



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

BEAST (2-4 SPIELER)

Willkommen in den Weiten des Nordens, wo die Natur noch wild und gefährlich ist. Als die **Menschen** hier ankamen, glaubten sie, ein unberührtes Paradies gefunden zu haben. Es gab dichte Wälder, die Seen waren voller Fische und kaltes, frisches Wasser floss die Berge hinab. Aber als sich die Siedlungen weiter ausbreiteten und die Wälder immer lichter wurden, schlug die Natur zurück. Riesige Kreaturen, tauchten auf und stellten mit ihren Fängen, Klauen und mystischen Kräften eine nie dagewesene Bedrohung für die **Menschen** dar. Um die Siedlungen zu schützen, versammeln sich **Jagdtrups** mit dem Ziel, die **Bestien** aufzuspüren und zu töten, bevor zu viele **Menschen** leben verwirkt sind.

SPIELZIEL

- ▶ Die **Bestie** gewinnt, sobald eine bestimmte Anzahl an **Menschen** tot ist.
- ▶ Der **Jagdtrupp** gewinnt entweder, sobald die **Bestie** getötet wird oder nachdem genug Tage (Runden) vergangen sind und Verstärkung eintrifft.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seite 3** der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Alte Macht:**
Erhält **Alte Macht** durch **Aufträge**, **Objekte**, **Bestialische Talente** und bestimmte **Aufwertungen**. **Alte Macht** verursacht bei einem Angriff deiner Wahl **1 zusätzliche Wunde**. Du musst vor dem Angriff ansagen, ob und wieviel **Alte Macht** Du nutzen wirst. Wirf genutzte **Alte Macht** ab.
- ▶ **Bevorzugtes Habitat:**
Jede **Bestie** hat ein **bevorzugtes Habitat** (siehe Charaktertableau). Du musst es für die **Beschwörung von Gefährten** oder die **Umwandlung von Orten** beachten.
- ▶ **Groll:**
Eine **Ressource**, die ihr für **Aufwertung** eurer Charaktere und zum ausspielen bestimmter **Objekte** und **Bestialischen Talente** benötigt. **Jagdtrupp** erhält **Groll** durch **Aufträge**, **Aktionen** und **Objekte**. **Bestie** erhält **Groll** durch **Aufträge** und Tötung von **Menschen** und **Tieren**.
- ▶ **Menschen:**
Als **Menschen** gelten sowohl die Mitglieder des **Jagdtrups** als auch die **Bauern** und **Adelige**.
- ▶ **Nah:**
Alle **angrenzenden**, durch Straßen verbundenen Orte sowie **der eigene Standort**.

Wird oft vergessen: Der **eigene Standort** ist ebenfalls **nah!**

- ▶ **Wachtürme (1 Lebenspunkt):**
Falls nicht anders angegeben errichtet ihr einen **Wachturm** immer an eurem Ort. Solange ein **Jäger** auf einem Ort mit **Wachturm** steht, muss die **Bestie** alle **Spuren** auf ihm **nahen** Orten aufdecken. Die **Bestie** und **Gefährten** können **Wachtürme** angreifen.

Wachtürme decken die **Bestie** nicht auf, es werden lediglich **Spuren** gelegt.

SPIELABLAUF

Der gewählte Auftrag bestimmt die Länge der Partie (Tage). Jeder Tag besteht aus 3 Phasen:

- I. Dämmerung;
- II. Tag;
- III. Nacht.

STARTPOSITIONEN

- ▶ **Bestie:** Sumpfige Waldhöhle in der Mitte des Spielplans.

Von hier aus darfst Du dich zu Beginn **2x bewegen**.

- ▶ **Jagdtrupp:** Wählt anschließend **beliebige Siedlungen**.

[I] DÄMMERUNG

Erste Partie? Überspringt die **erste Dämmerung** und spielt mit den im **Aufbau** empfohlenen **Aktionsskarten**.

01. Mischt den **Aktionsspatel** und teilt entsprechend der Spieleranzahl Karten an jeden Mitspieler aus:

- ▶ **2 Spieler:** Je 6 Karten;
- ▶ **3 Spieler:** Je 4 Karten;
- ▶ **4 Spieler:** 1 zufällige Aktion für die **Bestie** + je 3 Karten.

