



TLAM
games

STUDIO MIDHALL

BESTIE

ARON MIDHALL, ELON MIDHALL
A ASSAR PETTERSSON

PRAVIDLA HRY

BESTIE

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 a mystická 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 sprovodte 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.



FANGRIR

BESTIE

Zvítězí, pokud země dostatek osadníků.



ASSAR

VARJA

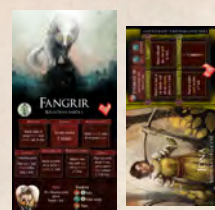
ONA

LOVCI

Zvítězí, pokud je bestie mrtvá nebo uběhl dostatek dní.

OBSAH

| | | | |
|--|----|-------------------------------------|----|
| HERNÍ MATERIÁL | 2 | 2. FÁZE: DEN | 11 |
| PŘÍPRAVA HRY | 3 | ÚTĚK | 11 |
| SPOLEČNÝ MATERIÁL | 3 | PASOVÁNÍ | 11 |
| PŘÍPRAVA HRÁČE | 3 | HRANÍ KARET | 11 |
| DRUHY KARET A JEJICH ODKLÁDÁNÍ | 5 | PRAVIDLA NA KARTÁCH | 11 |
| ZÁKLADNÍ PRINCIPY | 5 | POŽADAVEK ZAŠTI | 11 |
| AKCE | 5 | POŽADAVEK TERÉNU | 11 |
| POHYB BESTIE | 5 | POŽADAVEK OBLASTI | 12 |
| MAPKA | 6 | 3. FÁZE: NOC | 12 |
| POHYB LOVCŮ A STOPY | 6 | 1. ODMĚNY ZA SMLOUVU | 12 |
| ODHALENÍ | 7 | 2. ODHOZENÍ A OBNOVENÍ | 13 |
| PROHLEDÁNÍ | 7 | 3. VYLÉČENÍ | 13 |
| ÚTOK | 8 | 4. VYLEPŠENÍ | 13 |
| PRASTARÁ SÍLA | 8 | ZPLOZENCI, PASTI A REAKCE | 14 |
| ZAŠŤ | 8 | ZPLOZENCI | 14 |
| SMRT POSTAVY | 9 | UMÍSTĚNÍ ZPLOZENCE | 14 |
| V OKOLÍ | 9 | AKCE ZPLOZENCŮ | 14 |
| STRÁŽNÍ VĚŽE | 9 | ZÍSKÁNÍ PŘEDMĚTU | 15 |
| PRŮBĚH HRY | 10 | PASTI | 15 |
| 1. FÁZE: ÚSVIT | 10 | ZÍSKÁNÍ BESTIÁLNÍ MOCI | 15 |
| DRAFT KARET | 10 | PROMĚNA LOKACÍ | 16 |
| NEPOUŽITÉ AKČNÍ KARTY | 10 | REAKCE | 16 |
| DRAFT VE 2 HRÁČÍCH | 10 | TIPY PRO ZAČÁTEČNÍKY | 17 |
| DRAFT VE 3 HRÁČÍCH | 10 | OBECNÉ TIPY | 17 |
| DRAFT VE 4 HRÁČÍCH | 10 | BESTIE | 17 |
| | | LOVCI | 17 |



Desky hráčů
6 bestií a 6 lovců



Figurky hráčů
6 bestií a 6 lovců



15 zplozenců



1 oboustranný herní plán



2 oboustranné smlouvy



1 mapka, zástěna
a ukazatel aktuální lokace



16 akčních karet



18 karet dovedností lovců



24 karet dovedností bestií



48 karet pohybu bestie



25 karet předmětů



25 karet bestiální moci



18 záští
6 s hodnotou 3 a 12 s hodnotou 1



27 žetonů terénu



18 žetonů vylepšení



30 žetonů stop



3 žetony prastaré síly



6 žetonů strážních věží



7 osadníků
(sedláci)



7 osadníků
(šlechticové)



28 ovcí



19 kanců



4 medvědi



12 žetonů zranění
6 s hodnotou 3 a 6 s hodnotou 1

SPOLEČNÝ MATERIÁL

- ZÁSoba:** Ze všech žetonů terénu, zranění, záští, vylepšení, strážních věží a prastaré síly utvořte společnou zásobu na dosah všech hráčů.
- SMLouVA A HERNÍ PLÁN:** Vyberte smlouvu. Herní plán umístěte na stůl otočený na odpovídající stranu. Jižní okraj mapy by měl být otočený směrem k hráči bestie.
- ZVÍŘATA A OSADNÍCI:** Rozmístěte zvířata a osadníky na herní plán, na lokace s odpovídajícími symboly.
- BESTIÁLNÍ MOCI:** Zamíchejte balíček bestiálních mocí a umístěte jej lícem dolů na stůl. Poté z balíčku otočte 3 vrchní karty a umístěte je lícem vzhůru poblíž balíčku. Tyto karty tvoří nabídku bestiálních mocí.
- PŘEDMĚTY:** Zamíchejte balíček předmětů a umístěte jej lícem dolů na stůl. Poté z balíčku otočte 3 vrchní karty a umístěte je lícem vzhůru poblíž balíčku. Tyto karty tvoří nabídku loveckých předmětů.
- AKČNÍ KARTY:** Zamíchejte balíček akčních karet.

