



# WIEDŹMIN

## STARY ŚWIAT

AUTOR GRY:  
ŁUKASZ WOŹNIAK



rebel



CD PROJEKT RED®

# WPROWADZENIE

## WSTĘP DO KRONIK BENNO KOBARTA, PODRÓŻNIKA I BADACZA



Zdradzić Ci sekret o świecie, czytelniku? Jest paskudny, jakby ktoś wylał na niego wiadro pomyj, a potem przykrył to końskim tajnem. Nie trzeba lotnego umysłu i dalekich wypraw, aby to stwierdzić. Starczy wyjrzeć przez okno. Nienawiść, utarczki, oszustwa i te przeklęte bestie – na tym stoi nasz świat. Nieważne, czyś jest z Wyzimy, Cintry, Novigradu czy Vengerbergu. Byłem w każdym z tych miejsc i – klnę się na grób mojej nieodżałowanej matuli – nie sposób powiedzieć, gdzie jest gorzej.

Pewno, są tacy, co próbują zamknąć oczy i jakoś wieść ten żywot, nie dostrzegając okrucieństw i problemów. Ale wiesz co? Los ma gdzieś ich starania. Każdego przedzej czy później kopnie w zad. Każdego.

Czy zawsze tak było? Ano, nie. Podobno przed wiekami było tu całkiem przyjemnie. Gnomi i krasnoludy wiodły żywot w zgódzie, a przynajmniej starły się nie wchodzić sobie w drogę. Nawet przybycie elfów tego nie zmieniło.

Jeśli zaś chodzi o to, co stało się potem, źródła nie są precyzyjne, a każda mądra głowa ma inną teorię na ten temat. Zapytaj czarodzieja, a powie jedno, zapytaj elfa, a powie drugie. W każdej z tych historii powtarza się jednak kilka wspólnych faktów. Oto i one.

Wieki temu doszło do Koniunkcji Sfer. Nie pytaj, co to dokładnie i skąd się wzięło. Wiem tyle, że musiał to wtedy potężnie huknąć, bo zderzyły się ze sobą, uważaj, różne światy. W wyniku tego pojawiły się pęknięcia, szczeliny, przez które różnorakie byty mogły przenikać pomiędzy planami. Nasz świat musiał dla wielu jawić się idyllą, bo nagle zaroło się w nim od nowych dziwactw. Dziś zwykliśmy nazywać je potworami, jak gdyby nie pamiętając, że najprawdopodobniej pierwsi ludzie także trafili tu przez szczelinę. Takie same z nas potwory jak z utopów czy ghuli, ale o tym nikt nie mówi głośno.

Wraz z potworami do naszych krain wdarła się magia. Niedługo potem pierwsi z nas ujarzmili ją i nauczyli się nią posługiwać. Dziś zwiemy ich

czarodziejami. Czarodzieje, kiedy nie byli zajęci walkami o wpływy i knuciem przeciw innym, głowili się, jak uczynić to miejsce lepszym. I wymyślili, psia ich mać.

Z pewnością słyszałeś o wiedźminach, a może i jakiegoś spotkałeś. Powstali w wyniku porzuconych w pół drogi czarodziejskich eksperymentów. Dziś są błakającymi się po świecie mutantami, które za pieniądze polują na potwory. Każdy z tych siepaczy ma zawsze dwa miecze: stalowy na ludzi i srebrny na potwory. Choć, jak mówię, dla mnie to jeden czort. Był tak, że pierwsi wiedźmini tworzyli jeden cech. Ale i oni nie są wolni od przywar, wkrótce więc także wśród nich pojawiły się rozłamy. Każdy miał swój pomysł, jak uczynić wiedźmiński fach lepszym. Tak powstały szkoły. Słyszałem o Wilkach, mistrzach fechtunku, i Gryfach, parzących się magią i kultywującymi rycerskie tradycje. Są jeszcze gruboskórne Niedźwiedzie i słynne ze swojej szybkości Koty. No i Żmije... tych lepiej nie spotkać na swej drodze.

Gdyby ktoś mnie spytał, to z wiedźminami jest tak samo jak z ludźmi. Znajdę się wśród nich łachudry, ale można też spotkać godnego kompana. Los postawił na mojej drodze kilku, którzy nie mieli żadnych skrupułów ani honoru, ale i takich, co przemierzali te krainy, aby uczynić świat nieco lepszym. Poczwar przybywa, a wójtowie coraz częściej płacą, więc i łowcy potworów coraz częściej pojawiają się na szlakach – przynajmniej ci, którzy te ich Trawy jakoś przeżyli. Ale nikt nikomu nie obiecywał, że będzie lekko, że zawsze będzie przyjemnie. Czasem warto zaryzykować, nawet i życiem, aby zaznać trochę prawdziwej przygody.

Rozpisatem się, a to przecież dopiero początek. Niedługo w tym życiu widziałem, wiele historii czeka na opowiadanie i wiele miejsc muszę tu należycie opisać. Kto ciekaw świata, niechaj czyta i sam wyryszy na swój szlak. Tchórz umiera po stokroć, człek mężczyzna umiera tylko raz. Ale pani Fortuna sprzyja śmiały, tchórzów w pogardzie mijając.

# OPIS GRY



W grze **Wiedźmin: Stary Świat** wcielasz się w wiedźmina, aby odkryć historie, które miały miejsce na setki lat przed wydarzeniami z wiedźmińskiej sagi. Świat, w którym przychodzi Ci żyć, jest miejscem wymagającym trudnych decyzji, a niebezpieczeństwo czai się na każdym kroku. Nienawiść rasowa, podstępni czarodzieje, waśnie pomiędzy władcami i potwory, które pojawiły się na Kontynencie w wyniku Koniunkcji Sfer, sprawiają, że niemądrze jest podróżować bez miecza pod ręką.

Dzięki wyostrzonym wiedźmińskim zmysłom i morderczym szkoleniom jesteś prawdziwym postrachem bestii, łowiącą ich łbów.

Tym właśnie się trudnisz – polujesz na potwory, gdy czeka za nie nagroda.

Po upadku Zakonu powołano do życia pięć szkół: Wilka, Gryfa, Niedźwiedzia, Kota i Żmii. Każda szkoli adeptów w nieco inny sposób i kieruje się swoimi prawami. Po szkoleniu w Siedliszczu wyruszasz w świat nie tylko po to, aby zarobić na miskę gorącej kaszy, ale także aby zapewnić cześć i chwałę szkole, której medalion zdobi Twoją pierś.

## OPRACOWANIE



### Projekt gry i nadzór projektu

Łukasz Woźniak

### Fabuła

Barnaba Drukała

### Tłumaczenie

Michał Kubiak

### Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

### Nadzór artystyczny

Dawid Bartłomiejczyk

### Projekt graficzny

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

### Projekt figurek

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

### Ilustracja mapy

Damien Mammoliti

### Instrukcja

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,  
Łukasz Kempinski

### Główni testerzy

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,  
Przemysław Ciemniewski,  
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

### Rozwój gry

Łukasz Szopka, Michał Gryń

### Wideo

Tomasz Bar / Hexy Studio,  
Maciej Klimczak, Jan Szostakowski,  
Liwia Klupś

### Rozwój gry i nadzór projektu

Rafał Jaki

### Edycja warstwy fabularnej

Marcin Blacha, Tomasz Matera

### Edycja tekstu

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski,  
Ryan Bowd, Łukasz Gręda

### Ilustracja na okładce

Valeriy Vegera

### Projekt graficzny logo

Irina Moraru

### Projekt figurek i nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

### Projekt graficzny i nadzór artystyczny

Przemysław Juszczyk

### Wideo

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,  
Grzegorz Michałak, Adam Dudek

### Produkcja

Michał Krzemiński,  
Magdalena Darda-Ledzion

### Skrypt i narracja

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

### Social media i PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,  
Alicja Kozera

### Dział prawny

Kinga Palińska

### Tłumaczenie z języka angielskiego

Ryszard Chojnowski,  
zespoł Rebel

### Redakcja

zespoł Rebel



### Ilustracje

Adrian Smith, Ala Kapustka,  
Anna Podedworna, Bartłomiej Gaweł,  
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,  
Diego De Almeida Peres, Grafit Studio,  
Karol Bern, Katarzyna Beus,  
Katarzyna Malinowska,  
Lorenzo Mastroianni,  
Maciej Łaszkiewicz, Manuel Castañón,  
Marek Madej, Nemanja Stankovic,  
Sandra Chlewińska, Yama Orce

CD PROJEKT® i **Wiedźmin®**  
są zarejestrowanymi znakami  
towarowymi CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A.

Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Wszystkie pozostałe prawa autorskie  
i znaki towarowe są własnością ich  
odpowiednich właścicieli.

# ELEMENTY



plansza



90 kart akcji



28 kart eliksirów

## karty eksploracji i karty zdarzeń



36 kart eksploracji miast



36 kart eksploracji dzikich ostępów



56 kart zdarzeń



8 kart trofeów przypisanych atrybutom



10 kart pomocy (po 5 kart każdego rodzaju) i 1 karta pomocy do wariantu 1-osobowego



**2 zestawy  
rzeźbionych kości  
do kościanego pokera  
(po 5 kości w każdym)**



**35 żetonów złota  
(kolory monet  
nie mają znaczenia)**



**żeton zamkniętej  
karczmy**



**18 żetonów obszarów**



**28 kart potworów**

*Uwaga! Figurki potworów widoczne na ilustracjach na stronach 30–31 występują tylko w wersji deluxe.*

### **potwory**



**28 żetonów potworów**



**20 kart walki potworów**

**Pięć zestawów elementów dla każdego z graczy. W każdym znajduje się:**



planszka wiedźmina  
z dodatkowymi żetonami  
wiedźmińskich imion



figurka wiedźmina  
z kolorową podstawką



5 drewnianych  
znaczników



**żeton  
reputacji**



**drewniany  
znacznik tarczy**



**10 startowych kart akcji**



**4 karty trofeów przypisanych  
szkole wiedźmińskiej**

# PRZYGOTOWANIE GRY



**Uwaga!** Sugerujemy, aby w pierwszej rozgrywce wzięło udział nie więcej niż 3 graczy.

## 1 Plansza

Planszę należy umieścić pośrodku stołu.

## 2 Talia akcji

Wszystkie karty akcji należy potasować i stworzyć zakrytą wspólną talię akcji.

Następnie należy utworzyć pulę odkrytych kart akcji na planszy w następujący sposób:

1. Najpierw odkrywa się karty z wierzchu wspólnej talii akcji tak dugo, aż odkryje się 3 karty o koszcie 0 (koszt karty znajduje się w prawym dolnym rogu karty). Następnie umieszcza się je odkryte na 3 pierwszych polach od prawej na planszy w losowej kolejności.
2. Pozostałe odkryte karty (jeśli są) wtasowuje się do wspólnej talii akcji, którą umieszcza się zakrytą na wyznaczonym polu na planszy.
3. Następnie odkrywa się kolejne 3 karty z wierzchu wspólnej talii akcji i umieszcza odkryte na 3 pozostałych polach na planszy w losowej kolejności.

## 3 Talia eliksirów

Wszystkie karty eliksirów należy potasować, stworzyć zakrytą talię eliksirów i umieścić na wyznaczonym polu obok planszy.

## 4 Karty trofeów przypisanych atrybutom

Rozgrywka 2- i 3-osobowa.

- Należy wybrać po 1 karcie trofeum przypisanego każdemu z atrybutów (atak, obrona, alchemia i zdolność specjalna) i umieścić w zakrytym stosie na wyznaczonym polu obok planszy.
- Pozostałe 4 karty odkładają się do pudełka.

Rozgrywka 4- i 5-osobowa.

- Należy umieścić **wszystkie** karty trofeów przypisanych atrybutom w zakrytym stosie na wyznaczonym polu obok planszy.

Rozgrywka 1-osobowa.

- Zob. „Wariant solo” str. 33.

## 5 Talia zdarzeń i talie eksploracji

**Talii zdarzeń nie wolno tasować!** Karty zdarzeń powinny być ułożone w kolejności rosnącej według numerów na rewersach. Talię zdarzeń należy umieścić zakrytą (stroną z numerami do góry) na wyznaczonym polu na planszy.

Następnie należy osobno potasować talię eksploracji miast i talię eksploracji dzikich ostępów. Każdą z talií umieszcza się zakrytą na wyznaczonych polach na planszy.

## 6 Żetony złota i kości do kościanego pokera

Ze wszystkich żetonów złota należy stworzyć wspólną pulę obok planszy – to bank. Dwa zestawy kości umieszcza się obok banku.

## 7 Żetony obszarów

Wszystkie żetony obszarów należy rozdzielić według symbolu terenu na obszary leśne, górskie i wodne. Żetony każdego z terenów należy pomieszać i umieścić w zakrytych stosach obok planszy.

Następnie bierze się po 1 żetonie z wierzchu każdego ze stosów i kładzie odkryte na odpowiednich polach w sekcji potworów na planszy.

## 8 Potwory

1. Wszystkie karty potworów należy rozdzielić na 3 stosy według poziomów (I, II i III) i umieścić odkryte obok planszy, tak aby ilustracje, liczba punktów wytrzymałości i zdolności specjalne potworów były widoczne.
2. Następnie należy rozdzielić wszystkie żetony potworów według poziomów (I, II i III). Żetony każdego z poziomów należy pomieszać i umieścić w zakrytych stosach obok planszy.
3. Należy wziąć 3 żetony z wierzchu stosu potworów poziomu I i położyć losowo po 1 zakrytym żetonie potwora obok każdego odkrytego żetonu obszaru w sekcji potworów na planszy.

**Rozgrywka 2-osobowa.** Należy wziąć 2 zakryte żetony ze stosu potworów poziomu I i 1 zakryty żeton ze stosu potworów poziomu II. Pierwszy gracz wybiera żeton obszaru dla potwora poziomu II.

4. Następnie odkrywa się żetony potworów w sekcji potworów na planszy.
5. Odkryte żetony potworów przekłada się na obszary widoczne na żetonach obszarów. Żetony potworów kładzie się obok nazw obszarów na planszy, tak aby nie zakrywać symboli terenu.
6. Następnie należy odszukać karty potworów odpowiadające żetonom na planszy i umieścić w sekcji potworów pod odpowiednimi żetonami obszarów.
7. Karty walki potworów należy potasować i umieścić w zakrytym stosie obok planszy.



Przygotowanie rozgrywki 2-osobowej.