02. **Drafting:** Wählt jeweils 1 Karte aus, die ihr verdeckt vor euch ablegt. Gebt alle übrigen Handkarten im Uhrzeigersinn weiter. Dies geht so lang, bis alle Karten verteilt sind.

- ▶ **Jagdtrupp bei 2 Spielern:** Lege jeweils 2 Karten vor dir ab anstatt 1. Du spielst **2 Jäger**, darfst ihre Kartenhände jedoch nicht vermischen.

Legt alle **übrigen Aktionen** verdeckt zur Seite - einige Charaktere können auf diese **Zurückgreifen**.

[II] TAG

Beginnend mit der **Bestie** führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen Zug aus, indem er 1 aus 3 Optionen wählt:

01. Karten nutzen;
02. Passen;
03. Fliehen.

[II.01] KARTEN NUTZEN

Spiele **max. 1 Karte mit dem oberen Symbol** & **1 Karte mit dem unteren Symbol** in beliebiger Reihenfolge aus.

Der **Jagdtrupp** nutzt immer den **oberen Effekt** der Karte, die **Bestie** hingegen immer den **unteren Effekt**.

- ▶ Auch nur 1 Karte möglich;
- ▶ Du darfst einzelne, ganze Sätze der Karte ignorieren;
- ▶ Du musst die Reihenfolge der Effekte einhalten.

GROLL- & HABITAT-FORDERUNGEN

Ist das Ausspielen einer Karte an bestimmte Bedingungen begunden, wird dies neben dem **Aktionssymbol** dargestellt:

- ▶ **Groll-Kosten** rechts neben dem **Aktionssymbol**.
- ▶ **Habitat-Forderungen** links neben dem **Aktionssymbol**.

Spielt die **Bestie** eine Karte mit **Habitat-Forderungen**, sind dies wertvolle Informationen für den **Jagdtrupp**.

GEBIETSBSCHRÄNKUNG

Der Spielplan „**Die Weiten des Nordens**“ ist in 4 Gebiete unterteilt, der Spielplan „**Die Überschwemmten Lande**“ in 2. Diese sind durch eine **weiße Linie** von einander getrennt. Manche Karteneffekte beziehen sich auf das aktuelle Gebiet.

[II.02] PASSEN

Nur möglich, falls niemand weniger Aktionen auf der Hand hat als Du. Der Tag endet, sobald alle Spieler **nacheinander** passen.

Objekte, **Bestialische Talente** und **Fähigkeiten** zählt ihr beim **Passen nicht mit**.

Passt mind. 1 Spieler nicht, geht das Spiel für alle weiter!

[II.03] FLIEHEN

Wirf **1 beliebige Karte** ab um dich 1x zu bewegen.

Du kannst dies nicht mit dem Ausspielen von Karten (II.01) kombinieren!

[III] NACHT

Habt ihr **alle nacheinander gepasst**, führt die Nacht aus:

[III.01] AUFTRÄGE PRÜFEN

Jeder Auftrag hat für die **Bestie** (links) und den **Jagdtrupp** (rechts) eine eigene Spalte. Die **Bestie** beginnt. Prüft die **Bedingungen der aktuellen Nacht**. Eine Bedingung kann erst in der Nacht gewertet werden, in der sie geprüft wird.

- ▶ Im Kasten steht die Bedingung; Sind mehrere Bedingungen durch eine **weiße Linie** getrennt, müsst ihr nur 1 erfüllen.
- ▶ Ist nicht angegeben, wie viele **Jäger** die Belohnung erhalten, erhält sie **jeder Jäger**.
- ▶ **Tote Jäger** erhalten **keine** Belohnung.

Auch wenn sie schon in einer vorherigen Nacht erreicht wurde!

[III.02] ABLEGEN UND ERNEuern

- ▶ Legt alle **Aktionen** auf einen gemeinsamen Abwurfstapel ab.
- ▶ Legt die offenen **Objekte** ab und deckt 3 neue auf.
- ▶ Legt die offenen **Bestialischen Talente** ab und deckt 3 neue auf.
- ▶ Nehmt eure **Fähigkeiten** zurück auf die Hand.

