

AUTORZY GRY: ARON MIDHALL,  
ELON MIDHALL ORAZ ASSAR PETTERSSON

# BESTIA

## INSTRUKCJA



# BESTIA

## WITAJCIE W PÓŁNOCNYCH RUBIEŻACH...

...miejscu, w którym natura jest wciąż niezbadana, mistyczna i niebezpieczna. Kiedy ludzie przybyli tu po raz pierwszy, myśleli, że znaleźli dziewiczy raj – pełen bujnych lasów, przepelnionych rybami jezior i krystalicznie czystej wody z górskich źródeł. Jednak intensywny rozwój osad i postępująca wycinka lasów sprawiły, że natura musiała zacząć się bronić. Ludzie natrafili na potworne istoty zwane Bestiami, których kły, szpony i mistyczne moce okazały się śmiertelnym zagrożeniem. Aby chronić swoje osady, mieszkańcy zaczęli werbować doświadczonych łowców, których zadaniem było wytropienie i zabicie Bestii, zanim zginie zbyt wielu z ich pobratymców.

## JEDEN PRZECIW WSZYSTKIM

Jeden gracz wciela się w Bestię, stawiając czoła pozostałym, tworzącym drużynę łowców. Bestia wygrywa, gdy zginie określona liczba osadników, natomiast łowcy wygrywają, gdy zginie Bestia lub minie określona liczba dni (rund) i przybędą posiłki.

Zalecamy, aby podczas pierwszej rozgrywki w rolę Bestii wcielił się ten z graczy, który najlepiej zaznajomił się z zasadami rozgrywki.



### BESTIA

Bestia wygrywa, gdy zginie określona liczba osadników.



### ŁOWCY

Łowcy wygrywają, gdy zginie Bestia lub minie określona liczba dni.

# SPIS TREŚCI

ELEMENTY GRY . . . . .	2	FAZA 2: DZIEŃ. . . . .	11
PRZYGOTOWANIE GRY . . . . .	3	UCIECZKA . . . . .	11
ELEMENTY OGÓLNE. . . . .	3	PAS. . . . .	11
PRZYGOTOWANIE GRACZY . . . . .	3	ZAGRYWANIE KART . . . . .	11
RODZAJE KART I ODRZUCANIE. . . . .	5	ROZPATRYWANIE KART . . . . .	11
ZASADY OGÓLNE. . . . .	5	WYMAGANIA ZATARGÓW . . . . .	11
 AKCJE. . . . .	5	 WYMAGANIA SIEDLISKA. . . . .	11
 RUCH BESTII . . . . .	6	WYMAGANIA REGIONU. . . . .	12
MINIMAPA. . . . .	6	FAZA 3: NOC . . . . .	12
 RUCH ŁOWCÓW I TROPY . . . . .	6	1. PRZYDZIELENIE NAGRÓD ZA ZLECENIE . . . . .	12
UJAWNIENIE . . . . .	7	2. ODRZUCANIE I ODŚWIEŻANIE . . . . .	13
PRZESZUKIWANIE . . . . .	7	3. LECZENIE. . . . .	13
ATAKOWANIE . . . . .	8	 4. ULEPSZANIE. . . . .	13
PRADAWNA MOC. . . . .	8	CHOWAŃCE, PUŁAPKI I REAKCJE. . . . .	14
ZATARGI . . . . .	8	 CHOWAŃCE . . . . .	14
ŚMIERĆ POSTACI. . . . .	9	PRYZYWANIE CHOWAŃCA. . . . .	14
POBLISKI . . . . .	9	AKCJE CHOWAŃCA . . . . .	14
 STRAŻNICE. . . . .	9	POZYSKIWANIE OREŻA ŁOWCÓW . . . . .	15
PRZEBIEG GRY . . . . .	10	POZYSKIWANIE TALENTÓW BESTII . . . . .	15
FAZA 1: ŚWIT. . . . .	10	 PUŁAPKI . . . . .	15
DRAFT . . . . .	10	PRZEKSZTAŁCANIE OBSZARÓW. . . . .	16
DRAFT NA 2 GRACZY . . . . .	10	 REAKCJE . . . . .	16
DRAFT NA 3 GRACZY . . . . .	10	PORADY . . . . .	17
DRAFT NA 4 GRACZY . . . . .	10	WSPÓLNE. . . . .	17
NIETYKORZYSTANE KARTY AKCJI . . . . .	10	BESTIA . . . . .	17
		ŁOWCY . . . . .	17

# ELEMENTY GRY



Plansze postaci  
(6 Bestii i 6 Łowców)



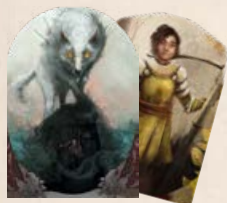
16 kart akcji



18 żetonów zatargów  
(6 o wartości 3 i 12 o wartości 1)



7 pionków osadników  
(rolnicy)



Pionki postaci  
(6 Bestii i 6 Łowców)



18 kart zdolności Łowców



27 żetonów siedliska



7 pionków osadników  
(szlachcice)



15 pionków chowańców



24 karty zdolności Bestii



19 znaczników ulepszeń



28 pionków owiec



1 dwustronna plansza mapy



48 kart ruchu Bestii



30 żetonów tropów



19 pionków dzików



2 dwustronne arkusze zleceń



25 kart oręża Łowców



3 żetony prawdziwej mocy



4 pionki niedźwiedzi



1 plansza minimapy, zasłonka  
i znacznik obszaru



25 kart talentów Bestii



6 znaczników strażnic



12 żetonów ran  
(6 o wartości 3 i 6 o wartości 1)

# PRZYGOTOWANIE GRY

## ELEMENTY OGÓLNE

- 1. PULA.** Umieśćcie wszystkie żetony siedlisk, ran, zatargów i pradawnej mocy oraz znaczniki ulepszeń i strażnic w łatwo dostępnym dla wszystkich graczy miejscu.
- 2. ZLECENIE I MAPA.** Wybierzcie zlecenie i rozłóżcie planszę mapy odpowiednią stroną do góry tak, aby jej południowa część znajdowała się przy graczu Bestii.
- 3. ZWIERZĘTA I OSADNICY.** Umieśćcie pionki zwierząt i osadników na wszystkich obszarach planszy mapy z odpowiadającymi im symbolami.
- 4. TALENTY BESTII.** Potasujcie talię talentów Bestii, a następnie odkryjcie z niej 3 wierzchnie karty i umieśćcie je obok talii.
- 5. OREŻ ŁOWCÓW.** Potasujcie talię oreża Łowców, a następnie odkryjcie z niej 3 wierzchnie karty i umieśćcie je obok talii.
- 6. KARTY AKCJI.** Potasujcie talię kart akcji.