## 9 Pierwszy gracz i karty pomocy

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio przeczytała książkę o wiedźminie. Pierwszego gracza można także wytonić w dowolny inny sposób.

Każdy z graczy bierze po **1 karcie pomocy każdego rodzaju**.

## 10 Elementy gracza

Zaczynając od gracza po **prawej stronie** pierwszego gracza i dalej **przeciwne** do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje następujące czynności:

### 1. Wybiera planszkę wiedźmina.

- Tasuje zakryte wszystkie niewybrane planszki wiedźminów.
- Losuje 2 planszki i zatrzymuje 1 z nich (niewybraną planszkę odkłada do pozostałych).

**Wysłanie.** Pierwszy gracz wybiera planszkę wiedźmina jako ostatni (w rozgrywce 5-osobowej bierze ostatnią niewybraną planszkę).

**Wariant.** Gracze mogą rozdzielić planszki w dowolny inny sposób.

2. Bierze **żeton reputacji** z symbolem szkoły swojego wiedźmina i umieszcza na najniższym polu na torze reputacji na planszy (początkowy poziom reputacji wynosi 0).
3. Bierze **figurkę wiedźmina** pasującą do jego planszki wiedźmina, mocuje u jej podstawy **kolorową podstawkę**, a następnie umieszcza na obszarze szkoły, której symbol widnieje na planszce.
4. Bierze **5 drewnianych znaczników** w kolorze szkoły swojego wiedźmina i umieszcza po 1 znaczniku na **najniższym polu** na wszystkich torach atrybutów i na torze poziomu wiedźmina na planszce.
5. Bierze tyle **kart trofeów przypisanych szkole wiedźmińskiej**, ile wynosi liczba jego przeciwników (np. w rozgrywce 4-osobowej bierze 3 karty), i wsuwa zakryte pod górną krawędzią swojej planszki wiedźmina.



6. Bierze **znaczek tarczy** w kolorze szkoły swojego wiedźmina i umieszcza na polu „1” na torze tarczy na planszecie.
7. Tasuje **10 startowych kart akcji** z symbolem szkoły swojego wiedźmina (w prawym górnym rogu). Następnie tworzy z nich talię i umieszcza zakrytą w wyznaczonym miejscu z lewej strony swojej planszki wiedźmina.
8. Następnie w zależności od liczby graczy i zgodnie z kolejnością rozgrywania wykonuje następujące czynności:
  - Pobiera wskazaną w tabeli liczbę **żetonów złota** z banku i umieszcza obok swojej planszki wiedźmina.
  - Bierze na rękę wskazaną liczbę **kart** ze swojej talii startowych kart akcji.

|                | Rozgrywka 2-osobowa        | Rozgrywka 3-osobowa        | Rozgrywka 4-osobowa         | Rozgrywka 5-osobowa         |
|----------------|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Pierwszy gracz | 3 karty,<br>2 żetony złota | 3 karty,<br>2 żetony złota | 2 karty,<br>4 żetony złota  | 2 karty,<br>5 żetonów złota |
| Drugi gracz    | 5 kart,<br>4 żetony złota  | 4 karty,<br>4 żetony złota | 3 karty,<br>5 żetonów złota | 3 karty,<br>5 żetonów złota |
| Trzeci gracz   | X                          | 5 kart,<br>6 żetonów złota | 4 karty,<br>6 żetonów złota | 4 karty,<br>5 żetonów złota |
| Czwarty gracz  | X                          | X                          | 5 kart,<br>7 żetonów złota  | 4 karty,<br>7 żetonów złota |
| Piąty gracz    | X                          | X                          | X                           | 5 kart,<br>7 żetonów złota  |

Gdy każdy z graczy przygotuje się do rozgrywki, należy odłożyć do pudełka wszystkie niewykorzystane zestawy elementów.

## Zmiany w przygotowaniu rozgrywki 4-i 5-osobowej

Sugerujemy, aby przed przystąpieniem do rozgrywki 4-i 5-osobowej zagrać w mniej osób. Gdy gracze zapoznają się z zasadami gry, rozgrywka będzie przebiegać płynniej.

Rozgrywkę 4-i 5-osobową należy przygotować według standardowych zasad, a następnie wykonać 2 dodatkowe kroki:

1. Wziąć określoną liczbę żetonów ze stosu potworów poziomu I i stworzyć z nich dodatkowy stos. W rozgrywce **4-osobowej** należy wziąć **1 żeton**, a w **5-osobowej – 2 żetony**. Potwory z dodatkowego stosu wejdą do gry przed potworami poziomu II.
2. Każdy z graczy wybiera **1** ze swoich atrybutów i zwiększa jego poziom o **1**. Atrybuty wybiera się po kolej, zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

# OPIS ROZGRYWKI

## CEL GRY



W grze *Wiedźmin: Stary Świat* każdy z graczy wciela się w wiedźmina należącego do 1 z 5 szkół wiedźmińskich, który podróżuje po wielkim Kontynencie, szkoląc się i walcząc, aby zdobyć chwałę. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ich celem jest zwiększenie swojej reputacji do 4. Reputacja zwiększa się, gdy gracz zdobywa karty trofeów. Pierwszy z graczy, któremu się to uda, natychmiast wygrywa rozgrywkę, przynosząc sławę i zaszczyt swojej szkole! Karty trofeów można zdobyć na kilka sposobów: zabijając potwory (podstawowy sposób), wygrywając walki z innymi wiedźminami albo osiągając V poziom dowolnego z atrybutów.



### Jak korzystać z instrukcji?

Najlepszą metodą nauczenia się zasad gry *Wiedźmin: Stary Świat* jest zapoznanie się z 4 rozdziałami instrukcji w następującej kolejności:

- „Podstawy gry” – str. 9,
- „Opis tury gracza” – str. 12,
- „Walka” – str. 20,
- „Akcje obszarów” – str. 35.

Sugerujemy zachowanie tej kolejności także w przypadku wprowadzania do gry nowych graczy. Skupienie się na podstawach ułatwia zapoznanie się z przebiegiem rozgrywki.

### Złota zasada: Tekst na kartach ma pierwszeństwo względem zasad w instrukcji.

- Jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z zasadami w instrukcji, należy postępować zgodnie z tekstem na karcie.
- Jeśli gracze nie zgadzają się co do tego, jak rozpatrzyć dany efekt, **rozpatrują go tak, aby miał jak najwięcej sensu pod względem fabularnym**.

## PODSTAWY GRY



### Karty akcji

Każdy z graczy zaczyna rozgrywkę z talią 10 startowych kart akcji. Ponadto podczas rozgrywki gracze mogą kupować nowe karty akcji, a nawet trwale stracić część z nich, budując w ten sposób swoją indywidualną talię.

Karta akcji używa się na kilka sposobów. Gracz może zagrać kartę akcji, aby wykonać 1 z następujących akcji:

1. poruszyć się  
albo
2. użyć jej zdolności podczas walki.

W lewym dolnym rogu karty akcji znajduje się symbol terenu (zob. „Ruch” str. 12).

W prawym dolnym rogu karty znajdują się nazwa karty i jej koszt (zob. „Dobieranie i kupowanie kart” str. 18).

W lewym górnym rogu karty znajduje się sekcja walki, z której gracz korzysta podczas ataku (zob. „Tura wiedźmina podczas walki” str. 22).

W grze występuje 5 rodzajów kart akcji: szybki atak (niebieski kolor), silny atak (czerwony kolor), unik (zielony kolor), Znak defensywny (żółty kolor) i Znak ofensywny (fioletowy kolor).



Zasady dotyczące talii akcji gracza:

- Talia akcji musi być **zawsze zakryta** i znajdująć się z lewej strony planszki wiedźmina.
- Gracz może przejrzeć wszystkie karty znajdujące się w jego talii akcji, gdy doznaje zmęczenia (zob. str. 29). Efekty niektórych kart eksploracji również dają możliwość przejrzenia kart w talii. Ponadto gracz może przejrzeć swoją talię akcji, gdy nie jest aktywnym graczem i gdy nie jest zaangażowany w walkę. Po przejrzeniu talii akcji należy ją potasować i umieścić zakrytą obok swojej planszki wiedźmina.

Zasady dotyczące stosu kart odrzuconych gracza:

- Stos kart odrzuconych musi być **zawsze odkryty** i znajdująć się z lewej strony talii akcji.
- Jeśli jakikolwiek efekt w grze nakazuje graczowi **odrzucić kartę**, umieszcza ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych.

Zasady dotyczące usuwania kart:

- Jeśli jakikolwiek efekt w grze nakazuje graczowi **usunąć kartę**, odłada ją do pudełka – nie można z niej korzystać do końca rozgrywki.

## Atrybuty i poziom wiedźmina

Na planszce wiedźmina znajdują się 4 tory atrybutów. Pierwsze 3 atrybuty od lewej występują na wszystkich planszkach.



**Atak** pozwala dobierać więcej kart podczas walki.



**Obrona** pozwala zablokować więcej obrażeń podczas walki. Za każdym razem, gdy gracz podnosi swój poziom obrony, natychmiast podnosi swój poziom tarczy o 1.



**Alchemia** pozwala spożywać więcej magicznych eliksirów podczas walki. Za każdym razem, gdy gracz podnosi swój poziom alchemii, natychmiast otrzymuje 1 kartę eliksiru z wierzchu talii eliksirów.

Ostatnim atrybutem jest wyjątkowa **zdolność specjalna** przypisana do szkoty wiedźmińskiej.



Każdy wiedźmin ma inną **zdolność specjalną**. Wszystkie są opisane w dalszej części instrukcji (zob. str. 34).

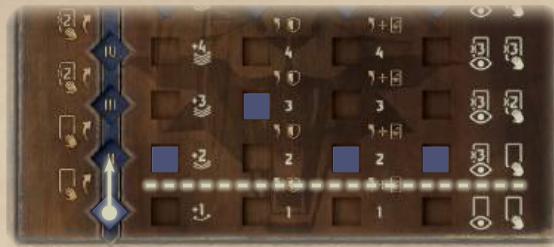
## Awansowanie

Gdy wszystkie znaczniki atrybutów znajdują się powyżej aktualnego poziomu wiedźmina, gracz natychmiast awansuje na wyższy poziom.

- Gdy gracz awansuje na poziom II albo III, natychmiast dobiera 1 kartę ze swojej talii akcji.
- Gdy gracz awansuje na poziom IV albo V, natychmiast dobiera 2 karty ze swojej talii akcji.



1. Gracz podnosi swój poziom alchemii, więc przekłada znacznik na torze alchemii na poziom II.



2. Każdy z atrybutów tego gracza jest na poziomie II albo wyższym, więc gracz podnosi poziom wiedźmina na II.

**Uwaga!** Czasami podczas akcji walki albo akcji eksploracji gracz obniża poziom któregoś ze swoich atrybutów. W takim wypadku poziom wiedźmina nie spada, nawet jeśli wszystkie atrybuty zejdą poniżej jego aktualnego poziomu.

Dodatkowo gdy dowolny atrybut osiągnięcie poziom V, w żadnym wypadku nie można go obniżyć.



## Żetony obszarów

Żetony obszarów pełnią w grze kilka funkcji. W tej sekcji znajduje się opis ich działania, natomiast zasady korzystania z nich podczas rozgrywki zostały omówione na kolejnych stronach. Żetony obszarów są ułożone w zakryte stosy i znajdują się obok planszy.

Używa się ich w następujących sytuacjach:

- Aby zaznaczyć, gdzie znajduje się potwór. W tym celu kładzie się odkryty żeton obszaru na odpowiednim polu w sekcji potworów na planszy.

### Wyjaśnienia dotyczące żetonów obszarów

- Jeśli stos żetonów obszarów z danym symbolem terenu jest pusty, gracz nie może otrzymać zadania tropienia ani żetonu tropu potwora, który znajduje się na obszarze danego rodzaju.
- Jeśli stos żetonów obszarów z symbolem terenu występującym w treści karty eksploracji jest pusty, gracz bierze żeton obszaru z dowolnym symbolem terenu. Jeśli pozostałe stosy żetonów obszarów także są puste, gracz nie może wykonać zadania, więc odkłada kartę eksploracji do pudełka.

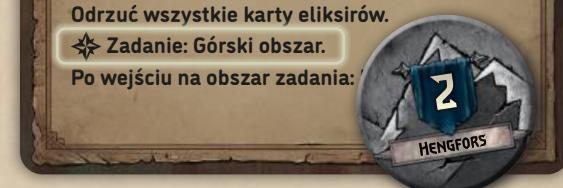
- Aby wskazać określony obszar, gdy wymaga tego zadanie.

• Aby zaznaczyć pojawiające się w określonym miejscu, aby odebrać wywar, mężczyzny nigdzie nie ma. W odwiedzonej wcześniej karczmie dowiadujesz się, gdzie mógł się ukryć.

**Odrzuć wszystkie karty eliksirów.**

**Zadanie: Górski obszar.**

Po wejściu na obszar zadania:



- Aby oznaczyć trop określonego potwora (taki żeton jest nazywany **żetonem tropu**). W tym celu kładzie się zakryty żeton obszaru z odpowiednim symbolem terenu na planszecie wiedźmina. Na przykład zakryty żeton obszaru z symbolem leśnego terenu jest traktowany jako żeton tropu potwora znajdującego się w danym momencie na leśnym obszarze.

### Obszar specjalny: Szkoła Mantikory

Na planszy znajduje się obszar specjalny, który nie ma odpowiadającego mu żetonu obszaru. Numer tego obszaru to 0 – można go znaleźć na wschodzie mapy. Chociaż podczas rozgrywki nie pojawią się potwory, tropy czy zadania związane z tym obszarem, gracze mogą wykonywać przypisaną mu akcję (zob. „Akce obszarów” str. 35). Szczegółowy opis wiedźmina ze Szkoły Mantikory znajduje się w instrukcji do dodatku *Na tropie potworów*.



## Karty eliksirów

Gracze przechowują swoje niewykorzystane karty eliksirów odkryte obok swojej planszki wiedźmina.

Mogą mieć maksymalnie 4 karty eliksirów niezależnie od swojego poziomu alchemii.

Jeśli gracz przekroczy limit kart eliksirów, musi odrzucić tyle wybranych przez siebie kart, aby zostały mu 4 karty.

# OPIS TURY GRACZA



Każda tura gracza jest podzielona na **3 fazy**:

- I. Ruch i akcje.
- II. Walka, medytacja albo eksploracja.
- III. Dobieranie i kupowanie kart.

