



BESTIE

VELKÝ LOV

TLAM games

Studio
Midhall

VÍTEJTE NA VELKÉM LOVU

Severem prostupuje noční můra. Mezi osadníky šíří strach a zmatek. Assar, Esmerie a Iona jsou pověřeni vyšetřením těchto podivných jevů. Vydávají se do opuštěného Královnina Dvora, kde spatří jen smrt a zoufalství. Právě zde začnou odhalovat tajemství Opeřeného krále, velké spiknutí, které ohrožuje nejen je, ale celé lidstvo.

Vaše hra určí budoucnost Divokého severu.

ZLATÁ PRAVIDLA

Stejně jako v původní hře **Bestie**, i **Velký lov** se řídí třemi zlatými pravidly:

První pravidlo: Herní efekty uvedené na herním materiálu, včetně této knihy, mají vždy přednost před pravidly uvedenými v příručce pravidel.

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 si hráči mohou kdykoli prohlédnout všechny odhozené karty (s výjimkou karet pohybu).

Pokud je pro vás **BESTIE** nová hra, ujistěte se, že dobře rozumíte základním mechanismům původní hry. Teprve pak se pusťte do **Velkého lovu**. Doporučujeme si nejprve zahrát základní hru, abyste si osvojili její pravidla.

SYMBOL ROZŠÍŘENÍ



Tento symbol odlišuje materiál z rozšíření **Velký lov** od zbytku základní hry. Toto rozšíření je navrženo pro hraní se základní hrou, ale můžete zahrnout i další rozšíření, např. **Roztříštěné ostrovy**. V takovém případě však může dojít k nevyrovnané výhodě pro tu či onu stranu boje.



OPEŘENÝ KRÁL

Vzduch je mrazivý a Divoký sever sužuje noční můra. Roztřesení a zmatení měšťané vypráví sen, který se jim opakuje noc co noc. Pořád ten samý sen. Sen o příchodu do paláce, kde na ně čeká hostina z hniječím masa.

Nad ní stojí Opeřený král, oděný v oblohu samotnou. Slibuje lidem něco víc, než znali doposud: útočiště před krutou realitou světa a místo v jeho paláci snů.

Stačí se mu poddat...

ESMERIE

KAPITÁNKA VELKÉHO LOVU

Esmerie se narodila do rodiny Hjaltar, nejmocnějšího rodu Starého království, který nyní vládne Královnině Dvoru. Po porodu se Esmeriině matce zdál sen o šesti hvězdách planoucích na nebi. Sen vzala jako znamení: Esmerie bude ta, kdo dovede lidstvo do nové zlaté éry.

Mezi vrstevníky Esmerie nenachází sobě rovné, je to takřka živoucí legenda budící respekt a obdiv. Rodiče ji pečlivě vycvičili a připravili. Pro mnohé je ztělesněním dokonalého lovce: surová a nezlomná, schopná pohlédnout Bestii přímo do očí bez sebemenšího zachvění.

Nyní se jako kapitánka Velkého lovu vydává zabít Opeřeného krále. I na něm spočine její chladný, nemilosrdný pohled.



ČASTÉ DOTAZY

*Zde předem zodpovíme otázky,
které mohou vyvstat během kampaně:*

**Mohu hrát jako Opeřený král
nebo Esmerie v základní hře
nebo Roztříštěných ostrovech?**

Ano! Dokonce doporučujeme,
abyste hráli s těmito postavami
i mimo Velký lov.

**V kapitole Šepot krále, když jako
lovec pohnu o 2 kroky a první
krok vede na lokaci s žetony
vlivu, získám tyto žetony vlivu?**

Ano, pokud se jako lovec
pohnete o 2 kroky a váš první
krok vede na lokaci s žetony
vlivu, tyto žetony vlivu
po prvním kroku získáte. Poté
před vaším druhým krokem
vyhodnotíte jakékoli efekty
Prozkoumej zvěsti.

