



VÍTEJTE NA DIVOKÉM SEVERU...

... v kraji neprobádaném, tajemném a nebezpečném. Když Sever spatřili první lidé, domnívali se, že našli neposkvrněný ráj na zemi. Rostly zde bujné lesy, jezera překypovala rybami a z hor přitékaly potoky chladivé a průzračné vody. Když ale začali budovat své osady, postupně proměnili husté lesy na prořídle mýtiny. A příroda, která doposud jen tiše přihlížela vlastní zkáze, se jala bránit. Z temnot se vynořily Bestie, zuřivá mytická stvoření, jejichž pařátům, tesákům a čarovným silám se běžný člověk nedokáže ubránit. Osadníci Severu proto do svých služeb povolali zkušené lovce a dali jim jasný úkol: najděte a sprovedte ze světa Bestie dřív, než udělají ony to samé nám.

JEDEN PROTI VŠEM

Jeden hráč se ujme role Bestie a bude čelit ostatním hráčům, kteří představují skupinu lovců. Bestie zvítězí, pokud se jí podaří zabít určitý počet osadníků. Lovci zvítězí jedním ze dvou způsobů: buďto Bestii skolí, nebo ustojí nápor Bestie dostatek dní (*kol*) na to, aby stihly dorazit posily.

Pokud hrajete hru Bestie poprvé, měl by se role Bestie ujmout ten hráč, který se nejlépe vyzná v pravidlech.



OBSAH

HERNÍ MATERIÁL 3

PŘÍPRAVA HRY 4

SMLOUVY 5

OBEČNÁ PŘÍPRAVA HRY 6

KARTY 7

ZÁKLADNÍ PRINCIPY 8

 Provádění akcí 8

Zlatá pravidla 8

 Pohyb Bestie 9

Pohyb lovců 9

 Stopy 9

Odhalení 11

Prohledání 11

Útok 11

  Zášť 12

Smrt hráče 12

 Prastará síla 12

 Strážní věže 12

 Zplozenci 13

    Terén 14

Oblasti 14

Proměna 14

 Pasti 15

 Reakce 16

Načasování efektů 16

Klíčová slova 17

Poplatky a podmínky 17

PRŮBĚH HRY 18

Úsvit 19

Draft 19

Den 19

Noc 20

PŘÍKLAD TAHU 22

HRAJETE POPRVÉ? 23

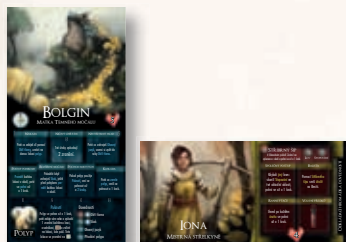
RADY PRO ZAČÁTEČNÍKY 24

VÝBĚR POSTAVY 25

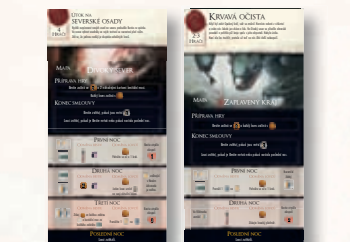
HUDBA 30

TVŮRCI 30

HERNÍ MATERIÁL



DESKY HRÁČŮ
6 Bestií a 6 lovců



2 OBOUSTRANNÉ SMLOUVY



16 AKČNÍCH KARET



6 ŽETONŮ STRÁŽNÍCH VĚŽÍ



FIGURKY HRÁČŮ
6 Bestií a 6 lovců



18 ZÁŠTÍ
6 s hodnotou 3 a 12 s hodnotou 1



18 KARET DOVEDNOSTÍ LOVCŮ



7 SEDLÁKŮ



15 FIGUREK ZPLOZENCŮ



27 ŽETONŮ TERÉNU
a 1 plátěný pytlík



24 KARET DOVEDNOSTÍ BESTIÍ



7 ŠLECHTICŮ



1 OBOUSTRANNÝ HRNÍ PLÁN



19 ŽETONŮ VYLEPŠENÍ



48 KARET POHYBU BESTIE



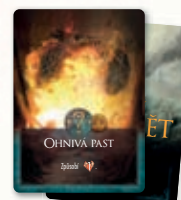
28 OVCÍ



1 MAPKA, ZÁSTĚNA A UKAZATEL
AKTUÁLNÍ LOKACE A FIX



12 ŽETONŮ ZRANĚNÍ
6 s hodnotou 3
a 6 s hodnotou 1



25 KARET PŘEDMĚTŮ



19 KANCŮ



30 ŽETONŮ STOP



3 ŽETONY PRASTARÉ SÍLY



25 KARET BESTIÁLNÍCH MOCÍ



4 MEDVĚDI

OSADNÍCI

ZVÍŘATA

PŘÍPRAVA HRY

SPOLEČNÝ MATERIÁL

1. **Zásoba:** Všechny žetony terénu vložte do pytlíku. Žetony zranění, zášti, vylepšení, strážních věží a prastaré síly roztrďte a utvořte společnou zásobu na dosah všech hráčů.
2. **Smlouva a herní plán:** Vyberte smlouvu (*viz str. 5*). Herní plán umístěte na stůl otočený na odpovídající stranu. Jižní okraj mapy by měl být otočený směrem k hráči Bestie.
3. **Zvířata a osadníci:** Rozmístěte zvířata a osadníky na herní plán, na lokace s odpovídajícími symboly.
4. **Nabídky karet:** Zamíchejte zvlášť balíčky Bestiálních mocí a předmětů. Umístěte je lícem dolů na stůl. Poté z každého balíčku otočte 3 vrchní karty a umístěte je lícem vzhůru poblíž balíčku. Tyto karty tvoří nabídku karet.
5. **Akční karty:** Zamíchejte balíček akčních karet.

PŘÍPRAVA HRÁČE

- A. Bestie:** Jeden hráč se ujme role Bestie. Vybere si desku Bestie a spolu s odpovídající figurkou a zplozenci ji umístí před sebe na stůl. Stopy také dejte hráči Bestie. Hráč Bestie si vezme svou mapku se zástěnou a umístí je před sebe. Karty pohybu položí vedle zástěny. Poblíž mapky umístěte fix nebo žeton aktuální lokace.
- B. Lovci:** Ostatní hráči budou lovci. Každý hráč si vybere 1 desku lovce a spolu s odpovídající figurkou ji umístí před sebe na stůl (*viz str. 18*). Při hře 2 hráčů si hráč vybere 2 lovce a umístí před sebe obě desky spolu s odpovídajícími figurkami.
- C. Dovednosti:** Každý hráč si vezme karty dovedností, které náleží jeho lovcovi či Bestii.
- D. Zášť:** Vezměte si tolik záští, kolik je určeno v sekci přípravy hry na smlouvě, spolu s dalším případným herním materiálem.



HRAJETE POPRVÉ?

V zadní části pravidel najdete rady pro výběr postavy (viz str. 25) a režim pro začátečníky (viz str. 23).

SMLOUVY

SMLOUVY

Než budeme pokračovat dál, je potřeba vysvětlit klíčový herní prvek – Smlouvy.

Při partii **BESTIE** vždy použijete jednu smlouvu.

Pokud hrajete poprvé, doporučujeme použít buďto smlouvu „Krvavá očista“, nebo „Útok na severské osady“, v závislosti na počtu hráčů ve hře.

POČET HRÁČŮ

Smlouva vždy vyžaduje určitý počet hráčů.

HERNÍ PLÁN

Smlouva určuje, na které straně herního plánu budete hrát. Otočte herní plán na odpovídající stranu.

PŘÍPRAVA HRY

Na každé smlouvě jsou speciální pokyny pro přípravu hry. V případě Krvavé očisty například dostane Bestie na začátku 2 zášti  a každý lovec 1 zášť .

KONEC SMLOUVY

Na smlouvě je také uvedeno, čeho musí každá strana dosáhnout, pokud chce zvítězit. Jakmile jedna strana dosáhne podmínky konce smlouvy, hra okamžitě končí.

KONTROLA BĚHEM NOCI

Každé kolo hry končí fází noci. Během této fáze mohou lovci a Bestie získat speciální odměny, pokud dosáhnou určitých podmínek. V případě Krvavé očisty (*napravo*), pokud Bestie do začátku první noci zabije 2 ovce  anebo 1 divočáka , bude moci proměnit šlechtice  na sedláka . Pokud jako odměnu lovci získají zášť, předměty, pohyb, či prastarou sílu, pak tuto odměnu získá každý žijící lovec.

Po určitém počtu nocí lovci nebo Bestie automaticky zvítězí. V případě Krvavé očisty (*napravo*) zvítězí lovci, pokud nastane třetí noc.

LEGENDÁRNÍ PRAVIDLA

Některé smlouvy přinášejí do hry nová pravidla a mechaniky. Tato pravidla jsou povinnou součástí smlouvy. Najdete je pod hlavičkou **legendární pravidla**.



KRVAVÁ OČISTA

Když byl zabit Opeřený král, svět se změnil. Namísto radosti z vítězství a oslav nás čekala jen zkáza a běs. Na Divoký sever se přivalila obrovská povodeň a pohltila půl kraje spolu s jeho obyvateli. Nebylo úniku. Není ale čas truchlit, protože už teď na nás číhá další nebezpečí.