W ramach przypomnienia wszystkie 3 fazy zostały oznaczone na planszy.



Gdy gracze dobrze poznają zasady gry, przed rozpoczęciem kolejnej tury nie muszą koniecznie czekać na zakończenie wszystkich czynności przez aktywnego gracza, jeśli nie wpłynie to na podejmowane przez niego decyzje. Faza III polega głównie na zarządzaniu talią, więc gdy aktywny gracz się tym zajmuje, następny gracz może rozpocząć fazę I swojej tury.

[...] Otto pochylił się do mnie nad stołem, a wzrok miał już nieco rozbiegany od ichniej przepalanki. Dodać trzeba, że krasnoludy nigdzie nie robią alkoholu tak dobrego jak w górach Mahakamu. Rozgrzewa, gdy zimą wokół trzaska mróz, jak gdyby feniks przechadzał się po gardle. Otto więc nachyla się i mówi z dumą, że krasnoludy nikogo się nie boją. Tłumacz, że przed laty stworzyli skomplikowane systemy, które w razie wojny pozwolą im zalać kopalnie i się wycofać. Odpowiadam tylko, że dobrze, że nie musieliby jeszcze tego testować, i proszę, aby polat znowu, bo włosy zamarzają z tego zimna. Jednak myśl o tym, jak inna to kraina i jak nietypowy jest temperament jej mieszkańców, pozostała ze mną na długo. W dalszych latach przekonałem się, że nie masz dwóch takich samych krajów, jak nie masz dwóch takich samych płatków śniegu. A każde z tych miejsc warto poznać!

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału III „Świat opisanie”



## FAZA I: Ruch i akcje

Wiedźmini stale podróżują po rozległym Kontynencie. Uczestniczą w naprawdę długich wyprawach, podczas których odwiedzają liczne miasta i miasteczka, gdzie przygotowują się do kolejnych zleceń.

Na początku fazy gracz **musi wykonać 1 obowiązkowy ruch** albo **przejść do fazy II**.

Jeśli gracz wykonał obowiązkowy ruch, może w dowolnej kolejności wykonywać akcje i kolejne ruchy.

### 1. Ruch

Gracz odrzuca karty akcji z ręki, aby przesunąć swoją figurkę wiedźmina na **sąsiadujący obszar** według następujących zasad:

- **Symbol terenu** na odrzucanej karcie akcji musi pasować do symbolu terenu na obszarze, na który gracz chce się poruszyć.
- Gracz może odrzucić **2 dowolne karty akcji** (z dowolnymi symbolami terenu), aby poruszyć się na sąsiadujący obszar z **dowolnym symbolem terenu**.
- Gracz może odrzucić **1 dowolną kartę akcji** (z dowolnym symbolem terenu) i wrócić **1 żeton złota** do banku, aby poruszyć się na sąsiadujący obszar z **dowolnym symbolem terenu**.
- Jeśli na karcie akcji widnieje **uniwersalny symbol terenu**, gracz może odrzucić tylko **1 taką kartę**, aby poruszyć się na sąsiadujący obszar z **dowolnym symbolem terenu**. Uniwersalny symbol terenu także spełnia ten wymóg.



### Sąsiadujący obszar

Za sąsiadujący obszar uznaje się obszar bezpośrednio połączony drogą z obszarem, na którym znajduje się figurka wiedźmina. Podczas akcji ruchu nie można pominąć jakiegoś obszaru, aby ruszyć się dalej.



### Wyjaśnienia dotyczące ruchu

- Gracz może poruszyć się na obszar, na którym znajduje się dowolna liczba figurek przeciwników lub żetonów potworów.
- Niektóre obszary są połączone drogą morską.



## 2. Akcje

Gracz **może** (w dowolnej kolejności) **wykonać poniższe akcje**.

### a) Akcja obszaru (opcjonalna)

Każdemu obszarowi na planszy jest przypisana specjalna **akcja obszaru**.



Gdy gracz poruszy się na dany obszar, **może** wykonać przypisaną mu akcję obszaru.

W swojej turze gracz może wykonać każdą z akcji obszarów **tylko raz**, nawet jeśli wyjdzie z obszaru i na niego wróci w tej samej turze (zob. „Akcje obszarów” str. 35).

### Wyjaśnienia dotyczące akcji obszarów

- Gracz może wykonać akcję obszaru niezależnie od tego, czy znajdują się na nim inni wiedźmini lub potwory.
- Aby wykonać akcję obszaru startowego, w swojej turze gracz musi najpierw wyjść z obszaru, a następnie na niego wrócić.

### b) Akcja pokera z wiedźminem

Gracz może zagrać w kościanego pokera z innym wiedźminem, który znajduje się na tym samym obszarze.

W swojej turze gracz może zagrać w kościanego pokera **z każdym wiedźminem tylko raz**.

### Wyjaśnienia dotyczące kościanego pokera

- Gra w kościanego pokera jest opcjonalna i gracz może wybrać swojego przeciwnika.
- Aby zagrać w kościanego pokera na obszarze startowym, **gracz musi najpierw wyjść z obszaru, a następnie na niego wrócić podczas kroku 1. fazy I**, odrzucając karty akcji według standardowych zasad poruszania się.
- Jeśli gracz zdecyduje się na wykonanie akcji obszaru, może także zagrać w kościanego pokera z przebywającym na tym obszarze wiedźminem. Może to zrobić **przed albo po** wykonaniu akcji obszaru.
- Jeśli gracz zagra w kościanego pokera z wybranym wiedźminem, nie może z nim walczyć w fazie II swojej bieżącej turze.
- Zasady kościanego pokera są omówione na str. 14 i na karcie pomocy.

### c) Akcja zadania (opcjonalna)

Gdy gracz poruszy się na obszar, którego nazwa widnieje na jego żetonie zadania, **może** wykonać akcję zadania (zob. str. 17).

## 3. Dalsza rozgrywka

Jeśli gracz ma karty akcji na ręce, może kontynuować fazę I, czyli ponownie się poruszyć i dalej wykonywać akcje.

Może też przejść do fazy II i zatrzymać karty akcji, które ma na ręce.

Jeśli nie ma kart na ręce, **musi** przejść do fazy II.

# ZASADY KOŚCIANEGO POKERA



Gracz wybiera wiedźmina, który znajduje się na tym samym obszarze. Wybrany wiedźmin **nie może** odmówić udziału w rozgrywce w kościanego pokera. Gracz nie może wybrać wiedźmina, który nie ma żetonów złota w swoich zasobach.

## Rozgrywkę w kościanego pokera przeprowadza się w następujący sposób:

1. **Każdy** z grających w pokera graczy bierze po 1 żetonie złota ze swoich zasobów i umieszcza we wspólnej **puli pokerowej**.
2. Następnie do puli należy dołożyć **1 żeton złota z banku** – reprezentuje on miejscowego pokerzystę gotowego stracić trochę pieniędzy (w puli pokerowej powinny być w sumie 3 żetony złota).
3. Gracze biorą po 1 zestawie 5 kości, którymi jednocześnie rzucają.
4. Nieaktywny gracz może raz przerzucić swoje wybrane kości.
5. Gdy to zrobi, aktywny gracz także może raz przerzucić swoje wybrane kości.

**Uwaga!** Gdy gracz wybiera wiedźmina do kościanego pokera, oboje muszą mieć minimum po 1 żetonie złota w swoich zasobach – w przeciwnym razie gracz nie może wykonać tej akcji.

6. Następnie gracze porównują wyniki, aby wyłonić zwycięzcę.
  - Jeśli oboje mają ten sam układ (np. pary), wygrywa gracz z układem o wyższej wartości (np. para „piątek” ma wyższą wartość niż para „trójkę”).
  - Jeśli oboje mają ten sam układ o tej samej wartości (np. parę „piątek”), porównują wyniki na 1 z pozostałych kości i wygrywa gracz z wyższym wynikiem. Jeśli remis się utrzymuje, porównują wyniki na kolejnej z pozostałych kości.
  - Jeśli wyniki obu graczy są **identyczne**, wygrywa **aktywny gracz**.

## Wyjaśnienia dotyczące kościanego pokera

**Przerzut.** Gracz wybiera **dowolną liczbę** swoich kości, a następnie nimi rzuca. **Musi** przyjąć nowe wartości na przerzuconych kościach.

**Aktywny gracz.** Gracz, który zainicjował akcję. Innymi słowy jest to gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę.

**Remis w przypadku fulla.** Jeśli gracze mają fulla, najpierw należy porównać liczbę oczek na 3 jednakowych kościach, a następnie, jeśli remis się utrzymuje, na 2 pozostałych jednakowych kościach.

## • UKŁADY •

W kolejności od najsłabszego do najsilniejszego układu.



**Para.** Dwie kości o tej samej liczbie oczek.



**Dwie pary.** Dwie pary kości o tej samej liczbie oczek.



**Trójka.** Trzy kości o tej samej liczbie oczek.



**Mały strit.** Kombinacja kości z oczkami od 1 do 5 włącznie.



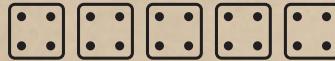
**Duży strit.** Kombinacja kości z oczkami od 2 do 6 włącznie.



**Full.** Dwie kości o tej samej liczbie oczek (para) i trzy kości o tej samej innej liczbie oczek (trójka).



**Kareta.** Cztery kości o tej samej liczbie oczek.



**Poker.** Pięć kości o tej samej liczbie oczek.



## FAZA II: Walka, medytacja albo eksploracja

W dowolnym momencie fazy I gracz może przejść do fazy II.

W fazie II **musi** wybrać **1** z następujących opcji:

- walkę,
- medytację,
- eksplorację.



**Uwaga!** Gdy gracz wybierze opcję w fazie II, **nie może** się poruszyć na inny obszar ani wykonać więcej akcji w tej turze.

### Walka

W swojej turze gracz może stoczyć **tylko 1 walkę** z wiedźminem albo z potworem.

#### a) Walka z wiedźminem

- Gracz **może** walczyć z wiedźminem znajdującym się na tym samym obszarze. Wybrany wiedźmin **nie może odmówić** udziału w pojedynku.
- Gracz **nie może** walczyć z wiedźminem, z którym grał w kościanego pokera w tej turze.
- Gracz **nie może** walczyć z wiedźminem na obszarze szkoły wiedźmińskiej albo na obszarze z żetonem zamkniętej karczmy.

Zasady walki z wiedźminem są omówione w sekcji „Zasady walki z wiedźminem” na str. 20.

[...] najznakomitszymi zaś pośród wojowników są wiedźmini. Walcząc, posługując się nie tylko mieczem, lecz także magią. Mutanci ci bowiem, choć dalece mniej wprawieni w magii od czarodziejów, potrafią wyczyńiać rzeczy, o jakich nam się nie śniło. Stając do walki przeciw potworom, zdają się wpadać w szat bitewny, samym się potworami stając.

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XIII „Zagrożenia w podróży”

#### b) Walka z potworem

- Gracz **może** walczyć z potworem znajdującym się na tym samym obszarze (potwór jest reprezentowany przez żeton potwora).

Zasady walki z potworem są omówione w sekcji „Zasady walki z potworem” na str. 21.

### Medytacja

Zamiast walki albo eksploracji gracz może wybrać medytację.

Medytacja jest możliwa tylko wtedy, gdy są spełnione wszystkie poniższe warunki:

- Gracz osiągnął (najwyższy) V poziom dowolnego ze swoich atrybutów.
- Karta trofeum przypisanego atrybutowi wspomnianemu wyżej jest dostępna.
- Gracz nie ma tej karty trofeum w swoich zasobach (**nie można** mieć więcej niż 1 karty trofeum danego rodzaju).

Aby medytować, gracz przeprowadza po kolej następujące czynności:

1. Bierze kartę trofeum przypisanego atrybutowi, którego poziom wynosi V, i wsuwa odkrytą pod dolną krawędź swojej planszki wiedźmina.
2. Jeśli jego reputacja jest mniejsza niż 3, zwiększa swoją reputację o 1 i doznaje zmęczenia (zob. str. 29).
3. Następnie przechodzi do fazy III.



**Uwaga!** Rozgrywka kończy się tylko wtedy, gdy gracz zdobędzie trofeum w wyniku walki. Jeśli w wyniku medytacji gracz zdobędzie zwycięskie ostatnie trofeum (którym w normalnych warunkach zakończyłby grę), nie zwiększa swojej reputacji i nie doznaje zmęczenia. Wciąż bierze kartę trofeum i korzysta z jej zdolności, ale rozgrywka nie dobiera końca.



**Uwaga!** Gdy dowolny atrybut gracza osiągnie V poziom, w żadnym wypadku nie można go obniżyć.

## Eksploracja

Zamiast walki albo medytacji gracz może przeprowadzić eksplorację.

Gdy się na to zdecyduje, musi wybrać **1** z miejsc, w którym eksploracja się odbędzie:

- Miasto**, w którym obecnie przebywa jego wiedźmin. Gracz eksploruje ulice i budynki, a także rozmawia z mieszkańców.
- Dzikie ostupy** otaczające miasto, w którym obecnie przebywa jego wiedźmin. Gracz eksploruje trakty, wioski i zmaga się z miejscową fauną.



**Uwaga!** Aby przeprowadzić eksplorację, gracz nie musi spełniać żadnych wymagań, więc ta opcja jest zawsze dostępna.

**Gdy gracz wybierze 1 z 2 miejsc,** należy wykonać po kolejni następujące czynności:

- Gracz po prawej stronie aktywnego gracza dobiera kartę z talii eksploracji miasta albo z talii eksploracji dzikich ostępów (w zależności od wyboru aktywnego gracza).
- Następnie gracz odczytuje wprowadzenie i 2 opcje widoczne na karcie. **Na tym etapie nie wolno odczytywać ani omawiać rezultatów!**
- Aktywny gracz wybiera 1 z przedstawionych opcji, po czym słucha rezultatu swojego wyboru. **Nie wolno odczytywać ani omawiać rezultatów niewybranej opcji!**
- Po przeczytaniu i rozpatrzeniu karty eksploracji odłada się ją do pudełka, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.



## Karty eksploracji

Karty eksploracji są podzielone na 3 sekcje:

- Wprowadzenie z 2 opcjami.



**Uwaga!** Może się zdarzyć, że aktywny gracz będzie musiał zwrócić do banku określoną liczbę żetonów złota, aby wybrać daną opcję. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby żetonów złota, nie może wybrać takiej opcji.

