

Фаза 1. УТРО [по 6/по 4/по 3 +1 Зверю]
драфт **карт действий** между игроками

Фаза 2. ДЕНЬ [пока все не спас подряд]
[со Зверя] выбирают 1 из вариантов:

- 🐾 Розыгрыш карт: 1 🐾 и/или 1 🐾
- 🐾 Пас: [если **карт действий** ≤ всех]
- 🐾 Бегство: -1 карта в сброс ⇒ +1 шаг

Фаза 3. НОЧЬ

1. Награды сценария [Зверь первым]
погибший охотник не получит наград
2. Сброс и обновление
 - **карты действий** ⇒ в общий сброс
 - обновите **карты предметов/свойств**
(по 3 новых, с руки не сбрасывать)
 - верните все **карты способностей**
3. Восстановление здоровья
 - уберите все ❤️ с животных и 🐾
 - погибшие охотники ⇒ в любом 🐾
4. Улучшение [Зверь улучшает первый]
любое кол-во улучшений за гнев 🐾

ПОМОЩНИКИ (у всех 1 здоровье ❤️)

- 🐾 такой символ позволяет (выбор):
- призвать 1 нового помощника [до 2 шагов от Зверя в локац. опр. типа]
 - выполнить по 1 действию каждым:
 - 🐾 переместиться на 1 шаг
 - 🐾 атаковать (на 1 ❤️, не даёт 🐾)
 - 🐾 использовать способность

🐾: [после шага охотника] по числу посещений, если Зверь там был/есть
🐾: [после окончания движения Зверя] если переместился через 🐾/охотника

[поиск]⇒**раскрытие**⇒[ловушка🐾]⇒❤️

[если Зверь убил охотника]: 1 🐾 +взять случайную **карту действия** у охотника

- 🐾 [Зверь]: на розыгрыш карты «Охота»
- 🐾 [охотник]: Зверь атакует соседнее место / 🐾 появляется в локации с 🐾

Фаза 1. УТРО [по 6/по 4/по 3 +1 Зверю]
драфт **карт действий** между игроками

Фаза 2. ДЕНЬ [пока все не спас подряд]
[со Зверя] выбирают 1 из вариантов:

- 🐾 Розыгрыш карт: 1 🐾 и/или 1 🐾
- 🐾 Пас: [если **карт действий** ≤ всех]
- 🐾 Бегство: -1 карта в сброс ⇒ +1 шаг

Фаза 3. НОЧЬ

1. Награды сценария [Зверь первым]
погибший охотник не получит наград
2. Сброс и обновление
 - **карты действий** ⇒ в общий сброс
 - обновите **карты предметов/свойств**
(по 3 новых, с руки не сбрасывать)
 - верните все **карты способностей**
3. Восстановление здоровья
 - уберите все ❤️ с животных и 🐾
 - погибшие охотники ⇒ в любом 🐾
4. Улучшение [Зверь улучшает первый]
любое кол-во улучшений за гнев 🐾

ПОМОЩНИКИ (у всех 1 здоровье ❤️)

- 🐾 такой символ позволяет (выбор):
- призвать 1 нового помощника [до 2 шагов от Зверя в локац. опр. типа]
 - выполнить по 1 действию каждым:
 - 🐾 переместиться на 1 шаг
 - 🐾 атаковать (на 1 ❤️, не даёт 🐾)
 - 🐾 использовать способность

🐾: [после шага охотника] по числу посещений, если Зверь там был/есть
🐾: [после окончания движения Зверя] если переместился через 🐾/охотника

[поиск]⇒**раскрытие**⇒[ловушка🐾]⇒❤️

[если Зверь убил охотника]: 1 🐾 +взять случайную **карту действия** у охотника

- 🐾 [Зверь]: на розыгрыш карты «Охота»
- 🐾 [охотник]: Зверь атакует соседнее место / 🐾 появляется в локации с 🐾