на этапе восстановления здоровья в фазу ночи (см. с. 21). Но его открытые улучшения по-прежнему могут влиять на других Охотников. Если Охотник погибает ночью после этапа восстановления здоровья, он участвует в драфте утром, но затем сбрасывает все свои карты действий и при этом не отдаёт ни одну из них Зверю.



Древняя сила

Жетоны древней силы можно получить благодаря наградам сценария, предметам Охотников, свойствам Зверя, а также некоторым улучшениям. Один жетон древней силы увеличивает урон от одной вашей атаки (на ваш выбор) на 1. Получив жетон древней силы, положите его рядом со своим планшетом. Если вы решили использовать один или несколько жетонов древней силы, объявите об этом во время выбора цели для своей атаки (см. с. 16). Использованные жетоны древней силы возвращаются в запас. Если в запасе не осталось жетонов древней силы, вы не можете получить такой жетон.

Помощники не могут использовать жетоны древней силы.

Сторожевые вышки



Сторожевая вышка раскрывает все ближайшие следы, если она активна. Она считается активной, пока Охотник находится с ней в одной локации. Охотник может построить сторожевую вышку только в своей текущей локации (если не указано иное). Сторожевая вышка не раскрывает Зверя: она раскрывает только следы в ближайших локациях (то есть в своей и во всех соседних локациях, см. с. 17).

Зверь и его помощники могут атаковать сторожевые вышки. Когда вышка получает любое количество урона, она разрушается и возвращается в запас: Охотники могут снова построить её. Если на поле выставлены все сторожевые вышки и Охотник хочет построить ещё одну, он может только перенести любую из вышек в свою локацию.

Важно, что Зверь разрушает, а не убивает сторожевые вышки. Если у Зверя есть эффекты, применяющиеся при убийстве кого-то, то при разрушении вышек они не сработают.



Помощники

У каждого Зверя есть свои помощники. У каждого из них по 1. Зверь призывает помощников и управляет ими, применяя эффекты с символом . Один такой символ позволяет либо призвать нового помощника, либо выполнить по одному действию каждым помощником, уже находящимся на поле.



Либо...
Поместите нового помощника на поле.

Либо...
Выполните действие каждым помощником на поле.

Призыв помощников

Поместите фигурку помощника не более чем в двух шагах от вашего текущего местоположения. Помощника можно призвать только в локацию, соответствующую среде обитания Зверя (см. с. 14) — она указана на планшете персонажа. Если на поле находятся все помощники и Зверь хочет призвать ещё одного, он может только перенести любого из помощников в новую локацию не более чем в двух шагах от своего местоположения. Убитого помощника можно призвать повторно.

Действия помощников

Когда помощник выполняет действие, он может: а) переместиться на 1 шаг; б) атаковать и нанести 1 урон; в) использовать особую способность. Каждый помощник выполняет по одному действию. Если на игровом поле находится несколько помощников, они могут выполнять действия в любом порядке. Разные помощники могут выполнять разные действия.



Пример

Болгин разыгрывает карту «Воодушевление» и решает призвать полипа (её помощник). Болгин должна поместить его в болото не более чем в 2 шагах от себя. Она помещает полипа в свою локацию. Затем Болгин должна переместиться на 2 шага, она решает дважды пойти на запад.



Особые способности помощников

Кроме перемещения на 1 шаг и атаки каждый помощник может использовать свою особую способность. Например, полип может переместиться на 1 шаг, затем убить себя, нанеся 1 урон всем Охотникам, поселенцам, животным и сторожевым вышкам в своей локации. Более того, это преобразует локацию в болото (см. с. 14)!



Локации

В игре есть 4 типа локаций: болото, лес, пещера и поселение. У каждого Зверя есть своя среда обитания — выгодный для него тип локации, указанный на планшете персонажа. Средой обитания Охотников считается поселение.



Зоны

Сторона поля «Северные Широты» разделена на четыре зоны, а сторона поля «Топкие Земли» — на две. Границы между зонами отмечены линией белого цвета. В описании некоторых эффектов вы встретите слово «зона». Такие эффекты привязаны к той зоне, в которой находится игрок в момент их применения.



Границы зон

Зоны разделены между собой белыми линиями.



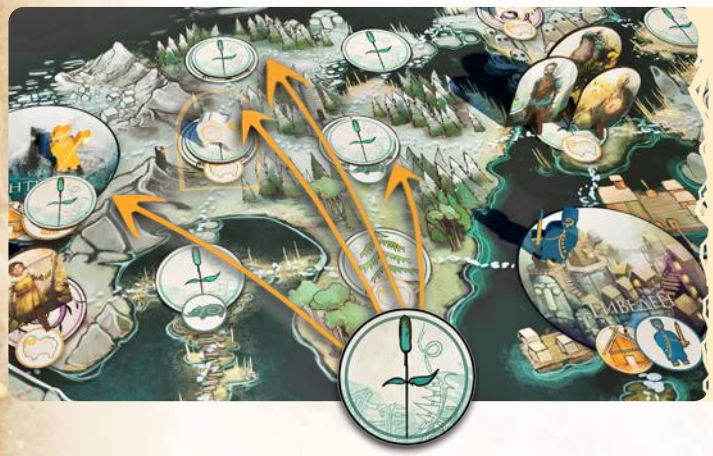
Логово (центр карты)

Логово Зверя находится в центре карты и относится к каждой зоне, а также считается лесом, болотом и пещерой одновременно.

Преобразование локаций

Чем больше локаций вы преобразуете в свою среду обитания, тем больше вариантов действий у вас будет во время игры. Когда Зверь преобразует локацию, поместите в неё жетон среды обитания, указанной на его планшете. Можно преобразовать локацию, которая уже относится к вашей среде обитания: в таком случае не помещайте в эту локацию жетон. Так Охотники не узнают о ваших действиях.