- Rezultat opcji A (krótki opis i koszt lub rezultat dokonanego wyboru).
- Rezultat opcji B (krótki opis i koszt lub rezultat dokonanego wyboru).

wprowadzenie z 2 opcjami

rezultat opcji A

rezultat opcji B

Strażnicy zastępują ci drogę na środku ulicy.  
– Widziano, jak postępujesz się czarami. Tutaj na korzystanie z magii potrzebna jest zgoda Kapituły.  
W jednej chwili wtrącają cię do lochu. W brudnej celi spędzasz kilka godzin. Gdy strażnik przynosi ci posiłek, masz wrażenie, że w wigilię nie ma nikogo poza waszą dwojką.  
**Atakujesz go z zamiarem ucieczki.**  
**Prośsz o szklankę wody. Nigdy nie wiadomo, co się wydarzy, zanim ją przyniesie.**  
**Strażnik jest zaskoczony, gdy jego głowa ląduje w misce z kaszą. Odnajdujesz swoje miecze, ale nigdzie nie możesz wypatrzyć mieszkańców. Zwróć 2 żetony złota do banku i podnieś swój poziom ataku o 1.**  
**Nie maja wiele czasu, a do wiegienia wracają wysoko postawiony urzędnik. Patrzy na ciebie z pogardą, mówiąc, że dla niego wiedźmin to takie samo diabelstwo jak czarownica. Przyznaje jednak, że oskarżenie było niesłusze, i wypłaca założycielszczyznię.**  
**Pobierz 2 żetony złota z banku.**

## Wyjaśnienia dotyczące kart eksploracji

- Wszystkie efekty kart eksploracji – bez względu na to, czy są pozytywne, czy negatywne – odnoszą się do aktywnego gracza.
- Dzięki efektom niektórych kart eksploracji aktywny gracz zdobywa żeton tropu. W takim przypadku wybiera rodzaj terenu i bierze wierzchni żeton ze stosu żetonów obszarów z wybranym symbolem terenu. Następnie kładzie ten żeton na swojej planszecie wiedźmina – to jego żeton tropu.
- Niektóre karty eksploracji pozwalają aktywnemu graczowi umieścić 1 kartę o wskazanym koszcie z puli odkrytych kart akcji na swoim stosie kart odrzuconych. Jeśli w puli odkrytych kart akcji nie ma karty o wskazanym koszcie, aktywny gracz po kolej odkrywa po 1 karcie z wierzchu wspólnej talii akcji. Gdy odkryje kartę, która spełnia kryterium dotyczące kosztu, umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych. Wszystkie odkryte w ten sposób karty odłada na wspólny stos odrzuconych kart akcji.

## Rezultaty

Na kartach eksploracji mogą występować 2 rodzaje rezultatów: **rezultaty natychmiastowe** i **zadania**.

### a) Rezultat natychmiastowy

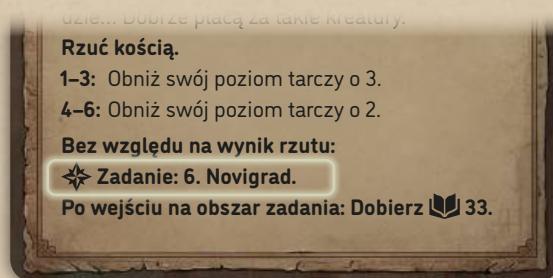
Jeśli w opisie rezultatu **nie występuje** słowo „zadanie”, jego efekt należy natychmiast zastosować w grze.

- Po rozpatrzeniu efektu karty eksploracji gracz odkłada ją do pudełka.
- Jeśli gracz nie może w pełni rozpatrzyć efektu karty eksploracji, rozpatruje go w takim stopniu, w jakim jest to możliwe.

### b) Zadanie

Jeśli w opisie rezultatu **występuje** słowo „zadanie”:

- Gracz umieszcza odkrytą kartę eksploracji z prawej strony swojej plansztki wiedźmina.
- Karta eksploracji z zadaniem leży obok plansztki gracza tak długo, aż gracz **wykona** zadanie.
- Jeśli do zadania jest przypisany konkretny obszar, aby je wykonać, gracz musi się poruszyć na ten obszar podczas swojej tury.



- Jeśli do zadania jest przypisany konkretny rodzaj obszaru, gracz dobiera wierzchni żeton obszaru ze stosu z odpowiednim symbolem terenu i kładzie stroną z nazwą obszaru do góry na swojej karcie zadania. Obszar widoczny na tym żetonie jest obszarem zadania.
- Gracz nie otrzymuje kary za niewykonanie zadania. Na koniec gry odrzuca karty niewykonanych zadań, nie rozpatrując żadnego z efektów.
- Gracz może mieć dowolną liczbę kart eksploracji z zadaniami. Nie musi wykonać poprzedniego zadania, aby zdobyć kolejną kartę.
- Jeśli gracz musi wziąć żeton obszaru ze stosu z odpowiednim symbolem terenu, a stos jest pusty, bierze wierzchni żeton ze stosu z innym symbolem terenu, aby wskazać obszar tego zadania.

## Wykonywanie zadań

Gracze wykonują swoje zadania w fazie I swojej tury. Aby wykonać zadanie, gracz musi poruszyć się na obszar zadania. Może się zdarzyć, że będzie musiał opłacić dodatkowy koszt.

nie potrzebujesz czegos lepszego. Udaj się do Vengerbergu i pytaj o Landraga. Nikt nie robi lepszych kuszą.

★ **Zadanie: 8. Vengerberg.**

Po wejściu na obszar zadania: Zwróć 2 żetony złota do banku, aby kupić kuszę i dobrać 14.

Wykonywanie zadań jest opcjonalne nawet wtedy, gdy gracz poruszy się na wymagany obszar i może opłacić wymagany koszt (jeśli występuje).

Aby **wykonać zadanie**, przeprowadza się po kolejie następujące czynności:

1. Gracz po prawej stronie aktywnego gracza dobiera z talii zdarzeń kartę z numerem wskazanym w opisie zadania.
2. Rezultat karty zdarzenia zależy od jej rodzaju. W grze występują karty zdarzeń, na których widnieje:
  - a. wprowadzenie i 2 opcje;
  - b. wprowadzenie i test (rzut kością);
  - c. wprowadzenie i krótka walka;

W przypadku takich kart najpierw należy odczytać tekst wprowadzenia (i ewentualnie 2 opcji). Następnie aktywny gracz wybiera 1 z opcji i wykonuje test albo stacza krótką walkę.

- d. ekwipunek albo towarzysz.

Aktywny gracz zachowuje takie karty obok swojej plansztki wiedźmina przez całą rozgrywkę (chyba że tekst na karcie mówi inaczej).

Gdy zadanie z żetonem obszaru zostanie wykonane, żeton należy wtaśować do odpowiedniego stosu, a kartę eksploracji odłożyć do pudełka.

### Wyjaśnienia dotyczące kart zdarzeń

- Karty zdarzeń są ponumerowane na rewersach. Gracze nie powinni czytać treści kart zdarzeń podczas szukania odpowiedniej karty w talii.



- Symbol  na kartach eksploracji i kartach zdarzeń oznacza kartę zdarzenia.
- Treść karty zdarzenia może wprowadzić do rozgrywki stały efekt.



- Wszystkie efekty kart zdarzeń – bez względu na to, czy są pozytywne, czy negatywne – odnoszą się do aktywnego gracza.

!

**Uwaga!** Gdy gracz obniża swój poziom obrony w rezultacie działania karty eksploracji albo karty zdarzenia, powinien pamiętać, aby w razie konieczności obniżyć także swój poziom tarczy.

[...] mówię mu więc, że przez jego nieroztropne decyzje znaleźliśmy się w ciemnym zadku. A on na to, bezczelny, że podróże kształcią.

*Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XIII „Zagrożenia w podróży”*



### FAZA III: Dobieranie i kupowanie kart

Ostatnia faza to czas na odpoczynek i trening. Po wyyczerpującej podróży, która wiąże się z odwiedzeniem nowych miejsc, spotkaniem nowych osób i rozmawianiem się z niebezpieczeństwstwami, wiedźmin powinien ukoić zmysty i przygotować się do dalszej drogi. Ponadto nie może zapomnieć o ćwiczeniu swoich umiejętności bojowych i magicznych.

W fazie III gracz wykonuje po kolej i następujące czynności:

- Odrzuca tyle kart akcji ze swojej ręki na swój stos kart odrzuconych, aby mieć maksymalnie 3 karty na ręce.
- Następnie dobiera tyle kart ze swojej talii akcji, aby mieć w sumie 3 karty na ręce.
  - Gdy gracz ma dobrą kartę akcji, ale jego talia akcji jest pusta, natychmiast tasuje wszystkie karty akcji ze swojego stosu kart odrzuconych, tworzy z nich nową talię i kontynuuje dobieranie.
- Musi wybrać 1 kartę z puli odkrytych kart akcji, opłacić jej koszt i wziąć ją na rękę.

**Koszt karty akcji**

Liczba widoczna w prawym dolnym rogu karty akcji to koszt, który gracz musi opłacić, aby kupić tę kartę.

Koszt wskazuje, ile kart gracz musi odrzucić ze swojej ręki na swój stos kart odrzuconych.

### Limit kart na ręce

Limit kart na ręce wynosi 7. Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki gracz ma na ręce 7 kart i powinien dobrać kolejne karty, nie robi tego.

W zależności od tego, na którym polu w puli na planszy znajduje się karta akcji, jej koszt ulega modyfikacji.

- Jeśli karta znajduje się na skrajnym prawym polu oznaczonym „-1”, aby ją kupić, należy odrzucić o 1 kartę mniej, niż wynosi jej standardowy koszt. Koszt może zostać obniżony do 0, ale **nie poniżej** tej wartości (dodatkowe obniżki są ignorowane).
- Jeśli karta znajduje się na 1 z 2 skrajnych lewych pól oznaczonych „+1”, aby ją kupić, należy odrzucić o 1 kartę więcej, niż wynosi jej standardowy koszt.



**Gdy gracz kupuje kartę, natychmiast bierze ją na rękę** (nie odkłada jej na swój stos kart odrzuconych). Następnie przesuwa wszystkie karty akcji w puli na planszy w prawo, aby zapełnić puste pole, odkrywa wierzchnią kartę ze wspólnej talii akcji i umieszcza na skrajnym lewym polu.



**Uwaga!** Kupowanie karty po przegranej walce jest omówione w ramce na str. 27.

### Wyjaśnienia dotyczące kupowania karty

- Kupienie karty jest **obowiązkowe** – gracz musi ją wziąć, nawet jeśli nie chce.
- Gdy gracz opłaca koszt nowej karty, odrzuca karty ze swojej ręki na swój stos kart odrzuconych.
- Karty o wyższym koszcie są zazwyczaj silniejsze.

# WALKA

Wiedźmini są wyszkoleni do walki z potworami, ale ich wyjątkowe umiejętności przydają się także podczas karczemnych bójek, gdy muszą bronić honoru swojej szkoły.

Gdy aktywny gracz znajduje się na tym samym obszarze co inny wiedźmin albo potwór, w fazie II swojej turu może zdecydować się na walkę. Wiedźmini nie mogą walczyć ze sobą na obszarze szkoły wiedźmińskiej.

Walka z wiedźminem albo z potworem rządzi się podobnymi zasadami – zostały one opisane w sekcji „Ogólne zasady walki”. W kolejnych sekcjach znajdują się szczegółowe zasady walki z każdym z przeciwników.

*Mawią, że każdy z nich ma dwa miecze – srebrny na potwory i stalowy na ludzi. Widziałem takich, którzy wzbraniali się przed sięgnięciem po ten drugi, ale napotkałem i takich, którzy niemal nie wypuszczali go z rąk.*

*Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XVI „Czym jest wiedźmin?”*

## OGÓLNE ZASADY WALKI



Przedstawione w tej sekcji zasady dotyczą **zarówno walki z wiedźminem, jak i walki z potworem**.

**Aktywny gracz** (atakujący wiedźmin) i **nieaktywny gracz** (broniący się wiedźmin) wykonują poniższe czynności.

- Zatrzymują karty akcji, które mają na ręce (nie odrzucają żadnych kart), i **nie dobierają** dodatkowych kart na początku walki, chyba że inne zasady mówią inaczej.
- Tworzą swoje talie wytrzymałości. Aby to zrobić, każdy z nich tasuje razem wszystkie karty akcji ze swojego stosu kart odrzuconych i ze swojej talii akcji, a następnie umieszcza w zakrytym stosie.

## Talia wytrzymałości wiedźmina i powalenie

Karty w talii wytrzymałości reprezentują **wytrzymałość** wiedźmina. Gdy talia wytrzymałości się wyczerpie **oraz** gracz nie ma kart na ręce, jego wiedźmin zostaje **powalony**. Przed ustaleniem, czy wiedźmin został powalony, należy rozpatrzyć zagrane karty.

Gdy zaangażowani w walkę gracze stracą swoją ostatnią kartę akcji w tej samej turze walki, gracz zagrywający kartę albo karty, które doprowadziły do takiej sytuacji, **nie jest traktowany jako powalony** i zostaje zwycięzcą.

Gdy wiedźmin zostanie powalony przez potwora, nadal może otrzymać nagrodę za jego odpędzenie (zob. str. 26).

*[...] widok takiego w walce z potworem to uczta dla oczu. Jednak ujrzeć pojedynek dwóch wiedźminów, to dopiero widowisko! Największą jatkę widziałem chyba pod Vengerbergiem. Jeden z pewności był Wilkiem, a drugi, wnosząc po ruchach, adeptem Szkoły Kota. Rzucili się sobie do gadań po tym, jak po wsi rozeszła się wieś o zleceniu dla jednego z nich. Ależ to był widok, wszyscy w karczmie zapamiętają go do końca życia. Tylko właścicielowi przybytku nie było do śmiechu, gdy długa ława pękła wpół.*

*Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XVI „Czym jest wiedźmin?”*

## ZASADY WALKI Z WIEDŹMINEM



- Gracze przygotowują się do walki według zasad opisanych w sekcji „Ogólne zasady walki”.
- Zaangażowani w walkę gracze rozgrywają swoje tury jeden po drugim. **Aktywny gracz** (atakujący wiedźmin) wykonuje **pierwszą turę**.
- Walka kończy się natychmiast, gdy 1 z wiedźminów zostaje **powalony** (zob. sekcja „Ogólne zasady walki”).
- Po zakończonej walce należy umieścić **żeton zamkniętej karczmy** na obszarze, na którym walka się odbyła. Nie można zaatakować wiedźmina przebywającego na obszarze z tym żetonem. Żeton zamkniętej karczmy pozostaje na danym obszarze do czasu, aż inna walka wiedźminów odbędzie się na innym obszarze.



