

## A JÁTÉKTÉR ELRENDEZÉSE (2 JÁTEKOS ESETÉN)



### ◆ ALAPFELÁLLÁS ◆

Mielőtt a *The Witcher Kalandjátékkal* játszani kezdenél, kövesd az alábbi lépéseket:

- Játéktábla lehelyezése:** hajtogasd szét a táblát, és helyezd a játéktér közepére úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérje.
- Harc-kockák elvétele:** fogd a három harc-kockát, és helyezd a játéktábla mellé.
- Paklik előkészítése:** szín és típus szerint válogasd szét az egyes paklikat, majd külön-külön keverd meg őket. A fejlesztés-paklikat tedd félre, a balsors- és a jószerencse-paklikat pedig helyezd lefordítva a táblán található helyükre. A három küldetés-paklit és a három nyomkeresés-paklit pedig helyezd a tábla mellé, annak átellenes széleihez, szintén lefordítva.
- Szörny-tokenek előkészítése:** keverd meg mindegyik paklit, és lefordítva helyezd őket a játéktábla mellé.
- Token-(jelölő)-készlet előkészítése:** típus szerint válogasd szét a tokeneket, és külön kupacokba helyezd őket a tábla mellé.
- „Háború menete”-jelző előkészítése:** helyezz el egy általános-tokenet a háború menete-jelző legfelső mezőjén.
- Akadályok lehelyezése:** helyezz egy-egy bronz szörny-token lefordítva a fenti három (szürke, lila és vörös) akadály-zónába, majd helyezz egy-egy balsors-tokenet a lenti három (kék, sárga és zöld) akadály-zónába.
- Kezdőjátékos eldöntése:** az a játékos kezd a játszmat, aki az eddigi pályafutása során a legtöbb szörnyet irtotta el.
- Hősök kiválasztása:** a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásával megegyezően haladva a többi játékos is választ egy hőslapot, amit aztán maga elé helyez, a tábla széle mellé.

- Hős-kellékek elhelyezése:** minden játékos fogja a hőse figuráját, kockáit, hős- és akció-tokenjeit, fejlesztés-kártyáit, és annyi aranyat, amennyi a hőslapján olvasható. A játékon kívüli hőst és annak kellékeit tegyék vissza a játék dobozába.
- DP-tokenek lehelyezése:** minden játékos egy hős-tokenjét a DiadalPont-skála nulladik, azaz kezdő mezőjére helyezi.
- Hős-figura lehelyezése:** minden játékos a hőse figuráját a tábla azon helyszínének valamely kör alakú mezőjére helyezi le, amely helyszín a hőslapjának bal alsó sarkában jelölve van.
- Kezdő küldetés húzása:** minden játékos a hőslapja által jelölt típusú küldetés-pakliból húz két lapot; az egyiket megtartja, és a hőslapja mellé helyezi felfordítva, a másikat pedig eldobja.
- Támogatás-küldetés jelölése:** minden játékos a támogatás-jelző azon lobogójára helyezi egyik hős-tokenjét, amely típussal megegyezik az aktuális támogatás-küldetése (lásd: 8. oldal).

### MIKÉPP JÁTSSZ YARPENNEL?

Amennyiben valamely játékos Yarpent, a törpöt választja hősének, úgy a 10. lépés során a négy bajtárs-kártyát is magához veszi, és a hőslapja közelébe helyezi őket felfordítva.

Yarpen hőslapján kétféle küldetés-pakli típus látható: amikor küldetés-kártya húzására kerül sor, előbb a két (harc- [vörös] vagy diplomácia- [lila]) pakli közül választ egyet, és mindkét küldetés-kártyáját abból a pakliból húzza.

Yarpen egyéb tekintetben is különbözik a másik három hőstől; a játékosnak, aki Yarpent választja hőseül, mindenképp ajánlott a szabálykönyv Yarpentre vonatkozó, 10. oldalát áttanulmányoznia.