Когда Охотник преобразует локацию, поместите в неё жетон поселения .



Пример

Зверь разыгрывает «Скрытый рост» и помещает жетоны болота в каждую ближайшую к своему текущему местоположению локацию. Даже поселение превратилось в болото. Жетон локации не помещается только в южную локацию, которая уже являлась болотом.



Ловушки

В колоде предметов Охотников есть особые карты — ловушки. Все ловушки — это карты с синим действием, но они разыгрываются по особенным правилам.

Оплатив стоимость такой карты при розыгрыше, Охотник выбирает любую зону и любой тип локации. Затем он помещает карту ловушки лицом вниз в ячейку ловушки выбранной зоны, а под эту карту кладёт жетон выбранного типа локации. Зверь не должен знать, какую карту и жетон Охотники использовали. Ловушку нельзя заменить другой ловушкой, и она остаётся в игре, пока её не применят.

Когда Зверь раскрывает себя в зоне с картой ловушки и лежащий под ней жетон локации совпадает с локацией, где раскрылся Зверь, — Охотники могут применить эту ловушку. В таком случае они раскрывают жетон локации и карту ловушки, затем сразу применяют её эффект и сбрасывают. Если Зверь атакует и раскрывает себя, сначала применяется ловушка, а потом совершается атака (см. с. 16). Для любых других эффектов урон, нанесённый ловушкой, считается универсальным, а не уроном от Охотника.

В одной зоне не может быть более 3 ловушек.









Пример

Заплатив жетон гнева, Иона разыгрывает «Огненную ловушку». Она выбирает жетон локации и показывает его другим Охотникам, но не Зверю. Затем Иона помещает карту ловушки лицом вниз в зону Вильдмарка и кладёт под неё выбранный жетон.

Пример

Болгин разыгрывает «Алчность» и атакует. Это происходит в локации, тип которой совпадает с жетоном под «Огненной ловушкой». Охотники решают применить эту ловушку. Эффект ловушки применяется до атаки Зверя, и Болгин сразу же получает 1 ранение.





Реакции

Карты реакции можно разыгрывать в ход других игроков. На карте реакции указано, какие условия должны быть выполнены, чтобы её можно было разыграть.

Пример

Зверь разыгрывает карту «Облава» и перемещается на 1 шаг в преобразованный ранее Винтервик, после чего разыгрывает «Поглощение» и атакует. До того, как Зверь совершил атаку, Иона использует предмет Охотника «Дымовая бомба», который предотвращает 1 урон от атаки. Поселенец в безопасности!







Порядок применения эффектов

Иногда с одним действием будет связано сразу несколько эффектов: атака, реакции, ловушки и улучшения. В таком случае придерживайтесь приведённой ниже последовательности применения эффектов. Эффекты, которые нужно применять в один и тот же момент (например, ловушки), можете применять в любом порядке.

1. Разыгрывается карта атаки. В этом примере Болгин разыгрывает «Поглощение».
2. Зверь раскрывается. Прежде чем совершить атаку, Зверь раскрывает своё текущее местоположение. После этого он убирает все следы с поля и возвращает выложенные карты движения в колоду.

   Обратите внимание, что Зверя могут раскрыть и другие игровые эффекты: например, Охотники с помощью поиска или некоторые улучшения.
3. Применяются эффекты в ответ на раскрытие. В этот момент можно разыграть реакции, а также применить ловушки и эффекты улучшений, связанных с раскрытием Зверя.
4. Выбирается цель атаки и используются жетоны древней силы. Теперь Зверь обязан решить, какую цель в своей локации он атакует и сколько жетонов древней силы он использует.
5. Применяются эффекты в ответ на атаку. В этот момент применяются все эффекты, которые можно применить в ответ на атаку: например, предмет Охотника «Дымовая бомба» или улучшение Хельги «Древняя связь».
6. Наносится урон. Атака достигает своей цели, и жертва получает урон. В этот момент уже нельзя изменить цель атаки.
7. Применяются эффекты использованной карты. Применяются другие эффекты карты, с помощью которой совершалась атака, затем эта карта сбрасывается.
8. Применяются эффекты открытых улучшений. Наконец, игроки могут применить эффекты открытых улучшений, применяющихся после атаки. Сначала применяются эффекты улучшений Зверя, затем — Охотников в любом порядке.

   Не волнуйтесь, если это кажется сложным. Вы можете играть в «Зверя» как в соревновательном режиме, так и в более дружелюбном.

Ключевые слова

На некоторых картах и улучшениях в описании эффектов вы встретите следующие ключевые слова:

Ближайший

«Ближайшим» может быть кто-то или что-то в вашей текущей локации и в каждой соединённой с ней дорогой соседней локации. Если эффект нужно применить к «ближайшему персонажу», вы можете выбрать целью эффекта себя.

В любом порядке / Союз «и»

Если эффекты соединены союзом «и» или есть уточнение «в любом порядке», вы сами решаете, в каком порядке их применить. Уточнение «в любом порядке» также позволяет не применять любой из этих эффектов.

Затем

Эффекты, соединённые словом «затем», нужно применять последовательно и нельзя пропустить ни один из них.

Выберите один эффект

Если эффектов несколько и есть уточнение «выберите один эффект», вам нужно выбрать и применить только один из них.

Копировать

«Скопировать» эффект другой карты — значит применить его. Если вы копируете разыгранную другим игроком карту, сначала эффекты с неё применяет этот игрок, а только потом — вы.

Перенестись

Если вы «переноситесь» в другую локацию, вы сразу же помещаете туда свою фигурку. Считается, что вы не перемещались ни в одну другую локацию по пути, поэтому вы не раскрываете в них следы, если играете за Охотников.





