

ПРАВИЛА

THE
WITCHER®

ШЛЯХ ПРИЗНАЧЕНИЯ

Шановний читачу!

Якщо ви читаєте ці рядки, очевидно, ви опанували вміння складати слова з букв. Це підтверджує вашу освіченість. Не сумніваюся, що ви добре знайомі з моїми мемуарами «Півстоліття поезії». У розказаних історіях я описую випробування і поневіряння славнозвісного Геральта з Рівії та його супутників, з-поміж яких, наскільки заявити, я був не просто близьким і рідним, а, напевне, найближчим і найріднішим.

Мушу зізнатися, мене ніколи особливо не дивувало, що всі захоплюються моєю роботою. Зрештою, це історія про призначення, кохання і братерство, продиктована самим життям. А я, жалюгідний слуга поезії, просто скористався своїм хистом, щоб подарувати людям з усього світу нагоду ознайомитися з долею мого дорогого друга Геральта.

Утім, разом зі славою з'явилися брехливі вигадки, які потім передавалися з вуст в уста здебільшого тими, хто, на відміну від вас, мій дорогий читачу, не надто культурний і ніколи не хотів дізнатися з моєї книжки, що відбувалося насправді. Зрозуміло, що згодом люди почали переповідати одне одному чутки, даючи волю своїй уяві.

Отже, зрештою ці історії, хай перекручені й перебрехані, але знайшли власне життя. Я сам чув їх у різних тавернах. Звісно, я навідувався туди інкогніто, адже не вважаю себе настільки марнославною. З цих історій випливало, що це я полював на стриґу у Визімі, що ми з Весеміром і Трісс Мерігольд вистежували диавола та інші подібні нісенітниці. Спершу мене це дуже дратувало, я був готовий сперечатися з будь-ким, хто без докорів сумління вигадував власну версію цих подій. Однак із часом це почало розважати мене все більше, а іноді повністю займало мої думи.

Не бажаючи стримувати щирий ентузіазм тих, хто любив... дещо змінені версії моїх історій, я вирішив записувати почуте, інколи поліпшуючи слабкі місця в недосконалих оповідках, але залишаючи перебільшення та різні вигадки. Зрештою, я зовсім не проти, щоб люди розважалися вигадкуванням небилиць.

Отже, мій дорогий читачу, вмошуйся зручніше й дозволь ще раз запросити тебе приєднатися до мене в мандрівці світом Білого Вовка в її новій, незвичній формі.

Любисток



ОПИС ГРИ

«Відьмак. Шлях призначення» — це змагальна карткова гра для 1–5 гравців, у якій ви стаєте персонажами, що беруть участь у найвідоміших історіях книжкового всесвіту «Відьмак». Утім, залежно від дій гравців протягом партії, історія іноді виконуватиме несподівані сюжетні повороти й завершиться інакше, ніж в оригінальному варіанті.

У грі «Відьмак. Шлях призначення» усі гравці — члени однієї команди. Однак вони змагаються між собою за те, чиє ім'я ввійде в історію, яку вони творять разом. Гравець, який найбільше вплинув на перебіг історії, стає переможцем — його запам'ятають як головного героя історії.

Вибирайте історію і подивіться, куди призначення приведе вас.

ТВОРЦІ ГРИ



CD PROJEKT RED®

Розроблення гри

Лукаш Возняк

Керівниця проєкту

Барнаба Друкала

Артдиректор

Давид Бартломейчик

Основні розробники

Ерік Новак

Міхал Сприсак

Розробники

Лукаш Шопка

Францішек Остойський

Войцех Вишневський

Ілюстрації

Агата Сковронек

Основна графічна концепція

та дизайн, ілюстрації поля

Міхал Длугай

Головний графічний дизайнер

Лукаш Дудаш

Графічні дизайнери

Якуб Літвортня

Мацей Сімінський

Комп'ютерна верстка

Міхал Куласек

Дизайн фігурок і компонентів

Ніка Бартковська

Дизайнери фігурок

Якуб Кацперський

Патрик Орнох

Анна Древняк

Клаудія Невіновська

Катажина Журавецька

Роберт Курек

Томаш Каліш

Titan Forge

Сюжет

Пйотр Гржимиславський

Редактор

Ярослав Войціцький

Маркетинг

Лукаш Сімінський

Кшиштоф Барановський

Павел Божидай

Йоланта Яворська

Матеуш Пахцярж

Каміль Варгін

Войцех Возняк

Відділ продажу

Павел Подгрудний

Міхал Гринь

Ян Псюк

Виробництво та логістика

Філіп Бухальський

Шимон Фонферко

Обслуговування клієнтів

Катажина Маєвська

ІТ

Томаш Козак

Управління персоналом

Александра Банашак

Основні тестувальники

Артур Лютинський

Пшемислав Цемнієвський

Відео

Томаш Бар / Студія «Неху»