PŘÍPRAVA HRÁČE

- BESTIE:** Jeden hráč se ujme role bestie. Vybere si desku bestie a spolu s odpovídající figurkou a se zplozenci ji umístí před sebe na stůl.
- LOVCI:** Ostatní hráči budou lovci. Každý hráč si vybere 1 desku lovce a spolu s odpovídající figurkou ji umístí před sebe na stůl. Při hře 2 hráčů si hráč vybere 2 lovce a umístí před sebe obě desky spolu s odpovídajícími figurkami.
- DOVEDNOSTI:** Každý hráč si vezme karty dovedností, které náležejí jeho lovcům či bestii.
- ZÁŠŤ A STOPY:** Vezměte tolik záští, kolik je určeno v sekci přípravy hry na smlouvě. Žetony stop umístěte před hráče bestie.
- KARTY POHYBU:** Karty pohybu dejte hráči bestie. Hráč bestie si také smí vzít mapku se zástěnou a umístí je před sebe (mapka není nutná, ale usnadní bestii hru).



SPOLEČNÝ MATERIÁL: POKRAČOVÁNÍ

SMLOUVA A HERNÍ PLÁN

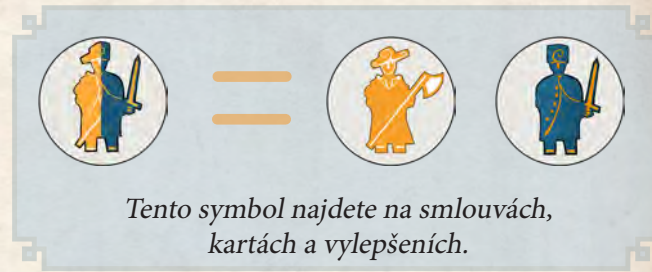
Smlouva přináší do hry speciální pravidla, která mění průběh partie. Na některých smlouvách najdete další pravidla přípravy hry či nové podmínky vítězství. **Pravidla na smlouvě mají vždy přednost před základními pravidly.**

Na smlouvě je sekce mapy, která určí, na jaké straně herního plánu budete hrát. Ve hře najdete symbol dvou druhů osadníků spojených dohromady. Tento symbol znázorňuje kteréhokoli osadníka.

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

ZVÍŘATA A OSADNÍCI

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



PŘÍPRAVA HRÁČE: POKRAČOVÁNÍ

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 umístěte na počáteční lokaci bestie (viz str. 10). Lovci by měli sedět kolem stolu tak, aby se mohli v případě potřeby bez problémů podívat na karty svých spoluhráčů.

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.

Deska bestie



Deska lovce



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

Bestie začíná se specifickými dovednostmi, které daná bestie ovládá.

Zahrané karty dovedností odkládejte vedle své desky hráče.



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 na společnou odkládací hromádku, která by měla být na dosah všech.



Bestiální moc

Speciální karty, které může během hry získat a použít pouze bestie.

Zahrané karty bestiální moci odkládejte lícem dolů vedle balíčku bestiálních mocí.



Karty dovedností

Lovec začíná se specifickými dovednostmi, které daný lovec ovládá.

Zahrané karty dovedností odkládejte na odkládací hromádku dovedností u své desky hráče.



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 vyznačuje svůj pohyb. Bestie má balíček karet pohybu vždy po ruce a jedinec bestie smí s balíčkem manipulovat. Smí jej také libovolně procházet.

Odložené karty pohybu vraťte vždy zpět do balíčku karet pohybu.



Karty předmětů

Speciální karty, které mohou během hry získat a použít pouze lovci.

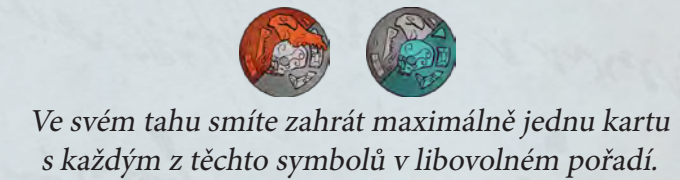
Zahrané karty předmětů odkládejte lícem dolů vedle balíčku předmětů.



ZÁKLADNÍ PRINCIPY

AKCE

Každá akce, od pohybu přes útok po pátrání a vyvolání zplození, je ve hře prováděna pomocí karet. Ve svém tahu smíte zahrát až 2 karty, přičemž smíte zahrát maximálně jednu kartu s tímto symbolem a maximálně jednu kartu tímto symbolem . Smíte je zahrát v libovolném pořadí.



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 na sekci „aktuální pohyb“ na herním plánu. Směr na kartě pohybu značí směr, kterým se bestie pohnula. Pomocí karty „bez pohybu“ může bestie zůstat stát na stejné lokaci. **Pozor:** bestie nesmí zahrát kartu „bez pohybu“, pokud se nachází na lokaci s lovcem nebo osadníkem. Figurka bestie na herním plánu představuje lokaci, kde byla bestie naposledy spatřena. Skutečná lokace bestie je ta lokace, na kterou vedou vyložené karty pohybu.

PŘÍKLAD POHYBU BESTIE

Bestie zahrála kartu „běh“ a smí se tedy pohnout až o 3 kroky. Bestie provede pohyb tím, že ze svého balíčku vybere 3 karty pohybu a vyloží je postupně lícem dolů na sekci herního plánu označenou „aktuální pohyb“.



Akční karta „běh“. Bestie vyhodnotí spodní efekt.

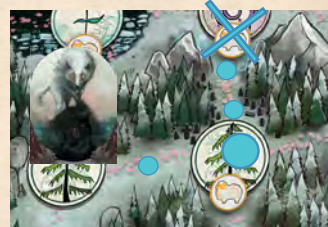


Bestie vybere tyto 3 karty pohybu. Nejprve bez pohybu, pak krok na východ a nakonec krok na sever.



Sekce aktivního pohybu: Bestie vyloží karty pohybu lícem dolů do této sekce, postupně a v přesném pořadí, podle pořadí kroků (tzn. poslední krok bude nahoře).

Skutečná lokace Bestie je nyní 2 kroky od figurky na herním plánu. První kartou se bestie nepohnula a zůstala bez pohybu na původní lokaci. Druhou kartou se pohnula na východ a třetí kartou se pohnula na sever. Figurka zůstane stát na původním místě, dokud bestii někdo neodhalí.