[III.03] WUNDEN HEILEN

Entfernt alle Wunden von **Tieren**, **Bauern** und **Adeligen**. Belebt alle toten Mitglieder des **Jagdtrups** mit vollen Lebenspunkten wieder und stellt sie auf **beliebige Siedlungen**.

[III.04] AUFWERTUNGEN VORNEHMEN

Beginnend mit der **Bestie** nimmt jeder Spieler im Uhrzeigersinn Aufwertungen auf seinem Charaktertableau vor. Manche Aufwertungen kosten **Groll**. Markiert vorgekommene Aufwertungen mit einem **Aufwertungsmarker**.

- ▶ **Rote Aufwertungen** sind **passive Effekte** für die Partie.
- ▶ **Gelbe Aufwertungen** sind **einmalige, sofortige Effekte**.

Jede Aufwertung ist nur 1x pro Spieler erlaubt. Ihr könnt jedoch so viele Aufwertungen vornehmen, wie ihr bezahlen könnt.

Fahrt anschließend mit der nächsten **Dämmerung** fort.

AKTIONEN IM DETAIL

BEWEGUNG DER BESTIE

Bewegst Du dich als **Bestie**, bewegst Du nicht deinen Charakter. Stattdessen wählst Du pro Bewegung **1 Richtungskarte** aus und legst diese verdeckt auf die Felder „Letzte Bewegungen“ auf der Landkarte. Dein Charakter zeigt nur den letzten bekannten Standort der **Bestie** an, während die verdeckten Richtungen zu deinem tatsächlichen Standort führen.

ORTE MIT MENSCHEN BETRETEN

Wenn Du einen Ort mit **Menschen** betreten hast, legst Du einen **Spur-Marker** auf die entsprechenden Orte, **nachdem** Du deine komplette Bewegung abgehandelt hast.

Zwar gibt es pro **Bestie** **unterschiedliche Spur-Marker**, doch die Funktion ist bei allen identisch.

PERSÖNLICHE LANDKARTE

Hinter der (optionalen) persönliche Landkarte verfolgt das Beast seinen eigenen Standort.

Tipp: Die **Bestie** kann hinter ihrem **Sichtschirm** die **Webapp „Beast Companion“** auf dem **Smartphone** nutzen:
<https://neizerth.github.io/beast-companion/>

BEWEGUNG DES JAGDTRUPPS

Bewegt sich ein **Jäger** auf einen Ort, an dem die **Bestie** war oder gerade ist (d.h. der Ort entspricht einer der **Letzten Bewegungen** der **Bestie**), muss die **Bestie** **sofort** 1 Spur pro entsprechender Bewegungskarte auf diesen Ort auslegen. Der **Jäger** muss **anschließend** seine Bewegung fortsetzen und darf sie **nicht unterbrechen** bzw. andere Karten ausspielen.

Die **Bestie** selbst gilt auch als **Spur!**

Zwar gibt es pro **Bestie** **unterschiedliche Spur-Marker**, doch die Funktion ist bei allen identisch.

ZEIGEN DER BESTIE

Die **Bestie** zeigt sich unter 1 von 2 Bedingungen:

- Die **Bestie** greift an;
- Der **Jagdrupp** entdeckt sie durch die **Aktion „Suche“** an ihrem Standort.

- Die **Bestie** deckt alle **Letzten Bewegungen** auf und legt sie auf den Richtungstapel zurück.
- Entferne alle **Spuren** vom Spielplan.
- Stelle die **Bestie** an ihre **tatsächliche Position**.

Hier verbleibt sie, bis sie sich erneut zeigt.

*Die **Bestie** zeigt sich so lang, wie **keine Richtungskarten** bei den **Letzten Bewegungen** liegen!*

SUCHEN

Die **Bestie** muss sich zeigen, wenn der durchsuchte Ort ihrer **tatsächlichen Position** entspricht.

*Die **Bestie** kann nur angegriffen und verwundet werden, solange sie sich zeigt!*

ANGREIFEN

Du kannst **Alte Macht** für zusätzliche Wunden einsetzen.