Мацей Климчак

Коректори кампанії

Г'юз-Арно Ламо, Франческо

Альф'єрі, Ганна Шир, Дейвід

Ледесма Морага, Хав'єр Родрігес,

Ремі Моро, Логан Вінтгенс,

Емільєн Сіре, Кевін Мішо,

Бартек Завадський, Жеральд

Фручар, Бернард Тереш, Маркус,

Бенджамін Дюпон, Крістіан

Менесес, Боннар Джонні, Арне

Руддат, Мартін Фроммерц

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Верстка й дизайн

Артур Патрихалко

Продюсерка

Анна Чаплінська

Головний художник

персонажів і скульптор

Давид Коваль

Координатор експертної спільноти

Домініка Бурза

Бренд-менеджерка

Габрієла Ярошинська

Віцепрезидент з розвитку бізнесу

Ян Рознер

Менеджер партнерських відносин

Кацпер Ульманн

Юридичні питання

Кінга Палінська

Керівник виробництва

Магдалена Дарда-Ледзіон

Директор з глобального виробництва

Магдалена Дранжек

Старша PR-менеджерка

Марта Півонська

Дизайнер франшиз

та художньої частини

Марцін Батильда

Головний копійрайтер

Марцін Лукашевський

Керівник спільноти гравців

Марцін Момот

Артдиректор

Павел Мельничук

Керівник відділу франчайзингу

Пшемислав Ющик

Керівник PR-відділу

Радек Грабовський

Керівник спільноти гравців

Роберт Малиновський

Старший копійрайтер

Раян Боуд

Радник з японознавства

Сатору Хомма

Керівник концепт-арту

Яма Орсе

Директор з розвитку бізнесу

Рафал Які

Ілюстрації

Анна Подедворна

Старша менеджерка спільноти

Аліція Козера

Старший менеджер комунікацій

Павел Бурза

Артдиректор

Ремігуш Новаковський

Тестувальники гри

Анна Дзітковська

Старший продюсер,

розвиток франшизи

Люджі Аннічіаріко

Керівник спільноти в Німеччині

Раян Шоу

Керівниця спільноти у Франції

Каміла Ногейра

Керівниця спільноти в Іспанії

Марія Дельгадо де Торрес

Керівниця спільноти в Італії

Беатріче Панкаллі

Ілюстрації

Адріан Сміт, Ала Капустка, Анна

Подедворна, Бартломей Гавел,

Богна Гавронська, Браян Сола,

Дієго де Альмейда Перес, студія

«Grafiti», Кароль Берн, Катажина

Беус, Катажина Малиновська,

Лоренцо Мастоаянні, Мацей

Лашкевич, Мануель Кастаньон,

Марек Мадей, Неманья Станкович,

Сандра Хлевінська, Яма Орсе

CD PROJEKT®, The Witcher® —

зареєстровані торгові марки

CD PROJEKT S. A.

© 2024 CD PROJEKT S. A.

Усі права застережено.

Усі інші авторські права

і товарні знаки є власністю

їхніх відповідних власників.

**Керівник видавництва**

Олександр Ручка

Керівник проєкту

Володимир Рибаків

Випускова редакторка

Алла Костовська

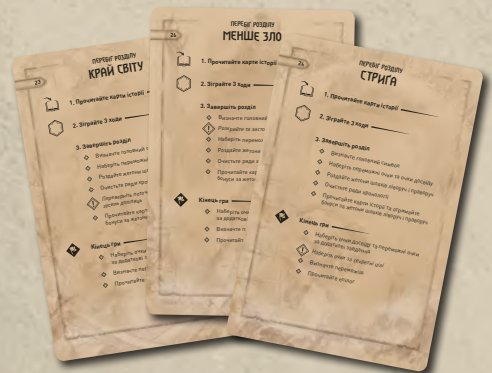
ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТІВ



1 ігрове поле
(килимок)



68 карт дій



3 карти-пам'ятки історій



3 жетони
призначення



1 додатковий
жетон досвіду



2 жетони шляхів

Жетони символів



40 жетонів
бою



40 жетонів
магії



40 жетонів
дослідження



40 жетонів
дипломатії



30 жетонів
утрачених символів

5 наборів компонентів гравця (Геральт, Йеннефер, Любисток, Цірі та Весемір),
кожен з яких містить:



