



# ХИЩНИК

Имя \_\_\_\_\_

Натура \_\_\_\_\_

Голод \_\_\_\_\_

Стиль охоты \_\_\_\_\_

Преимущество \_\_\_\_\_

Уязвимость \_\_\_\_\_

Особенность  
внешности \_\_\_\_\_

Получи +1 к броску, если используешь:

- ◆ стиль охоты
- ◆ преимущество
- ◆ уязвимость добычи

Если проиграл два раунда подряд, можешь применить **жажду охоты** 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.

# СЪЕШЬ МЕНЯ

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

Добыча побеждает, если:

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