Стоимость и условия

Чтобы разыграть некоторые карты, нужно находиться в локации определённого типа и/или заплатить жетоны гнева. Нужный тип локации указан на карте слева от символа действия, а стоимость в жетонах гнева — справа. Вы не можете разыграть такую карту, если находитесь не в соответствующей локации или не можете заплатить жетоны гнева.



Пример: «Наскок»

Разыгрывая «Наскок», вы выбираете, в каком порядке применить эффекты. Вы также можете не перемещаться и/или не атаковать.



Пример: «Расправа»

Разыгрывая «Расправу», вы должны полностью применить все эффекты: сначала атаковать, затем переместиться на 1 шаг.

Пример: «Неистовство»

Если у вас открыто «Неистовство», то, разыграв «Топот» и применив все его эффекты, вы должны атаковать.

Пример: «Стадо»

Когда вы разыграли «Топот», но ещё не применили его эффект, ваши боевые кабаны могут использовать «Натиск».





Пример: «Топот»

Чтобы разыграть «Топот», вы должны находиться в лесу.



Пример: «Приспешники»

Чтобы разыграть «Приспешников», нужно заплатить 1 жетон гнева.

Ход игры

Раунды

В зависимости от сценария игра может длиться разное количество раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз: утро, день и ночь. Утром игроки набирают карты, днём выполняют действия, а ночью могут получить награды сценария и открыть свои улучшения.

Утро

Драфт

(см. с. 19)

День

Выполнение действий:

- Разыграть карты
- Сбежать
- Спасовать

(см. с. 19)

Ночь

1. Проверка наград сценария
2. Сброс и обновление
3. Восстановление здоровья
4. Открытие улучшений

(см. с. 20)

Начало игры

В первом раунде перед фазой утра Зверь помещает свою фигурку в логово (начальная локация Зверя). Затем он должен переместиться на 2 шага. После этого Охотники по очереди помещают свои фигурки в поселения на поле. Охотники могут начать игру в одном поселении или в разных.



Пример

Болгин решает переместиться на один шаг на север, затем на восток. Охотники помещают свои фигурки в любые поселения: Ассар начинает в Тиведене, а Иона — в Винтервике. Увлекательная партия в «Зверя» вот-вот начнётся!



Первая партия

Перед вашей первой партией рекомендуем ознакомиться с разделом «Выбор персонажа» на с. 25. За одних Зверей играть сложнее, а за других — проще. Описание Охотников на с. 27 подскажет, в какой последовательности им выгоднее действовать.





Утро

В фазу утра игроки участвуют в драфте: получают карты действий, а затем обмениваются ими, выбирая по 1 из доставшихся. Некоторые улучшения позволяют игрокам выполнять действия до наступления утра. Такие действия выполняются перед драфтом.

Драфт

Перемешайте карты действий и раздайте каждому игроку необходимое количество карт (см. ниже). Каждый игрок оставляет себе 1 карту и передаёт остальные в направлении по часовой стрелке. Игроки повторяют этот процесс, пока не передадут последнюю карту. Оставленные карты передавать нельзя. После того как у каждого игрока окажется необходимое количество карт, отложите остальные карты лицом вниз. Такие карты будут называться неиспользованными картами действий.

Драфт для 2 игроков

При игре вдвоём один из игроков контролирует сразу двух Охотников. Он не смешивает их карты, как бы выполняя роль двух разных игроков.

Каждый игрок берёт по 6 карт действий. Охотник оставляет по 2 карты вместо 1. По окончании драфта у Охотника должно быть 8 карт, у Зверя — 4 карты. Охотник распределяет карты по своему желанию поровну между двумя выбранными персонажами.

Драфт для 3 игроков

В начале драфта каждый игрок берёт по 4 карты действий.

Драфт для 4 игроков

При игре вчетвером у Зверя будет на 1 карту действия больше, чем у Охотников.

Перед драфтом Зверь берёт 1 случайную карту действия, смотрит её и откладывает. Затем каждый игрок берёт по 3 карты действий и начинается драфт. По окончании драфта Зверь берёт отложенную карту в руку.

День

В фазу дня каждый игрок сможет сделать несколько ходов. Зверь всегда ходит первым, затем по часовой стрелке ходят Охотники. В свой ход игрок может выбрать один из следующих вариантов:



А. Разыграть карты

Подавляющее большинство действий (перемещение, атака, поиск или призыв) выполняется путём розыгрыша карт из руки. В свой ход можно разыграть не более 1 карты с красным действием  и не более 1 карты с синим действием :



Карты можно разыгрывать в любом порядке. Прежде чем разыграть новую карту, вы обязаны применить эффекты первой карты, а затем сбросить её.



Б. Сбежать

Сбросьте 1 карту любого типа из руки, чтобы переместиться не более чем на 1 шаг. Это действие выполняется вместо розыгрыша карт.



В. Спасовать

Вы можете пропустить ход, если у остальных игроков больше карт действий в руке, чем у вас, или столько же.

Фаза дня завершается, когда спасуют все игроки подряд.

Ночь

Фаза ночи состоит из следующих этапов:



1 Проверка наград сценария

Каждую ночь игроки получают награды сценария, если смогли выполнить необходимые условия. Слева в сценарии указаны условия и награды для Зверя, а справа — для Охотников. Если условия разделены горизонтальной белой чертой (такие как условия первой ночи для Зверя в сценарии на примере справа), достаточно выполнить хотя бы одно из них. Первым награду всегда получает Зверь.

Например, в первую ночь Зверь проверяет условия, указанные в левой части сценария, и, если они выполнялись в какой-либо момент, получает соответствующую награду. Затем Охотники так же проверяют условия в правой части сценария и получают свои награды. Каждый Охотник получает свои индивидуальные награды (например, перемещение и жетон гнева) в любом порядке.