2-3 HRÁČI



MAPA  ZAPLAVENÝ KRAJ

PŘÍPRAVA HRY

Bestie začíná se  a každý lovec začíná s .

KONEC SMLOUVY

Bestie zvítězí, pokud jsou mrtví .

Lovci zvítězí, pokud je Bestie mrtvá nebo pokud nastala poslední noc.

PRVNÍ NOC

 ODMĚNA BESTIE Proměň 1  na  .	 ODMĚNA LOVCŮ Pohněte se až o 1 krok.	Nezemřel žádný 
---	---	--

DRUHÁ NOC

Ve Vildmarku zemřel 	 ODMĚNA BESTIE	 ODMĚNA LOVCŮ Získejte lovecký předmět.	Bestie utrpěla alespoň 
---	---	---	--

POSLEDNÍ NOC
Lovci zvítězili.



OSADNÍCI

Tento symbol znamená jak sedláka, tak šlechtice.



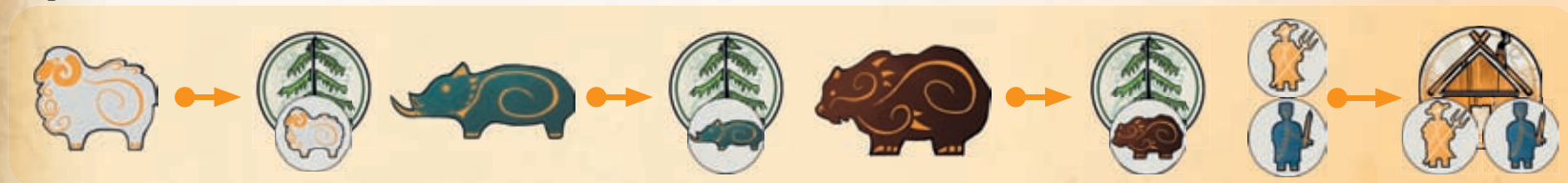
SPOLEČNÝ MATERIÁL



POKRAČOVÁNÍ

ZVÍŘATA A OSADNÍCI

Zvířata a osadníky umístíte na vyznačené lokace na mapě. Tento postup může být upraven pravidlem v sekci příprava hry na použité smlouvě.



USAZENÍ, ZPLOZENCI A KARTY DOVEDNOSTÍ

Je na čase, aby se Bestie a lovci usadili správně kolem stolu a vzali si do ruky karty dovedností.

USAZENÍ KOLEM STOLU

Hráč Bestie by měl sedět tak, aby byl jižní okraj herního plánu otočený přímo proti němu (*tzn. (S)ever bude nahoře a (J)ih dole*). Figurku Bestie umístíte doprostřed mapy (*viz str. 18*). Lovci by měli sedět kolem stolu tak, aby se mohli v případě potřeby bez problémů podívat na karty svých spoluhráčů.



DESKA HRÁČE BESTIE



POČÁTEČNÍ ZDRAVÍ

Tolik zranění může vaše postava utrpět, než zemře.

ZPLOZENCI

Každá Bestie má své vlastní zplozence. Počet zplozenců, které má k dispozici, najdete ve spodní části každé desky Bestie. Umístíte je poblíž desky Bestie.



DESKA HRÁČE LOVCE

KARTY DOVEDNOSTÍ

Každý hráč dostane karty dovedností, které patří jeho lovcem nebo Bestií. Názvy těchto dovedností najdete na své desce hráče. Komu jednotlivé karty dovedností patří, poznáte podle rubu karet. Na desce hráčů je také seznam těchto karet. Bestie má vždy 4 karty, lovci 3.



DRUHY KARET A JEJICH ODKLÁDÁNÍ

Ve hře je hned několik druhů karet. Ve svém tahu **smíte zahrát až 2 karty**. Každou kartu zahrajete a odložíte zvlášť. Teprve po zahrání a odložení jedné karty se rozhodnete, zda zahrajete druhou kartu nebo ukončíte svůj tah.



KARTY DOVEDNOSTÍ

Každý hráč dostane karty dovedností, které patří jeho lovcovi nebo Bestii. Názvy těchto dovedností najdete na své desce hráče. Komu jednotlivé karty dovedností patří, poznáte podle rubu karet. Zahrané karty dovedností odkládejte lícem vzhůru vedle své desky hráče. Během noci (*viz str. 20*) si vezmete tyto karty zpět do ruky.

AKČNÍ KARTY

Akční karty získáte během draftu ve fázi úsvitu. Akční karty smí zahrát jak Bestie, tak lovci. Lovci vždy použijí horní efekt na kartě. Bestie vždy použije spodní efekt. Zahrané akční karty odkládají všichni hráči lícem vzhůru na společnou odkládací hromádku, která by měla být na dosah všech hráčů.

KARTY POHYBU BESTIE

Tyto karty nikomu nerozdáváte, nedobíráte si je, ani je nikdo nemůže mít v ruce. Jejich jediným účelem je to, že Bestie pomocí nich zaznamenává svůj pohyb. Bestie má balíček karet pohybu vždy po ruce a jediné Bestie smí s balíčkem manipulovat. Smí jej také libovolně procházet. Odložené karty pohybu dejte vždy zpět do balíčku karet pohybu.

KARTY V NABÍDCE

BESTIÁLNÍ MOC A PŘEDMĚTY

Toto jsou speciální karty, které můžete během hry získat. Bestiální moc smí získat a zahrát pouze Bestie, předměty mohou získat a zahrát pouze lovci. Když získáte bestiální moc nebo předmět, smíte si do ruky vzít jednu z dostupných karet lícem vzhůru v nabídce, případně vrchní kartu z odpovídajícího balíčku. Tyto karty odhodíte pouze tehdy, pokud je zahrajete nebo pokud zemřete. Když tyto karty odhazujete, umístěte je lícem vzhůru poblíž odpovídajícího balíčku. **Když získáte předmět nebo bestiální moc, nedoplňujte nabídku.**



ZÁKLADNÍ PRINCIPY

ZLATÁ PRAVIDLA

Bestie se opírá o tři zlatá pravidla. **První pravidlo:** Herní efekty uvedené na herním materiálu mají vždy přednost před pravidly uvedenými v této příručce. **Druhé pravidlo:** Pokud chcete zvítězit jako lovci, musíte spolupracovat. V průběhu hry máte možnost kdykoli mluvit se svými spoluhráči lovci a ukazovat jim své karty. **Třetí pravidlo:** Všechny odhozené karty jsou považovány za veřejnou informaci. To znamená, že hráči si mohou kdykoli prohlédnout všechny odhozené karty (s výjimkou karet pohybu).

PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Když jste na tahu, musíte provést jednu z následujících možností:



A. HRANÍ KARET

Skoro každá akce, od pohybu přes útok po pátrání a vyvolání zplozence, je ve hře prováděna pomocí karet.

Pokud se ve svém tahu rozhodnete hrát karty, smíte zahrát až 2 karty, přičemž smíte zahrát maximálně jednu kartu s červeným symbolem a maximálně jednu kartu s modrým symbolem. V jednom tahu nikdy nesmíte zahrát dvě karty stejné barvy.



Smíte je zahrát v libovolném pořadí. Ale než se rozhodnete zahrát druhou kartu, musíte zcela vyhodnotit efekt první karty. Jakmile vyhodnotíte efekty karty, odložte ji.



POŘADÍ EFEKTŮ

Pokud na kartě není napsáno „poté“, smíte vynechat jeden či více efektů karty.

Příklad: Pokud zahrajete tuto kartu, smíte provést jeden krok, ale nezaútočit.



B. ÚTĚK

Odložte 1 libovolnou kartu a pohněte se o 1 krok. Útěk je to jediné, co v tahu provedete, a nelze jej kombinovat s hraním karet.



C. PASOVÁNÍ

Pasovat smíte pouze tehdy, pokud máte ze všech hráčů nejméně akčních karet v ruce (*nebo jste alespoň jedním z hráčů, kteří mají nejméně akčních karet v ruce*). Pokud ve svém tahu pasujete, vynecháte svůj tah, vystoupíte dočasně z probíhajícího kola a nezahrajete žádné karty. Když pasujete, nevystupujete ze hry trvale, pouze vynecháte tah. V příštím tahu smíte opět hrát karty nebo provést útěk. Teprve jakmile v jednom kole postupně pasují všichni hráči, aktuální fáze dne končí a nastane noc (*viz str. 18*).



REAKCE

Reakce jsou karty, které smíte zahrát i mimo svůj tah. Smíte je zahrát pouze tehdy, pokud je splněna určitá podmínka. Reakce smíte zahrát mimo svůj tah nezávisle na tom, zda ve svém tahu hrajete karty, utíkáte nebo pasujete (*viz str. 16*).

POHYB BESTIE

Bestie se pohybuje mezi lokacemi na herním plánu po vyznačených stezkách. Když se ovšem pohybuje po herním plánu, neposouvá svoji figurku. Její pohyb zůstává skrytý. Pokaždé když má Bestie provést krok, vybere kartu pohybu z balíčku a vyloží ji lícem dolů do oblasti „aktuální pohyb“ na herním plánu. Směr na kartě pohybu značí směr, kterým se Bestie pohnula. V sekci aktuálního pohybu smí být libovolný počet karet. Figurka Bestie na herním plánu představuje lokaci, kde byla Bestie naposledy spatřena. Skutečná lokace Bestie je ta lokace, na kterou vedou vyložené karty pohybu.