SPIELER ANGREIFEN

Ein Angriff fügt standardmäßig **1 Wunde** zu. Legt erhaltene Wunden auf eure Charaktertableaus und prüft, ob euer Limit erreicht ist.

- Der **Jagdrupp** kann nur **Gefährten** und die sich zeigende **Bestie** angreifen.
- Gefährten** können **Tiere**, **Menschen** und **Wachtürme** angreifen. Um allerdings **Groll** für den Angriff zu erhalten, muss die **Bestie** selbst den tödlichen Angriff ausführen.

*Die **Bestie** zeigt sich, sobald sie angreift.*

FIGUREN ANGREIFEN

Werden andere **Menschen**, **Tiere** oder **Gefährten** angegriffen, legt die Wunden neben sie. Sobald sie so viele Wunden erleiden, wie sie Lebenspunkte haben, sind sie tot und werden vom Spielplan entfernt.

*Auf dem Spielplan sind **Lebenspunkte** und **Groll-Belohnung** der verschiedenen **Tiere** und **Menschen** angegeben.*

TOD DER BESTIE

Stirbt die **Bestie** endet das Spiel sofort und der **Jagdrupp** gewinnt, sofern auf dem Auftrag nicht anders angegeben.

TOD EINES JÄGERS

- Wirf alle **Objekte** und allen **Groll** ab.
- Entferne deinen Charakter vom Spielplan.

ORTE UMWANDELN

- Die **Bestie** kann Orte in **bevorzugte Habitate** umwandeln.
- Der **Jagdrupp** kann Orte nur in **Siedlungen** umwandeln.

REAKTIONEN

Spiele **Reaktionen** im Zug anderer Spieler aus. Jede **Reaktion** hat eine Voraussetzung angegeben. Führt **Reaktionen** vor den Karten aus, die sie ausgelöst haben.

GEFÄHRTEN

Die **Bestie** platziert und kontrolliert **Gefährten** durch das **Gefährtensymbol**. Spielst Du ein **Gefährtensymbol** aus, wählst Du:

- Entweder **1 neuen Gefährten** platzieren...
- ...oder alle deine **Gefährten** je **1 Aktion** ausführen lassen.

*Alle **Gefährten** haben **1 Lebenspunkt**.*

GEFÄHRTEN PLATZIEREN

Platziere **1 Gefährten** in einem von dir **bevorzugten Habitat**, das **max. 2 Bewegungen** von deinem tatsächlichen Standort entfernt ist.

AKTIONEN VON GEFÄHRTEN

- 1x bewegen;
- angreifen;
- ihre spezifische Fähigkeit nutzen (siehe Charaktertableau).

*Du erhältst **keinen Groll**, wenn deine **Gefährten** tödlichen Schaden zufügen!*

KARTEN IM DETAIL

BESTIE

- Richtungen:** Diese Karten erhält und besitzt niemand. Nur du als **Bestie** nutzt sie, um genutzte Bewegungen anzuzeigen. Nur du kannst dir den Richtungsspaß jederzeit anschauen.

*Lege **Richtungen** auf ihren Stapel zurück, sobald du dich zeigst.*

- Fähigkeiten:** Als **Bestie** erhaltst Du die zu deinem Charakter passenden Fähigkeiten.

*Wirf **Fähigkeiten** neben deinem Charaktertableau ab.*

- Bestialische Talente:** Nimm eine der offenen Karten oder zieh eine vom Nachziehstapel. **Bestialische Talente** können **nur 1x genutzt** werden. Du wirfst sie in der Nacht **nicht** ab.

*Wirf **Bestialische Talente** verdeckt neben ihrem Stapel ab.*

*Die Auslage wird vor der Nacht **nicht** wieder aufgefüllt!*

JAGDRUPP

- Fähigkeiten:** Als **Jagdrupp** erhaltet ihr die zu euren Charakteren passenden Fähigkeiten.

*Wirf **Fähigkeiten** neben dem Feld „Abgeworfene Fähigkeiten“ des Charaktertableaus ab.*

- Objekte:** Nehmt eine der offenen Karten oder zieh eine vom Nachziehstapel. **Objekte** können **nur 1x genutzt** werden. Ihr werft sie in der Nacht **nicht** ab.