1 карту додаткового
завдання



1 планшет гравця



5 початкових карт дій



1 фігурку



4 маркери
вмінь



1 звичайний маркер
досвіду



5 жетонів гравця
(один з них маркер
переможних очок)



1 золотий маркер
досвіду

ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТІВ

Компоненти соло-режиму



5 планшетів Автоми



2 карти соло-режиму



1 жетон призначення
соло-режиму

Компоненти історії «Край світу»



23 карти історії

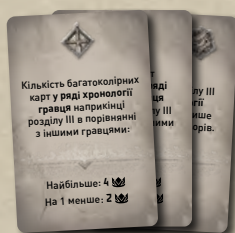


12 карт додаткових
зусиль

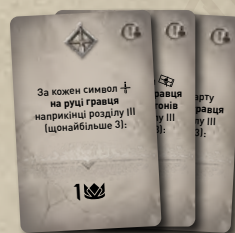
Компоненти історії «Стрига»



23 карти історії



12 карт секретних
цілей



6 карт секретних
цілей соло-режиму



4 карти вимог



2 жетони особливих символів

Компоненти історії «Менше зло»



23 карти історії



32 карти союзів



3 жетони союзів

СИМВОЛИ

У грі використовують 4 символи. Ці символи — наслідки дій гравців. Гравці отримують символи кількома способами. Найчастіше це можна зробити, викладаючи карти дій з символами у свою ігрову зону.



Магія

Дипломатія

Дослідження

Бій

Жетони символів використовують, щоб показати символи, які гравець отримує внаслідок ефектів карт, умінь або особливих правил історії. Не має значення, чи символ зображений на карті дії, чи представлений жетоном символу — його враховують для всіх пов'язаних з ним ефектів.

Деякі ефекти вимагають від гравця втратити символ. Ви можете або скинути жетон символу зі свого запасу жетонів, або використати жетон утраченого символу , щоб накрити ним потрібний символ на будь-якій карті дії у своєму ряді хронології — ряді карт у вашій ігровій зоні (див. с. 15).

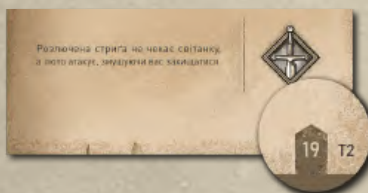
КАРТИ ІСТОРІЇ



Кожна історія складається з набору карт історії.

Гравці ознайомлюватимуться з деякими (не всіма) з цих карт, коли розігруватимуть певну історію.

Кarti кожної історії згруповані в 3 розділи (раунди гри). Вони також містять тематичний вступ і різні варіанти кінцівок історії. Кarti кожної історії пронумеровані, тож їх **не можна** тасувати. Вони повинні завжди лежати в колоді в порядку згідно з їхніми номерами в нижньому куті карт.



Символи на картах історій



Під час проходження кожного розділу (раунду) гравці збиратимуть символи 4 типів. На картах історій зображено символи, які будуть **активними** в певному розділі.

Активні символи — зображені на картах історії два із чотирьох символів, які ви збиратимете протягом гри. Після кожного розділу один з цих символів (головний) дає переможні очки, а інший (другорядний) — очки досвіду.

Неактивні символи не дають ані переможних очок, ані очок досвіду.

Активні символи зображають на дороговказі, один з яких показує ліворуч, а інший — праворуч.

У нижній частині карти історії показано символи, які будуть активні протягом наступного розділу. Це допомагає гравцям приготуватися до нового розділу.