BEZ POHYBU

Pomocí karty **Bez pohybu** může Bestie zůstat stát na stejné lokaci. Bestie nesmí zahrát kartu **Bez pohybu**, pokud se nachází na lokaci s lovcem nebo osadníkem.

AKTUÁLNÍ POHYB



POHYB LOVCŮ

Stejně jako Bestie, i lovci se mezi lokacemi pohybují po vyznačených stezkách. Pohybující se lovec jednoduše posouvá svoji figurku o určitý počet kroků, jeden krok po druhém (výjimkou jsou karty, které říkají „přesunout se“).



STOPY

Stopy jsou žetony, které značí lokaci, na které se Bestie nacházela. Bestie musí stopu umístit na mapu, pokud se osadník nebo lovec nachází na lokaci, na kterou vede některá z karet aktuálního pohybu. Pokud na lokaci vede více karet (tzn. Bestie se přes tuto lokaci pohnula vícekrát), umístěte jednu stopu za každou kartu.

Jedinou výjimkou je karta **Bez pohybu**. Tato karta nevytváří stopy navíc. Nezapomeňte, že Bestie nesmí zahrát kartu **Bez pohybu**, pokud se nachází na lokaci s lovcem nebo osadníkem. To ovšem neznamená, že karta bez pohybu maže stopy z ostatních karet, pouze sama nevytváří stopu.

Lovec a osadník objeví stopy na své lokaci po každém kroku, i když jejich pohyb pokračuje dál. To je důležité pro kartu dovednosti zvanou **Stopování** a akční kartu **Na stopě**. Na těchto kartách také najdete výrazy „objeví/neobjeví“ se stopa. Odkazují na proces objevení stopy popsany výše, tzn. umístění stopy na herní plán. Ovšem, když se pohybuje Bestie a překročí nebo se dostane na místo s osadníkem/lovcem, umístí stopy až po provedení všech kroků a umístění karet pohybu, takže není jasné, který krok vytvořil jakou stopu.



BOLGIN

FANGRIR

MARA

RAAGA

HOGBAD

ESMERIE



Každá Bestie má své vlastní žetony stop, ale všechny fungují stejně. Některé karty odkazují na tento symbol , který značí stopy všeobecně. Zásoba stop je neomezená. Pokud vám dojdou stopy, použijte stopy jiné Bestie.



PŘÍKLAD
Bestie zahrála kartu **Běh** a smí se tedy pohnout až o 3 kroky. Bestie provede pohyb tím, že vybere ze svého balíčku 3 karty pohybu a vyloží je postupně lícem dolů na sekci herního plánu označenou „aktuální pohyb“: **Východ, sever a sever**. Po dokončení pohybu Bestie umístí stopu na lokaci s osadníkem.



PŘÍKLAD

Lovec Assar zahraje tuto kartu a vyhodnotí horní efekt. Pohne se o dva kroky, jeden po druhém. Assar provede jeden krok na **sever**, nenajde žádné stopy. Pak se pohne na **východ**. Tento krok odhalí stopu.



PŘESUNUTÍ

Karty, které umožňují lovcům se přesunout na specifickou lokaci, je tam přesunou pomyslnou „vzdušnou čarou“.

To znamená, že cestou neodhalí stopy. Lovce zvedněte a přemístěte na danou lokaci. Na nové lokaci se ale případná stopa objeví.

POUŽÍVÁNÍ MAPKY

Ve hře je také malá, oboustranná mapka se zástěnou, pomocí které Bestie sleduje svoji aktuální lokaci a může plánovat další tahy. Mapku lze používat dvěma způsoby. Buďto žetonem aktuální lokace zaznačíte aktuální lokaci, nebo mazacím fixem zapisujete své kroky na mapě.



FIXA

Pozor, první vydání hry Bestie neobsahovalo fix a mapka z tohoto prvního vydání není určena pro psaní fixem.

ODHALENÍ

Bestie je odhalena, pokud zaútočí nebo pokud lovec prohledá lokaci, kde se Bestie aktuálně nachází. Ve hře jsou také určité efekty karet nebo vylepšení, které nutí Bestii se odhalit. Pokud je Bestie odhalena, otočí lícem vzhůru karty, které leží v sekci aktuálního pohybu, a ukáže je ostatním hráčům. Pokud projdete karty od první zahrané po poslední zahranou, můžete tím ověřit aktuální pozici Bestie. Bestie poté přesune figurku na svoji aktuální pozici. Nakonec odložte všechny použité karty pohybu a odstraňte z herního plánu použité žetony stop. Bestie je považována za „odhalenou“, dokud v sekci aktuálního pohybu neleží žádné karty. Nezapomeňte, že odložené karty pohybu vracíte do balíčku karet pohybu.



PROHLEDÁNÍ

Pokud lovec zahraje kartu, která mu umožní prohledat lokaci, obrátí se na Bestii a zeptá se jí, zda se na této lokaci aktuálně nachází. Pokud se Bestie na této lokaci aktuálně nachází, je povinna tento fakt přiznat a je ihned odhalena. Pokud se Bestie na prohledané lokaci nenachází, nic se nestane a Bestie zůstane skryta.

ÚTOK

Pokud chcete zaútočit, musíte ve svém tahu zahrát kartu, na které je napsáno „zaútoč“ (resp. „zaútočit“ apod.). Když zaútočíte, váš cíl utrpí 1 zranění. Pokud je zraněn lovec nebo Bestie, vezme žeton zranění ze zásoby a umístí jej na svou desku hráče. Pokud útočíte na zvíře, osadníka nebo zplozence, umístíte žeton zranění pod jeho žeton/figurku. Jakmile se hodnota žetonů zranění na desce Bestie nebo lovce vyrovná hodnotě zdraví této postavy (nebo ji překročí), je tato postava mrtvá a odstraněna z herního plánu. To samé platí pro osadníky, zplozence a zvířata: jakmile se hodnota žetonů zranění vyrovná hodnotě jejich zdraví (nebo ji překročí), jsou odstraněni z mapy.



ZRANĚNÍ
O HODNOTĚ 1



ZRANĚNÍ
O HODNOTĚ 3

Lovci mohou útočit pouze na zplozence a odhalenou Bestii. Bestie a zplozenci mohou útočit na zvířata, osadníky, lovce a strážní věže. Pamatujte, že kdykoli Bestie zaútočí, je ihned odhalena. Na Bestii lze zaútočit a zranit ji pouze tehdy, pokud je odhalena.



PŘÍKLAD

Poté, co Assar objevil stopu tři kroky od poslední známé lokace Bestie, uvědomí si, že Bestie musí být na této lokaci. Assar zahraje **Lov**.



Bestie je odhalena, stopy jsou odhozeny. Bestie odhalí všechny karty aktivního pohybu a vrátí je do balíčku. Bestie po odhalení a útoku utrpí 1 zranění.





ZÁŠŤ

Zášť funguje jako herní platidlo. Pomocí záští budete vylepšovat svoji postavu. Zášť je také potřeba k zahrání některých předmětů a karet Bestiálních mocí.

Lovci získávají zášť jako odměnu ze smlouvy a po zahrání některých akčních karet či karet předmětů. Bestie může také získat zášť jako odměnu ze smlouvy, ale hlavním zdrojem záští je pro ni zabíjení zvířat, osadníků a lovců. Pokud chce Bestie za zabití získat žetony záště, musí to být ona, kdo zaútočí jako poslední a zasadí smrtelnou ránu.



Na herním plánu najdete zdraví zvířat a osadníků. Také vidíte, kolik záští Bestie dostane, pokud jim zasadí poslední ránu a zabije je (*pokud zasadí poslední ránu zplozenec, zášť nezíská*).

SMRT HRÁČE

BESTIE

Pokud Bestie zemře, hra okamžitě končí a lovci zvítězili (*tuto podmínku může upravit smlouva*).

LOVEC

Pokud útokem na lovce dojde ke zranění a jeho celková hodnota je stejná (či překročí) jako jeho zdraví, odstraní svoji figurku z mapy. Pokud lovec zabil útok Bestie, Bestie získá 1 zášť a z ruky zabitého lovce si náhodně vezme 1 akční kartu, kterou přidá ke svým akčním kartám. Mrtvý lovec pak odloží všechny své karty, prastaré síly a záští. Mrtvý lovec nezíská žádné zdroje, karty či odměny smlouvy, dokud se do hry nevrátí během třetího kroku noci (*viz str. 21*). Ovšem pozor, ostatní lovci mohou i nadále využívat pasivní vylepšení takto odstraněného lovce. Pokud lovec zemře v noci po třetím kroku, tedy po možnosti se vrátit do hry, dokončete draft normálně a pak odhodte akční karty mrtvého lovce.