Imaginární X značí lokaci, kde se bestie nyní skutečně nachází.

Figurka bestie značí lokaci, kde byla bestie naposledy spatřena.

MAPKA

Ve hře je také malá, oboustranná mapka se zástěnou, pomocí které může bestie sledovat svoji aktuální lokaci a plánovat další tahy. Pokud ji chcete použít, umístíte balíček karet pohybu napravo od mapky. Když se bestie pohne (podle pravidel popsaných výše) přemístíte ukazatel aktuální lokace na tu lokaci mapky, kde se bestie aktuálně nachází.



POHYB LOVCŮ A STOPY

Stejně jako bestie, i lovci se mezi lokacemi pohybují po vyznačených stezkách (výjimkou jsou karty, které říkají „přesunout se“, v tom případě se hráč nepohybuje po herním plánu, ale vzdušnou čarou se na lokaci přenesou). Když lovec provádí krok po herním plánu, jednoduše posune svoji figurku libovolným směrem z jedné lokace do druhé. Během pohybu mohou lovci objevit stopy bestie. Pokud lovec vstoupí na lokaci, přes kterou se bestie pohnula nebo na které se bestie aktuálně nachází (tzn. lokace odpovídá některé z aktuálních karet pohybu), bestie musí na tuto lokaci okamžitě umístit žeton stopy. Pokud stejné lokaci odpovídá více karet (tzn. bestie se přes tuto lokaci pohnula vícekrát), umístí na lokaci odpovídající počet stop.

Jedinou výjimkou je karta „bez pohybu“ (viz příklad výše). Tato karta nevytváří stopy navíc. Nezapomenejte, že bestie nesmí zahrát kartu „bez pohybu“, pokud se nachází na lokaci s lovcem nebo osadníkem. Figurka bestie se považuje za součást trasy stop (tzn. lokaci s figurkou považujte za lokaci s žetonem stopy). 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 popsaný výše, tzn. umístění stopy na herní plán.

Každá bestie má své vlastní žetony stop, ale všechny fungují stejně. Všeobecně se označují



Fangrir



Hogbad



Bolgin



Raaga



Esmeria



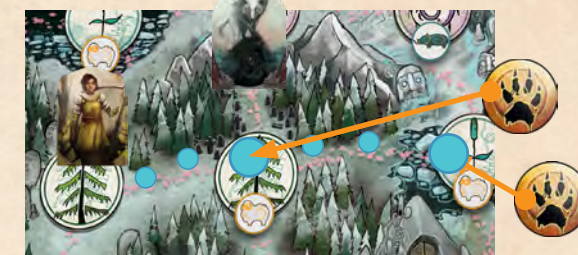
Mara

PŘÍKLAD POHYBU LOVCŮ

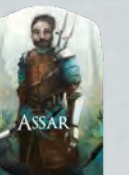
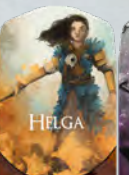
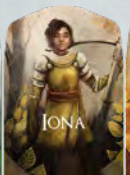
Lovec zahrál kartu „běh“ a nyní se může pohnout až o 2 kroky. Lovec se nejprve pohne o 1 krok vpravo. Přes tuto lokaci se bestie v minulosti jednou pohnula (tzn. lokace odpovídá jedné z karet v sekci aktivního pohybu). Bestie na tuto lokaci ihned umístí 1 žeton stopy. Lovec se poté rozhodne pohnout o další krok vpravo. I přes tuto lokaci bestie prošla (tzn. také odpovídá jedné z karet pohybu v sekci aktivního pohybu), a proto sem umístí žeton stopy.



Lovec vyhodnotí horní efekt na kartě.



Nemůžete provést krok, zahrát další kartu a poté dokončit pohyb z první karty.



Pokud bestie vstoupí na lokaci, na které se nachází osadník nebo lovec, musí na tuto lokaci umístit žeton stopy. Umístí jej tam ovšem až na úplném konci pohybu, po provedení všech kroků.

ODHALENÍ

Bestie je odhalena, pokud zaútočí nebo pokud lovec prohledá lokaci, kde se bestie aktuálně nachází (viz níže).

Pokud je bestie odhalena, otočí lícem vzhůru karty, které leží v sekci aktivního 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.

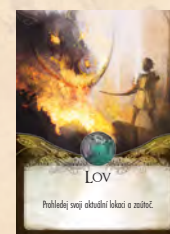
Bestie je považována za „odhalenou“, dokud v sekci aktuálního pohybu neleží žádné karty. Nezapomenejte, že odložené karty pohybu vracíte do balíčku karet pohybu.

PROHLEDÁNÍ

Pokud lovec zahrane 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 povinná tento fakt přiznat a je ihned odhalena. Pokud se bestie na prohledané lokaci nenachází, nic se nestane a bestie zůstane skryta. Na bestii lze zaútočit a zranit ji, pouze pokud je odhalena.

PŘÍKLAD PROHLEDÁNÍ A ODHALENÍ

Na tahu je lovkyně Iona. Zahrála kartu „běh“, na které je symbol . Pokud chce, může ještě zahrát kartu se symbolem nebo může svůj tah ukončit. Rozhodne se zahrát kartu „lov“. Iona prohledá svoji aktuální lokaci a má štěstí! Na této lokaci se aktuálně nachází bestie. Bestie tento fakt přizná a musí se okamžitě odhalit. Pomocí karty lov může Iona rovnou zaútočit, takže po odhalení utrpí bestie 1 zranění.



Karta dovednosti „lov“



Stopy a karty aktuálního pohybu jsou odloženy.