ОПИС КОМПОНЕНТІВ

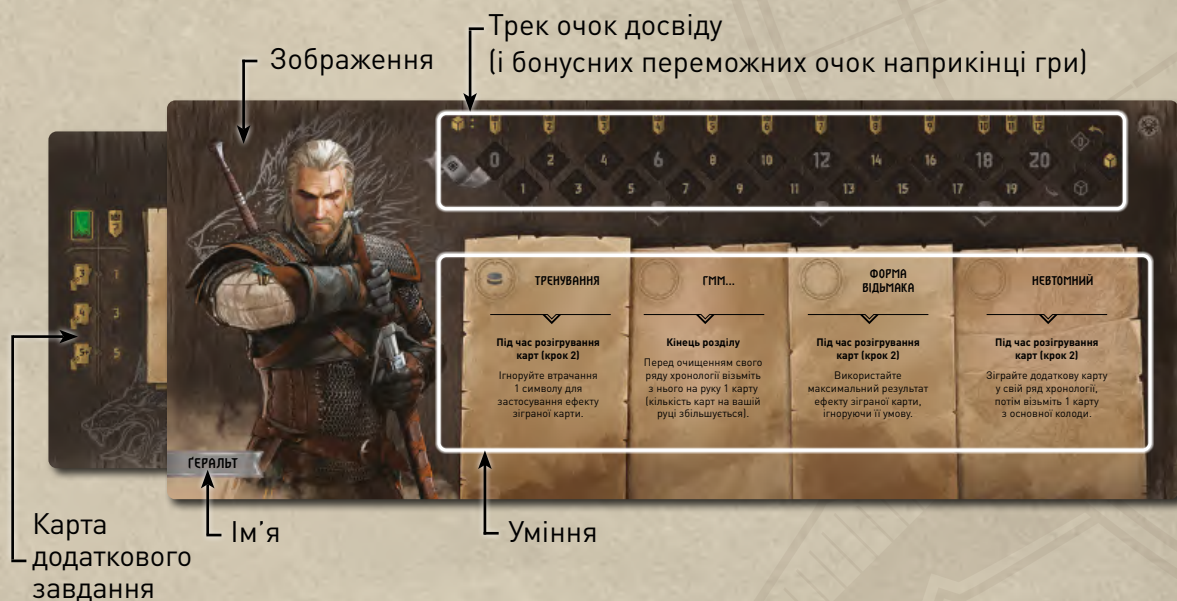
ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

На кожному планшеті гравця є ім'я і зображення героя, його вміння і трек очок досвіду.

Після того як маркер досягне певної поділки на треку досвіду, розблоковується відповідне вміння, яке гравець може використати один раз за гру (с. 12–13).

Кожен персонаж також має особливу карту додаткового завдання (яка дає переможні очки наприкінці гри, докладніше див. на с. 19), яку треба покласти під планшет гравця.

Додаткові завдання залишаються видимими протягом гри. Гравці можуть будь-якої миті переглядати їх.



КАРТА ДІЇ



Трактуйте багатоколірні карти як такі, що одночасно мають прапорці всіх зображених кольорів.



Якщо не вказано інакше, вважайте, що для всіх ігрових цілей багатоколірна карта завжди має всі свої кольори.

1

ПОКЛАДІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ НА СТІЛ

Ігрове поле — це загальна ігрова зона. Кожен гравець повинен мати місце для свого планшета, а також для свого ряду хронології (особистої ігрової зони, куди гратиме карти поточного розділу). Також переконайтеся, що в особистій зоні вам вистачатиме місця для додаткових компонентів тієї чи іншої історії.

2

ВИБЕРІТЬ ІСТОРІЮ

Ви можете вибрати будь-яку з трьох історій з базової гри. Кожна історія має рівень складності, зазначений у відповідному розділі цих правил. Складність правил кожної історії позначена окремим символом, де — це найпростіші правила, а — найскладніші.

2A

Покладіть колоду карт історії на вказане місце на ігровому полі. Покладіть колоду обкладинкою догори, немов книжку, яку ви збираєтеся читати.

2B

Покладіть жетони призначення і жетони шляху біля карт історії. Спершу покладіть жетон призначення III, потім покладіть на нього жетон призначення II, а на самий верх стосу — жетон призначення I.

2B

В історії також вказується початковий порядок гравців на треку ініціативи. Вибравши персонажів, гравці розставляють свої фігурки. Персонаж із найбільшим значенням ініціативи займатиме на треку позицію, найближчу до карт історії.

Якщо ви хочете, щоб перша партія була простішою, або пояснюєте правла іншим гравцям, радимо вам вибрати історію «Край світу», але ігнорувати приготування і правила для карт додаткових зусиль і карт додаткових завдань.

1



3

РОЗКЛАДІТЬ КАРТИ...

Перетасуйте основну колоду карт дій і покладіть її долілиць на відведене для неї місце на ігровому полі. Потім візьміть і викладіть горілиць по парі карт з верху колоди в кожну з позначених пар комірок на ігровому полі (починаючи з комірок, найближчих до колоди). Це буде запас доступних пар карт дій.

- Для 1, 2 і 3 гравців — вам доступно 4 пари комірок.
- Для 4 і 5 гравців — вам доступно 5 пар комірок.

4

...ДОДАТКОВИЙ ЖЕТОН ДОСВІДУ...

Покладіть додатковий жетон досвіду біля найнижчої доступної комірки на ігровому полі.

- Для 1, 2 і 3 гравців — біля четвертої комірки.
- Для 4 і 5 гравців — біля п'ятої комірки.

5

...ТА ЖЕТОНИ СИМВОЛІВ

Покладіть жетони символів неподалік від ігрового поля.