PRASTARÁ SÍLA

Prastarou sílu můžete získat jako odměnu ze smlouvy, předmětů, Bestiálních mocí a některých vylepšení. Použitím 1 prastaré síly můžete k libovolnému útoku přičíst 1 zranění navíc. Pokud získáte prastarou sílu, umístěte ji poblíž své desky hráče. Než zaútočíte, rozhodněte se, zda použijete při útoku jednu či více prastarých sil ke zvýšení počtu zranění tohoto útoku. Pokud tak učiníte, řekněte to ve fázi zvolení cíle (*viz str. 16*). Prastarou sílu po použití odhazujete a vrátíte do společné zásoby. Pokud je zásoba prázdná, nemůžete prastarou sílu získat.

Pozor, zásoba prastaré síly je omezená. Zplozenci nemohou používat prastarou sílu.

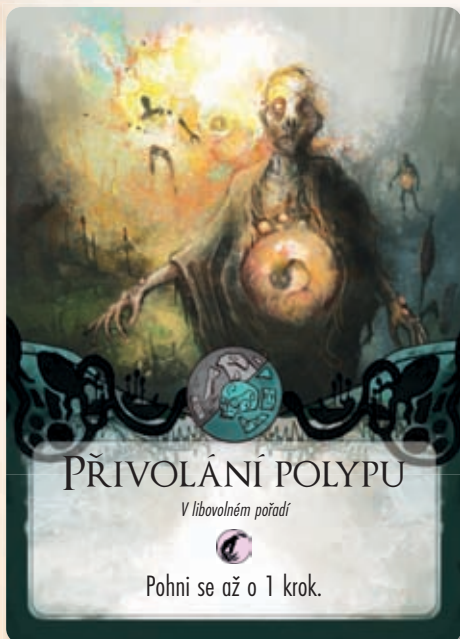
STRÁŽNÍ VĚŽE

Strážní věže odhalují všechny stopy v okolí. Ale aby mohla věž takto fungovat, musí být aktivní: věž se považuje za aktivní, pokud na stejné lokaci jako daná věž stojí lovec. Pokud lovec umísťuje věž na mapu, musí ji umístit na lokaci, na které se nachází, pokud není v efektu řečeno jinak. Věž neodhaluje Bestii. Pouze odhalí stopy na lokacích v okolí (*tzn. na lokacích, které s ní sousedí a na které se věž nachází, viz str. 17*).

Na strážní věže může útočit jak Bestie, tak její zplozenci. Pokud věž utrpí jakýkoli počet zranění, okamžitě ji odstraňte z herního plánu a vraťte do zásoby. Pokud máte možnost umístit strážní věž ve chvíli, kdy jsou již všechny věže na herním plánu, smíte na danou lokaci přemístit některou z dříve umístěných věží. Zničenou věž lze později znovu umístit na herní plán.

Věže jsou zničený, nikoliv zabity, takže za ně nedostanete zášť, ani se jimi nespustí efekty či vylepšení vyžadující zabití.





ZPLOZENCI

Všechny Bestie mohou na pomoc přivolat zplozence. Každý zplozenec začíná s 1 životem. Zplozence přivoláte a ovládáte pomocí symbolu . Když zahrajete kartu s tímto symbolem, smíte buďto přivolat (*umístit*) nového zplozence na herní plán, nebo provést 1 akci každým svým zplozencem na herním plánu.



BUĎTO...

Umístí zplozence.

NEBO...

Každý zplozenec smí provést 1 akci.

UMÍSTĚNÍ ZPLOZENEC

Umístěte zplozence do vzdálenosti až 2 kroky od své aktuální lokace. Zplozence lze umístit pouze na preferovaný druh terénu Bestie, viz str. 17 (*pokud přímo pravidla konkrétního zplozence nebo karty, prostřednictvím které vznikne, neříkají něco jiného*). Pokud jsou všechny figurky zplozenců na herním plánu, ale Bestie má možnost umístit dalšího zplozence, smí na odpovídající lokaci přemístit některého z dříve umístěných zplozenců. Zabitý zplozenec je odstraněn z herního plánu a lze jej umístit znovu.

AKCE ZPLOZENCŮ

Každý zplozenec smí provést 1 z těchto 3 akcí: **pohyb o 1 krok**, **útok** (*způsobí 1 zranění*), použití **jedinečné schopnosti zplozenců**. Každý zplozenec provede max. 1 akci. Pokud máte na herním plánu více než 1 zplozence a rozhodnete se provést akce, pak provedete 1 akci každým zplozencem na herním plánu, a to v libovolném pořadí. Akci každého zplozence vyberete zvlášť. Nemusí provést stejnou akci.



PŘÍKLAD

Bolgin zahraje kartu **Posily**. Umístí nového zplozence na herní plán. Může jej umístit až o dva kroky dál, na bažinu. Rozhodne se umístit **polyp** přímo na svoji lokaci. Bolgin se teď musí pohnout o 2 kroky. Rozhodne se jít na **západ**, dvakrát po sobě.



JEDINEČNÉ SCHOPNOSTI ZPLOZENCŮ

Kromě pohybu o 1 krok a útoku mohou všichni zplozenci provést také jedinečnou zvláštní schopnost. Například polypy se mohou pohnout o 1 krok, zabít se a tím způsobit 1 zranění každému lovcí, osadníkovi, zvířeti a věži na dané lokaci. Následně danou lokaci promění na bažinu (*viz str. 14*)!



TERÉN

Ve hře jsou 4 druhy terénu: bažina, les, jeskyně a osada. Každá Bestie má preferovaný terén, který je uvedený na její desce hráče. Preferovaný terén lovců jsou osady.



BAŽINA



LES



JESKYNĚ



OSADA

OBLASTI

Strana herního plánu nazvaná Divoký sever se dělí na 4 oblasti. Strana Zaplavený kraj se dělí na 2 oblasti. Hranice oblastí jsou vyznačeny bílou čarou. Některé karty odkazují na celé oblasti, včetně těch, které obsahují slovo „past“. Pokud zahrajete efekt se slovem „oblast“, efekt karty platí pro tu oblast, ve které se nacházíte ve chvíli, kdy kartu zahrajete.

HRANICE OBLASTÍ

Hranice oblastí jsou vyznačeny bílou čarou.



STŘED MAPY

Střed mapy spadá do všech oblastí a považuje se za bažinu, les i jeskyni.

PROMĚNA LOKACÍ

Během hry můžete různými efekty herní plán přizpůsobit tak, aby lépe vyhovoval vašemu charakteru, a to za pomoci proměny terénů. Každá Bestie může lokace proměnit pouze na ten druh terénu, který jí vyhovuje (viz deska Bestie). Pokud máte možnost proměnit lokaci, umístíte žeton patřičného terénu na vybranou lokaci. Můžete proměnit i lokaci, která už má ten samý druh terénu. V takovém případě neumísťujete žádný žeton, ani jinak nenaznačujete, že byla lokace proměněna.

I lovci mají možnost proměnit lokaci. Pokud lokaci proměňuje lovec, vždy na tuto lokaci umístí osadu .

PŘÍKLAD

Bestie zahrála kartu vpravo. Umístí žeton bažiny na každou lokaci, která je v okolí její skutečné lokace. Protože lokace na jihu už je bažina, tam se žeton neumísť. Dokonce i osada se promění na bažinu.





PASTI

V balíčku karet předmětů najdete i několik karet jejichž název obsahuje slovo „past“. Přestože se pasti považují za karty se symbolem , fungují trochu jinak než běžné karty.

Jakmile zaplatíte poplatek za zahrání pasti, vyberete si libovolnou oblast na mapě. Poté vezmete 1 libovolný žeton terénu a ukážete jej ostatním lovcům. Žeton neukazujete Bestii. Zahranou kartu pasti umístíte lícem dolů do odpovídající oblasti na místo určené pro karty pasti. Žeton terénu umístíte pod kartu pasti, aby nebyl vidět. Bestie by neměla znát žeton terénu, ani efekt pasti. Jediné, co Bestie ví, je oblast, ve které na ni past číhá. Zahraná karta pasti je ve hře do té doby, dokud není past spuštěna. Nelze ji nahradit jinou pastí.

Pokud je Bestie odhalena v oblasti s kartou pasti a terén na lokaci, kde byla Bestie odhalena, odpovídá žetonu terénu pod kartou pasti, lovci mohou past spustit. Kartu pasti otočte lícem vzhůru a odhalte její efekt Bestii, spolu s žetonem terénu. Okamžitě vyhodnoťte efekt pasti a odložte ji. Pokud je Bestie odhalena, protože zaútočila, efekt pasti je vyhodnocen ještě před útokem (viz str. 16). Zranění udělené pastí je všeobecné a nepovažuje se za zranění udělené lovcem.

V každé oblasti smí být nejvýše 3 pasti.



PŘÍKLAD

Iona zaplatí zášť a zahraje **Ohnivou past**. Vybere žeton terénu, který ukáže ostatním lovcům. Bestie se na něj ale nedívá. Iona umístí kartu lícem dolů do Vildmarky, spolu s žetonem bažiny, který dá pod kartu. Už během předchozího dne umístili lovci **Ohnivou past** do této oblasti. Pod kartu pasti vybrali žeton lesa.



PŘÍKLAD

Bolgin zahraje kartu, která jí umožní zaútočit. Lokace, na které je odhalena, odpovídá žetonu umístěnému pod **Ohnivou pastí**. Lovci se rozhodnou past spustit. Ještě než Bolgin vyhodnotí útok, past jí způsobí 1 zranění.