## PRZYGOTOWANIE GRACZY

- A. BESTIA.** Jeden z graczy wybiera postać Bestii, a następnie bierze powiązane z nią planszę postaci, pionek oraz chowańce i umieszcza je przed sobą.
- B. ŁOWCY.** Każdy z pozostałych graczy wybiera postać Łowcy, a następnie bierze powiązane z nią planszę oraz pionek i umieszcza je przed sobą.  
W rozgrywce 2-osobowej, grający Łowcami wybiera dwie postacie Łowców i bierze pionki oraz plansze obu z nich.
- C. ZDOLNOŚCI.** Każdy z graczy bierze karty zdolności swojej postaci (odpowiednio Łowcy lub Bestii).
- D. ZATARGI I TROPY.** Każdy z graczy bierze żetony zatargów zgodnie z opisem przygotowania zlecenia. Umieśćcie żetony tropów obok gracza Bestii.
- E. KARTY RUCHU.** Umieśćcie karty ruchu obok gracza Bestii. Opcjonalnie gracz Bestii może również wziąć i umieścić przed sobą planszę minimapy, zasłonkę i znacznik obszaru.



## ELEMENTY OGÓLNE – KONTYNUACJA

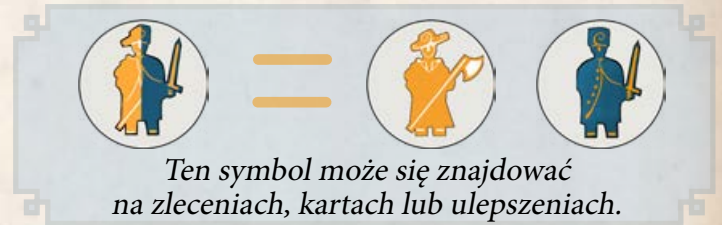
### ZLECENIA I MAPA

Zlecenia określają dodatkowe zasady gry oraz modyfikują jej przygotowanie. Na każdym zleceniu oznaczono, z której strony planszy mapy należy skorzystać. Symbol przedstawiający złączonych ze sobą osadników dwóch różnych rodzajów oznacza dowolnego z nich.

W przypadku pierwszej rozgrywki zalecamy wybrać zlecenie „Wielkie Oczyszczenie” lub „Atak na Północne Rubieże” (w zależności od liczby graczy).

### ZWIERZĘTA I OSADNICY

Umieście pionki zwierząt i osadników na wszystkich odpowiednich obszarach planszy mapy, chyba że w opisie przygotowania zlecenia stwierdzono inaczej.



## PRZYGOTOWANIE GRACZY – KONTYNUACJA

### USADOWIENIE

Grający Bestią powinien zasiąść do gry tak, aby patrząc na planszę jej północna (N) strona była u góry, a południowa (S) na dole. Następnie umieszcza pionek Bestii na obszarze początkowym (patrz str. 10). Grający Łowcami powinni zasiąść do gry w taki sposób, aby móc swobodnie zaglądać sobie nawzajem w karty.

### KARTY ZDOLNOŚCI

Każdy z graczy bierze karty zdolności swojej postaci (odpowiednio Łowcy lub Bestii). Nazwy tych zdolności znajdują się na planszy danej postaci, natomiast na rewersach kart zdolności znajduje się ilustracja odpowiedniej postaci.

### PLANSZA POSTACI BESTII



Początkowe zdrowie



Chowańce



Karty zdolności

### PLANSZA POSTACI ŁOWCY



Początkowe zdrowie



Karty zdolności

## RODZAJE KART I ODRZUCANIE

W grze występuje kilka rodzajów kart. W trakcie swojej tury możesz zagrać do dwóch kart. Zagrywasz i rozpatrujesz każdą kartę indywidualnie, a następnie odrzucasz ją przed zagranie następną kartę lub zakończeniem swojej tury.



### Karty zdolności Bestii

Bestie zaczynają z różnymi, przypisanymi do danej postaci zdolnościami.

Umieść odrzucane karty obok swojej planszy postaci.



### Karty zdolności Łowców

Łowcy zaczynają z różnymi, przypisanymi do danej postaci zdolnościami.

Umieść odrzucane karty obok swojej planszy postaci, w miejscu oznaczonym „Odrzucone zdolności”.



### Karty akcji

Zdobywane w ramach draftu podczas fazy świtu. Karty akcji mogą zagrywać zarówno Łowcy, jak i Bestia. Łowcy zawsze rozpatrują wyłącznie efekt z górnej części karty, zaś Bestia – z dolnej.

Łowcy i Bestia odrzucają te karty na wspólny dla wszystkich graczy stos kart odrzuconych.



### Karty ruchu Bestii

Te karty nie są rozdawane, dobierane ani nie są częścią ręki żadnego gracza – Bestia używa ich do oznaczania swojego ruchu. Bestia (i tylko ona) może w dowolnym momencie przeglądać talię kart ruchu.

Umieść odrzucane karty z powrotem w talii.



### Talenty Bestii

Specjalne, zdobywane w trakcie rozgrywki karty, z których może korzystać wyłącznie Bestia.

Umieść odrzucane karty zakryte, obok odpowiedniej talii.





### Oreż Łowców

Specjalne, zdobywane w trakcie rozgrywki karty, z których mogą korzystać wyłącznie Łowcy.

Umieść odrzucane karty zakryte, obok odpowiedniej talii.

## ZASADY OGÓLNE

### AKCJE

Każdą akcję – czy to ruch, atak, przeszukiwanie, czy przyzwanie chowańca – wykonujesz poprzez zagranie karty. W swojej turze możesz zagrać maksymalnie jedną kartę z symbolem  i maksymalnie jedną kartę z symbolem . Możesz je zagrać w dowolnej kolejności.



W swojej turze możesz zagrać po jednej karcie, w dowolnej kolejności.

### RUCH BESTII

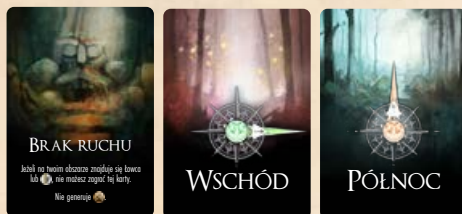
Kiedy poruszasz się jako Bestia, nie przemieszczasz jej pionka po planszy. Zamiast tego, za każdy obszar o który porusza się Bestia, wybierz kartę ruchu i umieść ją zakrytą na torze ruchu na planszy mapy. Pionek Bestii reprezentuje jej „ostatnie znane położenie”, podczas gdy jej obecne położenie wyznacza seria zakrytych kart ruchu.

## PRZYKŁAD: RUCH BESTII

Po zagraniu karty akcji „Zryw” Bestia może poruszyć się o maksymalnie trzy obszary. Korzystasz z tej okazji i wybierasz trzy karty ruchu Bestii, a następnie umieszczasz je zakryte na torze ruchu.