Вы можете получить награды только текущей ночи (если выполнили нужные условия), но не предыдущих или следующих. Проверка условий и получение наград происходит каждую ночь.

2 Сброс и обновление

Каждый игрок сбрасывает из руки все карты действий и возвращает в руку карты своих способностей. Обновляется арсенал.

Карты действий



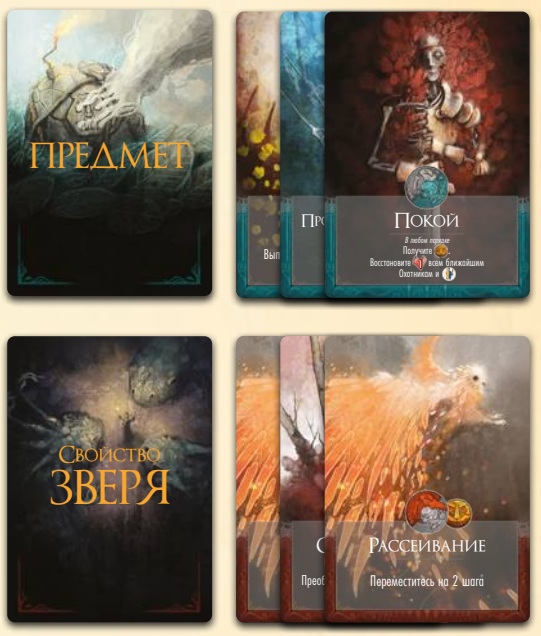
Если у вас в руке остались карты действий, сбросьте их.

Карты способностей



Верните в руку все ваши карты способностей из сброса.

Арсенал



Сбросьте все раскрытые карты в арсенале, затем выложите лицом вверх по 3 новые карты из колод свойств Зверя и предметов Охотников.

3 Восстановление здоровья

Животные и поселенцы восстанавливают здоровье — уберите их жетоны ранений. Охотники, погибшие в течение дня, также восстанавливают здоровье и помещают свои фигурки в любые поселения на свой выбор (см. с. 14).

4 Открытие улучшений

Каждую ночь Зверь и Охотники могут открывать улучшения. На планшетах игроков указаны все улучшения и их стоимость.

Если вы открываете красное улучшение, то должны применять его эффект с этого момента и до конца игры. Если вы открываете жёлтое улучшение, его эффект применяется сразу и только один раз за игру. За улучшения игроки платят жетонами гнева. Даже если стоимость равна нулю, это улучшение всё равно нужно открыть, чтобы оно вступило в силу.

Зверь всегда открывает улучшения первым. Вы можете открыть сколько угодно улучшений на этом этапе, если у вас достаточно жетонов гнева. Чтобы открыть улучшение, сбросьте необходимое количество жетонов гнева и поместите в выбранную ячейку маркер улучшения. Улучшение нельзя открыть повторно.

Если в описании эффекта улучшения нет слова «можете» или уточнения «в любом порядке», вы не можете отказаться от применения этого эффекта.



«Охотничьи угодья»

Улучшение «Охотничьи угодья» (жёлтое) стоит 1 жетон гнева и даёт эффект, который нужно сразу же применить.

«Бойня»

Улучшение «Бойня» (красное) стоит 0 жетонов гнева и даёт эффект, который вы должны применять до конца игры.

Повышение урона

Обычные атаки наносят 1 ранение. Улучшенные атаки наносят 2 ранения.



Открыв улучшение, поместите в его ячейку маркер улучшения.

На этом ночь завершается, и наступает утро.

Если никто из игроков не выполнил условия конца сценария, то начинается фаза утра следующего раунда.

Пример нескольких ходов



Болгин находится в болоте с овцой в двух шагах от последнего известного Охотникам местоположения. Она перемещалась на север, затем на запад. Хельга обнаружила её след и находится в одном шаге от неё.

Сейчас ход Болгин.





Болгин разыгрывает «Поглощение», раскрывает себя, убивает овцу и получает за это жетон гнева. Её фигурка помещается в эту локацию, а фигурка убитой овцы — на её планшет. Все следы убираются, Болгин показывает Охотникам выложенные карты движения, затем возвращает их в колоду.

Болгин разыгрывает «Воодушевление», помещает помощника в локацию Хельги и перемещается на 2 шага. Она перемещается на 1 шаг на север, а затем решает затаиться.





Ход Хельги. Она разыгрывает «Выслеживание» и перемещается в локацию с фигуркой Болгин. Так как фигурка Зверя считается следом, Хельга может продолжать перемещение. Она перемещается к сторожевой вышке и обнаруживает там след. Сторожевая вышка не раскрыла новых следов вокруг, и Хельга понимает, что Болгин затаилась, поэтому разыгрывает «Охоту».





Чтобы избежать этой атаки, Болгин разыгрывает «Интуицию», оплачивает её стоимость (1 жетон гнева) и перемещается на 1 шаг на запад. Так как Хельга по-прежнему стоит в локации со сторожевой вышкой, после перемещения Болгин выкладывает в свою локацию жетон следа.



Ваша первая партия?

Режим для новичков

«Зверь» — игра, которая раскрывается постепенно: с каждым разом вы будете всё больше понимать, что делать на поле, как взаимодействуют карты и как побеждать. Но в первой партии у вас ещё нет опыта, и поэтому мы рекомендуем выбирать сценарии попроще: «Месть природы» для 2–3 игроков или «Нападение на Северные заставы» для 4 игроков. Выбрав рекомендованных персонажей и взяв указанные ниже карты, пропустите первую утреннюю фазу драфта.