ÚTOK

Pokud chcete zaútočit, musíte ve svém tahu zahrát kartu, na které je napsáno slovo „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 zplazenece, 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, zplazence a zvířata: jakmile se hodnota žetonů zranění vyrovná hodnotě jejich zdraví (nebo ji překročí), jsou odstraněni z mapy.

Lovci mohou útočit pouze na zplazence a odhalenou bestii. Bestie může útočit na zvířata, osadníky, lovce a strážní věže. Zplazenci mohou také útočit na zvířata, osadníky, lovce a strážní věže. Pokud chce ovšem bestie za zabití získat žetony záští, musí to být ona, kdo zaútočí jako poslední a zasadí smrtelnou ránu.

Pamatujte, že kdykoli bestie zaútočí, je ihned odhalena (viz str. 7).

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, řekněte předem, zda při útoku použijete jednu či více prastarých sil ke zvýšení počtu zranění tohoto útoku.

Zplazenci nemohou použít prastarou sílu.

Použité žetony prastaré síly vracíte zpět do společné zásoby.

ZÁŠŤ

Zášť funguje jako herní platidlo. Představuje jizvy na duši způsobené dávnými sváry a bitvami v severských lesích, bažinách a jeskyních. Probíhající hon probouzí v postavách potlačovanou nenávist a žene je kupředu.

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.

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 zplazencem, zášť nezíská).



ovce

kanec

medvěd

osadník (sedlák)

osadník (šlechtic)



Zranění
o hodnotě 3



Zranění
o hodnotě 1



Prastará síla



Zášť
o hodnotě 3



Zášť
o hodnotě 1

SMRT POSTAVY

BESTIE

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

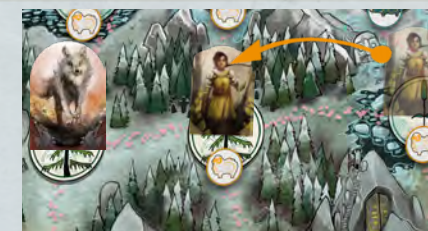
LOVEC

Pokud zemře lovec, odloží všechny své předměty i žetony záští. Lovec odstraní svoji figurku z mapy. Pokud byl lovec zabit útokem bestie, bestie získá 1 zášť a z ruky zabitého lovce si náhodně vezme 1 akční kartu, kterou přidá ke svým akčním kartám. Mrtvý lovec nezíská žádné odměny během 1. kroku vyhodnocení noci (viz str. 12). Během 3. kroku noci se mrtvý lovec vrátí mezi živé. Umístí svoji figurku na libovolnou osadu na mapě a pokračuje ve hře.

V OKOLÍ

Pokud se ve hře objeví slova „v okolí“, znamená to, že efekt se aplikuje na vaši aktuální lokaci a 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.

Iona zahraje „stříbrný šíp“ a rozhodne se provést 1 krok na západ (doleva). Poté zaútočí na vlka, který je v okolí.



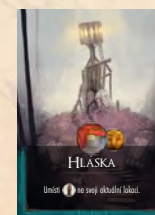
STRÁŽNÍ VĚŽE

Pokud má lovec možnost umístit strážní věž, musí ji umístit na svoji aktuální lokaci. Výjimkou je situace, kdy text na kartě určí jiné pravidlo umístění. Kdykoli se lovec ocitne na lokaci se strážní věží, musí bestie na herní plán umístit všechny stopy, které jsou v okolí strážní věže. Strážní věž neodhalí bestii, pouze najde její stopy v okolí.

Na strážní věže může útočit jak bestie, tak její zplazenci. 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 patřičnou lokaci přemístit některou z dříve umístěných věží. Zničenou věž lze později znovu umístit na herní plán.

PŘÍKLAD STRÁŽNÍ VĚŽE

Iona zahraje kartu předmětu „hláska“ a umístí strážní věž na svoji aktuální lokaci. Protože se po umístění věže Iona nachází na lokaci se strážní věží, efekt věže se ihned aktivuje a bestie umístí na herní plán 2 stopy. To protože se 2 lokace v okolí strážní věže shodují se 2 kartami v sekci aktuálního pohybu.



Karta předmětu „hláska“



Aktuální karty pohybu



Strážní věž



Stopa



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 přípravu nadcházejícího kola. Ve dne se odehrává většina hry. V noci možná získáte odměny a máte příležitost vylepšit své postavy. Poté opět nastane úsvit.

POČÁTEČNÍ LOKACE HRÁČŮ

Na úplném začátku hry bestie umístí svoji figurku na „počáteční lokaci bestie“, která je 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.



Počáteční lokace bestie



Osada

1. FÁZE: ÚSVIT

Během úsvitu budou hráči draftovat akční karty, které si ponechají do nadcházejícího dne.

DRAFT KARET

Zamíchejte všechny akční karty (*na začátku hry jsou již zamíchané, ale v pozdějších fázích úsvitu musíte smíchat dohromady odkládací 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 akční karty a některé efekty je využívají. Lovci spolu mohou kdykoli během hry volně komunikovat. Mohou si také odhalit karty, ale nemohou je mezi sebou měnit!

DRAFT VE 2 HRÁČÍCH

Rozdejte každému hráči 6 akčních karet. Hráč hrající za lovce vybere vždy 2 akční karty namísto 1.

Po draftu musí lovec rozdělit akční karty spravedlivě mezi své 2 postavy. Během hry hraje lovec za 2 postavy, přičemž každá z nich má oddělenou zásobu karet. Jednoduše řečeno, hrajte za každou postavu tak, jako by ji ovládal jiný hráč.

DRAFT VE 3 HRÁČÍCH

Rozdejte každému hráči 4 akční karty.