**Karta akcji „Zryw”**  
Bestia rozpatruje tylko dolny efekt.



**Karty ruchu Bestii**  
Pierwszą jest „Brak ruchu”, następną „Wschód”, a ostatnią „Północ”.



**Tor ruchu**  
Umieszczasz karty ruchu Bestii w odpowiedniej kolejności zakryte na torze ruchu.

Bestia znajduje się teraz o dwa obszary dalej. Pierwsza karta ruchu powoduje, że Bestia pozostaje na swoim dotychczasowym obszarze. W oparciu o drugą kartę Bestia porusza się o jeden obszar na wschód, a w oparciu o trzecią – o jeden obszar na północ. Jednak dopóki nie zostanie ujawniona, jej pionek pozostaje cały czas na tym samym obszarze.

X to obecne położenie Bestii. Pionek Bestii wskazuje jej ostatnie znane położenie.



## MINIMAPA

Grając Bestią możesz skorzystać także z opcjonalnej dwustronnej planszy minimapy, aby oznaczać swoje obecne położenie. Jeżeli się na to zdecydujesz, umieść talię ruchu w prawej części minimapy. Za każdym razem, kiedy wykonujesz ruch Bestią, postępuj zgodnie z opisanymi powyżej zasadami. Następnie umieść znacznik obszaru na polu minimapy odpowiadającym twojemu obecnemu położeniu.




## RUCH ŁOWCÓW I TROPY

Kiedy poruszasz się jako Łowca, przesunij swój pionek postaci o wskazaną liczbę obszarów w dowolnym kierunku, po jednym obszarze na raz. Za każdym razem, kiedy poruszysz się do obszaru, w którym jest lub była Bestia (tzn. obszar Łowcy „pokrywa się” z jedną z kart na torze ruchu), grający Bestią musi umieścić na danym obszarze żeton tropów. Jeśli kilka kart na torze ruchu pokrywa się z danym obszarem, Bestia umieszcza jeden żeton tropów za każdą odpowiadającą kartę.

Jedynym wyjątkiem jest karta „Brak ruchu” (patrz przykład powyżej). Takie karty nie generują tropów.

Warto pamiętać, że nie możesz zagrać karty „Brak ruchu”, jeżeli na obszarze obecnej pozycji Bestii znajduje się osadnik lub Łowca. Pionek Bestii jest traktowany jako tropy Bestii. Ma to znaczenie przy rozpatrywaniu niektórych kart, jak na przykład zdolność Łowców „Tropienie”.

Każda Bestia ma swoje własne żetony tropów, jednak wszystkie mają takie samo zastosowanie. Symbol  na kartach oznacza po prostu tropy.



Fangrir



Hogbad



Bolgin



Raaga



Esmeria



Mara



## PRZYKŁAD: RUCH ŁOWCY

Po zagranie karty akcji „Zryw” Łowca może poruszyć się o maksymalnie dwa obszary. Poruszasz się o jeden obszar w prawo. Bestia umieszcza na tym obszarze jeden żeton tropów, ponieważ odpowiada on jednej z kart na torze ruchu. Decydujesz się poruszyć o jeszcze jeden obszar w prawo. Ten obszar także odpowiada karcie ruchu, więc Bestia umieszcza na nim kolejny żeton tropów.



Łowcy rozpatrują górny efekt.



Nie możesz poruszyć się o 1 obszar, zagrać kolejnej karty i kontynuować ruchu.



Jeżeli Bestia poruszy się przez obszar z osadnikiem lub Łowcą, po rozpatrzeniu całego ruchu musi umieścić żeton tropów w każdym takim obszarze.

## UJAWNIENIE

Bestia ujawnia się za każdym razem, gdy zaatakuje lub gdy Łowca pomyślnie przeszuka jej obszar (patrz poniższy przykład).



Kiedy Bestia się ujawnia, odkrywa wszystkie karty z toru ruchu, a następnie odrzuca wszystkie karty ruchu z toru oraz wszystkie żetony tropów z mapy. Przesuwa również swój pionek na obszar, na którym się ujawniła.

Bestia pozostaje ujawniona tak długo, jak na torze ruchu nie znajdują się żadne karty. Umieść odrzucone karty ruchu z powrotem w talii ruchu.

## PRZESZUKIWANIE

Kiedy Łowca zagrywa kartę z efektem przeszukiwania, Bestia musi się ujawnić, jeżeli przeszukiwany obszar odpowiada jej obecnej pozycji. Jeżeli Łowca przeszuka niewłaściwy obszar, Bestia pozostaje w ukryciu. Bestię można zaatakować i zranić tylko wtedy, gdy jest ujawniona.

## PRZYKŁAD: PRZESZUKIWANIE I UJAWNIENIE

Swoją turę wykonuje Łowczyni Iona, która zagrała już kartę akcji „Zryw” (oznaczoną symbolem ). Przed zakończeniem swojej tury może jeszcze zagrać jedną kartę z symbolem , więc decyduje się na „Polowanie”.

Ponieważ zagrała tę kartę na obszarze będącym obecną pozycją Bestii, musi się ona ujawnić. Efekt karty pozwala Łowczyni również zaatakować, więc ujawniona Bestia otrzymuje jeden żeton rany.



Karta zdolności „Polowanie”



Tropy oraz karty z toru ruchu zostają usunięte.

## ATAKOWANIE

Aby zaatakować, musisz w swojej turze zagrać kartę z efektem „Zaatakuj”. Każdy atak zadaje bazowo 1 ranę. Kiedy zostajesz zraniony, weź żeton rany i umieść go na swojej planszy postaci. Kiedy zranione zostaje zwierzę, osadnik lub chowaniec, umieść żeton rany pod danym pionkiem. Bestia, Łowcy, osadnicy lub zwierzęta giną, gdy tylko otrzymają liczbę ran równą ich początkowemu zdrowiu – usuwasz wówczas odpowiedni pionek z mapy.

Łowcy mogą atakować wyłącznie chowańce i ujawnioną Bestię. Chowańce mogą atakować zwierzęta, osadników, Łowców i strażnice. Jednak, aby zyskać żetony zatargów za zabicie, Bestia musi osobiście zadać ostateczny cios.

Pamiętaj, że Bestia ujawnia się za każdym razem, gdy atakuje (patrz str. 7).

## PRADAWNA MOC

Żetony pradownej mocy można zdobyć dzięki nagrodom ze zleceń, kartom oręża i talentów oraz niektórym ulepszeniom. Pradowna moc pozwala zadać o 1 ranę więcej podczas wybranego ataku. Jeżeli zyskasz żeton pradownej mocy, umieść go obok swojej planszy postaci. Przed wykonaniem ataku, zadeklaruj, że chcesz skorzystać z żetonu (lub kilku żetonów) pradownej mocy, aby zwiększyć siłę danego ataku.