## Obstawianie wyniku walki

Zanim rozpoczęcie się walka wiedźminów, pozostały gracze mogą obstawić jej wynik.

Każdy **niezaangażowany w walkę gracz** może postawić **1 zakład**.

Aby to zrobić, gracz bierze 1 żeton złota ze swoich zasobów i kładzie na **1 z pól** w prawej górnej części swojej planszki wiedźmina.



Jeśli gracz wybierze to pole, obstawia, że **aktywny gracz** (atakujący wiedźmin) wygra walkę.



Jeśli gracz wybierze to pole, obstawia, że **nieaktywny gracz** (broniący się wiedźmin) wygra walkę.

### Wyjaśnienia dotyczące obstawiania wyniku walki

- Aby obstawić wynik walki, figurka wiedźmina **nie musi** znajdować się na obszarze, na którym odbywa się walka.
- Obstawianie wyniku walki jest **zawsze opcjonalne**.
- W rozgrywce 2-osobowej gracze nie mogą obstawiać wyniku walki.
- Gracz stawia zakład przeciwko bankowi, a nie przeciwko pozostałym graczom.
- Gracz nie może postawić więcej niż 1 żeton złota.

## ZASADY WALKI Z POTWOREM



- Gracz po prawej stronie aktywnego gracza **kontroluje potwora**.
- Przed walką gracz kontrolujący potwora odczytuje na głos **opis zdolności specjalnej potwora**, który preczyzuje, kiedy należy jej użyć.



poziom potwora

punkty wytrzymałości

zdolność specjalna potwora

- Przed walką gracz kontrolujący potwora tworzy **talię wytrzymałości potwora**. Aby to zrobić, dobiera tyle kart z wierzchu talii walki potwora, ile wynosi liczba punktów wytrzymałości widoczna na karcie potwora. Następnie tasuje dobrane karty i tworzy z nich zakryty stos.
- Gdy potwór otrzymuje obrażenia, gracz, który go kontroluje, odrzuca z talii wytrzymałości potwora liczbę kart równą otrzymanym obrażeniom.
- W turze potwora gracz, który go kontroluje, odkrywa 1 kartę z wierzchu talii wytrzymałości potwora (zob. „Tura potwora podczas walki” na str. 25).
- W dowolnym momencie gracze mogą policzyć, ile kart znajduje się w talii wytrzymałości potwora, ale nie mogą patrzeć na ich treść ani zamieniać ich kolejności.
- Jeśli aktywny gracz ma **żeton tropu potwora**, z którym walczy, jako  **pierwszy rozgrywa swoją turę**. W przeciwnym razie pierwsza tura należy do potwora.
- Wiedźmin i potwór rozgrywają swoje tury walki jeden po drugim do momentu, w którym potwór powali wiedźmina albo wiedźmin pokona potwora.



# TURA WIEDŹMINA PODCZAS WALKI



W swojej turze wiedźmin może wypić eliksir, skorzystać ze swojej zdolności specjalnej i, co najważniejsze, zaatakować przeciwnika. Zagrywanie kombinacji kart akcji reprezentuje pełną finezji walkę, która łączy w sobie sprytne uniki, magiczne Znaki i mistrzowskie opanowanie broni. Wiedźmin cały czas pozostaje w ruchu, aby unikać ataków przeciwnika, i stara się jak najlepiej wykorzystać impet zadawanych ciosów.

Tura walki wiedźmina składa się z **4 kroków** wykonywanych w następującej kolejności.

## 1. Korzystanie z kart eliksirów, zdolności specjalnej i efektów kart

### Karty eliksirów

Gracz może skorzystać z 1 albo kilku kart eliksirów **w zależności od swojego poziomu alchemii**. **Maksymalna liczba kart eliksirów**, których gracz może użyć podczas całej walki, zależy od jego **aktualnego poziomu alchemii**.

**Limit kart eliksirów.** Gracz może mieć maksymalnie **4 karty eliksirów** niezależnie od swojego poziomu alchemii.



Wykorzystane karty eliksirów należy umieścić zakryte obok swojej planszki wiedźmina. Po zakończonej walce odkłada się je na wspólny stos odrzuconych kart eliksirów.

### Zdolność specjalna wiedźmina

Gracz może skorzystać ze zdolności specjalnej wiedźmina, której opis znajduje się na jego planszecie wiedźmina i w sekcji „Zdolności specjalne wiedźminów” na str. 34.

### Efekty kart

Gracz możesz używać kart (ekwipunku, trofeów itp.) w swoich zasobach, aby skorzystać z ich efektów.



## Wyjaśnienia dotyczące kart eliksirów, zdolności specjalnej i efektów kart

- W kroku 1. walki gracz może skorzystać z dowolnego efektu karty, o ile nie zaznaczono, że efekt musi być użyty w innym momencie rozgrywki.
- Jeśli treść karty albo zdolności specjalnej nie stanowi inaczej, gracz może skorzystać z efektu dowolną liczbę razy i może to zrobić w dowolnej kolejności.
- Korzystanie z kart eliksirów, zdolności specjalnej i efektów kart jest opcjonalne.
- Wszystkie efekty kart eliksirów, zdolności specjalnej i innych kart w zasobach gracza są rozpatrywane w turze walki gracza i mogą mieć wpływ na inne efekty w grze.

## 2. Zagrywanie kombinacji

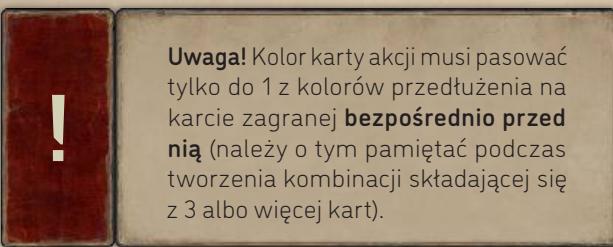
**Kombinacja** to 1 albo kilka **połączonych** ze sobą kart akcji, które gracz zagrywa z ręki.

**Aby zagrać kombinację, gracz wykonuje następujące czynności:**

- Zagrywa przed siebie dowolną odkrytą kartę akcji z ręki.
- Umieszcza na niej kolejną odkrytą kartę akcji, która jest z nią **połączona**.
  - Kolor kolejnej karty **musi pasować** do 1 z kolorów przedłużenia widocznego na karcie, na której się ją umieszcza.



- Gracz może powtarzać krok 2. tak długo, aż:
  - skończą mu się karty akcji na ręce
  - albo
  - nie ma na ręce karty akcji, której kolor pasuje do koloru przedłużenia na ostatniej zagranej karcie.



**Uwaga!** Kolor karty akcji musi pasować tylko do 1 z kolorów przedłużenia na karcie zagranej **bezpośrednio przed nią** (należy o tym pamiętać podczas tworzenia kombinacji składającej się z 3 albo więcej kart).

3. Po zagraniu kombinacji składającej się z co najmniej 1 karty akcji gracz może przejść do rozpatrywania kombinacji.

Wszystkie efekty na zagranej karcie akcji i na kolejnych kartach akcji, których gracz użył w kombinacji, rozpatruje się w kolejności podanej w sekcji „Rozpatrywanie kombinacji”.

Efekty poszczególnych kart akcji rozpatruje się dopiero po zagraniu całej kombinacji.

### Opis kart akcji

Każda karta akcji ma kolor przypisany jej rodzajowi. Dodatkowo na niektórych kartach akcji widnieje **przedłużenie**, dzięki któremu można tworzyć kombinacje kart.

### Wyjaśnienia dotyczące kombinacji

- Zagranie 1 karty akcji jest traktowane jako zagranie kombinacji składającej się tylko z 1 karty.
- Jeśli gracz ma na ręce karty akcji, musi zagrać kombinację składającą się z co najmniej 1 karty. Nie musi jednak zagrywać wszystkich swoich kart, nawet jeśli może stworzyć dłuższą kombinację.
- Wierzchnia karta musi pasować tylko do 1 przedłużenia na poprzednio zagranej karcie. Należy zignorować pozostałe przedłużenia i ich efekty.



## 3. Rozpatrywanie kombinacji

### a) Przydzielanie obrażeń

Gracz dodaje do siebie wszystkie **aktywne symbole obrażeń** widoczne na wszystkich kartach w swojej kombinacji. Jego przeciwnik **otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi suma aktywnych symboli**.

Gracz zadaje  
3 obrażenia swojemu  
przeciwnikowi.

Jako że na karcie  
„Bloku” nie ma żadnej  
karty, symbol obrażenia  
na żółtym przedłużeniu  
nie jest aktywny.



Podczas **walki z potworem**:

- Należy **odrzucić po 1 karcie** z wierzchu talii **wytrzymałości potwora** za każde obrażenie, które mu zadano.

Podczas **walki z wiedźminem** obrażenia zawsze przydziela się w kolejności: **tarcza, talia wytrzymałości i ręka** według następujących zasad.

- Za **każde obrażenie** gracz obniża swój **poziom tarczy** o 1.
- Jeśli poziom tarczy wynosi 0**, a gracz musi przyjąć obrażenia, odrzuca po 1 karcie z wierzchu swojej talii wytrzymałości na swój stos kart odrzuconych za każde kolejne obrażenie.
- Jeśli talia wytrzymałości jest pusta**, a gracz musi przyjąć obrażenia, odrzuca po 1 wybranej karcie z ręki na swój stos kart odrzuconych za każde kolejne obrażenie.
- Jeśli gracz nie ma kart na ręce**, jego wiedźmin natychmiast **zostaje powalony** i walkę wygrywa przeciwnik!



## b) Podnoszenie poziomu tarczy

Po zadaniu obrażeń gracz dodaje do siebie wszystkie aktywne symbole tarcz widoczne na wszystkich kartach w swojej kombinacji i podnosi swój **poziom tarczy** o tyle, ile wynosi suma aktywnych symboli.

- Gracz dodaje albo odejmuje od tej liczby modyfikatory wynikające z zagranej w tej turze kombinacji.
- Gracz ponownie modyfikuje liczbę w zależności od kart specjalnych albo efektów kart.

Wynik końcowy wskazuje, ile kart akcji dobiera gracz.

Jeśli poziom ataku gracza wynosi 0 (albo mniej), gracz **nie dobiera kart akcji** (każdą wartość poniżej 0 należy zignorować – nie ma dodatkowych efektów).

Jeśli talia wytrzymałości się wyczerpie, gracz **nie tasuje** kart akcji ze swojego stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię – po prostu **przerywa** dobieranie kart.

Gdy gracz dobierze karty akcji, umieszcza wszystkie karty z kombinacji na swoim stosie kart odrzuconych w takiej kolejności, w jakiej zostały zagrane (ostatnia karta zagrana w kombinacji powinna się znaleźć na wierzchu).

**Limit kart akcji na ręce wynosi 7.** Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki gracz ma na ręce 7 kart i powinien dobrać kolejne karty, **nie robi tego**.



Na kartach w kombinacji zagranej przez gracza znajdują się 3 symbole tarcz. Jego obecny poziom tarczy to 1, więc gracz podnosi poziom tarczy tylko o 2 poziomy – do poziomu 3. Poziom tarczy gracza nie może wynosić 4, ponieważ jego poziom obrony wynosi III.

## c) Rozpatrywanie efektów specjalnych

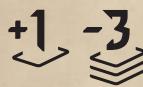
Gdy gracz podniesie swój poziom tarczy, rozpatruje efekty specjalne kart w swojej kombinacji (jeśli występują).



**Dobierz wierzchnią kartę akcji ze stosu kart odrzuconych.** Gracz dobiera wierzchnią kartę akcji ze swojego stosu kart odrzuconych. Gracz nie może wybrać kart akcji zagranych w kombinacji w tej turze, ponieważ nie znajdują się one na stosie kart odrzuconych.



**Weź kartę akcji z tym symbolem z powrotem na rękę.** Gracz bierze kartę akcji z tym symbolem na rękę.



**Dobierz więcej albo mniej kart akcji.** Karty akcji z tym efektem rozpatruje się w kroku 4. „Uzupełnianie kart akcji na ręce”.

**Efekty przedłużenia.** Na niektórych polach przedłużenia występują symbole efektów specjalnych. Należy rozpatrzyć je tylko wtedy, gdy w danej kombinacji wykorzystano odpowiednie przedłużenie.

## 4. Uzupełnianie kart akcji na ręce

Na koniec swojej tury walki gracz uzupełnia karty akcji na ręce według następujących zasad:

- Standardową liczbę kart akcji na ręce określa poziom ataku.



Poziom ataku gracza to II. Na karcie w kombinacji znajduje się modyfikator o wartości „+2”. Gracz skorzystał z karty eliksiru, której efekt mówi, że na koniec tej tury walki dobiera o 1 kartę mniej.

W sumie gracz dobiera 3 karty ze swojej talii wytrzymałości ( $2 + 2 - 1 = 3$ ).

# TURA POTWORA PODCZAS WALKI



Podczas tury walki wszyscy gracze niebiorący udziału w walce po kolei decydują, jaki rodzaj ataku wykona.

W pierwszej turze walki rodzaj ataku wybiera gracz kontrolujący potwora. Gracz oznajmia na głos, czy potwór **szarżuje**, czy **gryzie**. Następnie odkrywa wierzchnią kartę z talii wytrzymałości potwora i rozpatruje jej efekt.



**szarża**



**ugryzienie**

W następnych turach potwora rodzaj ataku wybierają kolejni gracze (przeciwko do kierunku ruchu wskazówek zegara i z wyłączeniem gracza, który zainicjował walkę). Gracz kontrolujący potwora się nie zmienia.

## Efekty ataku potwora

### Obrażenia

Przydzielanie obrażeń wiedźminowi jest omówione na str. 23.



### Odrzucanie losowych kart akcji z ręki

Aktywny gracz tasuje karty akcji na ręce, a następnie gracz kontrolujący potwora losuje 1, 2 albo 3 karty (w zależności od poziomu potwora). Wylosowane karty odkłada się na stos kart odrzuconych aktywnego gracza.