6

ВИБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖА

1. Гравець, який останнім читав будь-яку книжку з циклу «Відьмак», першим вибирає персонажа. Далі гравці за годинниковою стрілкою вибирають собі персонажів.
2. Перетасуйте долілиць усі планшети гравців. Дайте першому гравцеві 2 планшети. Подивившись на них, він вибирає собі один, а другий повертає до решти планшетів.

3. Потім наступний гравець повторює цей процес. Так триває, доки всі гравці не матимуть по 1 планшету. У грі вп'ятьох останній гравець отримає останнього персонажа, що залишився.
4. Усі гравці отримують відповідний набір компонентів гравця (указаний нижче).

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ

Вибравши персонажа, кожен гравець отримує компоненти свого персонажа:

1

МАРКЕРИ ДОСВІДУ

Звичайний маркер досвіду ви розміщуєте на поділці «0» треку очок досвіду на своєму планшеті гравця, а золотий маркер досвіду — на відповідній поділці праворуч від треку.

2

МАРКЕРИ ВМІНЬ

Один маркер ви розміщуєте на першому вмінні ліворуч активною стороною догори (на цій стороні зображено символ). Цей маркер указує, що це вміння доступне вам з початку гри. Інші 3 маркери покладіть біля вашого планшета.

3

ФІГУРКА ПЕРСОНАЖА

Фігурку розміщують на тій позиції треку ініціативи, яка зазначена на початку розділу кожної історії в цій книжці правил.

4

ЖЕТОНИ ГРАВЦЯ

Покладіть один з ваших жетонів гравця на поділку «0» треку переможних очок. Інші жетони ви не використовуєте, якщо в особливих правилах історії не вказано інакше.

5

5 ПОЧАТКОВИХ КАРТ ДІЙ

Візьміть ці карти для вашої початкової руки.

6

КАРТА ДОДАТКОВОГО ЗАВДАННЯ

Підкладіть карту додаткового завдання горілиць під лівий край вашого планшета гравця.

3



Трек ініціативи

4



Трек переможних очок

2



5



7

ПРИГОТУВАННЯ ІСТОРІЇ

Завершіть приготування історії відповідно до правил, описаних у розділі цієї історії (див. с. 23–27).

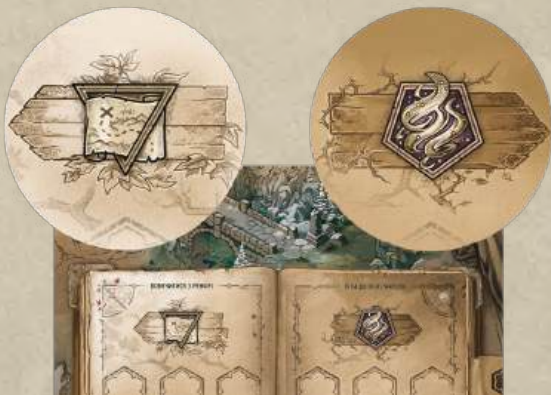
ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра розгортається навколо карт історій, згрупованих у 3 розділи, кожен з яких складається з 3 ходів.



Перевертаючи ці карти, ви будете читати сюжет і застосовувати **особливі ігрові ефекти**. Історію ви закінчите одним з варіантів епілогів.

Протягом кожного розділу ви збираєте символи, які трапляються на зіграних вами картах дій та отримуваних вами жетонах. Завжди є 2 активні символи, які ви прагнете зібрати — кожен з них пов'язаний зі світлим дороговказом ліворуч або темним дороговказом праворуч.



Приклад активних символів

Інші два символи називають неактивними символами (❌). Хоч вони й не дають прямої вигоди, але можуть бути потрібні для певних ефектів карт або вмінь гравця.



Неактивний символ



Неактивні символи для попереднього прикладу

Наприкінці розділу один з активних символів стане головним символом (його зіграла більшість гравців). Активний символ дає вам переможні очки та впливає на сюжет і його особливі правила. Інший активний символ стане другорядним символом, який дає вам очки досвіду, що допоможуть вам розблокувати ваші особливі вміння і набрати переможні очки наприкінці гри.

Гра починається з перевертання першої карти колоди історії, на якій ви знайдете вступний текст.



Після прочитання вступних карт вам, можливо, також знадобиться ознайомитися з особливими правилами історії в цій книжці правил.

Завершивши з цим, переверніть наступну (або вказану) карту, неначе ви перегортаєте сторінку в книжці.



На картах деяких історій можуть бути посилання на особливі правила розігрування історії. У такому разі дотримуйтеся вказівок правил цієї історії та вказівок на карті-пам'ятці.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА Й ТЕРМІНИ

НАБИРАННЯ ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Коли гравець набирає переможні очки (🏆), він щоразу переміщує свій маркер на треку переможних очок.