*Wirf **Objekte** verdeckt neben ihrem Stapel ab.*

*Die Auslage wird vor der Nacht **nicht** wieder aufgefüllt!*

FALLEN

- Zähle die Kosten in **Groll**.
- Lege die **Falle** verdeckt auf das **Fallenfeld** deines Gebiets.
- Nimm **1 Habitatplättchen deiner Wahl**, zeige es den anderen **Jägern** und lege es **unter** die **Fallenkarte**.

***Fallen** verbleiben im Spiel, bis sie ausgelöst werden.*

*Halte **Falle** und **Habitat** vor der **Bestie** geheim!*

FALLEN AUSLÖSEN

Eine **Falle** löst aus, sobald sich die **Bestie** in einem Gebiet mit einer **Falle** zeigt und das Habitat ihres aktuellen Standorts dem Plättchen unter der **Falle** entspricht.

- Zeigt der **Bestie** die **Falle** sowie das **Habitatplättchen**.
- Führt den **Falleneffekt** aus.
- Legt die **Falle** ab.

*Zeigt sich die **Bestie** während eines Angriffs, wendet **zuerst** die Effekte der **Falle** an, **bevor** sie ihren Angriff durchführt.*

***Maximal 3 Fallen pro Gebiet!** Legt ihr eine **Falle** aus, während sich die **Bestie** zeigt, löst dies die **Falle nicht** aus!*

SPIELAUFBAU

Für die **1. Partie** wird folgendes empfohlen:

2-3 SPIELER

- Auftrag:** „Die große Säuberung“
- Bestie:** Fangrir mit **Ansturm**, **Raserei**, **Verfolgungsjagd** & **Finstere Geschäfte**.
- Jäger:** Helga mit **Ansporn**, **Eile**, **Streifzug** & **Geheimer Übergang**. Assar mit **Anpassung**, **Unterstützung**, **Hast** & **Gier**.

4 SPIELER

- Auftrag:** „Angriff auf die nördlichen Siedlungen“
- Bestie:** Fangrir mit **Ansturm**, **Raserei**, **Verfolgungsjagd** & **Finstere Geschäfte**.
- Jäger:** Helga mit **Ansporn**, **Eile** & **Geheimer Übergang**. Vaarja mit **Anpassung**, **Hast** & **Gier**. Iona mit **Unterstützung**, **Streifzug** & **Finstere Rituale**.

GEMEINSAMER AUFBAU

- Vorrat:** Legt **Groll**, Wunden, Aufwertungsmarker, **Wachtürme**, Alte Mächte und den Beutel der Habitatsplättchen bereit.
- Auftrag & Spielplan:** Wählt 1 Auftrag und legt den Spielplan entsprechend der Spielerzahl aus. Die **Bestie** sollte an der Südseite sitzen.

*Beachtet die **Aufbau-Hinweise** des Auftrags.*

- Tiere & Menschen:** Legt **Tiere** und **Menschen** auf alle Orte des Spielplans, auf denen die entsprechenden Symbole abgebildet sind.
- Bestialische Talente:** Mischt alle **Bestialische Talente** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Zieht anschließend 3 davon und legt sie aus.
- Objekte:** Mischt alle **Objekte** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Zieht anschließend 3 davon und legt sie aus.
- Aktionen:** Mischt alle **Aktionen** und legt sie verdeckt als Stapel bereit.

INDIVIDUELLER AUFBAU

- Bestie:** Wählt einen **Bestienspieler**. Dieser wählt eine **Bestie** und erhält ihren **Charakterbogen**, den **Charakter**, die passenden **Gefährten** und **Spuren**.
- Richtungen:** Nimm dir alle **Richtungen**. Optional: Nimm die **persönliche Landkarte** sowie **Sichtschirm** und **Ortsmarker**.
- Jagdrupp:** Alle anderen wählen **1 Jäger** und erhalten je 1 **Charaktertableau** und den **Charakter**.

***2 Spieler-Spiel:** Wähle **2 Jäger**.*

- Fähigkeiten:** Erhältet alle zu eurem Charakter passenden **Fähigkeiten**.
- Groll:** Nehmt euch **Groll** entsprechend der Angaben des gewählten Auftrags.