**V kapitole Sen stále žije, pokud
Opeřený král během fáze vylepšení
neodemkne Znovuzrození,
přejdeme i tak do 2. kroku noci?**

Ne. V takovém případě
dokončíte tuto fázi a přejdete
přímo k úsvitu.

**V kapitole Sen stále žije, co se
stane, když Bestie zahraje
Přízpůsobení nebo Inspiraci?**

Při zahrání Přízpůsobení nebo
Inspirace se kvůli zahrané kartě
aktivuje Naprostá moc 
a Bestie vybere lovce. Tento lovec
se nyní považuje za zplozence,
dokud se karta zcela
nevyhodnotí.

U Přízpůsobení se Bestie může
pohnout o 1 krok, protože je
na mapě jeden zplozenec.

U Inspirace může Bestie
pohnout lovcem, který je
považován za zplozence, o 1
krok.

**V kapitole Velký lov, počítají se
dříve zabití osadníci
do cíle Bestie?**

Ano. Například pokud byl
osadník zabit během Šepotu
krále, Bestie potřebuje zabít
pouze 3 další osadníky, aby
zvítězila.

**V kapitole Velký lov, mohu jako
Bestie umístit více žetonů vlivu
na stejného osadníka?**

Ne. Musíte je vždy umístit
na různé osadníky v pořadí podle
toho, jak blízko k Bestii jsou.

**V kapitole Velký lov, mohu
umístit žeton vlivu na lokaci,
kde už jsou 3 žetony
cizího týmu?**

Ne. Jakmile jsou na některé
lokaci 3 žetony vlivu jakékoli
barvy, nelze na tuto lokaci
umístit další žetony.

**V kapitole Velký lov, když
odstraním vliv ze hry, stále získám
efekty Temné konstelace?**

Ano. Získáte tyto efekty, i když
žeton není umístěn na mapě.

U **Velké záplavy** nebo **Velkého vyvolání**, co se stane, pokud dobraná karta pohybu nemá odpovídající lokaci?

V tomto případě považujte dobranou kartu za Bez pohybu.

V kapitole **Zvěstování Hlubiny** nebo **Velká očista**, co znamená, že Bestie nemůže být zraněna?

Pokud by Bestie během kapitoly utrpěla zranění , místo toho toto zranění  odstraňte.

V kapitole **Velká očista**, musí hráč za Esmerii nyní hrát jako Bestie?

Ne, jakýkoli hráč může převzít roli Bestie.

V kapitole **Velká očista**, mohu přesunout lovce pomocí Přízpůsobení, Tajného portálu nebo Portálu lovců, pokud je na lokaci s měňavcem?

Ne, lovec se nemůže pohnout, dokud se měňavec nepohne nebo není zabit.

V kapitole **Poslední vzdor**, pokud hlava Raagy obdrží 3 zranění, o jaké vylepšení Raaga přijde?

Hlava Raagy není spojena s žádným vylepšením a neztratí žádné další efekty kromě těch, které jsou popsány v efektu Tři hlavy.

V kapitole **Poslední vzdor**, pokud Eirtir nebo Mendr zemřou, ztratím také vylepšení Eirtirin hněv nebo Mendřina zloba z desky hráče?

Ano. Když lovci zasadí smrtící úder Eirtir nebo Mendr, Raaga již nemůže využívat tento efekt Tři hlav a musí odstranit žeton vylepšení z příslušného místa.

V kapitole **Poslední vzdor**, má Raaga celkem 6 životů? Deska hráče má pouze 5.

Raaga, Eirtir a Mendr musí utrpět celkem 6 zranění, aby lovci zvítězili.

V kapitole **Poslední vzdor**, mohu umístit žeton vlivu na osadu, kde není žádný osadník nebo lovec?

Ne, nemůžete. Pokud v osadě, která je vám nejbliž, není žádný osadník nebo lovec, efekt Připravte děla nebude aktivován.

V kapitole **Poslední bitva / Poslední vzdor**, pokud stojím v některé osadě, ale není tam žádný osadník, mohu aktivovat Poplach nebo Děla rodu Hjaltar tak, že zahraju karty dovedností?