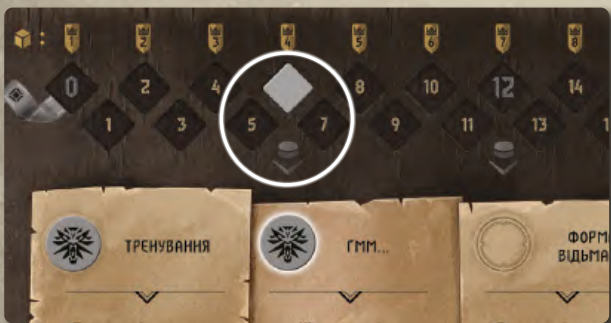
НАБИРАННЯ ОЧОК ДОСВІДУ



Коли гравець набирає очки досвіду (📖), він щоразу переміщує свій маркер на треку очок досвіду.



Після того як гравець досягає поділки нового вміння або переміщується далі цієї поділки, він кладе на це вміння маркер вміння активною стороною догори (сторона із символом). Тепер це вміння стає доступним, і гравець може використати його.



Коли гравець досягає поділки «20» треку очок досвіду, він переміщує маркер у комірку під треком, бере золотий маркер досвіду та кладе його на поділку «0» треку очок досвіду.



Відтепер і до кінця гри, набираючи очки досвіду, гравець відмічатиме їх золотим маркером. Це ніяк не впливає на вміння, але дає гравцеві додаткові переможні очки **наприкінці гри**.



Коли гравець знову досягне поділки «20» на треку досвіду, він більше не переміщуватиме золотий маркер і більше не зможе набирати очки досвіду.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА Й ТЕРМІНИ

ВИКОРИСТАННЯ ВМІНЬ ПЕРСОНАЖА

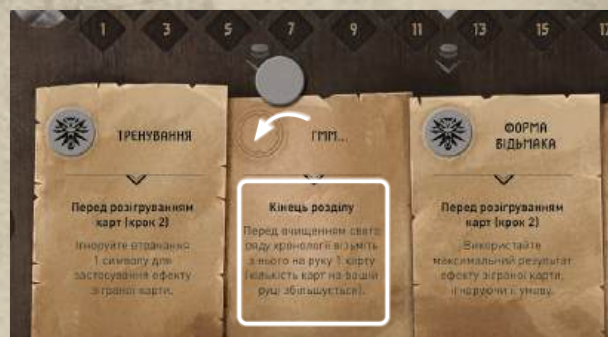
Гравець починає гру з одним доступним йому вмінням (першим ліворуч).



Кожне вміння можна використати лише один раз за гру, а в його описі зазначено, коли це можна зробити.

Якщо двоє або більше гравців хочуть використати свої вміння одночасно, вони повинні мати можливість зробити це одночасно. Якщо вміння треба використати в певному порядку, дотримуйтеся порядку гравців на треку ініціативи.

Після використання вміння гравець повертає маркер вміння неактивною стороною, показуючи, що вміння вже використане.



Трек ініціативи



Кожен розділ (раунд гри) складається з 3 ходів, а кожен хід із 3 кроків:

1. Узяття карт
2. Розігрування карт
3. Викладання жетона призначення

Ця структура може трохи відрізнятися в різних історіях. Докладніше про такі зміни читайте правилах конкретної історії.

Наприкінці поточного розділу й перед початком наступного ви матимете карти історії, які вам треба прочитати. Уважно дотримуйтеся наведених в них указівок.

Кілька гравців можуть вибрати найвищу пару карт, тоді кожен наступний гравець розмістив свою фігурку нижче за інші фігурки, вже розміщені навпроти цієї пари. Розмістивши тут свою фігурку, гравець бере 2 карти з верху основної колоди.



Якщо в будь-який момент колода вичерпалася, перетасуйте скид і сформуйте нову основну колоду.

Усі інші пари карт (крім найвищої) може вибрати лише один гравець. Вибравши таку пару, гравець розміщує свою фігурку навпроти неї.



Найнижча пара карт також має бонус. Після того як ви візьмете ці карти й розмістите навпроти їхніх комірок свою фігурку, то відразу ж наберете 1 очко досвіду (правила деяких історій впливають на це правило).

Після того як усі гравці візьмуть карти, вони повертають фігурки своїх персонажів на трек ініціативи, але вже в новому порядку.

Тепер переходьте до кроку розігрування карт.

1. УЗЯТТЯ КАРТ

Дотримуючись порядку ініціативи (зверху вниз), гравці по черзі виконують ходи, беручи карти з доступного запасу на полі.