REAKCE

Reakce jsou karty, které smíte zahrát i mimo svůj tah. Smíte je zahrát pouze tehdy, pokud je splněna určitá podmínka uvedená na kartě.

PŘÍKLAD

Bestie zahrála **Hon**. Ten jí umožňuje provést 1 krok do již dříve proměněného Vinterviku. Pomocí **Obří tlamy** zaútočí. Ještě, než nastane útok, Iona jako reakci zahraje předmět **Kouřová clona**, která zabrání způsobení 1 zranění. Osadník byl zachráněn!



ČASOVÁNÍ EFEKTŮ

V některých případech mohou efekty útoku, reakce, pasti a vylepšení nastat ve stejnou chvíli. Když spustíte více efektů naráz, řiďte se seznamem efektů vyobrazeným níže zleva doprava. V rámci jednoho kroku můžete efekty vyhodnotit v libovolném pořadí.

KARTA ÚTOKU JE ZAHŘÁNA

Na tomto příkladu Bolgin zahraje **Obří tlamu**.

Povšimněte si, že i jiné herní efekty mohou přinutit Bestii se odhalit, například když lovci hledají Bestii nebo při použití určitých vylepšení.

ODHALENÍ

Před vyhodnocením útoku se hráč Bestie odhalí na aktuální lokaci. Poté Bestie odstraní všechny stopy z herního plánu a odhodí všechny aktivní karty pohybu.

SPOUŠTĚČE NAPOJENÉ NA ODHALENÍ

Nyní aplikujte jakékoli reakce nebo pasti, které mohou být aktivovány v návaznosti na odhalení. Pokud by se měla aktivovat nějaká vylepšení na základě odhalení Bestie, aktivují se nyní.

URČENÍ CÍLE A POUŽITÍ PRASTARÝCH SIL

Nyní musí Bestie rozhodnout, na jaký cíl na své lokaci zaútočí a kolik prastarých sil použije pro tento útok.

SPOUŠTĚČE NAPOJENÉ NA ÚTOK

Jakékoli efekty, které se aktivují při útoku, se aktivují nyní, například předmět **Kouřová clona** nebo **Prastará pouta** Helgy.

UDĚLENÍ ZRANĚNÍ

Útok nakonec zasáhne cíl a způsobí zranění oběti. V této fázi již nemůžete změnit cíl útoku.

VYHODNOCENÍ EFEKTU KARTY

Ostatní efekty karty se vyhodnotí a poté je karta odhozena.

OSTATNÍ VYLEPŠENÍ

Pokud má kterýkoli hráč odemčená vylepšení, která by se měla aktivovat v důsledku útoku, například při udělení zranění nebo úspěšném zabití, aktivují se nyní. Efekty Bestie se aktivují jako první, poté efekty lovců v libovolném pořadí.

Nebojte, pokud vám to připadá složité. Bestie se dá hrát přísně nebo s laxnějším přístupem. Záleží na tom, co vám vyhovuje.

KLÍČOVÁ SLOVA

Některé efekty karet a postav používají následující klíčová slova:

V OKOLÍ

Pokud se ve hře objeví slova „v okolí“, znamená to, že efekt se aplikuje na vaši aktuální lokaci, plus na všechny sousedící lokace (*tzn. lokace, které jsou s vaší lokací spojeny stezkou*). Slovní spojení „v okolí“ se na kartách objevuje často, proto nezapomeňte, že do „okolí“ se počítá i vaše aktuální lokace.

V LIBOVOLNÉM POŘADÍ / A

Efekty, které mají nad sebou „v libovolném pořadí“ nebo obsahují slovo „a“, znamenají, že si můžete zvolit, v jakém pořadí se tyto efekty vyhodnotí.

POTĚ

Efekty, které obsahují slovo „poté“, musí být vyhodnoceny v celém rozsahu a ve stanoveném pořadí.

VYBER JEDEN EFEKT

Efekty, které mají nad sebou „vyber jeden efekt“, vám umožňují zvolit si, zda provedete horní, nebo dolní efekt, ale ne oba.

KOPIROVÁNÍ

Efekt, který kopírujete, se vyhodnotí okamžitě po vyhodnocení původního efektu.

KDYŽ / KDYKOLI

Některé herní efekty se mohou aktivovat jako reakce na jiné efekty. Efekt, který obsahuje klíčové slovo „když“, se vyhodnotí před efektem, který ho aktivoval.

PO

Efekt, který se aktivuje „po“ události ve hře, funguje následovně: nejprve proveďte standardní herní efekt a poté se aktivuje efekt „po“.

PŘEMÍSTĚNÍ

Přemístění umožňuje hráči přesunout se na konkrétní lokaci, aniž by odhalil stopy po cestě. Přesuňte hráče okamžitě na určenou lokaci a odhalte všechny stopy na této lokaci.

NÁKLADY A PODMÍNKY

Některé karty lze hrát pouze v konkrétních terénech a/nebo zaplacením zášti. Tyto podmínky jsou uvedeny vedle symbolu akce uprostřed karty.

Případný poplatek zášti bude uveden vpravo od symbolu, zatímco případný požadavek na terén bude uveden vlevo od symbolu. Tyto podmínky musí být splněny v okamžiku zahrání karty.



PŘÍKLAD: KOŘIST

Když zahrájete **Kořist**, můžete si zvolit pořadí, ve kterém se efekty vyhodnotí. Můžete se i rozhodnout, že se nepohnete anebo nezaútočíte!



PŘÍKLAD: VRAŽDA

Když zahrájete **Vraždu**, musíte provést všechny efekty karty. Nejprve zaútočte, poté se posuňte o 1 krok.

PŘÍKLAD: BĚSNĚNÍ

Zahrájete kartu **Splašené stádo** a po vyhodnocení efektů karty můžete zaútočit.

PŘÍKLAD: ZÁKLADNÍ INSTINKT

Zahrájete kartu **Splašené stádo**, ale ještě před jejím vyhodnocením mohou vaši divoáčci použít svou jedinečnou schopnost zplozence **Náraz**.



PŘÍKLAD: SPLAŠENÉ STÁDO

Aby šlo zahrát kartu **Splašené stádo**, vaše aktuální lokace musí být v lese.



PŘÍKLAD: ZPLOZENCI TEMNOT

Před zahráním karty **Zplozenci temnot** musíte zaplatit jednu zášť.

PRŮBĚH HRY

KOLA

Hra bude probíhat po určitý počet kol (*dní*). O počtu kol rozhoduje smlouva vybraná během přípravy hry. Každé kolo se skládá ze 3 fází: „úsvit“, „den“ a „noc“. Během úsvitu provedete draft karet pro aktuální kolo. Ve dne se odehrává většina hry. V noci můžete získat odměny a máte příležitost vylepšit své postavy. Poté opět nastane úsvit.

ÚSVIT

- Draft
(viz str. 19)

DEN

Provádění akcí:

- Hraní karet
- Útěk
- Pasování
(viz str. 19)

NOC

1. Odměny za smlouvu
2. Odložení a obnovení karet
3. Vyléčení
4. Vylepšení
(viz str. 21)

PŘED PRVNÍM KOLEM

Na úplném začátku hry umístí Bestie svoji figurku na lokaci uprostřed mapy. Ihned poté má Bestie příležitost provést 2 kroky pomocí karet pohybu. K těmto úvodním krokům nepotřebuje žádnou akční kartu či kartu dovednosti. Jakmile se Bestie pohne, lovci rozmístí své figurky do libovolných osad na herním plánu. Na stejné osadě smí stát i více lovců.



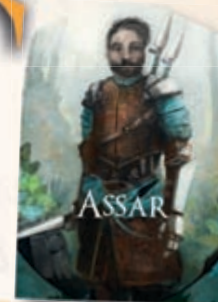
PŘÍKLAD

Bolgin se rozhodne posunout o jeden krok na **sever** a potom o jeden krok na **východ**. Lovci poté umístí své figurky do libovolné osady: Assar se umístí do Tivedenu a Iona do Vinterviku. Napínavá partie Bestie právě začíná!



PŘED PRVNÍ HROU

Než začnete první hru, podívejte se na kapitolu „Výběr postavy“ (viz strana 25). Hrát za některé Bestie je obtížnější než za jiné! Kromě toho můžete ze svého lovce získat mnohem více, pokud ho umístíte na určitou pozici v pořadí průběhu hry (viz strana 27).



ÚSVIT

Během úsvitu budou hráči draftovat akční karty, které si ponechají do nadcházejícího dne. Některé efekty umožní hráčům provést něco ještě před úsvitem. V takovém případě se efekty vyhodnotí před draftem.

DRAFT KARET

Zamíchejte všechny akční karty (v pozdějších úsvitech smícháte dohromady odkádací hromádku a nepoužité akční karty z předchozího dne). Poté rozdejte každému hráči určitý počet těchto karet (počet karet závisí na počtu hráčů, viz níže). Každý hráč si prohlédne své karty, 1 z nich vybere a položí ji lícem dolů před sebe na stůl, načež pošle zbylé karty hráči po levici. Takto pokračujte dál, dokud si hráči nerozeberou všechny rozdané akční karty. Dříve vybrané karty, které máte před sebou na stole, už nemůžete při draftu posílat dál. Posíláte pouze zbylé karty na ruce. V pravidlech se na tento proces odkazuje slovem „draft“. Po draftu vám zbydou nepoužité akční karty, jelikož nikdy nerozdáte všechny. Tyto karty ponechte stranou, položené lícem dolů. Nazývají se nepoužité akční karty a některé efekty je využívají.