DRAFT VE 4 HRÁČÍCH

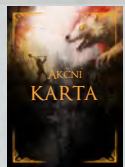
Při hře 4 hráčů ještě před draftem vezměte náhodně 1 akční kartu z balíčku a položte ji na stůl před bestii lícem dolů. Jakmile draft skončí, bestie přidá tuto kartu mezi své akční karty. Během draftu se bestie smí na tuto kartu podívat.

Poté rozdejte každému hráči 3 akční karty.

2. FÁZE: DEN

Ve dne probíhá hlavní část hry. 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:

- **Hraní karet:** 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.*
 - *Smíte ignorovat 1 či více efektů na zahrané kartě. Výjimkou jsou efekty podmíněné slovy „pokud“ a „poté“.* Jednotlivé efekty je vždy nutné provést zcela nebo vůbec.
- **Pasování:** Pokud ve svém tahu pasujete, vynecháte svůj tah, vystoupíte dočasně z probíhajícího kola a nezahrajete žádné karty. Pasovat smíte pouze tehdy, pokud máte ze všech hráčů nejméně akčních karet na ruce (*nebo jste jedním z hráčů, kteří mají nejméně akčních karet na ruce*). Jakmile pasují za sebou všichni hráči, aktuální fáze dne končí.
- **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.



Karty předmětů, bestiální moci a dovedností se nepočítají při určení toho, kdo smí pasovat. Roli hrají pouze akční karty.

HRANÍ KARET

PRAVIDLA NA KARTÁCH

V LIBOVOLNÉM POŘADÍ – URČETE, V JAKÉM POŘADÍ EFEKTY NASTANOU

U efektů, nad kterými je napsáno „v libovolném pořadí“, si můžete vybrat, v jakém pořadí nastanou.

VYBER JEDEN EFEKT – URČETE, KTERÝ EFEKT NASTANE

Z karty, na které je napsáno „vyber jeden efekt“, vyberete pouze jeden efekt a ostatní ignorujete.

POKUD – NEJPRVE JE POTŘEBA SPLNIT PODMÍNKU

Aby bylo možné zahrát kartu se slovem „pokud“, musíte nejprve splňovat podmínku, která je za slovem „pokud“.

POTĚ – VYHODNOCENÍ V PEVNĚ DANÉM POŘADÍ

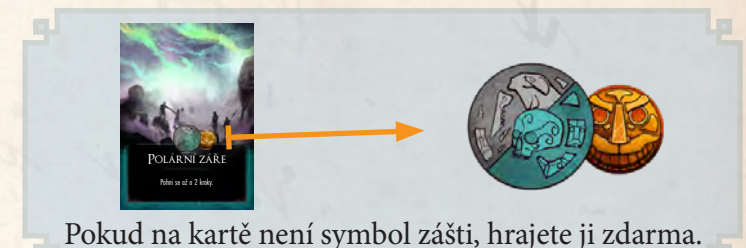
Některé efekty musíte vyhodnotit v pevně daném pořadí. Tyto efekty jsou odděleny slovem „poté“.

ZKOPÍRUJ – ZAHRAJETE EFEKT, KTERÝ KOPÍRUJETE

Efekt, který kopírujete, provedete ve svém tahu. Karta, kterou zkopírujete, není odložena. Byla pouze zkopírována.

POŽADAVEK ZÁŠTI

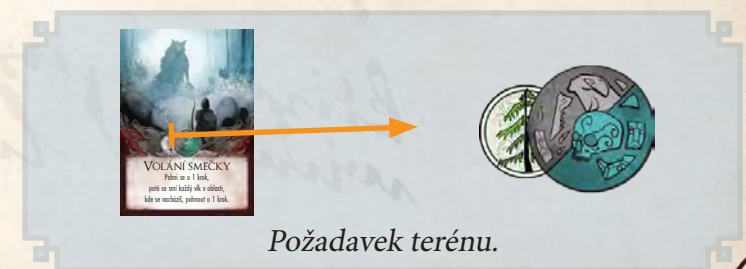
Některé karty bestiálních mocí a předmětů vyžadují zaplacení zášti, jinak je není možné zahrát. Pokud chcete zahrát kartu s požadavkem zášti, musíte nejprve zaplatit odpovídající počet zášti (*najdete jej u symbolu karty*).



POŽADAVEK TERÉNU

Některé karty vyžadují, aby se vaše postava nacházela na konkrétním druhu terénu, jinak je není možné zahrát (*v případě bestie se jedná o aktuální pozici, nikoliv o pozici figurky*).

Různé lokace na herním plánu mají různé terény. Počáteční lokace bestie se považuje za všechny terény, kromě osad.



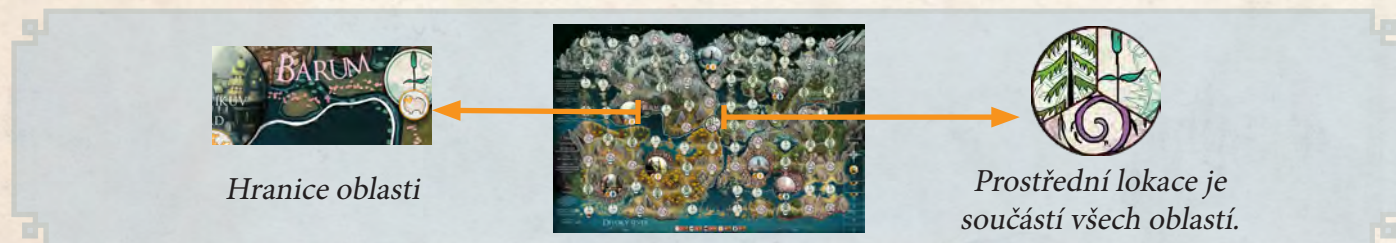
Aby mohla Fangrir zahrát svoji kartu „Volání smečky“ (viz příklad na přechozí straně), musí se bestie aktuálně nacházet na lokaci s terénem lesa (pozice figurky Fangrir zobrazuje poslední známou polohu a na zahrání karty „Volání smečky“ nemá žádný vliv). Protože tuto kartu smí Fangrir zahrát pouze na terénu lesa, lovci tím získají část informací o aktuální pozici bestie.