- Якщо це не ваш перший хід у грі, покладіть верхню (найближчу до основної колоди) пару карт дій горілиць у скид біля основної колоди.
- Потім перемістіть усі позostalі пари карт (якщо такі є) угору, заповнивши верхні комірки, і розкрийте нові карти дій, щоб заповнити порожні комірки.
- Гравець, чий персонаж займає найвищу позицію на треку ініціативи, переміщує свою фігурку навпроти будь-якої доступної пари карт дій і бере їх на руку. Потім наступний гравець вибирає свої карти й так далі.





2. РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

Кожен гравець вибирає 2 карти дій з руки. Вибравши карти, покладіть їх перед собою долілиць у певному порядку й дочекайтеся, поки інші гравці зроблять те саме.



Після того як усі гравці виберуть свої карти, вони одночасно розкривають їх і додають у свій ряд хронології, застосовуючи ефекти карт, якщо такі є.

На більшості карт символи зображені у верхній лівій частині карти. Ці символи можуть збігатися як з активними, так і з неактивними символами. Завдяки різним ефектам ви також можете збирати символи у вигляді жетонів символів.

Багато карт дій мають ефекти (докладніше про них на останній сторінці цих правил).

- Ефекти двох карт, **щойно доданих** у ряд хронології, застосовують один за іншим, починаючи з карти ліворуч.



- Якщо гравець отримує символи, то розміщує відповідні жетони ліворуч свого ряду хронології, створюючи таким способом власний запас жетонів.



- Якщо гравець повинен втратити символ, він може скинути жетон символу або накрити жетоном втраченого символу відповідний символ на будь-якій карті у своєму ряді хронології.



- Ефекти на зіграних картах впливають на: символи в запасі, усі попередні карти в ряді хронології, а також на карту, на якій вони є. Наприклад, якщо ефект стосується неактивного символу й так відбувається, що відповідний символ є на цій карті, то гравець може застосувати його.



- Якщо гравець може застосувати ефект карти, то повинен застосувати його якнайповніше.

Більшість ефектів можна застосовувати лише один раз, але результат 1/2/3 деяких із них залежить від рівня виконання умови ефекту (щонайбільше 3). Тлумачення символів можна знайти в кінці цих правил.



Після того як усі гравці застосують ефекти зіграних ними карт, переходьте до кроку викладання жетона призначення.



3. ВИКЛАДАННЯ ЖЕТОНА ПРИЗНАЧЕННЯ

На основі символів, зібраних усіма гравцями, ви призначаєте одному з активних символів жетон призначення з поточним номером ходу. Гравці вибирають лівий або правий шлях, яким вони підуть далі.

- Кожен гравець рахує кількість активних символів, які він має на картах дій у своєму ряді хронології та у своєму запасі жетонів, і оголошує, яких із символів він має більше.
- Якщо гравець має однакову кількість обох активних символів, він оголошує нічию.
- Жетон призначення викладають на карту історії з тим символом, якого найбільше у більшості гравців. Якщо між гравцями нічия, не викладайте жетон призначення в цей хід. Відкладіть його вбік до початку наступного розділу.



Активні символи, що відповідають лівій карті історії, трактуватимуть як , а ті, що відповідають правій карті історії, як .

У наступних прикладах $\frac{1}{2}$ трактують як шлях ліворуч , а символ  як шлях праворуч .

Приклад 1

Гравець 1 має $3 \frac{1}{2}$ і 0 , що означає більшість для .

Гравець 2 має $1 \frac{1}{2}$ і 2 , що означає більшість для .

Гравець 3 має $1 \frac{1}{2}$ і 2 , що означає більшість для .

Гравець 1 має більшість для , гравці 2 і 3 мають більшість для . Два гравці мають більшість для , тому викладіть жетон призначення на **шлях праворуч**.



Приклад 2

Гравець 1 : $2 \frac{1}{2}$, 3 .

Гравець 2 : $2 \frac{1}{2}$, 1 .

Гравець 3 : $4 \frac{1}{2}$, 1 .

Гравець 4 : $0 \frac{1}{2}$, 5 .

Гравці 1 та 4 мають більшість для , гравці 2 та 3 мають більшість для . Відкладіть жетон призначення **вбік** (між гравцями нічия).



Приклад 3

Гравець 1 : $4 \frac{1}{2}$, 5 .

Гравець 2 : $4 \frac{1}{2}$, 4 .

Гравець 3 : $6 \frac{1}{2}$, 2 .

Гравці 1 та 3 вибрали різні символи, а в гравця 2 нічия між цими символами. Відкладіть жетон призначення **вбік**.