DRAFT VE 2 HRÁČÍCH

Pokud hrajete ve 2 hráčích, jeden hráč bude ovládat dva lovce naráz, každého s oddělenou rukou karet. Hrajte je tak, jako by za ně hráli dva různí hráči.

Rozdejte každému hráči 6 akčních karet.

Hráč hrající za lovce vybere vždy 2 akční karty namísto 1. Po draftu musí lovec rozdělit akční karty rovnoměrně mezi své 2 postavy.

DRAFT VE 3 HRÁČÍCH

Rozdejte každému hráči 4 akční karty.

DRAFT VE 4 HRÁČÍCH

Při hře 4 hráčů ještě před draftem vezměte náhodně 1 akční kartu z balíčku a položte ji lícem dolů na stůl před Bestii.

Poté rozdejte každému hráči 3 akční karty. Jakmile draft skončí, Bestie přidá odloženou kartu mezi své akční karty. Během draftu se Bestie smí na tuto kartu podívat.

DEN

Ve dne probíhá hlavní část hry. Hráči hrají karty, utíkají nebo pasují. Bestie je vždy na tahu jako první a poté se hráči postupně střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Když je hráč na tahu, provede 1 ze 3 možností:



A. HRANÍ KARET

Veškeré akce ve hře se provádějí pomocí karet hraných z ruky. Hráč smí zahrát 1 libovolnou kartu se symbolem  a 1 libovolnou kartu se symbolem .



Jednotlivé karty smíte hrát v libovolném pořadí. Smíte se rozhodnout zahrát pouze 1 kartu.



B. ÚTĚK

Odložte 1 libovolnou kartu a pohněte se o 1 krok. To je jediné, co v tahu provedete. Útěk nelze kombinovat s hraním karet.



C. PASOVÁNÍ

Vynecháte svůj tah, vystoupíte dočasně z probíhajícího kola a nezahrajete žádné karty. Pasovat smíte pouze tehdy, pokud máte ze všech hráčů nejméně akčních karet v ruce (nebo jste jedním z hráčů, kteří mají nejméně akčních karet v ruce).

Jakmile v řadě za sebou pasují všichni hráči, aktuální fáze dne končí.

FÁZE: NOC

Noc se skládá z následujících kroků, vyhodnocených v pevném pořadí:

1

ODMĚNY ZA SMLOUVU

Když dojdete k první noci, zkontrolujete požadavky první noci. Podmínky na smlouvě jsou rozdělené do sloupců. Bestie je vždy vlevo, lovci vpravo. Ve sloupci najdete požadavek i odměnu. Nejprve zkontrolujte, zda požadavek splnila Bestie, a udělte jí oděny. Pak následují lovci. Odměnu za první noc získáte, pokud se vám během dne podařilo splnit požadavek. Odměnu za druhou noc získáte, pokud se vám podařilo splnit daný požadavek během dosud uplynulých dní. Stejný postup aplikujte i na následující noci (tzn. požadavek můžete mít splněný už z předchozího dne a odměnu si „vzvednete“ až v patřičnou noc). Odměnu nelze získat zpětně (pokud např. požadavek první noci splníte až během druhého dne, nemáte na odměnu nárok). Každou odměnu lze získat pouze jednou.

Pokud jsou ve sloupci požadavků různé požadavky oddělené bílou čarou, stačí splnit alespoň 1 z těchto požadavků a získáte odměnu. Pokud v odměně není výslovně zmíněno, kolik lovců tuto odměnu získá, pak ji získá každý lovec.

2

ODLOŽENÍ A OBNOVENÍ KARET

Odložte všechny akční karty z ruky. Doplňte nabídky. Vraťte si do ruky karty dovedností.

AKČNÍ KARTY



Pokud vám zbyly v ruce akční karty, odložte je na odkládací hromádku.

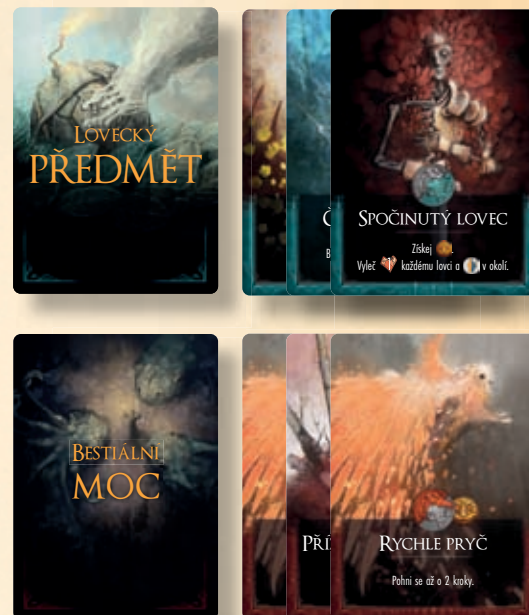
DOVEDNOSTI



Odložené dovednosti si vezměte zpět do ruky.

Bestie zvířetíz, pokud jsou mrtví 4.			
Lovci zvířetíz, pokud je Bestie mrtvá nebo pokud nastala poslední noc.			
PRVNÍ NOC			
	ODMĚNA BESTIE  	ODMĚNA LOVCŮ  Umístěte  na aktuální lokace 2 lovců.	Bestie utrpěla alespoň 
DRUHÁ NOC			
V Jarllandu zemřel 	ODMĚNA BESTIE 	ODMĚNA LOVCŮ  Proměňte své aktuální lokace.	 začínající ve Vinterviku je naživu.
TŘETÍ NOC			
V Nově Eldě zemřel 	ODMĚNA BESTIE   	ODMĚNA LOVCŮ Aktivujte zdarma 1 vylepšení.	Během této hry nezemřel žádný lovec.
POSLEDNÍ NOC Lovci zvířetízili.			

NABÍDKA



Odložte předměty vyložené v nabídce na stole a vyložte 3 nové předměty a bestiální moci (ty v ruce si ponechte).

3

VYLÉČENÍ

Odstraňte všechny žetony zranění zpod zvířat, osadníků a strážních věží. Pokud během dne zemřel lovec, tento lovec se vrátí do hry s plným zdravím na libovolné osadě . Více informací o smrti lovce najdete na str. 12.

4

VYLEPŠENÍ

V noci mohou lovci a Bestie aktivovat vylepšení na svých deskách hráčů.

Většina vylepšení je trvalá. Tato vylepšení vám přinášejí pasivní efekty po zbytek hry. Poznáte je podle červeného zbarvení symbolu. Žlutá vylepšení jsou jednorázová. Po aktivaci je ihned vyhodnotíte a poté je již není možné použít. Za trvalá i jednorázová vylepšení platíte záští. I pokud má vylepšení cenu 0, musíte jej nejprve v noci aktivovat.

Bestie vždy vylepšuje jako první. Smíte aktivovat libovolný počet vylepšení, dokud si je můžete dovolit. U každého vylepšení najdete symbol s cenou aktivace tohoto vylepšení. Když aktivujete vylepšení, zaplaťte zášť a umístěte žeton na místo u právě zaplaceného vylepšení. Jakmile je vylepšení jednou aktivované, nelze jej aktivovat znovu.

Nesmíte nevyužít efekt aktivovaného vylepšení, ledaže by v něm bylo napsáno, že „smíte“.



LOVIŠTĚ

Toto je žluté vylepšení a vyhodnotíte jej okamžitě. Jeho aktivace stojí 1 zášť.

ČISTKA

Toto je červené vylepšení, které trvá po zbytek hry. Jeho aktivace stojí 0 záští. Po aktivaci umístěte žeton vylepšení na symbol vylepšení.

VYLEPŠENÍ ÚTOKU

Všechny útoky způsobují 1 zranění. Pokud aktivujete toto vylepšení, budou vaše útoky způsobovat 2 zranění.



Když aktivujete vylepšení, umístěte na symbol žeton.

NOC TÍMTO KONČÍ A PŘICHÁZÍ NOVÝ ÚSVIT.

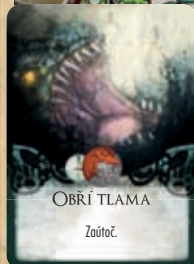
Pokud nebylo dosaženo podmínky pro konec smlouvy, zahajte nové kolo fází úsvitu.

PŘÍKLAD TAHU



Bolgin právě stojí na bažině s ovčí, jeden krok na **sever** a jeden krok na **západ** od poslední známé lokace. Helga je momentálně jen jeden krok od Bestie a odhalila stopu.

Na tahu je Bolgin.



Bolgin použije **Obří tlamu**, čímž zabije ovci, získává tím **zášť** a **odhaluje** svou polohu. Bolginina figurka se přesune a zabitá ovce je umístěna na Bolgininu desku hráče. Všechny **stopy** jsou odstraněny a všechny **aktuální karty pohybu** jsou odhaleny lovcům a poté vráceny do balíčku.

Bolgin zahraje **Posily**, umístí zplozence na Helginu lokaci a poté se posune o 2 kroky: jeden na **sever** a jednou **Bez pohybu**.