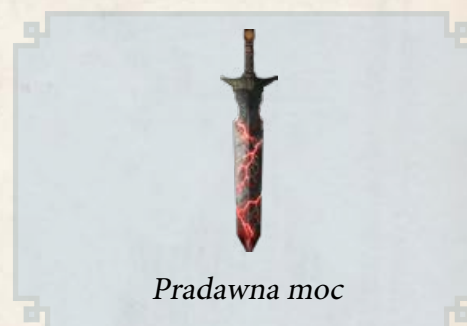
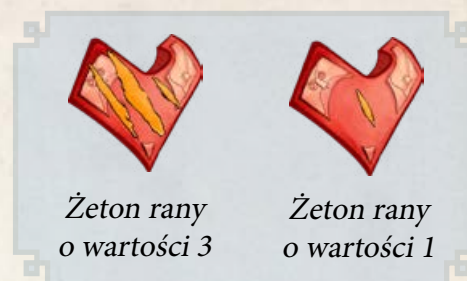
Chowańce nie mogą korzystać z pradownej mocy. Odrzuć żeton pradownej mocy po jego użyciu.

## ZATARGI

Żetony zatargów stanowią zasób w grze. Reprezentują one wspomnienia starożytnych konfliktów toczonych wśród północnych lasów, bagien i jaskiń, które teraz ożywają w umysłach postaci, budząc uśpioną przez wieki nienawiść.

Zatargi służą do opłacania kosztu ulepszeń oraz zagrania niektórych kart oręża i talentów.

Łowcy zyskują żetony zatargów jako nagrody za wykonane zlecenia oraz dzięki niektórym kartom akcji lub oręża. Bestia także może zyskiwać żetony zatargów jako nagrody ze zleceń, ale przede wszystkim zdobywa je zabijając zwierzęta, osadników lub Łowców.



Na mapie oznaczono wartość zdrowia zwierząt i osadników oraz zatargi, jakie Bestia otrzymuje za zadanie śmiertelnego ciosu.



## ŚMIERĆ POSTACI

### BESTIA

Kiedy Bestia ginie, gra natychmiast kończy się zwycięstwem Łowców (chyba że w zleceniu określono inaczej).

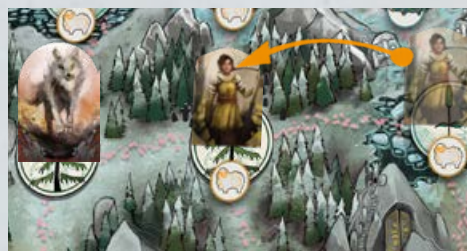
### ŁOWCA

Kiedy ginie Łowca, odrzuć wszystkie jego karty oręża oraz żetony zatargów i usuń jego pionek z mapy. Jeżeli Łowca zginął w wyniku ataku Bestii, zyskuje ona 1 żeton zatargów, a następnie losuje 1 spośród kart akcji danego Łowcy i dodaje ją do swojej ręki. Martwy Łowca nie otrzymuje żadnych nagród podczas pierwszego kroku fazy nocy (patrz str. 12). W trzecim kroku fazy nocy dany Łowca umieszcza swój pionek w dowolnej osadzie na mapie i kontynuuje grę.

## POBLISKI

Ilekoć używane jest określenie „pobliski”, dany efekt dotyczy zarówno twojego obecnego, jak i każdego sąsiedniego (połączonego drogą) obszaru. To określenie pojawia się na wielu kartach, warto więc pamiętać, że taki efekt odnosi się wówczas także do twojego obecnego obszaru.

*Iona zagrywa „Srebrną Strzałę” i postanawia najpierw poruszyć się o 1 obszar na zachód (w lewo), a następnie zaatakować pobliskiego wilka.*



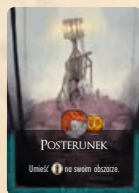
## STRAŻNICE

Kiedy Łowca może umieścić strażnicę, umieszcza ją na swoim obszarze (chyba że zaznaczono inaczej). Dopóki Łowca znajduje się na tym samym obszarze co strażnica, odkrywa wszelkie tropy również na pobliskich obszarach. Strażnica nie ujawnia Bestii, a jedynie pozwala odkrywać tropy w pobliskich obszarach.

Bestia i jej chowańce mogą atakować strażnicę – usuń ją z mapy kiedy otrzyma jakiegokolwiek rany. Jeżeli wszystkie dostępne strażnice znajdują się już na mapie, a miałbyś umieścić kolejną, możesz przenieść do danego obszaru jedną z już rozstawionych strażnic. Zniszczoną strażnicę możesz później umieścić ponownie.

### PRZYKŁAD: STRAŻNICA

*Iona zagrywa kartę oręża „Posterunek” i umieszcza na swoim obszarze strażnicę. Bestia umieszcza na mapie dwa żetony tropów, ponieważ dwie z jej trzech kart na torze ruchu prowadzą przez obszary pobliskie strażnicy, a Iona znajduje się w tym samym obszarze, co strażnica.*



Zagrywasz kartę „Posterunek”.



Karty na torze ruchu



Strażnica

Tropy

# PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa liczbę rund, określoną w wybranym podczas przygotowania gry zleceniu. Każda runda składa się z trzech faz: „świtu”, „dnia” oraz „nocy”. Świt to faza przygotowania na początku rundy. Dzień stanowi trzon rundy, kiedy to wykonujesz akcje. Natomiast noc jest fazą porządkowania, podczas której możesz otrzymać nagrody lub ulepszyć swoją postać przed nastaniem kolejnego świtu.

## POCZĄTKOWE OBSZARY GRACZY

Bestia zaczyna od umieszczenia swojego pionka na znajdującym się na środku mapy „początkowym obszarze Bestii”. Następnie grający Bestią może poruszyć się o maksymalnie dwa obszary, używając do tego kart ruchu. Po ruchu Bestii, każdy grający Łowcą umieszcza swój pionek postaci w dowolnej osadzie na mapie. Kilku Łowców może wybrać tę samą osadę.



Początkowy  
obszar Bestii



Osada

## FAZA 1: ŚWIT

O świcie wszyscy gracze wybierają w ramach draftu karty akcji na nadchodzącą fazę dnia.

### DRAFT

Potasuj talię akcji, a następnie rozdaj każdemu z graczy wskazaną poniżej liczbę kart. Następnie każdy gracz wybiera i zachowuje jedną kartę, a pozostałe przekazuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Trwa to do momentu, aż wszystkie karty zostaną wybrane. Gracze nie mogą przekazywać kart, które wcześniej zachowali. Ten proces jest określany jako „draft”. Po rozdaniu graczom odpowiedniej liczby kart akcji odłóż pozostałe karty na bok zakryte – są to „niewykorzystane karty akcji”.

---

### DRAFT NA 2 GRACZY

Rozdaj każdemu z graczy po 6 kart. Grający Łowcami wybiera w ramach draftu po dwie karty akcji zamiast jednej.

*Po draftcie grający Łowcami rozdziela wszystkie karty akcji po równo pomiędzy obie postacie Łowców. W trakcie gry grający Łowcami kieruje jednocześnie dwoma postaciami, przy pomocy dwóch oddzielnych rąk – tak, jakby Łowców kontrolowało dwóch różnych graczy.*

---

### DRAFT NA 3 GRACZY

Rozdaj każdemu z graczy po 4 karty.