POŽADAVEK OBLASTI

Strana herního plánu nazvaná „Divoký Sever“ se dělí na 4 oblasti. Strana „Zaplavený kraj“ se dělí na 2 oblasti. Hranice oblasti jsou vyznačeny bílou čarou. Některé karty odkazují na celé oblasti, včetně karet s názvem „past“ (viz str. 15). Pokud zahrajete kartu se slovem „oblast“, efekt karty platí pro tu oblast, ve které se nacházíte ve chvíli, kdy kartu zahrajete.

Příkladem takového efektu je akce bestie na kartě „běh“. Pomocí této karty se může bestie pohnout až o 3 kroky v oblasti, kde se aktuálně nachází.



3. FÁZE: NOC

Jakmile všichni hráči jeden po druhém pasují, den končí a přichází noc. Noc se skládá z následujících kroků, vyhodnocených v pevně daném pořadí:

1. ODMĚNY ZA SMLOUVU

Na každé smlouvě najdete sloupec určený pro bestii a sloupec určený lovcům. Sloupec bestie je nalevo a sloupec lovců je napravo. V každém sloupci jsou požadavky a odměny, které získáte, pokud požadavky splníte. Pokud požadavky splnila bestie i lovci, odměny nejprve získá bestie.

Odměnu za první noc získáte, pokud se vám během prvního dne podařilo splnit požadavek. Odměnu za druhou noc získáte, pokud se vám podařilo splnit požadavek **během dvou dosud uplynulých dní**. Stejný postup aplikujte i na následující noci (tzn. požadavek můžete mít splněný už z předchozího dne a pouze si odměnu „vyzvednete“ 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, i pokud by se vám podařilo splnit požadavek vícekrát.



2. ODLOŽENÍ A OBNOVENÍ KARET

| AKČNÍ KARTY | PŘEDMĚTY | BESTIÁLNÍ MOCI | DOVEDNOSTI |
|---|---|---|--|
| | | | |
| Pokud vám zbyly v ruce akční karty, odložte je na odkládací hromádku. | Odložte předměty vyložené v nabídce na stole a vyložte 3 nové předměty (ty v ruce si ponechte). | Odložte bestiální moci vyložené v nabídce na stole a vyložte 3 nové bestiální moci (ty v ruce si ponechte). | Odložené dovednosti si vezměte zpět do ruky. |

Více informací o kartách předmětů a bestiální moci najdete na str. 15.

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. 9.

4. VYLEPŠENÍ


V noci mohou lovci a bestie aktivovat vylepšení na svých deskách hráčů. Každá bestie má vylepšení útoku a několik vylepšení specifických pro danou bestii. Každý lovec má 4 jedinečná vylepšení. Pod názvem vylepšení najdete symbol, ve kterém je vyobrazena cena za jeho aktivaci. Barva tohoto symbolu také určuje, zda je vylepšení trvalé nebo zda je jeho efekt pouze jednorázový.

Většina vylepšení je trvalá. Tato vylepšení vám přináší 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 zášti. I pokud má vylepšení cenu 0, musíte jej nejprve v noci aktivovat.

Bestie aktivuje svá vylepšení vždy jako první. Můžete aktivovat libovolný počet vylepšení, pokud si to můžete dovolit. Když platíte za aktivaci vylepšení, odhodte odpovídající počet záští do společné zásoby. Jakmile je vylepšení aktivované, nelze jej aktivovat znovu.

Noc tímto končí a přichází nový úsvit.

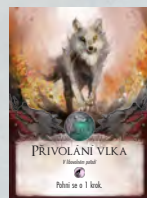
ZPLOZENCI

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

Vyber jeden efekt



Umístí nového zplozence.



Všichni zplozenci smějí provést 1 akci.

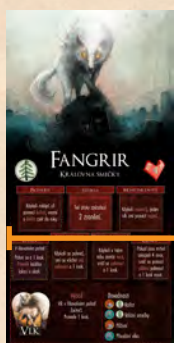


UMÍSTĚNÍ ZPLOZENCE

Umístěte zplozence do vzdálenosti až 2 kroky od své aktuální lokace. Každý zplozenec vyžaduje umístění na konkrétní druh terénu (*pokud tedy přímo pravidla konkrétního zplozence nebo karty, prostřednictvím které je přivolán, neříkají něco jiného*). Pokud jsou všechny figurky zplozenců na herním plánu, ale bestie má možnost umístit dalšího zplozence, smí na patřičnou lokaci přemístit některého z dříve umístěných zplozenců. Zabitý zplozenec je odstraněn z herního plánu a lze jej umístit znovu.

PŘÍKLAD UMÍSTĚNÍ ZPLOZENCE

Fangrir se aktuálně nachází na lokaci 1 krok od místa, kde byla naposledy spatřena. Zahraje kartu „přivolání vlka“, která jí umožní umístit zplozence až 2 kroky od aktuální lokace. Vezme figurku vlka a umístí ji na požadovaný terén.



Vlky lze umístit pouze na lesy, což vám připomene symbol na desce bestie.



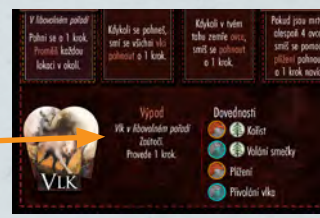
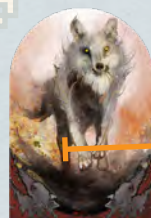
AKCE ZPLOZENCŮ

Každý zplozenec smí provést 1 akci.