2–3 Игрока

Игрок 1 (Зверь)
Рекомендуемый персонаж: Болгин
Начальные карты действий:
«Нападение», «Рывок», «Облава», «Тёмные деяния»

Игрок 2 (Охотник)
Рекомендуемый персонаж: Хельга
Начальные карты действий:
«Стимул», «Бег», «Выслеживание», «Тайный путь»

Игрок 3 (Охотник)
Рекомендуемый персонаж: Ассар
Начальные карты действий:
«Адаптация», «Воодушевление», «Спешка», «Алчность»

4 Игрока

Игрок 1 (Зверь)
Рекомендуемый персонаж: Болгин
Начальные карты действий:
«Нападение», «Рывок», «Облава», «Тёмные деяния»

Игрок 2 (Охотник)
Рекомендуемый персонаж: Хельга
Начальные карты действий:
«Стимул», «Бег», «Тайный путь»

Игрок 3 (Охотник)
Рекомендуемый персонаж: Варья
Начальные карты действий:
«Адаптация», «Спешка», «Алчность»

Игрок 4 (Охотник)
Рекомендуемый персонаж: Иона
Начальные карты действий:
«Воодушевление», «Тёмные ритуалы», «Выслеживание»

Сообщество

Остались вопросы по игре или ищете компанию единомышленников? Используйте QR-код и присоединяйтесь к нашему чату в «Телеграме»!

Что будет, если Зверь раскроется в логове?

Логово Зверя считается частью всех зон, а также лесом, болотом и пещерой, поэтому Охотники могут применить все ловушки с этими типами локаций.

Что будет, если эффект требует переместиться за пределы поля?

В таком случае ваше перемещение прерывается. Зверь не выкладывает карты движения для такого перемещения.

Могут ли закончиться те или иные компоненты?

Нет, компоненты считаются бесконечными, за исключением жетонов древней силы, фигурок помощников и сторожевых вышек.

Могу я использовать «дымовую бомбу» против помощника?

Нет, «Дымовая бомба» не предотвращает урон от помощников.

Могу я построить несколько сторожевых вышек в одной локации?

Да, в одной локации можно построить любое количество вышек, однако их запас ограничен.

Сколько персонажей может находиться в одной локации одновременно?

Ограничений по количеству Охотников, Зверей, помощников, сторожевых вышек, животных или поселенцев в одной локации нет.

Могу я поместить ловушку в зону, где уже есть 3 ловушки?

Нет, три — это максимальное количество ловушек в одной зоне. Их нельзя заменить, пока вы их не примените и не сбросите.

Могу я разыграть и сразу применить ловушку, если Зверь уже раскрыт?

Ловушки применяются, когда Зверь раскрывается. Можете разыграть новую ловушку, но применить её, когда Зверь раскроется в следующий раз.

Советы для начинающих

Погружайтесь в игру

«Зверь» — довольно простая игра, но разобраться во всех её тонкостях может быть не так легко. Решить, в какой момент и что разыграть — это настоящая головоломка. Мы рекомендуем изучать игру так, как вам нравится, но вот несколько полезных советов:



Перемещение — залог успеха

Ваши карты определяют количество шагов, которые можно сделать днём. Постарайтесь взять хотя бы несколько карт с эффектом перемещения во время драфта и используйте их с умом. Иногда лучше затаиться, пока не будете уверены, что пора действовать!

Ваши карты — это ваше преимущество

Если у вас закончатся карты, ваши соперники уже не встретят сопротивления до завершения фазы дня. Продумайте стратегию и не бойтесь спасовать, если у вас мало карт действий.



Бей и беги

Если, будучи Зверем, вы опасаетесь, что Охотники смогут добраться до вас, то чтобы спрятаться после атаки, разыграйте карту с синим действием, которая позволяет перемещаться.

Вместе охотники сильнее

Чтобы наиболее выгодно применять эффекты многих карт, Охотникам лучше держаться вместе. «Стимул», «Воодушевление», «Алчность» и «Тёмные ритуалы» становятся намного сильнее, если ваша команда заранее спланировала, когда их разыграть.





Сокращайте дистанцию

Устали бегать? Играя за Охотника, попробуйте заполучить «Адаптацию» или «Тайный путь» во время драфта. Эти карты позволят сразу же перенестись из одной локации в другую, подобравшись ближе к Зверю или к товарищам по команде.

Выбор персонажа

Стиль игры и сложность

Информация далее даст вам хорошее представление о Зверях и Охотниках в игре. Для каждого Зверя указана сложность игры, а для каждого Охотника — предпочтительная очерёдность хода. Имейте это в виду, создавая команду!



Болгин

Сложность: низкая

Болгин особенно хороша, если ей удаётся затянуть жертву в свои болота. Она ищет одиноких поселенцев и старается изолировать Охотника от его союзников. Её полипы и улучшения помогают преобразовывать местность вокруг и вознаграждают за успешные убийства.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность



Фенгрир

Сложность: низкая

Прежде чем показаться у поселений, быстрая и агрессивная Фенгрир прочёсывает лес в поисках добычи. Крайне подвижная волчица останавливается лишь для того, чтобы нанести удар. Благодаря улучшениям помощники Царицы волков могут преследовать своих жертв или перемещаться вместе с ней.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность



Хогбад

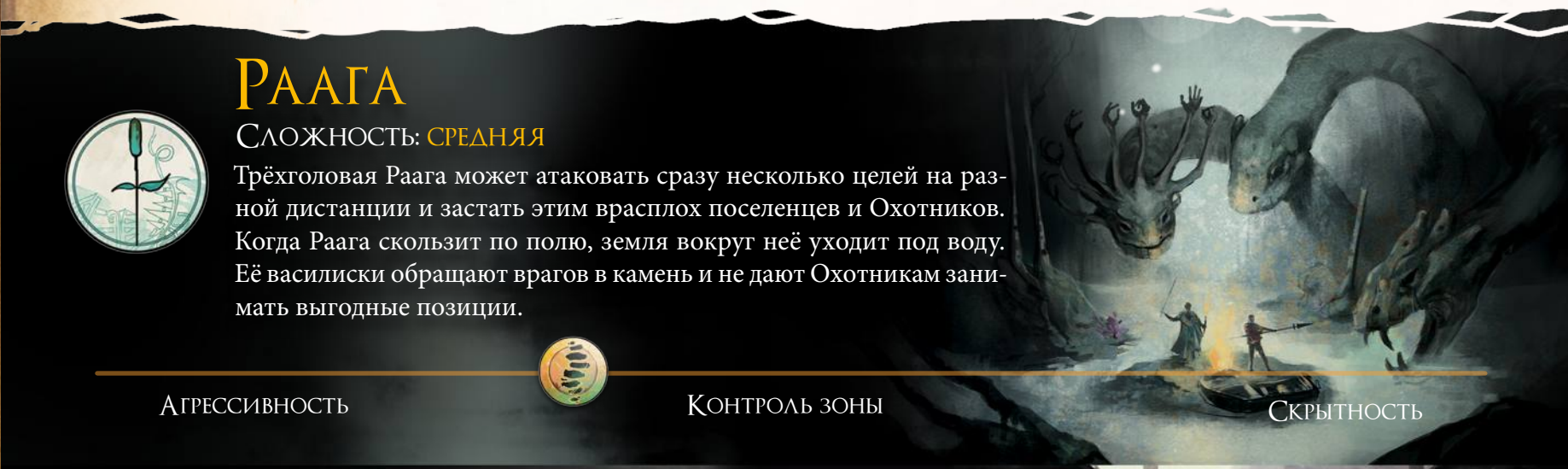
Сложность: низкая

Хогбад предпочитает отсиживаться в своих лесах, подальше от Охотников. Он может выскакивать из засады или стремительно менять позицию, расталкивая всех на своём пути. Улучшения и боевые кабаны помогают ему подготовить поле, чтобы диктовать свои условия.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность

Первая партия

Для первой партии рекомендуем Зверю присмотреться к персонажам с низкой сложностью, а Охотникам — сформировать команду, в которой будут персонажи с разной предпочтительной очерёдностью хода.

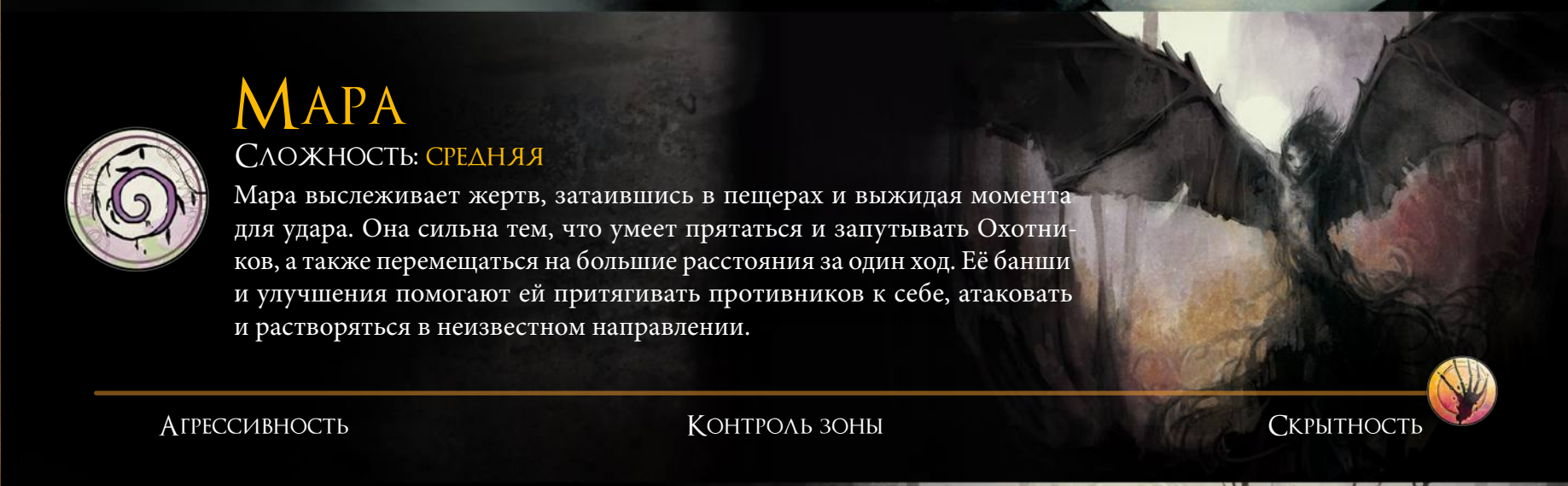


Раага

Сложность: средняя

Трёхголовая Раага может атаковать сразу несколько целей на разной дистанции и застать этим врасплох поселенцев и Охотников. Когда Раага скользит по полю, земля вокруг неё уходит под воду. Её василиски обращают врагов в камень и не дают Охотникам занимать выгодные позиции.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность

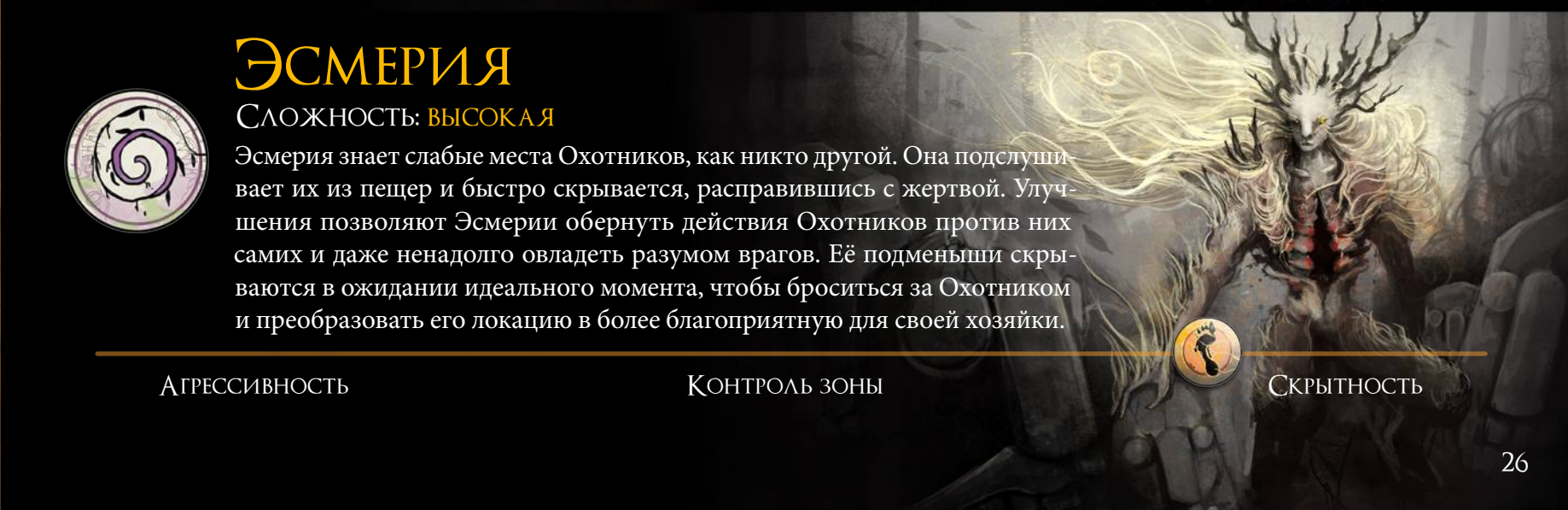


Мара

Сложность: средняя

Мара выслеживает жертв, затаившись в пещерах и выжидая момента для удара. Она сильна тем, что умеет прятаться и запутывать Охотников, а также перемещаться на большие расстояния за один ход. Её банши и улучшения помогают ей притягивать противников к себе, атаковать и растворяться в неизвестном направлении.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность



Эсмерия

Сложность: высокая

Эсмерия знает слабые места Охотников, как никто другой. Она подслушивает их из пещер и быстро скрывается, расправившись с жертвой. Улучшения позволяют Эсмерии обернуть действия Охотников против них самих и даже ненадолго овладеть разумом врагов. Её подменыши скрываются в ожидании идеального момента, чтобы броситься за Охотником и преобразовать его локацию в более благоприятную для своей хозяйки.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность



Хельга

Очерёдность хода: ранняя

Роль: ясновидящая

Хельга научилась видеть глазами Зверя и узнавать пути, которыми он ходил. Благодаря незаменимым для команды талантам ясновидящей, Охотники не отстают от цели ни на шаг.





Варья

Очерёдность хода: ранняя/средняя

Роль: предводительница

Варья — действующий командир Охотников. Повинуясь её приказам, Охотники и поселенцы перемещаются по полю. Так, союзники Варьи быстро меняют свои позиции, адаптируясь к текущим задачам.



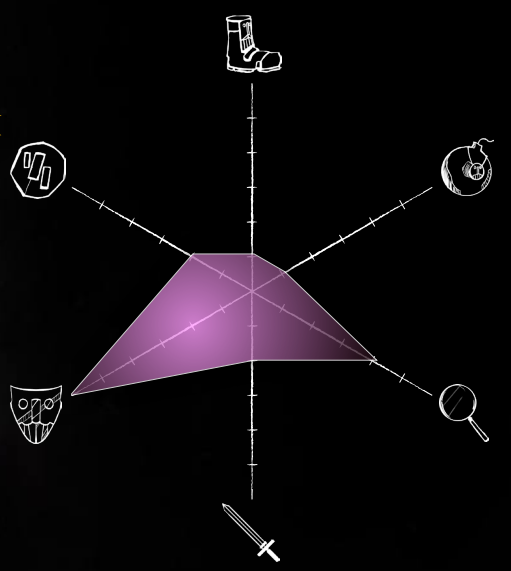


Гримгир

Очерёдность хода: ранняя/средняя

Роль: дозорный

Гримгир легко возводит сторожевые вышки и оборонительные сооружения, ограничивая Зверя в перемещениях по окрестностям. Бдительный взор Гримгира, стоящего в первых рядах обороны, не пропустит приближения противника.





Иона

Очерёдность хода: средняя/поздняя

Роль: арбалетчица

Огромный арбалет Ионы вселяет ужас в сердца Зверей. Не прекращая преследования, она убивает их помощников с большого расстояния и ждёт удобного момента, чтобы сделать решающий выстрел.





Ассар

Очерёдность хода: любая

Роль: разведчик

Ассар — самый быстрый среди Охотников и способен обогнать даже Зверя. Его острый нюх на следы может быстро привести команду к Зверю. Ассар быстро учится и старается копировать навыки своих союзников.





Крим

Очерёдность хода: любая

Роль: мастер ловушек

Мудрый Крим мастерит и расставляет ловушки по всей округе. Хотя он не так силён, как его товарищи, хитрость, многолетний опыт и правильно подобранные инструменты Крима представляют серьёзную угрозу для любого Зверя.