---

### DRAFT NA 4 GRACZY



Przed rozpoczęciem draftu, grający Bestią dobiera i odkłada na bok 1 losową kartę akcji. Następnie rozdaj każdemu z graczy po 3 karty.

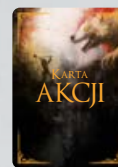
Kiedy draft dobiegnie końca, Bestia bierze odłożoną wcześniej kartę i dokłada ją do swojej ręki. Bestia może podejrzeć odłożoną kartę w dowolnym momencie draftu.

---

## FAZA 2: DZIEN

Każdy dzień rozpoczyna gracz kierujący Bestią, a następnie swoje tury wykonują pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracze rozgrywają swoje tury w powyższej kolejności, wykonując jedną z następujących akcji:

- ☛ **Zagrywanie kart:** zagraj maksymalnie jedną kartę dowolnego typu z symbolem  i maksymalnie jedną kartę dowolnego typu z symbolem 
  - Możesz zagrać te karty w dowolnej kolejności oraz możesz zagrać tylko jedną z nich.
  - Możesz zignorować jeden lub kilka efektów z zagranej karty, chyba że dany efekt wynika z polecenia „jeżeli” lub „następnie”.
- ☛ **Pas:** możesz spasować tylko, jeżeli masz na ręce najmniej kart akcji spośród wszystkich graczy (także w przypadku remisu).
  - Jeżeli w swojej turze spasujesz, ale przynajmniej jeden z pozostałych graczy tego nie robi, następną turę rozgrywasz normalnie.
  - Faza dnia dobiega końca, gdy wszyscy gracze kolejno spasują.
- ☛ **Uciezka:** Odrzuć 1 kartę dowolnego typu, aby poruszyć się o 1 obszar. Nie możesz połączyć tej akcji z zagranie kart.



Karty oręża Łowców, talentów Bestii oraz zdolności nie są brane pod uwagę podczas określania, czy gracz może spasować.

## ZAGRYWANIE KART

### ROZPATRYWANIE KART

- ☛ W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI – ROZPATRZ W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI.  
Jeżeli nad efektami karty znajduje się określenie „w dowolnej kolejności”, możesz wybrać kolejność ich rozpatrywania.
- ☛ WYBIERZ JEDNO – WYBIERZ, KTÓRY EFEKT CHCESZ ROZPATRZYĆ.  
Jeżeli na karcie znajduje się określenie „wybierz jedno”, wybierasz i rozpatrujesz tylko JEDEN efekt i pomijasz pozostałe.
- ☛ JEŻELI – MUSI ZOSTAĆ SPEŁNIONY OKREŚLONY WARUNEK.  
Aby móc rozpatrzeć efekt z określeniem „jeżeli”, musi zostać spełniony warunek opisany po słowie „jeżeli”.
- ☛ NASTĘPNIE – OKREŚLONA KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA.  
Efekty niektórych kart musisz rozpatrywać w określonej kolejności. Takie efekty są rozdzielone określeniem „następnie”.
- ☛ SKOPIUJ – ROZPATRZ EFEKT (EFEKTY) INNEJ KARTY.  
Rozpatrz skopiowany efekt w swojej turze. Nie odrzucaj karty będącej celem tego efektu po jej skopiowaniu.

### WYMAGANIA ZATARGÓW

Zagrywanie niektórych kart talentów Bestii lub oręża Łowców wymaga opłacenia kosztu w żetonach zatargów.

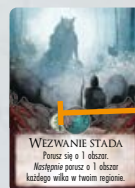
Aby zagrać kartę z takim kosztem, musisz odrzucić żetony zatargów o łącznej wartości zgodnej z oznaczeniem obok symbolu karty.

### WYMAGANIA SIEDLISKA

Zagrywanie niektórych kart zdolności wymaga, aby twoja postać znajdowała się w określonym siedlisku. Siedliska to różne rodzaje obszarów na mapie. Początkowy obszar Bestii liczy się jako siedlisko każdego rodzaju (z wyjątkiem osady).

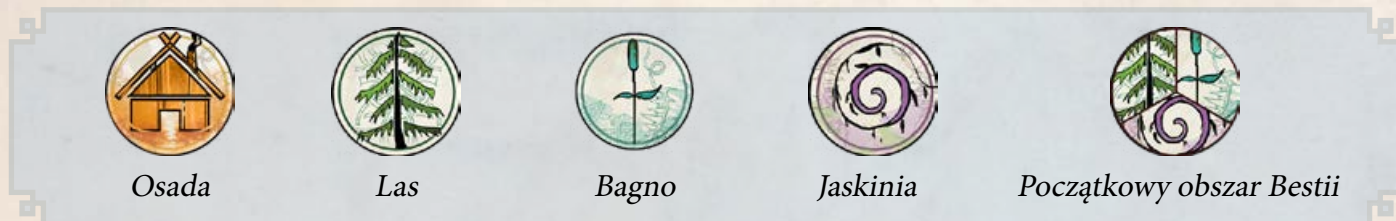


Jeżeli karta nie posiada symbolu zatargów, jej zagranie jest darmowe.



Wymagania siedliska

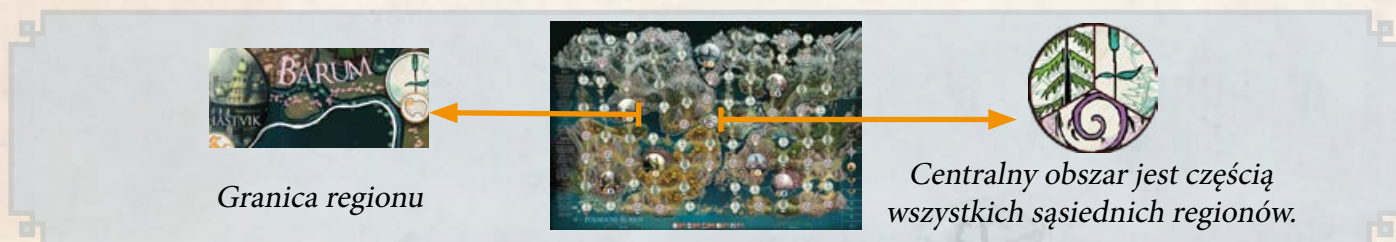
Aby Fangrir mogła zagrać swoją kartę zdolności „Wezwanie stada” (ramka na poprzedniej stronie), obecnym położeniem Bestii musi być obszar z siedliskiem leśnym. Zagranie tej karty stanowi więc dla Łowców wskazówkę co do miejsca pobytu Bestii.



### WYMAGANIA REGIONU

Plansza mapy „Północne Rubieże” podzielona jest na cztery regiony, a mapa „Zalane Krainy” – na dwa regiony. Granice regionów wyznaczają białe linie. Regiony stanowią wymagania w przypadku niektórych kart, w tym kart oręża zwanych „pułapkami” (patrz str. 15). Jeżeli opis efektu nawiązuje do „twojego regionu”, odnosi się to do regionu, w którym znajdujesz się w momencie rozpatrywania danego efektu.