Na výběr máte z akcí:

- Pohyb o 1 krok.
- Útok (*způsobí 1 zranění*).
- Použití schopnosti zplozenců.

Počáteční zdraví všech zplozenců je 1.



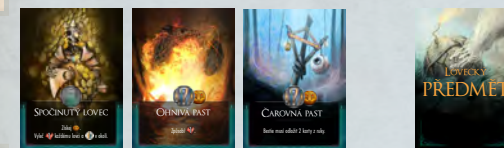
Schopnosti zplozenců najdete na desce bestie.

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.

Pamatujte, že pokud zplozenec zasadí smrtící ránu (*tzn. umístí poslední žeton zranění na zvíře, lovce či osadníka*), bestie nedostane za toto zabití žetony zašti.

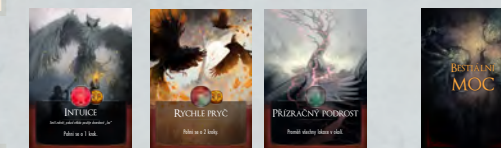
ZÍSKÁNÍ PŘEDMĚTU

Když lovec zahraje kartu, která říká „získej předmět“, tento lovec si vybere 1 kartu předmětu z nabídky (*tzn. ze 3 karet vyložených na stole*) nebo vrchní kartu z balíčku. Tuto kartu si vezme do ruky. Předměty jsou jednorázové a po použití je odložíte. Nepoužité předměty v ruce v noci neodhazujete a ponecháte si je do dalších dní.




ZÍSKÁNÍ BESTIÁLNÍ MOCI

Když bestie zahraje kartu, která říká „získej bestiální moc“, bestie si vybere 1 kartu bestiální moci z nabídky (*tzn. 3 karet vyložených na stole*) nebo vrchní kartu z balíčku. Tuto kartu si vezme do ruky. Bestiální moci jsou jednorázové a po použití je odložíte. Nepoužité bestiální moci v ruce v noci neodhazujete a ponecháte si je do dalších dní.



Pokud někdo získá předmět nebo bestiální moc, nedoplňujte jejich nabídku! Nabídky se obnoví až v noci!

PASTI

Pohyb, prohledávání lokace a útok nejsou jediné nástroje lovců. Mají ještě jeden trumf: 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.



Symbol pasti

Jakmile zaplatíte poplatek za zahrání pasti, vyberete si libovolnou oblast na mapě. Poté vezmete 1 libovolný žeton terénu a ukážete jej ostatním lovcům. Žeton neukazujte bestii. Zahranou kartu pasti umístěte lícem dolů do odpovídající oblasti na místo určené pro karty pasti. Žeton terénu umístěte 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.

Pokud je bestie odhalena v oblasti s kartou pasti a terén na lokaci, kde byla bestie odhalena, odpovídá žetonu terénu pod kartou pasti, je past spuštěna. 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.

PŘÍKLAD UMÍSTĚNÍ PASTI

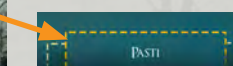
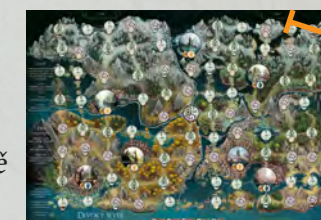
Už během předchozího dne umístili lovci „ohnivou past“ do této oblasti. Pod kartu pasti vybrali žeton lesa.



Pokud chcete zahrát past, zaplatte poplatek.



Vyberte libovolný žeton terénu a tajně jej umístěte pod kartu pasti.



Vyberte libovolnou oblast a umístěte past i s žetonem lícem dolů na vyznačené pole.

Bestie ve svém tahu zahrála kartu „kořist“ a zaútočila, čímž byla odhalena. Během odhalení stála na lese v oblasti s kartou pasti. Past spustila (lovci ji otočili lícem vzhůru) a bestie utrpěla 1 zranění.



Pokud je již bestie odhalena a vy zahrajete kartu pasti, nespustí se automaticky. Bestie musí nejprve zmizet a být znovu odhalena, aby past spustila.



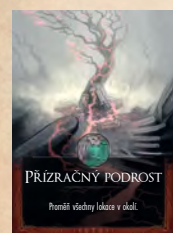
V každé oblasti smí být maximálně 3 pasti.

PROMĚNA LOKACÍ

Bestie si může herní plán přizpůsobit tak, aby jí lépe vyhovoval, a to za pomoci proměny terénů. Každá bestie může lokace proměnit pouze na ten druh terénu, který je jí vlastní (viz deska bestie). Pokud máte možnost proměnit lokaci, umístěte na ni žeton patřičného terénu. I lovci mají možnost proměnit lokaci. Pokud lokaci proměňuje lovec, vždy na ni umístí osadu 🏠.

PŘÍKLAD PROMĚNY LOKACE

Fangrir je dva kroky od poslední lokace, kde byla odhalena. Ve svém tahu zahraje kartu „přízračný podrost“, díky kterému smí proměnit každou lokaci v okolí na les. Pamatujte, že mezi lokace „v okolí“ se počítá i vaše aktuální lokace.



Proměň všechny lokace v okolí.



Fangrir může měnit lokace pouze na lesy (viz symbol na desce bestie).



REAKCE

Reakce jsou karty, které hrajete v tahu protivníka. Hrajete je vždy jako reakci na konkrétní situaci. S jejich pomocí se můžete vyhnout nechtěným efektům a podlosti protihráčů. Na každé reakci je speciální podmínka, která určuje, kdy smíte reakci zahrát.



Symbol reakce



PODMÍNKA REAKCE

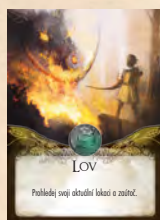
Reakce se vždy vyhodnotí před efektem karty, na kterou reagují.