Nyní je řada na Helze. Helga použije **Na stopě**. Nejprve se přesune k figurce, která se počítá jako stopa, a proto se přesune ještě o jeden krok dál, na **věž**. Najde další stopu, ale věž neodhalí žádné další stopy. Helga ví, že se nachází na lokaci s Bestií. Použije **Lov**.



Bolgin zaplatí 1 zášť a zahraje **Intuici**, aby unikla lovu. Poté se Bolgin posune o 1 krok na **západ**, ale protože se Helga nachází na Strážní věži, stopa je po dokončení pohybu odhalena.





HRAJETE POPRVÉ?



REŽIM PRO ZAČÁTEČNÍKY

Hru Bestie jsme navrhli tak, abyste se v ní postupně zdokonalovali a s každou hrou se naučili nové interakce, synergie a strategie. První hra může být proto trochu náročná. Doporučujeme zvolit smlouvu Krvavá očista, pokud hrajete ve 2–3 hráčích, nebo Útok na severské osady, pokud hrajete ve 4 hráčích.

Přeskočte část draftování během první fáze úsvitu a hrajte s akčními kartami a postavami uvedenými níže.

2–3 HRÁČI

Hráč 1 (*Bestie*)

Doporučená Bestie: **Bolgin**

Počáteční akční karty:

Výpad, Úprk, Hon, Smlouva s temnotou

Hráč 2 (*Lovec*)

Doporučený lovec: **Helga**

Počáteční akční karty:

Inspirace, Běh, Na stopě, Tajný portál

Hráč 3 (*Lovec*)

Doporučený lovec: **Assar**

Počáteční akční karty:

Přízpůsobení, Posily, Spěch, Nenasytnost

4 HRÁČI

Hráč 1 (*Bestie*)

Doporučená Bestie: **Bolgin**

Počáteční akční karty:

Výpad, Úprk, Hon, Smlouva s temnotou

Hráč 2 (*Lovec*)

Doporučený lovec: **Helga**

Počáteční akční karty:

Inspirace, Běh, Tajný portál

Hráč 3 (*Lovec*)

Doporučený lovec: **Varja**

Počáteční akční karty:

Přízpůsobení, Spěch, Nenasytnost

Hráč 4 (*Lovec*)

Doporučený lovec: **Iona**

Počáteční akční karty:

Posily, Na stopě, Temný rituál



ČASTÉ DOTAZY

Máte nějaké dotazy ke hře nebo pravidlům? Naskenujte QR-kód nebo se připojte na discord!

MŮŽETE POUŽÍT KOUŘOVOU CLONU NA ZPLOZENCE?

Ne, **Kouřová clona** nemůže zabránit zranění od zplozenců.

MŮŽE BÝT NA STEJNÉ LOKACI UMÍSTĚNO VÍCE STRÁŽNÍCH VĚŽÍ?

Strážní věže jsou omezené počtem herního materiálu, ale jakýkoli počet jich může být umístěn na stejné lokaci.

MŮŽE DOJÍT HERNÍ MATERIÁL?

Ne, je většinou považován za neomezený, kromě prastarých sil, zplozenců a strážních věží.

MŮŽETE UMÍSTIT PAST DO OBLASTI, KDE UŽ JSOU 3 PASTI?

Ne, maximální počet pastí je tři a pasti nelze nahradit, dokud nejsou spuštěny a odhozeny.

KOLIK POSTAV MŮŽE BÝT NA STEJNÉ LOKACI?

Počet lovců, zplozenců, Bestií, strážních věží, zvířat nebo osadníků na stejné lokaci není nijak omezen.

CO SE STANE, KDYŽ SE POHNETE SMĚREM ZA OKRAJ MAPY?

Pokud efekt způsobí, že se musíte pohnout za okraj mapy, nemůžete se pohnout a váš pohyb se zde zastaví. Bestie v takovém případě neumísťuje aktivní karty pohybu.

MŮŽETE ZAHRÁT A AKTIVOVAT PAST NA JIŽ ODHALENOU BESTII?

Ne, pasti lze aktivovat pouze v okamžiku, kdy se Bestie odhalí, nikoli pokud je již odhalená.

CO SE STANE, KDYŽ SE BESTIE ODHALÍ VE STŘEDU MAPY?

Střed mapy je součástí všech oblastí, a tudíž mohou být aktivovány všechny pasti, které odpovídají terénu.

RADY PRO ZAČÁTEČNÍKY

PROZKOUMEJTE HRU

Bestie je poměrně snadná hra na naučení, ale těžká na zvládnutí. Schopnost dobře usoudit, co dělat s akcemi a kartami a kdy je zahrát, je klíčovou součástí této hádanky. Doporučujeme vám prozkoumat hru vlastním tempem, ale abyste si zážitek z Bestie usnadnili, zde je několik užitečných tipů pro začátečníky:



POHYB JE KLÍČOVÝ

Vaše karty v ruce určí, kolik kroků můžete během dne podniknout. Ujistěte se, že máte alespoň nějaký pohyb, a použijte ho moudře. Někdy je lepší počkat s pohybem, dokud si nebudete jistí, že z něj můžete něco vytěžit!

VÝHODA KARET

Správa karet v ruce je důležitá. Pokud vám dojdou karty, druhá strana může hrát bez odporu po zbytek dne. Uvažujte strategicky při využití akcí a nebojte se pasovat, pokud máte méně akčních karet.

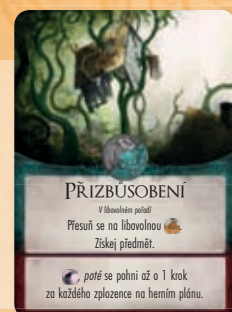


ÚTOK A ÚTĚK

Když útočíte jako Bestie a je možnost, že se lovci dostanou na vaši lokaci, obvykle je dobrý nápad zahrát po útoku modrou kartu, která vám umožní se přesunout (a tím se znovu skrýt)!

SPOLU JSOU LOVCI SILNĚJŠÍ

Abyste jako lovci využili plný potenciál mnoha karet, musíte být blízko sebe. **Inspirace**, **Posily**, **Nenasytnost** a **Temný rituál** jsou mnohem účinnější, pokud si naplánujete, kdy je chcete jako tým zahrát.



PŘIZPŮSOBENÍ A TAJNÝ PORTÁL

Unavuje vás neustálé běhání sem tam? Jako lovci se během draftu snažte získat karty **Přizpůsobení** nebo **Skrytá stezka**. Tyto karty vám umožní okamžitě se přemístit na jinou lokaci na mapě a mohou vám pomoci dostat se blíž k Bestii nebo k vašim spoluhráčům.

VÝBĚR POSTAVY

HERNÍ STYL A SLOŽITOST

Zde najdete stručný úvod ke každé Bestii a lovcí ve hře, včetně jejich hodnocení složitosti. Lovci mají také ideální pořadí sezení u stolu během hry. Mějte jej tedy při sestavování týmu na paměti!



BOLGIN

SLOŽITOST: NÍZKÁ

Bolgin vyniká, pokud dokáže své cíle stáhnout do bažin, narušit bojovou formaci lovců a zaskočit osamělé osadníky nepřipravené. Její polypy a vylepšení jí pomáhají připravit terén tím, že proměňují krajinu a odměňují ji za úspěšné zabití.

AGRESIVITA

OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ

PLÍŽENÍ



FANGRIR

SLOŽITOST: NÍZKÁ

Fangrir je rychlá a agresivní, prohledává lesy a loví kořist. Až později upře svůj zrak na sídla. Díky vysoké pohyblivosti je neustále na nohou a zastavuje se jen na okamžik: aby zaútočila. Protože je královnou vlčí smečky, její vylepšení dobře spolupracují s vlky, což jim umožňuje pohybovat se společně s ní nebo samostatně pronásledovat cíle.



AGRESIVITA

OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ

PLÍŽENÍ



HOGBAD

SLOŽITOST: NÍZKÁ

Hogbad se snaží schovat do lesů, na dosah svých cílů. To mu umožňuje rychle zasáhnout a zabít kořist, nebo se přemístit. Všechny bytosti, které se nacházejí v jeho cestě, posune. Jeho divočáci a vylepšení mu pomáhají manipulovat a strategicky připravovat herní situaci tak, aby mohl provést velké tahy.



AGRESIVITA

OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ

PLÍŽENÍ

PRVNÍ HRA

Pokud hrajete poprvé, měl by hráč Bestie zvolit postavu s nízkou složitostí, zatímco lovci by měli sestavit tým, který pokrývá různé fáze pořadí tahů (*začátek, střed a konec*).



RAAGA

SLOŽITOST: STŘEDNÍ

Tři hlavy Raagy jí umožňují útočit na více cílů z dálky, čímž překvapí osadníky i lovce. Jak se plazí mapou, zaplavuje okolní krajinu. Díky schopnosti zkamenění drží bazilišci lovce daleko od klíčových bodů mapy.

AGRESIVITA



OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ

PLÍŽENÍ



MARA

SLOŽITOST: STŘEDNÍ

Mara sleduje své cíle z jeskyní a čeká na příhodnou chvíli k útoku. Její síla spočívá ve schopnosti mást lovce svou polohou. Zároveň má však dostatečnou pohyblivost, aby dokázala urazit velké vzdálenosti během jednoho tahu. Její zplozenci a vylepšení jí umožňují přitahovat bytosti blíž, když se chystá zaútočit, a zmizet na výhodnější lokace, kde zosnuje své plány.