Przykładem wymagania regionu jest akcja Bestii na karcie akcji „Zryw”, która pozwala Bestii poruszyć się o 3 obszary w obrębie jej obecnego regionu.



### FAZA 3: NOC

Po tym, jak wszyscy gracze kolejno spasują, dzień dobiega końca i zaczyna się noc. Noc składa się z następujących, kolejno rozpatrywanych kroków:

#### 1. PRZYDZIELENIE NAGRÓD ZA ZLECENIE

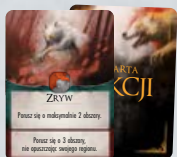
Każde zlecenie ma osobną kolumnę dla Bestii (lewa) i Łowców (prawa). Każda kolumna jest podzielona na cel i nagrodę. Aby otrzymać nagrodę, musisz spełnić wymagania celu. Jeżeli obie drużyny spełniły wymagania swojego celu, Bestia rozpatruje swoją nagrodę jako pierwsza.

Podczas pierwszej nocy wszyscy gracze sprawdzają czy spełnili wymagania otrzymania nagrody za cel pierwszej nocy. Drugiej nocy gracze sprawdzają, czy w dowolnym momencie gry spełnili wymagania celu drugiej nocy i tak dalej w miarę kontynuowania gry. Gracze mogą otrzymać nagrody powiązane wyłącznie z nocą, którą właśnie rozpatrują (nawet jeżeli spełniają warunki celów pozostałych nocy).



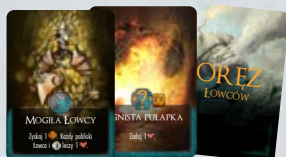
## 2. ODRZUCANIE I ODSWIEŻANIE

### KARTY AKCJI



Odrzuć z ręki,  
jeśli jakieś zostały.

### OREŻ ŁOWCÓW



Odrzuć odkryte  
i wystaw trzy nowe.

### TALENTY BESTII



Odrzuć odkryte  
i wystaw trzy nowe.


### ZDOLNOŚCI



Weź wszystkie  
z powrotem na rękę.

Więcej informacji na temat oręża Łowców i talentów Bestii znajduje się na str. 15.

## 3. LECZENIE

Usuń rany ze wszystkich zwierząt, osadników i strażnic. Jeśli jakiś Łowca zginął w ciągu dnia, kierujący nim gracz umieszcza go w dowolnej wybranej osadzie  i leczy wszystkie rany (usuwa ze swojego arkusza wszystkie żetony ran). Więcej informacji na temat śmierci postaci znajduje się na str. 9.

## 4. ULEPSZANIE

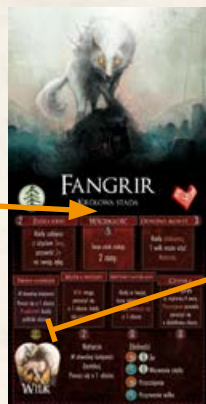
Każdej nocy Bestia i Łowcy mogą odblokować ulepszenia. Każda Bestia ma ulepszenie zwiększające zadawane obrażenia oraz unikalne ulepszenia. Łowcy mają po cztery unikalne ulepszenia. Koszt każdego ulepszenia oraz to, czy stanowi ono premię natychmiastową, czy też trwałą, oznaczono na polach ulepszeń na planszy postaci.

Większość ulepszeń to efekty pasywne, które trwają do końca gry. Jednak żółte ulepszenia są efektami jednorazowymi, rozpatrywanymi natychmiast po ich odblokowaniu. Koszt zarówno czerwonych, jak i żółtych ulepszeń jest opłacany żetonami zatargów. Nawet jeżeli ulepszenie ma koszt 0, nadal należy je najpierw odblokować.

### Ulepszenie obrażeń



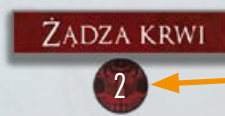
Wszystkie ataki zadają  
1 ranę zanim zostaną  
ulepszone. Po ulepszeniu  
zadają 2 rany.



### Pola ulepszeń



Tereny łowieckie  
to „żółte”,  
natychmiastowe  
ulepszenie. Jego  
koszt w zatargach  
wynosi 1.



Żądza krwi jest  
„czerwoną”, trwałą  
premią do końca  
gry. Jej koszt  
w zatargach  
wynosi 2.




Po odblokowaniu  
umieść „znacznik  
ulepszenia”  
na odpowiednim  
polu.

Bestia zawsze odblokowuje ulepszenia jako pierwsza. Możesz odblokować dowolną liczbę ulepszeń, o ile cię na nie stać. Kiedy odblokowujesz ulepszenie, odrzuć żetony zatargów o łącznej wartości równej kosztowi tego ulepszenia i umieść „znacznik ulepszenia” na znajdującym się przy nim okrągłym polu. Każde ulepszenie możesz odblokować tylko raz.

*Noc dobiega końca i nastaje kolejny świt.*

# CHOWAŃCE, PUŁAPKI I REAKCJE

## CHOWAŃCE

Wszystkie Bestie mogą wezwać do pomocy chowańce. Możesz przyzywać i kontrolować chowańce za pomocą symbolu . Rozpatrując taki efekt możesz albo przyzwać nowego chowańca, albo wykonać jedną akcję każdym z chowańców na mapie.

Wybierz jedno:



Przyzwanie chowańca



Wykonaj akcję każdym z chowańców



## PRYZYWANIE CHOWAŃCA

Umieść chowańca o maksymalnie dwa obszary od swojej obecnej pozycji. Wszystkie chowańce muszą być umieszczone na konkretnym siedlisku, chyba że zaznaczono inaczej. Jeżeli wszystkie dostępne chowańce znajdują się już na mapie, a miałbyś przyzwać kolejnego, możesz przenieść do nowego obszaru jednego z już rozstawionych chowańców. Zabitego chowańca możesz później przyzwać ponownie.

## PRZYKŁAD: PRYZYWANIE CHOWAŃCA

Obecna pozycja Fangrir znajduje się o jeden obszar dalej, niż jej ostatnia znana pozycja. Zagrywa swoją kartę zdolności „Przyzwanie wilka” i przyzywa wilka maksymalnie o 2 obszary od swojej obecnej pozycji. Umieszcza przyzwanego wilka w jego preferowanym siedlisku.



Wilki możesz umieszczać tylko w lasach, co oznaczono na planszy Bestii.

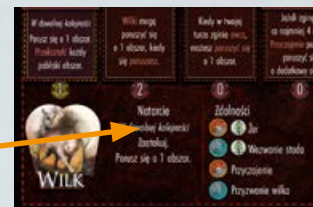
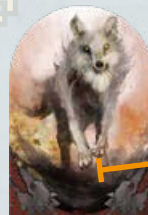


## AKCJE CHOWAŃCA

Możesz wykonać chowańcami następujące akcje:

- Porusz o 1 obszar
- Zaatakuj za 1 ranę
- Użyj zdolności chowańca

Początkowe zdrowie wszystkich chowańców wynosi 1.