Pamatujte, že při hraní reakce musíte zaplatit zášť!

PŘÍKLAD REAKCE

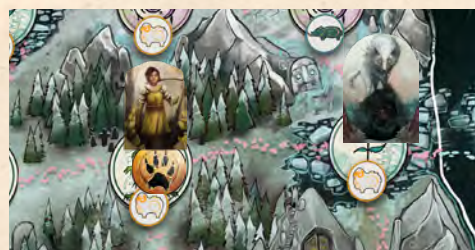
V sekci aktuálního pohybu je 1 karta pohybu. Na tahu je lovkyně Iona, která stojí na lokaci s žetonem stopy. Iona zahraje kartu dovednosti „lov“. Bestie zahraje jako reakci bestiální moc „intuice“. Protože jde o reakci, může ji zahrát v tahu Iony. Reakce se vyhodnotí ještě před lovem, takže se bestie pohne o 1 krok a nebude odhalena kartou lov.



Ionina dovednost „lov“



Bestiální moc „intuice“



Fangrir se pohne o 1 krok ještě před vyhodnocením lovu.

TIPY PRO ZAČÁTEČNÍKY

NEZTRÁCEJTE NADĚJI

Nevzdávejte se, ani pokud se zdá, že je vše ztraceno. Hra se může velice rychle obrátit ve váš prospěch.

AKČNÍ KARTY

Přestože používáte vždy jen jeden efekt akční karty, nepřehlížejte druhý efekt, který může využít váš protivník! Pokud během draftu předáte protivníkovi akční kartu, která se vám sice nehodí, ale pro něho bude extrémně užitečná, můžete za to ošklivě zaplatit!

PEČLIVĚ UVAŽUJTE NAD KARTAMI NA RUCI

Čím více karet máte na ruce, tím více máte možností. Karty bestiálních mocí a předmětů vám mohou přinést zajímavé možnosti a akční karty „stín minulosti“ či „smlouva s temnotou“ také nejsou k zahození.

LOVCI

Hra začíná ještě před prvním tahem!
Kdo bude kde sedět u stolu? Co kdyby Helga, která má schopnost „vidění“, seděla hned vedle bestie?

Pokuste se bestii zahnat do kouta a odříznout jí cestu.

Pořád nevíte, jestli jste na správně stopě?
Sice nemůžete procházet karty aktuálního pohybu, ale můžete je počítat. Pokud je pravidelně přepočítáte, mnohé vám napoví.

Spolupráce začíná už za úsvitu. Pokud už máte v ruce dobrou kartu pohybu, proč neposlat další karty pohybu v draftu dál, aby si je mohli vzít vaši spoluhráči?

Základem úspěšného lovu je komunikace.

BESTIE

Bestie by se měla vždy pokusit neukončit tah odhalená.

Pro bestii je prokletě nebezpečné, pokud jí jako první dojdou akční karty.

Zaútočte dřív, než vám dojdou karty umožňující pohyb, jinak nebudete mít jak utéct.

Může vás lákat možnost pasovat, třeba hned v prvním tahu, a pozorovat, jak se hra vyvine. Ale na to pozor. Lovci mohou zahrát kartu „v pasti“ či karty se skupinovým efektem, čímž nad vámi získají náskok.

Zplození jsou skvělý způsob, jak ohrožovat více osad naráz! I když zplozenec nezabije osadníka, jeho přítomnost rozdělí pozornost lovců a připraví je o útočné karty, které by mohli použít proti vám.

HRAJETE POPRVÉ?

Bestie byla navržena tak, aby vám své tajy, záłudnosti a komplexnost rozkrývala postupně. Tím pádem se naučíte něco nového pokaždé, když zasednete ke hře.

V každé partii objevíte nové interakce mezi kartami, sladěné kombinace a strategie, až se nakonec stanete mistry svého řemesla, ať už v roli lovců či bestie. V důsledku toho může být první partie poněkud náročná. Proto vám doporučujeme při první partii použít smlouvu „Krvavá očista“, pokud hrají 2-3 hráči a smlouvu „Útok na severské osady“, pokud hrají 4 hráči. Hráčům přiřadte postavy vyznačené níže. Během prvního úsvitu přeskočte draft a namísto toho rozdejte hráčům konkrétní karty vyznačené níže.

V dalších kolech, až budete s akčními kartami alespoň trochu seznámeni, uskutečňte draft podle běžných pravidel.

2-3 HRÁČI

Hráč 1 (bestie)

Doporučená bestie: Fangrir

Počáteční akční karty:

Přepadení 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: Fangrir

Počáteční akční karty:

Přepadení 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

TVŮRCI

ELON MIDHALL

NÁVRH HRY

ARON MIDHALL

NÁVRH HRY, ILUSTRACE & GRAFICKÁ ÚPRAVA

ASSAR PETTERSSON

DIGITÁLNÍ NÁVRHY & VÝVOJ HRY

JONAS PETTERSSON

HUDBA K TRAILERU

BESTIE SE STALA SKUTEČNOSTÍ

ALE JEN DÍKY 8.817 LIDEM, KTEŘÍ JI PODPOŘILI NA KICKSTARTERU.

PODĚKOVÁNÍ AUTORA

SIGGE RYSTEDT

ANDRE JOHANSSON

ANTON KARLSSON

PEEDER SALENVALL

ANTHON YTTERELL

ODEN PETTERSSON

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA

PRAHA, ČESKÁ REPUBLIKA

MIROSLAV TLAMICHA

REDAKCE

ONDŘEJ POLÁK

PŘEKLAD

MARCEL ONDRÁK

KOREKTURY

MICHAL HUBÁČEK

GRAFICKÁ ÚPRAVA

TLAMA
games