Jeśli aktywny gracz nie ma na ręce wymaganej liczby kart, odrzuca wszystkie karty z ręki na swój stos kart odrzuconych, a następnie odrzuca brakujące karty z wierzchu swojej talii wytrzymałości.



### Usuwanie karty akcji z ręki

Aktywny gracz usuwa z gry 1 wybraną przez siebie kartę, którą ma na ręce. Wybraną kartę odkłada do pudelka – nie może z niej korzystać do końca rozgrywki.

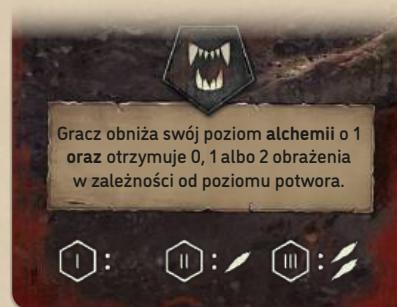
Jeśli gracz nie ma kart na ręce, odkrywa i usuwa z gry wierzchnią kartę ze swojej talii wytrzymałości.



### Obniżanie poziomu atrybutu

Aktywny gracz przesuwa znacznik na odpowiednim torze atrybutu na swojej planszecie wiedźmina o 1 pole w dół.

Atrybutu nie można obniżyć poniżej poziomu I albo gdy jego poziom wynosi V.



## ZAKOŃCZENIE WALKI



Walka dobiera końca, gdy 1 z wiedźminów zostaje powalony lub talia wytrzymałości potwora się wyczerpie. Wynik walki ustala się według zasad opisanych na str. 26–28.

# WYNIK WALKI Z POTWOREM



Walka z potworem może się zakończyć na 1 z 3 sposobów:

1. Wiedźmin **pokonuje potwora**, jak opisano niżej.
2. Wiedźmin **odpędza potwora**.

Dzieje się tak, gdy gracz zostaje powalony, a w talii wytrzymałości potwora są mniej niż 2 karty.

3. Wiedźmin **ponosi klęskę**.

Dzieje się tak, gdy gracz zostaje powalony, a potwór ma 2 albo więcej kart w swojej talii wytrzymałości.

## Pokonanie potwora

Jeśli wiedźmin nie został powalony, a talia wytrzymałości potwora się wyczerpała, potwór zostaje **pokonany**.

1. Po pokonaniu potwora gracz bierze kartę tego potwora i pobiera 2 żetony złota z banku.
2. Odwraca kartę pokonanego potwora i czyta opis walki.
3. Zwiększa swoją reputację o 1 i doznaje zmęczenia (zob. str. 29).
4. Wsuwa kartę potwora pod swoją planszkę wiedźmina, tak aby zdolność trofeum była widoczna.

Gdy gracz pokona potwora, umieszcza na planszy **nowy żeton potwora**, wykonując następujące czynności:

1. Dobiera ze stosu żeton potwora, którego poziom jest **o 1 wyższy** niż poziom właśnie pokonanego potwora. *Przykład. Jeśli gracz pokonał potwora poziomu II, dobiera żeton potwora poziomu III.*
  - Jeśli gracz **pokonał potwora poziomu III**, dobiera żeton potwora poziomu III.
  - **Jeśli stos żetonów potworów danego poziomu jest pusty, należy stworzyć nowy stos z żetonów odpędzonych potworów.**
2. Odkłada do pudełka żeton pokonanego potwora. Połączony z nim żeton obszaru, a także odpowiednie żetony tropów i zadania tropów, które posiadają gracze, należy odłożyć zakryte do odpowiednich stosów, a następnie je pomieszać. **Nie odrzuca się żetonów obszarów** znajdujących się na kartach zadań.
3. Dobiera żeton obszaru z symbolem terenu tego samego rodzaju, jaki widniał na żetonie obszaru pokonanego potwora, i kładzie na odpowiednim polu w sekcji potworów na planszy.
4. Umieszcza żeton potwora (dobrany w punkcie 1.) na obszarze na planszy, którego nazwa widnieje na żetonie obszaru dobranym w punkcie 3.
5. Kładzie odpowiednią kartę potwora w sekcji potworów na planszy.

## Zmiany w przebiegu rozgrywki

### 4- i 5-osobowej

#### Dodatkowy stos żetonów potworów

Gdy podczas rozgrywki potwór poziomu I zostaje pokonany (**nie odpędzony**), a w dodatkowym stosie jest dostępny żeton potwora poziomu I, należy umieścić wierzchni żeton z tego stosu na planszy (**zamiast** umieszczać żeton potwora poziomu II, jak wynika ze standardowych zasad).

Gdy **dodatkowy stos żetonów potworów jest pusty**, należy kontynuować rozgrywkę, umieszczając nowe potwory według standardowych zasad.

## Odpędzenie potwora

Jeśli wiedźmin zostanie powalony, a w talii wytrzymałości potwora zostały mniej niż 2 karty, potwór zostaje **odpędzony**. W takiej sytuacji gracz wykonuje następujące czynności:

1. **Pobiera 2 żetony złota z banku.**
2. **Odrzuca** kartę potwora na wspólny stos odrzuconych kart potworów, a żeton potwora odkłada na stos odpędzonych potworów.
3. **Bierze 1 kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji i odkłada na swój stos kart odrzuconych** (zob. str. 27).

Następnie **umieszcza na planszy nowy żeton potwora** według zasad wyjaśnionych wcześniej z 1 zmianą: dobiera nowy żeton potwora **tego samego poziomu** co właśnie odpędzony potwór. Jeśli stos żetonów potwora danego poziomu jest pusty, należy stworzyć nowy stos z żetonów odpędzonych potworów.

## Klüska wiedźmina

Jeśli wiedźmin został powalony, a w talii wytrzymałości potwora zostały 2 albo więcej kart, wiedźmin ponosi **klęskę**. W takiej sytuacji gracz wykonuje następujące czynności:

1. **Bierze 1 żeton tropu** z symbolem terenu, na którym znajduje się potwór (jeśli go nie ma).
2. **Bierze 1 kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji i odkłada na swój stos kart odrzuconych.**
3. **Tylko w tej turze** dobiera **o 1 kartę mniej** w fazie III (zob. str. 18).

Gdy nastepnym razem **dowolny** z wiedźminów stanie do walki z tym potworem, potwór będzie miał **pełną talię wytrzymałości** – od ostatniej potyczki potwór odpoczął i wylizał się z ran.

Po zakończonej walce bez względu na jej wynik gracz wykonuje następujące kroki.

1. Tasuje wszystkie karty walki potwora i tworzy z nich nową talię.
2. **Tasuje razem** karty ze swojej **talią wytrzymałości, stosu kart odrzuconych i z ręki** i tworzy z nich nową talię akcji. Następnie rozpoczyna fazę III swojej tury (zob. str. 18).
3. Podnosi swój poziom tarczy do poziomu obrony.

### Dokładanie karty akcji o koszcie 0 na stos kart odrzuconych

Gdy wiedźmin odpędza potwora albo gdy potwór albo inny wiedźmin go pokonuje, gracz **musi wziąć 1 kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji i odłożyć na swój stos kart odrzuconych**. Aby to zrobić, wykonuje następujące kroki, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

1. **Bierze z puli odkrytych kart akcji na planszy dowolną kartę o koszcie 0**. Należy zignorować modyfikatory kosztu widoczne na planszy.
2. Umieszcza tę kartę na **swoim stosie kart odrzuconych**.
3. Uzupełnia puste pole po zabranej karcie akcji według standardowych zasad (zob. str. 19). Jeśli w puli odkrytych kart akcji **nie ma karty o koszcie 0**, należy zignorować kroki 1–3. Zamiast nich gracz wykonuje następujące kroki.
  1. **Odkrywa** karty (jedna po drugiej) z **wierzchu wspólnej tali akcji** tak dugo, aż odkryje kartę o koszcie 0.
  2. Umieszcza tę kartę na **swoim stosie kart odrzuconych**.
  3. Umieszcza wszystkie odkryte w ten sposób karty akcji (jeśli takie są) na **wspólnym stosie kart odrzuconych** obok planszy.

## WYNIK WALKI Z WIEDŹMINEM

Walka z wiedźminem może się zakończyć na 1 z 2 sposobów:

### 1. Aktywny gracz (atakujący wiedźmin) wygrywa.

- Aktywny gracz zdobywa kartę trofeum przypisanego szkole wiedźmińskiej swojego przeciwnika i żetony złota (zob. str. 27–28).
- Nieaktywny gracz bierze kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji i odkłada na swój stos kart odrzuconych, tasuje swoją talię akcji i dobiera 3 karty.

### 2. Nieaktywny gracz (broniący się wiedźmin) wygrywa.

- Nieaktywny gracz zdobywa żetony złota (zob. str. 28), a następnie tasuje swoją talię akcji i dobiera 4 karty.
- Aktywny gracz bierze kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji i odkłada na swój stos kart odrzuconych oraz dobiera o 1 kartę mniej w fazie III swojej tury.

*Władcy i rady miejskie na całym Kontynencie prześcigają się w przyznawaniu kolejnych przywilejów i monopolii, a także w nakładaniu cęt, aby uregulować rynek w zgodzie ze swoimi interesami. Kupcy, nic dziwnego, prześcigają się w pomysłach, jak to prawo obejść i wyjść na swoje. A mogliby, jak choćby wiedźmini, dać sobie po mordach i tak wyjaśnić sprawę. Cóż, niektórzy po prostu kochają biurokrację.*  
*Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału VII „Polityka i układy”*

## Zdobywanie karty trofeum

Jeśli **aktywny gracz** (atakujący wiedźmin) wygra walkę, wykonuje następujące kroki.

Jeśli aktywny gracz ma już kartę trofeum przypisanego szkole wiedźmińskiej swojego przeciwnika – co oznacza, że wcześniej zainicjował z nim walkę i wygrał – pomija wszystkie poniższe kroki.

1. Bierze od pokonanego wiedźmina **1 kartę trofeum przypisanego szkole wiedźmińskiej**.
2. Odwraca kartę trofeum i czyta opis walki.
3. Zwiększa swoją reputację o 1 i doznaje zmęczenia (zob. str. 29).
4. Wsuwa kartę trofeum przypisanego szkole wiedźmińskiej pod górną krawędź swojej planszety wiedźmina, tak aby zdolność karty była widoczna.

Przykład. Jeśli wiedźmin ze Szkoty Wilka zainicjował i wygrał walkę z wiedźminem ze Szkoty Niedźwiedzia, zabiera mu kartę trofeum przypisaną szkole wiedźmińskiej. Wiedźmin ze Szkoty Niedźwiedzia nie traci żadnych kart trofeów, które zdobył wcześniej.

### Wyjaśnienia dotyczące kart trofeów

- **Limit kart trofeów.** Gracz może zdobyć maksymalnie **po 1 karcie trofeum z każdej szkoły wiedźmińskiej** przeciwników.
- Jeśli walkę wygrał nieaktywny gracz (broniący się wiedźmin), nie zabiera karty trofeum z zasobów aktywnego gracza (atakującego wiedźmina).

## Opis karty trofeum przypisanego szkole wiedźmińskiej

Na górze karty znajduje się opis walki, a na dole – jej zdolność.



## Zdobywanie żetonów złota

Wiedźmin, który wygrał walkę, pobiera z banku żetony złota – ich liczba zależy od reputacji, jaką cieszy się jego przeciwnik. Gracz może zdobyć 1, 2 albo 3 żetony złota w zależności od liczby widocznej obok pola zajmowanego przez żeton reputacji przeciwnika na torze reputacji.



## Dokładanie karty akcji o koszcie 0

Wiedźmin, który przegrał walkę, bierze 1 kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji i odkłada na swój stos kart odrzuconych, jak opisano w ramce na poprzedniej stronie.

## Tworzenie nowej talii akcji

Bez względu na wynik walki każdy z walczących wiedźminów podnosi swój poziom tarczy do poziomu obrony, tasuje razem wszystkie karty ze swojej talii akcji, stosując kart odrzuconych i ręki i tworzy z nich nową talię akcji.

Następnie gracze dobierają karty ze swoich talii akcji – ich liczba zależy od wyniku walki.

a. **Nieaktywny gracz** nie przechodzi do fazy III jak aktywny gracz i natychmiast po walce dobiera określoną liczbę kart:

- Jeśli nieaktywny gracz **wygrał**, dobiera **4 karty akcji**.
- Jeśli nieaktywny gracz **przegrał**, dobiera **3 karty akcji** (zamiast 4).

b. **Aktywny gracz** przechodzi do fazy III swojej turы. Należy pamiętać, że liczba dobieranych przez niego kart akcji może ulec zmianie:

- Jeśli aktywny gracz **wygrał**, w fazie III dobiera **standardową liczbę kart akcji** (do 3 kart).
- Jeśli aktywny gracz **przegrał**, w fazie III (tylko tej turы) dobiera do **2 kart akcji** (zamiast do 3).

## Rozpatrywanie zakładów

Jeśli niezaangażowani w walkę gracze nie obstawili zakładów, należy pominąć ten krok.

Jeśli gracze obstawili zakłady, po walce wiedźminów wykonuje się następujące czynności.

- Jeśli gracz postawił na wiedźmina, który **przegrał** walkę, **odkłada obstawiony żeton złota do banku**.
- Jeśli gracz postawił na wiedźmina, który **wygrał** walkę, **odkłada obstawiony żeton złota do swoich zasobów**, a następnie **pobiera z banku tyle żetonów złota, co zwycięzca**.

Z upływem czasu wiedźmini cieszą się coraz większą reputacją, więc stawki zakładów i nagrody za walki rosną.

[...] syn wójta, Olgierd, wstał wtedy, gestem ucisząc okrzyki. Kwieciestym językiem zaczął przechwałać się, jak to wybrał się zeszłego wieczora pod las, aby przydać bestię, która siała terror w okolicy. Wyliczał akurat, ile nowych ziem należy mu nadać w zamian za pozbycie się problemu, gdy do przybytku wkroczył zakrwawiony wiedźmin, trzymając za kudły ścięty łeb wiwerny. Chłopaczek najpierw poblał, a potem spurpurowiał. Rozdziawił usta jak wyjęta z wody ryba i wybiegł, tyleśmy go widzieli. Jedni są mocni w gębie, drudzy – w działaniu.

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału VII „Polityka i układy”

# ZDOBYWANIE KART TROFEÓW I DOZNAWANIE ZMĘCZENIA



Istnieją 3 sposoby zdobywania kart trofeów:

- **Przeprowadzenie medytacji** (zob. str. 15).
- **Zainicjowanie i wygranie walki z wiedźminem** (zob. str. 20).
- **Wygranie walki z potworem** (zob. str. 21).