Na planszy Bestii opisano unikalną zdolność chowańców.

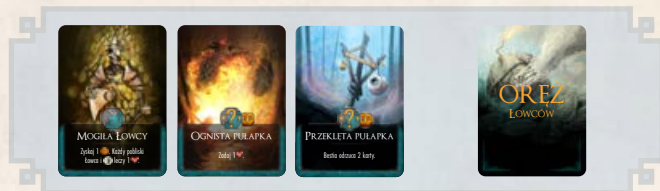
Jeśli masz na mapie kilku chowańców, kiedy rozpatrujesz efekt pozwalający wykonać akcję wszystkimi chowańcami, sam wybierasz, w jakiej kolejności wykonasz te akcje. Chowańce nie muszą wykonywać tej samej akcji.

Pamiętaj, że jeśli to chowaniec zada śmiertelny cios, Bestia nie zyskuje zatargów za zabicie.



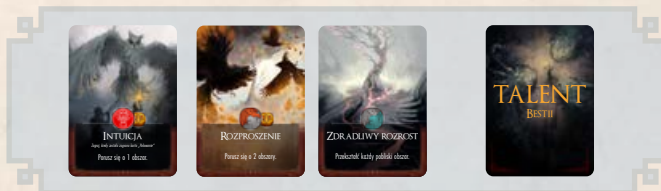
## POZYSKIWIWANIE OREŻA ŁOWCÓW

Za każdym razem, gdy jako Łowca rozpatrujesz efekt pozwalający zyskać oręż, wybierz jedną z odkrytych kart oręża Łowców lub dobieierz wierzchnią kartę z odpowiedniej talii. Karty oręża są jednorazowe. W nocy nie odrzucasz kart oręża z ręki.




## POZYSKIWIWANIE TALENTÓW BESTII

Za każdym razem, gdy jako Bestia rozpatrujesz efekt pozwalający zyskać talent, wybierz jedną z odkrytych kart talentów Bestii lub dobieierz wierzchnią kartę z odpowiedniej talii. Karty talentów Bestii są jednorazowe. W nocy nie odrzucasz kart talentów z ręki.



**!** Nie uzupełniaj puli odkrytych kart oręża Łowców / talentów Bestii aż do fazy nocy.

## PUŁAPKI

Tropienie, przeszukiwanie i atakowanie to nie jedyne sztuczki w arsenale Łowców. W talii oręża Łowców znajdują się specjalne karty zwane pułapkami. Choć pułapki liczą się jako , są rozpatrywane nieco inaczej niż pozostałe karty.



Symbol pułapki

Po opłaceniu kosztu karty wybierasz dowolny region mapy, a następnie wybierasz żeton siedliska i pokazujesz go innym Łowcom. Następnie umieść kartę pułapki zakrytą przy polu mapy oznaczonym „Pułapki” i wsuń pod nią wybrany żeton siedliska. Pamiętaj, że do momentu aktywacji, Bestia nie powinna wiedzieć jaka to pułapka ani jaki żeton się pod nią znajduje. Pułapki pozostają w grze, dopóki nie zostaną aktywowane.

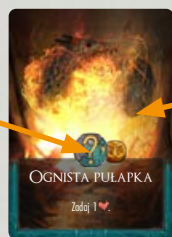
Kiedy Bestia ujawni się w regionie z pułapką, a jej obszar odpowiada żetonowi siedliska pod daną kartą, pułapka zostaje aktywowana. Odkryj kartę pułapki wraz z żetonem, rozpatrz jej efekt, a następnie odrzuć daną kartę. Jeśli Bestia ujawniła się wykonując atak, pułapka zostaje aktywowana jeszcze przed rozpatrzeniem danego ataku.

### PRZYKŁAD: PUŁAPKA

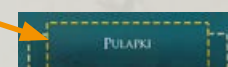
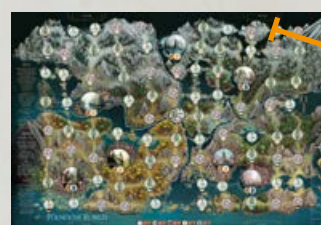
W trakcie gry Łowcy umieścili w jednym z regionów „Ognistą pułapkę”, pod którą znajduje się żeton siedliska leśnego.



Opłać koszt i zagraj kartę pułapki.



Schowaj żeton siedliska pod zakrytą kartą pułapki.



Wybierz dowolny region i umieść kartę zakrytą.

W swojej turze Bestia zagrywa kartę zdolności „Żer” i atakuje, tym samym ujawniając się w lesie. Ponieważ Bestia ujawniła się w lesie w regionie z pułapką, zostaje ona aktywowana (odkryj daną kartę), a Bestia otrzymuje jeden żeton rany.



Pułapki nie aktywują się, jeżeli zostaną zagrane, gdy Bestia jest już ujawniona.



Limit pułapek wynosi po 3 na region.

## PRZEKSZTAŁCANIE OBSZARÓW

Możesz zmienić mapę na swoją korzyść, przekształcając siedliska na obszarach mapy. Kiedy przekształcasz jakiś obszar jako Bestia, umieść na nim żeton siedliska odpowiadający twojej postaci (oznaczony na planszy Bestii). Jeżeli korzystasz z tego efektu jako Łowca, umieść na danym obszarze żeton osady 🏠.

### PRZYKŁAD: PRZEMIANA

Fangrir znajduje się o dwa obszary od swojej ostatniej znanej pozycji. W swojej turze zagrywa „Zdradliwy rozrost” i przekształca każdy pobliski obszar w las. Pamiętaj, że określenie „pobliski” oznacza również twoją obecną pozycję.



Przekształć każdy pobliski obszar.



Fangrir może przekształcić obszar wyłącznie w las, co oznaczono na jej planszy Bestii.



## REAKCJE

Reakcje to karty, które zagrywasz w turze przeciwnika. Stanowią sposób na skontrolowanie konkretnego zagrania. Na każdej karcie reakcji określono w jakich okolicznościach można ją zagrać.



Symbol reakcji



WYMAGANIA REAKCJI

Reakcje są rozpatrywane przed efektami karty, w odpowiedzi na którą zostały zagrane.



Nie zapomnij opłacić kosztu w zatargach podczas zagrywania reakcji.