AGRESIVITA

OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ

PLÍŽENÍ



ESMERIE

SLOŽITOST: VYSOKÁ

Esmerie zná lovce nejlépe a dokáže využít jejich lokace a karty ve svůj prospěch. Poslouchá lovce ze svých jeskyní a rychle uniká ihned poté, co zabije svůj cíl. Její vylepšení jí umožňují těžit z akcí lovců, a dokonce lovce na chvíli posednout. Její zplozenci číhají, čekají na dokonalý okamžik, kdy mohou vyděsit lovce a proměnit jejich lokaci na výhodnější terén.

AGRESIVITA

OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ

PLÍŽENÍ





POHYB



PŘEDMĚTY



INFORMACE



ÚTOK



OBRANA



PODPORA



HELGA

POŘADÍ V TAHU: **ZAČÁTEK**ROLE: **VĚŠTKYNĚ**

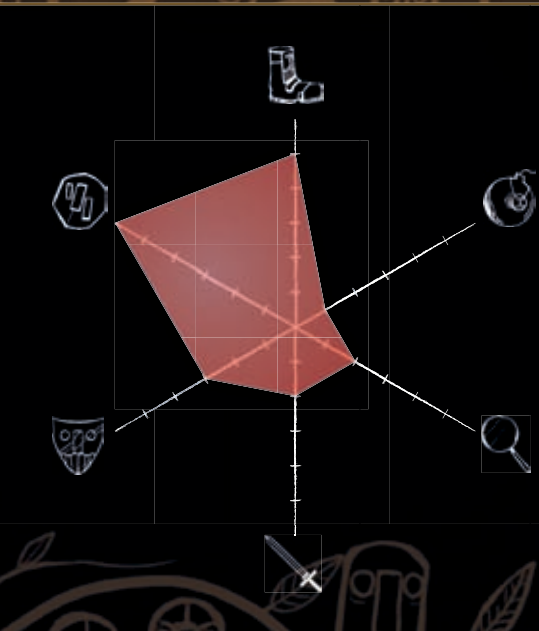
Helga ovládla schopnost vidět očima Bestie a sledovat její dosavadní pohyby. Její věštecké schopnosti jsou pro tým nedocenitelné, protože umožňují lovcům držet krok s Bestiemi a reagovat dříve, než zaútočí.



VARJA

POŘADÍ V TAHU: **ZAČÁTEK-STŘED**ROLE: **VŮDKYNĚ**

Varja je současnou velitelkou lovců, což jí umožňuje řídit spojence a přikázat jim pohyb po mapě. Díky tomu se mohou lovci a osadníci přemísťovat podle potřeb. To týmu poskytuje při lovu velkou flexibilitu.



GRIMGEIR

POŘADÍ V TAHU: **ZAČÁTEK-STŘED**ROLE: **STRÁŽCE**

Grimgeir rychle staví strážní věže a obranné pozice, čímž omezuje pohyb Bestie v okolí. Jeho ostrážitý pohled umožňuje lovcům připravit se na nadcházející útok. Sam je vždy v první linii obrany.





POHYB



PŘEDMĚTY



INFORMACE



ÚTOK



OBRANA



PODPORA



IONA

POŘADÍ V TAHU: **STŘED-KONEC**ROLE: **MISTRNÁ STŘELKYŇĚ**

Iona nahání Bestiím strach svou kuší. Její zvýšený dostřel jí umožňuje likvidovat zplozence a zároveň zůstat na stopě Bestie. Je vždy připravena zasadit smrtící ránu.



ASSAR

POŘADÍ V TAHU: **LIBOVOLNÉ**ROLE: **PRŮZKUMNÍK**

Assar je nejrychlejší lovec, který dokáže držet krok s Bestií nebo ji dokonce předběhnout. Dokáže postřehnout každou stopu, což mu umožňuje odhalit Bestii a nechat ji napospas útokům lovců. Assar se také rychle učí a úspěšně kopíruje dovednosti ostatních lovců.



KRIM

POŘADÍ V TAHU: **LIBOVOLNÉ**ROLE: **MISTR PASTÍ**

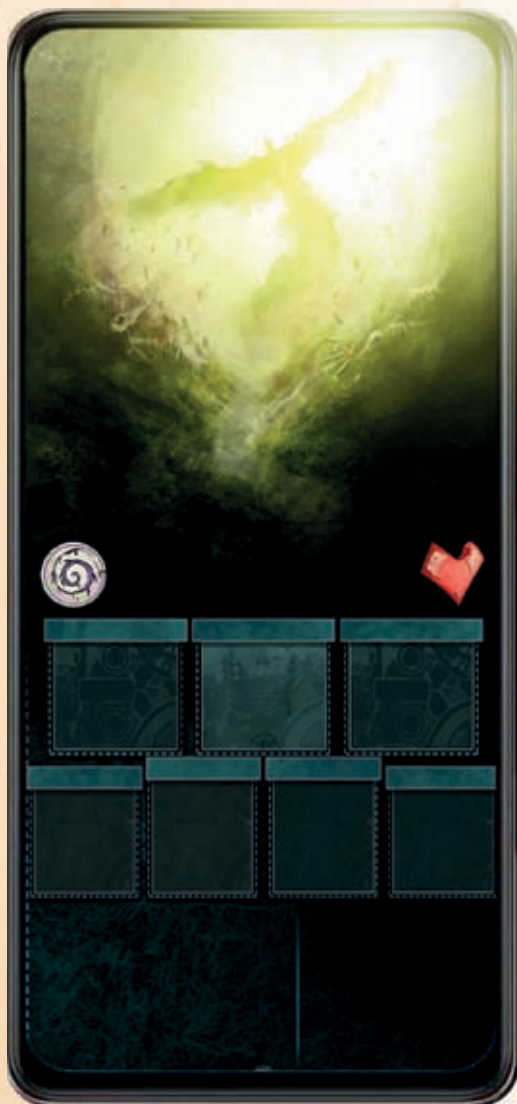
Krim přináší týmu roky zkušeností. I když není tak silný jako jeho kolegové, jeho důvtip a znalosti mu umožňují vyrábět a klást pasti po celé mapě. S dostatečným počtem předmětů dokáže Krim ohrožit Bestii bez ohledu na to, kde zaútočí.



CECH TVŮRCŮ

CHCETE VÍCE OBSAHU?

Věříme, že hra žije a umírá podle toho, jakou má komunitu. Proto jsme vytvořili nástroje, které vám umožní vytvářet vlastní obsah pro Bestii. Navštivte <https://contracts.studiomidhall.com/en/home>, kde najdete nebo vytvoříte vlastní smlouvy, Bestie, lovce a mnoho dalšího.



VYTVÁŘEJTE VLASTNÍ BESTIE A LOVCE!

Přidejte vlastní vylepšení, ilustrace, dovednosti, příběhy a další!

VYTVÁŘEJTE VLASTNÍ SMLOUVY!

Rozšiřte hru o vlastní smlouvy, objevte nové herní módy, legendární pravidla, nové způsoby vítězství, nebo dokonce sólo režim!

SDÍLEJTE SVÉ VÝTVORY!

Sdílejte své výtvořby se světem, hodnotte tvorbu ostatních, komentujte a mnohem více!



NASKENUJTE QR KÓD

Tento QR kód vás dovede do Cechu tvůrců!



TVŮRCI

ARON MIDHALL

Ilustrace, grafická úprava a návrhy hry

ELON MIDHALL

Návrh hry

ASSAR PETTERSSON

Web, 3D grafika a návrh hry

DÍKY VŠEM PODPOROVATELŮM

Bestie spatřila světlo světa jen díky vám. Velké díky patří všem 8817 podporovatelům na Kickstarteru a více než 7500 podporovatelům na Gamefoundu.

PRAVIDLA VERZE 2.0

Děkujeme Dylanu Farrellovi, Tyleru Exstedovi a Rafelu Serventovi za pomoc s přepsáním a restrukturalizací pravidel pro verzi 2.0 a za to, že jste prostě skvělí lidé. Děkujeme také všem korektorům za vaši tvrdou práci a všechny skvělé návrhy.

MINIATURY

Děkujeme Johnu Vassiliadisovi za modelování miniatur pro balíček miniatur k základní hře Bestie.

CECH TVŮRCŮ

Děkujeme týmu Devoteam (*Shami, Gabriel, Oskar, Oscar, Valeria, Nazar a Olle*) za vytvoření webových stránek a Cechu tvůrců.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA

Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce – Miroslav Tlamicha

Překlad – Ondřej Polák

Korektury – Marcel Ondrák, Eliška Schmucková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava – Michal Hubáček

HUDBA

ALBIN LARSSON

Naše malá rodinná společnost se rozrostla o neuvěřitelně talentovaného Albina Larssona, který také složil a nahrál hudbu pro Bestii. Poslechněte si oficiální soundtrack na Spotify a ponořte se ještě více do světa Bestie!

NASKENUJTE QR KÓD

Tento QR kód vás zavede k soundtracku!