Gdy gracz zdobędzie kartę trofeum:

1. **Odczytuje** na głos tekst w górnej części karty.
2. Zwiększa swoją **reputację o 1** (zob. wyjątek w ramce niżej).

Jeśli żeton znajdzie się na ostatnim polu, gracz **natychniąc wygrywa rozgrywkę!**

## Wyjątek dotyczący medytacji

Gracz może wygrać rozgrywkę tylko wtedy, gdy zdobędzie kartę trofeum w wyniku **walki**. Jeśli miałby otrzymać zwycięskie ostatnie trofeum w wyniku medytacji:

- Nie zwiększa swojej reputacji.
- Nie doznaje zmęczenia.

Wciąż jednak bierze kartę trofeum i korzysta z jej zdolności. Rozgrywka nie dobiera końca.

## 3. Doznaje zmęczenia.

*Zmęczenie reprezentuje wpływ, jaki długie walki i podróże mają na zdrowie wiedźmina.*

Gracz **usuwa** z gry tyle swoich kart akcji, ile wskazuje **symbol** widoczny z lewej strony toru reputacji między aktualnym a poprzednio zajmowanym polem.

Aby to zrobić, wybiera odpowiednią liczbę kart spośród **wszystkich** swoich kart znajdujących się w talii akcji, na ręce i na stosie kart odrzuconych i **odkłada je do pudełka**. Następnie tasuje wszystkie pozostałe karty akcji i tworzy z nich swoją talię akcji.

## 4. Na koniec wsuwa kartę trofeum pod dolną krawędź swojej planszki wiedźmina.

Karty trofeów umieszcza się w taki sposób, aby ich zdolności były **widoczne** dla wszystkich graczy.

## Zmęczenie

Ten symbol wskazuje, ile kart gracz musi usunąć z gry. Liczba usuniętych kart zależy od **aktualnej reputacji**.

*Przykład. Gdy gracz zdobywa pierwsze trofeum, usuwa z gry 1 ze swoich kart akcji.*



## Symbol usuwania kart z gry

Usuwanie kart z gry różni się od odrzucania kart. Gdy gracz usuwa kartę z gry, odkłada ją do pudełka, co oznacza, że ta karta nie pojawi się w grze do końca rozgrywki.

Gdy gracz ma usunąć karty akcji, ich rodzaj (kolor) nie ma znaczenia, ważne jest tylko to, aby usunąć dokładnie tyle kart, ile jest wymagane – nie można usunąć ani mniej, ani więcej kart.

Jeśli w treści efektu nie zaznaczono inaczej, gracz może usunąć kartę ze swojej ręki, talii albo ze stosu kart odrzuconych.



## ZWYCIĘSTWO W GRZE



Gdy gracz zwiększy swoją reputację do 4, natychmiast wygrywa rozgrywkę!

**Uwaga!** Rozgrywka **nie może się zakończyć po medytacji**.

# OPIS TURY GRACZA

## ROZGRYWKA Z-OSOBOWA

### FAZA I: Ruch i akcje

Aktywny gracz kieruje wiedźminem ze Szkoły Niedźwiedzia, którego aktualny poziom wynosi II. Poziomy jego atrybutów są następujące: atak – III, obrona – II, alchemia – II i zdolność specjalna – III. Gracz ma 4 żetony złota, kartę eliksiru „Zamieć” i żeton tropu potwora z symbolem górskiego terenu.



Rozpoczyna swoją turę z 4 kartami akcji na ręce.



Na początku swojej tury znajduje się w Vengerbergu. Nie może wykonać tutaj akcji – najpierw musi się poruszyć. Odrzuca z ręki kartę z symbolem wodnego terenu, aby poruszyć się do Ban Ard.



Jako że jego poziom alchemii jest równy poziomowi wiedźmina, gracz wykonuje w Ban Ard akcję obszaru i podnosi swój poziom alchemii o 1.

Przesuwa znacznik na torze alchemii na poziom III. Następnie dobiera 1 kartę eliksiru („Czarna Krew”) i umieszcza odkrytą obok swojej planszki wiedźmina.



Gracz ma teraz 2 karty eliksirów: „Zamieć” (z poprzedniej tury) i „Czarną Krew”, którą przed chwilą dobrat.



Następnie gracz odrzuca kartę akcji z symbolem górskiego terenu z ręki, aby poruszyć się do Kaer Morhen. Może teraz wejść w interakcję ze znajdującym się na tym obszarze wiedźminem. Gracz decyduje, że zagra z nim w kościanego pokera.



Każdy z graczy bierze po 1 żetonie złota ze swoich zasobów i umieszcza we wspólnej puli pokerowej. Następnie dokładają do niej 1 żeton złota z banku – w puli pokerowej znajdują się teraz 3 żetony złota.

Gracze biorą po 1 zestawie 5 kości i jednocześnie nimi rzucają.



Nieaktywny gracz może teraz przerzucić swoje wybrane kości. Decyduje, że przerzuci 2 kości. Wynik nieaktywnego gracza to:



Następnie aktywny gracz przerzuca swoje 3 kości – jego wynik to:



Nieaktywny gracz ma fulla, który jest lepszym układem niż 2 pary wyrzucone przez aktywnego gracza. Nieaktywny gracz jest zwycięzcą i bierze żetony złota z puli pokerowej.

Gracz kontynuuje swoją turę. Wykonuje akcję obszaru przypisaną Kaer Morhen, aby podnieść poziom 1 z atrybutów swojego wiedźmina.



Jako że nie znajduje się na obszarze swojej szkoły wiedźmińskiej, może zwrócić do banku odpowiednią liczbę żetonów złota, aby rozwinąć atak, obronę albo alchemię. Gracz zwraca do banku 3 żetony złota i podnosi poziom obrony o 1 (1), a to znaczy, że wzrasta również jego poziom tarczy (2) – teraz wynosi on 3.

Każdy z 4 atrybutów wiedźmina znajduje się na poziomie III, więc gracz podnosi poziom wiedźmina na III (3).



Następnie dobiera 1 kartę ze swojej talii akcji.



Gracz zagrywa kartę z uniwersalnym symbolem terenu z ręki, aby poruszyć się do Hengfors. Chociaż na tym obszarze znajduje się potwór, nie ma to znaczenia w fazie I.



Gracz wykonuje akcję obszaru.



Najpierw gracz pobiera 1 żeton złota z banku. Dodatkowo może zdobyć zadanie tropienia. Gracz ma już żeton tropu potwora z symbolem górskiego terenu, więc decyduje się na zadanie tropienia na obszarze z symbolem wodnego terenu.

Gracz bierze wierzchni żeton ze stosu żetonów obszaru z symbolem wodnego terenu i umieszcza odkryty (stroną z nazwą obszaru do góry) na swojej planszecie wiedźmina. Następnie kładzie na żetonie 1 żeton złota z banku.



Gracz wciąż ma na ręce 2 karty akcji. Na tym etapie przechodzi do fazy II swojej turы. Decyduje, że stanie do walki z potworem Archesporem.

## FAZA II: Walka

W wyniku zdolności specjalnej Archespora gracz musi odrzucić dowolną niewykorzystaną kartę eliksiru, aby zainicjować walkę.

Gracz odrzuca „Czarną Krew”.



Nieaktywny gracz kontroluje potwora. Tworzy talię wytrzymałości Archespory składającą się z 12 kart walki potwora.

Aktywny gracz tasuje wszystkie swoje karty akcji ze stosu kart odrzuconych z kartami ze swojej talii akcji i umieszcza zakryte obok swojej planszki wiedźmina – to jego talia wytrzymałości. Nie tasuje z tymi kartami 2 kart, które wciąż ma na ręce!

Gracz ma żeton tropu potwora z symbolem górskiego terenu, więc jako pierwszy rozgrywa swoją turę. Zagrywa kombinację 2 kart akcji z ręki.



1. Najpierw dodaje do siebie wszystkie widoczne i aktywne symbole obrazów – w sumie na kartach są 3 takie symbole. Gracz kontrolujący potwora odrzuca 3 karty z wierzchu talii wytrzymałości potwora i kładzie je odkryte obok talii.
2. Na kartach w kombinacji nie ma symboli tarcz, więc aktywny gracz ich nie rozpatruje. Następnie dodaje do siebie wartości modyfikatorów z kart w kombinacji. Suma modyfikatorów (-1 i +1) wynosi 0, więc gracz dobiera 3 karty ze swojej talii wytrzymałości zgodnie z aktualnym poziomem ataku.

Po dobraniu kart gracz umieszcza wszystkie karty akcji z zagranej kombinacji na swoim stosie kart odrzuconych.

Teraz swoją turę rozgrywa potwór. Gracz kontrolujący potwora decyduje, czy potwór szarża, czy gryzie. Gracz wybiera ugryzienie i odkrywa 1 kartę z wierzchu talii wytrzymałości potwora.



Potwór zadaje aktywnemu graczowi 5 obrażeń. ① Gracz przyjmuje 3 obrażenia na tarczę, więc obniża swój poziom tarczy do 0. Jako że nie może bardziej obniżyć poziomu tarczy, ② musi odrzucić 2 karty z wierzchu swojej talii wytrzymałości.



Teraz swoją turę ponownie rozgrywa aktywny gracz. Jego poziom tarczy wynosi 0, więc ① korzysta ze zdolności specjalnej wiedźmina ze Szkoły Niedźwiedzia. ② Najpierw podnosi poziom tarczy o 1, ③ a następnie dobiera 2 karty z wierzchu swojej talii wytrzymałości.



Gracz ma teraz 5 kart akcji na ręce.



Postanawia skorzystać z karty eliksiru „Zamień”, którą kładzie zakrytą obok swojej planszki wiedźmina. Następnie zagrywa kombinację składającą się z 3 kart akcji. Dzięki efektowi karty eliksiru zagrywa 1 dodatkową kartę akcji, ignorując przedłużenia.



① Najpierw dodaje do siebie wszystkie widoczne i aktywne symbole obrażeń – w sumie na kartach jest 5 takich symboli. Gracz kontrolujący potwora odrzuca 5 kart z wierzchu talii wytrzymałości potwora i kładzie je odkryte obok talii.

② Aktywny gracz dodaje do siebie wszystkie widoczne i aktywne symbole tarczy (w sumie na kartach jest 1 taki symbol) i ③ podnosi poziom tarczy o 1.

Następnie rozpatruje efekty specjalne zagranej przez siebie kombinacji i ④ dobiera kartę z wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Na kartach w kombinacji nie ma żadnych modyfikatorów, więc gracz dobiera 3 karty akcji zgodnie z aktualnym poziomem ataku.

Po dobraniu kart gracz umieszcza wszystkie karty akcji z zagranej kombinacji na swoim stosie kart odrzuconych.

Teraz swoją turę ponownie rozgrywa potwór. Gracz kontrolujący potwora decyduje, czy potwór szarżuje, czy gryzie. Gracz wybiera ugryzienie.



Aktywny gracz obniża swój poziom alchemii o 1. Archespor to potwór poziomu I, więc gracz nie otrzymuje obrażeń.

Teraz swoją turę rozgrywa aktywny gracz. W talii wytrzymałości potwora zostały tylko 2 karty, więc gracz zagrywa 1 kartę akcji z ręki, dzięki której daje potworowi 3 obrażenia i go pokonuje.

Teraz gracz wykonuje następujące czynności:

1. Odkłada kartę eliksiru wykorzystaną w walce na wspólny stos odrzuconych kart eliksirów.
2. Pobiera 2 żetony złota z banku.
3. Odwraca kartę potwora i czyta opis walki.
4. Zwiększa swoją reputację o 1.
5. Przegląda wszystkie swoje karty akcji – znajdujące się w jego talii, na ręce i na stosie kart odrzuconych – i usuwa z gry 1 wybrane kartę. Następnie tasuje wszystkie pozostałe karty akcji i tworzy z nich swoją talię akcji.
6. Wsuwa kartę trofeum potwora pod swoją planszkę wiedźmina.



### FAZA III: Dobieranie i kupowanie kart

Gracz przechodzi teraz do fazy III swojej tury.

Najpierw odrzuca dowolną liczbę kart z ręki, a następnie dobiera tyle kart ze swojej talii akcji, aby mieć 3 karty na ręce. Następnie kupuje 1 kartę z puli odkrytych kart akcji na planszy.



Gracz decyduje się na kartę „Refleks” ze skrajnego prawego pola. Standardowy koszt tej karty to 2, ale znajduje się ona na polu z modyfikatorem „-1”, więc koszt należy zmniejszyć o 1. Gracz opłaca koszt wybranej karty, odrzucając 1 kartę akcji z ręki na swój stos kart odrzuconych, i bierze ją na rękę. Następnie przesuwa pozostałe w puli karty w prawo, aby zapiąć puste pole, odkrywa wierzchnią kartę ze wspólnej talii akcji i umieszcza na skrajnym lewym polu.

# WARIANT SOLO

Rozgrywkę w wariantie solo przygotowuje się w taki sam sposób jak standardową rozgrywkę dla 2 albo 3 osób z następującymi zmianami.

## Karta pomocy do wariantu solo

Weź kartę pomocy do wariantu solo i położ obok planszki wiedźmina.

## Przygotowanie gracza

Pobierz 3 żetony złota z banku i położ na swojej planszce wiedźmina. Weź na rękę 5 kart ze swojej talii akcji.

## Przygotowanie potworów

**Zamiast** dobierać 3 żetony ze stosu potworów poziomu I dobierz po 1 żetonie z wierzchu stosów potworów poziomów I, II i III. **Pozostałe zasady przygotowania potworów nie zmieniają się.**

## Przygotowanie kart trofeów przypisanych atrybutom

Potasuj razem zestaw kart trofeów przypisanych atrybutom (po 1 karcie dla każdego rodzaju atrybutu). Wylosuj 1 z nich i umieść odkrytą obok planszy. Odłóż pozostałe karty do pudełka.

## Wygrana

Odniesiesz zwycięstwo, gdy zwiększasz swoją reputację do 4. Aby to zrobić, musisz spełnić **oba** poniższe warunki:

1. Zdobyć **3 trofea za potwory**.
2. Zdobyć **kartę trofeum przypisanego atrybutowi** (umieszczoną obok planszy podczas przygotowania).

