



ДОБЫЧА

Имя _____

Натура _____

Привлекательность _____

Характер _____

Преимущество _____

Уязвимость _____

Тайное желание _____

Особенность
внешности _____

Получи +1 к броску, если используешь:

- ◆◆ характер
- ◆◆ преимущество
- ◆◆ уязвимость хищника

Если проиграл два раунда подряд, можешь применить **жажду жизни** и получить +2 к броску.



СТРУКТУРА ИГРЫ

Завязка

Создайте хищника и расскажите, как он выходит на охоту.

Выслеживание

Создайте добычу и расскажите, как она встретится с хищником.

Охота (5 раундов)

Первым ходит хищник.

Ничья решается в пользу хищника.

Если хищник выигрывает фазу, переходите к поглощению.

Если добыча выигрывает фазу, повторите охоту.

Если хищник выигрывает третью охоту за игру, переходите к исходу.

Поглощение (3 раунда)

Первой ходит добыча.

Ничья решается в пользу добычи.

Если хищник выигрывает фазу, переходите к исходу.

Если добыча выигрывает фазу, вернитесь к охоте.

Исход (1 раунд)

Первой ходит добыча.

Ничья перебрасывается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Хищник побеждает, если выигрывает фазу **исхода**.

Добыча побеждает, если:

- ◆◆ выигрывает фазу **исхода**
или
- ◆◆ выигрывает две фазы подряд

СЪЕШЬ
МЕНЯ