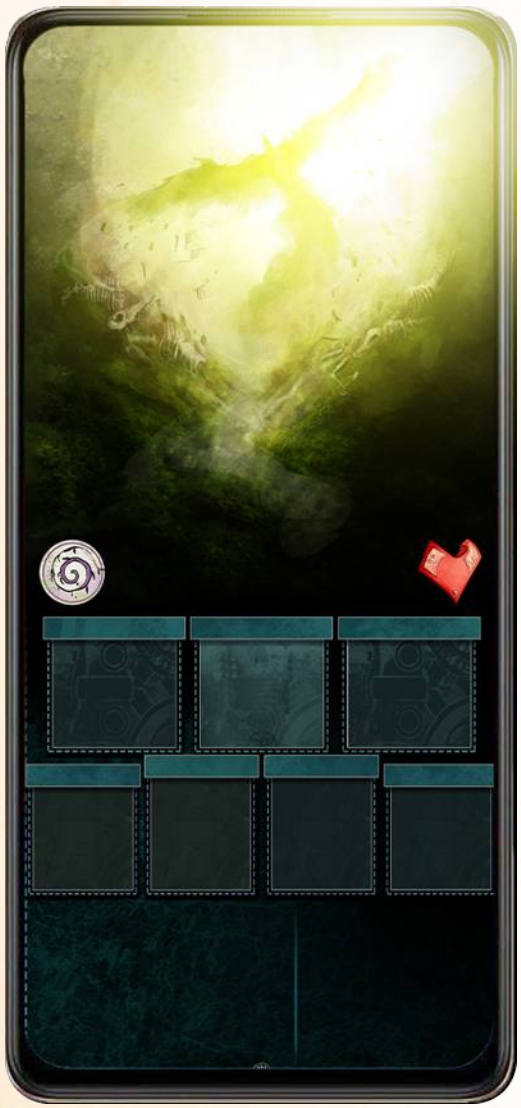




Гильдия творцов

Ищете больше контента?

Мы верим, что игра живёт до тех пор, пока живо сообщество. Поэтому мы создали инструменты, с помощью которых вы можете создавать свой уникальный контент для «Зверя». Заходите на studiomidhall.com/creatorsguild, чтобы найти новые или создать собственные сценарии, Зверей, Охотников и многое другое!



Создавайте Зверей и Охотников

Создавайте своих Зверей и Охотников и делитесь ими с другими игроками. Добавляйте новые улучшения, иллюстрации, способности, истории и многое другое!

Создавайте сценарии

Добавляйте в игру свои собственные сценарии. Исследуйте новые игровые режимы с легендарными правилами и оригинальными способами победы. Или играйте в одиночные сценарии!

Делитесь своими творениями

Делитесь своими творениями со всем миром, оценивайте чужие работы, оставляйте комментарии и многое другое!

Отсканируйте QR-код,
чтобы попасть в «Гильдию творцов»

Создатели игры

Арон Мидхолл
Иллюстрации,
графический дизайн
и разработка игры

Илон Мидхолл
Разработка игры

Ассар Петтерссон
Веб-разработка,
3D-графика
и разработка игры

Спасибо всем, кто поддержал наш проект
«Зверь» стал реальностью благодаря вам. Большое спасибо всем 8817 игрокам, поддержавшим оригинальный релиз на Kickstarter, и отдельное спасибо всем 7500+ игрокам, поддержавшим нас на Gamefound.

Правила версии 2.0
Благодарим замечательных Дилана Фаррела, Тайлера Экстеда и Рафела Сервента за помощь в редактуре и структурировании правил версии 2.0. Спасибо всем корректорам за их труд и дельные замечания.

Тестирование игры и моральная поддержка
Спасибо Сигге Рюстельду, Андре Йоханссону, Антону Карлссону, Пеедеру Саленваллу, Антону Иттереллу, Одену Петтерссону, Андреасу Леннартссону, Филипу Бонтину, Антону Скёльду, Лав Андерссон, Харрисону Штерну и Бьёрну Берглунду.

Особая благодарность активным участникам нашего сообщества
Спасибо Adsartha, Хендрику Штрауссу, Шону Г. Кейсу, Джоэлу Годдарду, Райану Лорду, Золтану Харшеги, Александру Берроузу, Виктории Берроуз, Эндрю Мендоса, Кайлу Кингу, Undead, Axelaxe, Виктору Коху, Леонарду, Maëlig, Оскару Манфреду и Павлу (Вторушке) Григорьеву.

M.O.B Vanguard
Спасибо Майклу Рафтопулосу и его команде за помощь в широком распространении игры и дополнений, а также за то, что был нашим наставником и другом в этом невероятном путешествии.

Миниатюры
Благодарим Джона Вассилиадиса за создание дополнительных миниатюр, с которыми игра в «Зверя» становится ещё более увлекательной.

Гильдия творцов
Спасибо Devoteam (Шами, Габриэль, Оскар, Оскар, Валерия и Назар) за разработку сайта и «Гильдии творцов».

Музыка

Альбин Ларссон
В нашей маленькой семье пополнение — встречайте талантливого Альбина Ларссона, который записал музыку для «Зверя». Можете послушать официальный саундтрек к «Зверю» в «Яндекс Музыке».

Отсканируйте QR-код
Этот код ведёт к музыке!



Присоединяйтесь к сообществу «Зверя»!

WWW.STUDIOMIDHALL.COM

Смотрите обучающие видео | Скачивайте правила на разных языках | Будьте в курсе предстоящих игр, новостей и проектов

Создавайте собственных Зверей, Охотников и сценарии в «Гильдии творцов»

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчики: Даниил Яковенко, Валерия Зитева

Корректор: Ирина Котова

Редакторы: Иван Ионов, Максим Книшевицкий, Никита Черкасов

Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта

Руководители проекта: Полина Коптева, Артём Савельев

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Studio Midhall

GAGA GAMES