Podobnie jak w standardowej rozgrywce **nie możesz** zdobyć karty trofeum przypisanego atrybutowi jako swoje ostatnie trofeum. Oznacza to, że **nie możesz** pokonać ostatniego potwora, dopóki nie zdobędziesz karty trofeum przypisanego atrybutowi.

Pamiętaj, aby podczas rozgrywki **notować, ile tur rozegrates**. Na koniec gry na podstawie otrzymanej liczby określisz swój wynik.

## Zmiany w rozgrywce

Rozgrywka przebiega w takim sam sposób jak standardowa rozgrywka z następującymi zmianami.

## Kościany poker

Wszystkie akcje obszarów w fazie I pozostają niezmienione **z wyjątkiem obszarów pozwalających na grę w kościanego pokera**.

Grę w kościanego pokera przeprowadź według standar-dowych zasad. Wpłać 1 żeton złota do puli pokerowej, rzuć 5 kości i **raz** przeruć dowolną liczbę kości (jeśli chcesz).

Następnie porównaj swój wynik z wynikiem na karcie pomocy do wariantu solo. Pobierz z banku odpowiednią liczbę żetonów złota (zob. tabela niżej).

## Karty eksploracji

Jeśli efekt na karcie eksploracji wymaga, aby treść prze-czytał **innego gracza**, sam musisz ją przeczytać. Podczas czytania **zakryj kartę** w taki sposób, aby nie widzieć rezultatów. Czytając treść wybranego rezultatu, postaraj się nie czytać treści niewybranego rezultatu.

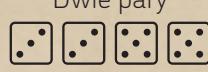
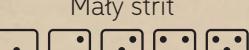
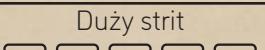
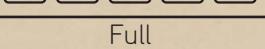
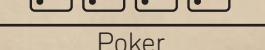
## Walka z potworami

Podczas walki z potworem **rodzaj ataku potwora** okre-śla się za pomocą rzutu kością. Jeśli wyrzuciłeś **1–3**, potwór **szarżuje**. Jeśli wyrzuciłeś **4–6**, potwór **gryzie**.

## Pokonywanie potworów

**Nie dobieraj** nowej karty potwora po pokonaniu potwora.

## Układy kościanego pokera w wariantie solo

| Układ  | Nagroda         |
|--|-----------------|
| Para<br>       | 0 żetonów złota |
| Dwie pary<br>  | 1 żeton złota   |
| Trójka<br>     | 2 żetony złota  |
| Maty strit<br> | 3 żetony złota  |
| Duży strit<br> | 3 żetony złota  |
| Full<br>       | 4 żetony złota  |
| Kareta<br>     | 5 żetonów złota |
| Poker<br>      | 6 żetonów złota |

## Odpędzanie potworów

Jeśli **odpędzisz potwora**, umieść nowy żeton potwora tego samego poziomu na planszy (jak w standardowej rozgrywce).

## Kupowanie nowej karty

Jeśli w fazie III kupisz kartę znajdującą się na innym polu niż skrajnie prawe pole, na koniec tej fazy odrzuć kartę ze skrajnie prawego pola na stos odrzuconych kart akcji.

## Koniec gry

Gra natychmiast dobiega końca, gdy zdobędziesz 4 trofea. Aby to zrobić, musisz zdobyć kartę trofeum przypisanego atrybutowi, którą umieścisz obok planszy podczas przygotowania gry, i pokonać (nie odpędzić) 3 potwory.

Ustal swój wynik końcowy na podstawie **liczby rozegranych tur**. Następnie porównaj go z wartościami przedstawionymi w tabelce, aby zobaczyć, jak Ci poszło.

## Wyniki końcowe wariantu solo

| Liczba rozegranych tur | Twój wynik  |
|------------------------|---|
| 13 i więcej            | <b>Nieźle jak na żółtodzioba...</b> Coraz lepiej władasz mieczem, a Twoje magiczne Znaki zyskują na sile. Co prawda daleko Ci do największych wiedźminów, ale z pewnością jesteś myśliwym, przed którym powinny drżeć wszystkie potwory.                            |
| 11–12                  | <b>Można na Tobie polegać.</b> Gdy podejmujesz się zadania, często wracasz z głową bestii. Są na świecie wiedźmini, którzy przewyższają Cię umiejętnościami, ale nie masz się czego wstydzić.   |
| 9–10                   | <b>Świat potrzebuje profesjonalistów, a Ty do takich należysz!</b> Twoje wysiłki nie pozostają niezauważone. Już teraz chodzą pogłoski o nad wyraz odważnym wiedźminie. Pamiętaj jednak, że droga do maestrii jest dłuża i wyboista – i wciąż nie dotarłeś do celu. |
| 7–8                    | <b>Jesteś na najlepszej drodze, aby zostać prawdziwą legendą.</b> Znasz się na swojej robocie jak nikt inny! Z mieczem w dłoni budzisz postrach w wśród potworów, a ludzie wiedzą, że przy Twoim boku nic im nie grozi.   |
| 6 i mniej              | <b>Jesteś żywą legendą!</b> Bardowie prześcigają się w wymyślaniu pieśni wychwalających Twoje bohaterskie czyny. Przynosisz stawę i zaszczyt swojej szkole, rozsławiając jej imię na całym Kontynencie.   |

## GŁOSARIUSZ

### ZDOLNOŚCI SPECJALNE WIEDŹMINÓW



#### Szkoła Żmii – zatruta stal

 **Raz na walkę**, gdy Twój przeciwnik odrzuca 1 albo więcej kart w wyniku Twojego ataku, możesz podeszreć i zamienić kolejność wierzchnich kart w talii przeciwnika oraz, jeśli poziom zatrutej stali wynosi **II albo więcej**, odrzucić jego karty.

- Weź tyle kart z wierzchu talii przeciwnika, ile wskazuje symbol widoczny obok Twojego znacznika na torze zatrutej stali. Następnie (jeśli na torze widać odpowiedni symbol) odrzuć wskazaną liczbę

z tych kart i umieść pozostałe karty na wierzchu talii przeciwnika w wybranej przez siebie kolejności.

- Jeśli odrzucenie kart jest częścią efektu zdolności specjalnej, **musisz** to zrobić.



#### Szkoła Wilka – szermierka

 **Raz na walkę**, gdy zgrywasz kombinację 3 albo więcej kart, możesz zadać dodatkowe obrażenia oraz, jeśli poziom szermierki wynosi **II albo więcej**, dobrać dodatkowe karty.



### Szkoła Niedźwiedzia – zbroja

**Raz na walkę**, jeśli w Twojej turze walki Twój poziom tarczy wynosi 0, natychmiast dobierz karty ze swojej talii wytrzymałości oraz, jeśli poziom zbroi wynosi **II albo więcej**, podnieś swój poziom tarczy.



### Szkoła Gryfa – magia

**Raz na walkę** możesz dobrać 1 kartę z **wierzchu** swojego stosu kart odrzuconych, a następnie odrzucić część kart ze swojej ręki.

Jeśli poziom magii wynosi **IV albo V**, przejrzyj swój stos kart odrzuconych i weź **dowolną** kartę na rękę.



### Szkoła Kota – szybkość

**Raz na walkę** w swojej **pierwszej turze walki** możesz podejrzeć karty z **wierzchu** swojej talii wytrzymałości, odłożyć część z nich na wierzch swojej talii w **dowolnej kolejności**, a pozostałe wziąć na rękę (na poziomach I, IV i V zatrzymujesz na ręce wszystkie podejrzane karty).



**Uwaga!** Gdy podniesiesz swój poziom zdolności specjalnej, nie możesz korzystać z efektów niższego poziomu.

## AKCJE OBSZARÓW



Poruszanie się po planszy i wykonywanie akcji obszarów odbywa się w fazie I (zob. str. 12). W tej sekcji znajdują się szczegółowe opisy każdej z akcji obszarów.



#### OBRONA ≤ POZIOM:



#### ATAK ≤ POZIOM:



#### ALCHEMIA ≤ POZIOM:



#### ZDOLNOŚĆ SPECJALNA ≤ POZIOM:



Na tym obszarze możesz podnieść swój poziom wskażanego atrybutu o 1 **tylko wtedy, gdy poziom tego atrybutu jest równy albo niższy od Twojego aktualnego poziomu wiedźmina**.

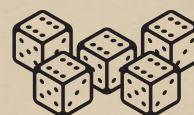
Przykład. Jeśli Twój poziom wiedźmina wynosi I, **możesz** podnieść swój poziom ataku z poziomu I na poziom II. Jeśli jednak Twój poziom wiedźmina wynosi I, a poziom ataku wynosi II, **nie możesz** podnieść ataku do poziomu III, korzystając z akcji tego obszaru.

**Alchemia.** Za każdym razem, gdy podnosisz swój poziom alchemii, natychmiast dobierz 1 kartę z wierzchu talii eliksirów.

**Obrona.** Za każdym razem, gdy podnosisz swój poziom obrony, podnieś swój poziom tarczy o 1 (nie podnoś poziomu tarczy, jeśli wynosi 5).



Na 3 obszarach możesz dobrać 1 kartę z wierzchu talii eliksirów. Umieść ją odkrytą obok swojej planszki wiedźmina. Jeśli przekroczyłeś limit 4 kart eliksirów, odrzuć tyle kart eliksirów, aby zostały Ci 4 karty.



Na 2 obszarach możesz zagrać w kościanego pokera z miejscowymi.

Wpłacić do puli pokerowej 1 żeton złota ze swoich zasobów, a następnie dołącz do niej 2 żetony złota z banku.

W kościanym pokerze miejscowych reprezentuje gracza siedzący po Twojej prawej stronie – to on rzuca kośćmi.

Jeśli wygrałeś w kościanego pokera, weź 3 żetony złota z puli pokerowej i umieść w swoich zasobach. Jeśli natomiast wygrali miejscowi, żetony złote z puli pokerowej zwraca się do banku.

Wszystkie pozostałe zasady są takie same jak w przypadku rozgrywki między wiedźminami (zob. str. 14).



Na tym obszarze możesz usunąć z gry 1 wybraną przez siebie kartę ze swojej ręki, aby kupić 1 kartę z puli odkrytych kart akcji na planszy.

Koszt nowo kupionej karty akcji może być niższy, taki sam albo o 1 wyższy od kosztu karty, którą usunąłeś z gry.

Weź nowo kupioną kartę akcji na rękę.



-2,-3,-4,-5

Obszary z tymi symbolami to **szkoly wiedźmińskie**. Akcja obszaru każdej ze szkół ma podobny efekt, ale zdolność specjalną danego wiedźmina można rozwijać wyłącznie na obszarze szkoły, do której należy.

**1. Wybierz 1 z atrybutów, którego poziom chcesz podnieść:** atak, obronę albo alchemię.

- Jeśli wykonujesz tę akcję na obszarze szkoły, do której należy Twój wiedźmin, zamiast podnosić poziom danego atrybutu możesz podnieść poziom **zdolności specjalnej**.
- Wykonując tę akcję, nie możesz rozwijać zdolności specjalnych przypisanych innym szkołom wiedźmińskim.

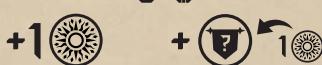
**2. Opłać koszt** podniesienia poziomu atrybutu, zwracając do banku odpowiednią liczbę żetonów złota.

- Koszt to liczba równa aktualnemu poziomowi danego atrybutu plus 1.

**3. Przesuń znacznik** na torze wybranego atrybutu o 1 pole w górę.

- Nie musisz** podnosić poziomu swoich atrybutów równomiernie – trening w szkole jest dobrym sposobem na rozwijanie 1 albo kilku atrybutów.
- Jeśli nie masz wystarczającej liczby żetonów złota, aby opłacić koszt, **nie możesz** podnieść poziomu danego atrybutu.

*Przykład. Wykonujesz akcję obszaru 1 ze szkoł wiedźmińskich. Postanawiasz podnieść poziom obrony, której aktualny poziom to III. Wpłacasz do banku 4 żetony złota ze swoich zasobów, a następnie podnosisz swój poziom obrony o 1 – z poziomu III na poziom IV.*



Na 2 obszarach możesz zapytać miejscowych, czy mają informacje na temat potworów.

Najpierw pobierz 1 żeton złota z banku. Następnie wybierz 1 potwora, którego chcesz tropić. Weź wierzchni żeton ze stosu żetonów obszarów z symbolem terenu, na którym obecnie znajduje się wybrany przez Ciebie potwór. Połącz odkryty żeton (stroną z nazwą obszaru do góry) na swojej planszecie wiedźmina i umieść na nim 1 żeton złota z banku – to zadanie tropienia. Nazwa obszaru na tym żetonie nie może być taka sama jak obszar, na którym aktualnie się znajdują (w takim wypadku dobierz kolejny żeton i wtasuj do stosu wcześniej dobrany żeton).

Jeśli w którejś z kolejnych tur wejdiesz na obszar widoczny na żetonie obszaru, odłóż z niego żeton złota do swoich zasobów, a następnie odwróć go na stronę z symbolem terenu – od tej chwili żeton reprezentuje trop danego potwora.

*Przykład. Pojawiło się zlecenie na harpii, które znajduje się na górkim obszarze Doldeth. Chcesz dowiedzieć się czegoś więcej na ich temat, więc bierzesz żeton obszaru z symbolem górskiego terenu. Widnieje na nim nazwa obszaru Ard Modron. Bierzesz 1 żeton złota z banku i umieszczasz na tym żetonie. Jeśli w przyszłej turze poruszysz się na ten obszar, zdobędziesz żeton złota i żeton tropu harpii.*



**Uwaga!** Jeśli w stosie nie ma żetonów obszarów z wymagany symbolem terenu, nie możesz rozpocząć zadania tropienia na obszarze z tym terenem.



Na tym obszarze, jeśli nie masz żetonów złota w swoich zasobach, pobierz 1 żeton złota z banku.

Ponadto możesz usunąć z gry 1 albo 2 dowolne karty z puli odkrytych kart akcji na planszy. Jeśli to zrobisz, przesuń wszystkie pozostałe karty w prawo i uzupełnij puste pole (albo pola), odkrywając nową kartę (albo karty) ze wspólnej talii akcji.

[...] teraz więc postaram się opisać ze szczegółami tych kilka tygodni, które spędziłem na szlaku wraz z wiedźminem, gdy nasze ścieżki splotły się ze sobą w niespodziewany sposób!

*Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XIII  
„Zagrożenia w podróży”*