Ano, můžete. Dokud se nepohnete z této osady, můžete vy i vaši spoluhráči stále aktivovat Poplach nebo Děla rodu Hjaltar na této lokaci.

Hra je příliš těžká! Za lovce/ Bestii nejde vyhrát!

Podívejte se do sekce **Vyvážení obtížnosti** na konci této příručky. Tam najdete tipy, jak přizpůsobit hru vašemu stylu.



Máte nezodpovězené otázky?

Použijte QR kód a připojte se na náš Discord server, kde se můžete přímo zeptat vývojářů!

NOVÁ PRAVIDLA



Rozdělené akce: Karty se symbolem rozdělené akce lze hrát buď jako červenou akci , nebo jako modrou akci .

Při zahrání rozdělené akce musíte ihned určit, zda ji hrajete jako červenou, nebo modrou akci. Zahrání rozdělené akce se počítá jako zvolený symbol pro jakákoli vylepšení, karty nebo efekty smlouvy, které se aktivují na základě určitého typu akce.



Další stránka: Když splníte podmínky pro další stránku, otočte na číslo stránky vyobrazené v symbolu. Ujistěte se, že kniha je vždy otevřená tak, aby byly vidět obě stránky.



Bestie hraje kartu dovednosti: Tento symbol znamená, že se něco stane, když Bestie zahraje kartu dovednosti. Efekt závisí na různých pravidlech kapitoly.



Lovci hrají kartu dovednosti: Tento symbol znamená, že se něco stane, když lovec zahraje kartu dovednosti. Efekt závisí na různých pravidlech kapitoly.



Žetony vlivu: Jde o způsob, jak sledovat průběh určitých efektů. Obvykle se umísťují na tuto knihu nebo na mapu. Jejich specifická pravidla závisí na různých pravidlech kapitoly.



Síla zplozenců: Mimo jiné narazíte na symbol síly zplozenců. Kdykoli uvidíte tento symbol, znamená to, že zplozenci mají další efekty podle různých pravidel kapitoly.



Odměny za smlouvu: Některé kapitoly obsahují specifické odměny, pokud hráči splní jejich podmínky. Odměny jsou udělovány během prvního kroku noci.



Dochází čas: Většina kapitol má časované efekty, které nastanou v konkrétních okamžicích kola.

Balíčky předmětů a bestiálních mocí: Pokud je balíček prázdný, vraťte všechny odhozené karty z daného balíčku a zamíchejte je, abyste vytvořili nový dobírací balíček.

Přechod mezi kapitolami: Když postupujete příběhem a otáčíte na další stránku, **stav hry**, jako jsou komponenty na mapě, desky hráčů nebo karty v ruce, **zůstává mezi jednáními a kapitolami zachován – pokud není řečeno jinak**. Všechna ostatní pravidla a kroky přípravy podle základních pravidel stále platí.

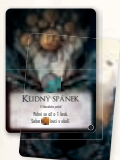
NOVÝ HERNÍ MATERIÁL



DESKA
OPĚŘENÉHO KRÁLE



DESKA
ESMERIE



KARTY DOVEDNOSTÍ
OPĚŘENÉHO KRÁLE



KARTY
DOVEDNOSTÍ ESMERIE



FIGURKA
OPĚŘENÉHO KRÁLE



FIGURKA
ESMERIE



3 FIGURKY
SNÍČÍCH



30 ŽETONŮ
VLIVU



10 STOP
OPĚŘENÉHO KRÁLE

HRAJTE PŘÍBĚH

Tato kniha slouží jako velká „příběhová smlouva“. Velký lov je jedinečný herní zážitek, ve kterém výsledek kapitol utváří další vývoj příběhu a rozhoduje o tom, které části této knihy budete hrát.

Než začnete

Pro hraní příběhu Velkého lovu potřebujete přesně **4 hráče**. Připravte se na to, že hra potrvá **4 až 6 hodin**. Můžete ji odehrát jako jedno herní sezení, nebo si dát přestávku mezi jednotlivými kapitolami.

Jakmile jsou čtyři hráči připraveni u stolu, můžete začít.

08