### PRZYKŁAD: REAKCJA

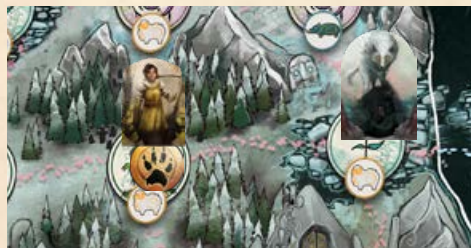
Na torze ruchu znajduje się jedna karta. W swojej turze Łowczyni Iona znajduje się w obszarze z żetonem tropów. Zagrywa więc kartę zdolności „Polowanie”, na co Bestia zagrywa jako reakcję kartę talentu „Intucja”. Ponieważ reakcje są rozpatrywane przed kartą, która je wywołała, Bestia porusza się najpierw o 1 obszar. Ionie nie uda się zatem ujawnić Bestii podczas przeszukiwania.



Zdolność Iony „Polowanie”



Talent Bestii „Intucja”



Fangrir poruszy się o 1 obszar przed rozpatrzeniem efektów „Polowania”.

# PORADY

## ZMIANA NA LEPSZE

*Nie poddawaj się, nawet kiedy sprawy nie wyglądają zbyt ciekawie.  
Sytuacja może w każdej chwili obrócić się na twoją korzyść.*

## KARTY AKCJI

*Chociaż rozpatrujesz tylko jedną połowę karty, zwróć uwagę również na pozostałe efekty! Przekazanie dalej podczas draftu karty, która nie jest dla ciebie zbyt przydatna, ale niezwykle przydatna dla przeciwnika, może mieć katastrofalny rezultat.*

## ZADBAJ O RĘKĘ

*Więcej kart oznacza więcej sposobów na zapewnienie sobie wygranej. Karty talentów Bestii lub oręża Łowców mogą zapewnić niezwykle użyteczne opcje działania. Z kolei takie karty akcji jak „Pobudzenie” czy „Mroczne knowania” mogą się okazać dokładnie tym, czego potrzebujesz.*

## ŁOWCY

## BESTIA

*Ustalcie plan działania jeszcze przed rozpoczęciem gry!  
W jakiej kolejności powinniście siedzieć?  
Może Helga powinna być pierwszą Łowczynią,  
z uwagi na swoją zdolność „Widząca”?*

*Postarajcie się otoczyć Bestię,  
aby ograniczyć jej pole manewru.*

*Nie macie pewności, czy podążacie za właściwymi  
tropami? Często przeliczajcie karty na torze ruchu.*

*Zgrany zespół współpracuje już o świcie. Jeżeli masz  
już dobrą kartę pozwalającą na ruch, może lepiej  
przekazać pozostałe swoim towarzyszom?*

*Komunikacja stanowi podstawę udanego polowania.*

*Staraj się nie kończyć swojej tury będąc ujawnionym.*

*Bycie pierwszym graczem, któremu  
skończyły się możliwości działania, to bardzo  
niebezpieczna sytuacja dla Bestii.*

*Staraj się zabijać mając w zanadru jeszcze  
jakieś karty z efektem ruchu – dzięki temu  
zapewnisz sobie drogę ucieczki.*

*Spasowanie podczas pierwszej tury jest dla ciebie  
ryzykowne. Łowcy mogą wykorzystać taką okazję  
do zagrania „Sideł” lub kart akcji wzmacniających całą  
drużynę, dzięki czemu uzyskają nad tobą przewagę.*

*Chowańce atakujące osady stanowią doskonałą dywersję!  
Nawet jeżeli nie uda im się dorwać żadnego osadnika,  
zmuszają Łowców do rozdzielenia się i przyjmują ataki,  
które mogłyby być wymierzone w ciebie.*

# SUGESTIE DOTYCZĄCE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Gra *Bestia* została zaprojektowana z myślą o stopniowym doskonaleniu swoich umiejętności – poznawaniu nowych niuansów, współzależności i strategii z każdym kolejnym podejściem. Oznacza to jednak, że pierwsza rozgrywka może się okazać nieco wymagająca. W związku z tym, zalecamy na początek wybrać zlecenie „Wielkie Oczyszczenie” (2-3 graczy) lub „Atak na Północne Rubieże” (4 graczy). Pomińcie również draft w pierwszej fazie switu i skorzystajcie z poniższych zestawów kart akcji i postaci:

## 2-3 GRACZY

### Gracz 1 (Bestia)

Zalecana Bestia: Fangrir

Początkowe karty akcji:

Natarcie Pęd Pogoń Mroczne knowania

### Gracz 2 (Łowca)

Zalecany łowca: Helga

Początkowe karty akcji:

Podżeganie Zryw Grasowanie Ukryte przejście

### Gracz 3 (Łowca)

Zalecany łowca: Assar

Początkowe karty akcji:

Adaptacja Wzmocnienie Pośpiech Zachłanność

## 4 GRACZY

### Gracz 1 (Bestia)

Zalecana Bestia: Fangrir

Początkowe karty akcji:

Natarcie Pęd Pogoń Mroczne knowania

### Gracz 2 (Łowca)

Zalecany łowca: Helga

Początkowe karty akcji:

Podżeganie Zryw Ukryte przejście

### Gracz 3 (Łowca)

Zalecany łowca: Varja

Początkowe karty akcji:

Adaptacja Pośpiech Zachłanność

### Gracz 4 (Łowca)

Zalecany łowca: Iona

Początkowe karty akcji:

Wzmocnienie Grasowanie Mroczne rytuały

## TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY:

ELON MIDHALL

ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE:

ARON MIDHALL

PROJEKT I ROZWÓJ CYFROWY,

NASZ NAJWSPANIALSZY TESTER

I CZŁONEK ZESPOŁU STUDIO MIDHALL:

ASSAR PETERSSON

MUZYKA DO TRAILERA:

JONAS PETERSSON

DZIĘKUJEMY WSZYSTKIM WSPIERAJĄCYM

BESTIĘ NA PLATFORMIE KICKSTARTER,

BESTIA POWSTAŁA DZIĘKI WAM!

WERSJA POLSKA:

GALAKTA

TŁUMACZENIE:

ŁUKASZ CHELMECKI

KOREKTA:

ŁUKASZ TKACZYK

SKŁAD I OPRACOWANIE GRAFICZNE:

ALEKSANDRA MISZTA-MARS



GALAKTA  
UL. ŁAGIEWNICKA 39  
30-417 KRAKÓW  
WWW.GALAKTA.PL

PODZIĘKOWANIA ZA TESTY, KOREKTĘ

ORAZ WSPARCIE MORALNE:

SIGGE RYSTEDT, ANDRE JOHANSSON,  
ANTON KARLSSON, PEEDER SALENVALL,  
ANTHON YTTERELL, ODEN PETERSSON

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA POMOCNYCH  
I ZAANGAŻOWANYCH CZŁONKÓW NASZEJ  
SPOŁECZNOŚCI:

HENDRICK STRAUSS, SHAWN G. KAYS,  
JOEL GODDARD, RYAN LORD, ZOLTAN  
HARSHEGYI, ALEXANDER BURROUGHS,  
VICTORIA BURROUGHS, ANDREW  
MENDOZA, KYLE KING, OSCAR MANFRED,  
PAWEŁ (WTORUSZA) GRIGORIEW