СТРУКТУРА ХОДУ

Виняток для гри вдвох

У грі вдвох лише під час викладання жетона призначення трактуйте всі карти дій, які залишилися на ігровому полі, як карти третього гравця. Порахуйте всі символи на цих картах (без застосування будь-яких ефектів), а потім визначте, куди викласти жетон призначення.

Гравець 1 : 1 , 2 

Гравець 2 : 3 , 0 

Символи на відкритих картах на ігровому полі : 0 , 1 .



Викладіть жетон призначення на **шлях праворуч**.



КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ

Після третього ходу розділ завершується.

НАБЕРІТЬ ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ ТА ОЧКИ ДОСВІДУ

Визначення головного символу: головним стає той символ, який має найбільше жетонів призначення. Інший символ стає другорядним.



Якщо обидва символи мають однакову кількість жетонів призначення — головним стає символ, що має жетон призначення з більшим номером.

У рідкісних випадках — якщо ви відклали вбік усі три жетони (три ходи завершилися нічиєю між гравцями), головний символ вибирає гравець, чий персонаж розташовується найвище на треку ініціативи. Це не обов'язково повинен бути той символ, якого він має найбільше.

Кожен гравець набирає 1 переможне очко за кожен свій головний символ, який він має на видимих картах у своєму ряді хронології та жетонах у своєму запасі жетонів.

Кожен гравець набирає 1 очко досвіду за кожен другорядний символ, який він має.

Головний символ — дипломатія, другорядний символ — бій. Гравець зібрав 4 символи дипломатії та 3 символи бою.



Він набирає 4 переможні очки та 3 очки досвіду.

ОТРИМАЙТЕ ЖЕТОНИ ШЛЯХУ

Гравець із найбільшою кількістю символів, що відповідають лівій карті історії, отримує жетон шляху ліворуч. Нічий розв'язують згідно з позиціями на треку ініціативи. Зробіть те ж саме для жетона шляху праворуч. Ці жетони дають гравцям бонуси, зазначені на картах історії.

ОЧИСТЬТЕ РЯД ХРОНОЛОГІЇ ТА ЗАЛИШТЕ КАРТИ ДЛЯ НАСТУПНОГО РОЗДІЛУ

Гравці скидають усі жетони символів зі своїх запасів та втрачені символи.

Потім усі одночасно виконують наступний крок та одночасно розкривають вибрані карти:

- Після розділу I кожен гравець залишає собі будь-яку 1 карту зі свого ряду хронології, а інші скидає. Цю карту він кладе на початок свого ряду хронології для наступного розділу.
- Після розділу II кожен гравець залишає собі будь-які 2 карти зі свого ряду хронології, а інші скидає. Необов'язково залишати карту, вибрану після розділу I. Викладіть залишені карти в довільному порядку як перші зіграні карти наступного розділу.

Якщо будь-яка із залишених карт має ефект, який можна застосувати, негайно застосуйте його.

ПЕРЕХОДЬТЕ ДО НАСТУПНОЇ КАРТИ ІСТОРІЇ

Відкладіть убік усі жетони призначення. Нижня частина карти історії з головним символом вказує гравцям на наступну карту історії, яку треба прочитати.



Гравці перевертають карти історії, доки не відкриють потрібну карту.

Різні шляхи мають різні сюжети й особливі ігрові ефекти.

Прочитайте карти історії, застосуйте всі ефекти (гравці скидають жетони шляхів ліворуч і праворуч після отримання будь-яких бонусів). Припиніть читати, коли карта історії попросить вас приготувати наступний розділ.

ПІДГОТУЙТЕ НАСТУПНИЙ РОЗДІЛ

Якщо гравці не досягли кінця історії, почнеться новий розділ. Прочитайте карти історії, які описують подальші події та наступні активні символи. Тепер можете починати перший хід наступного розділу.

КІНЕЦЬ ГРИ

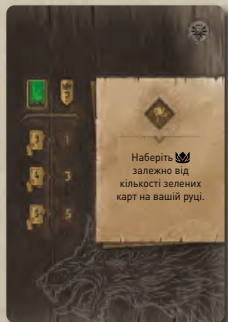
Після розділу III гравці не скидають жодної карти ані з руки, ані зі свого ряду хронології, а також не скидають символів зі свого запасу жетонів, поки не дійдуть до епілогу історії.

Гравці читають карту історії, у якій описано:

- фінальний підрахунок;
- визначення переможця гри;
- фінальну сцену історії.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

1. Після розділу III гравці зазвичай набирають переможні очки й очки досвіду та отримують жетони шляхів ліворуч / праворуч, залежно від кількості зібраних активних символів (1 переможне очко за кожен головний символ, 1 очко досвіду за кожен другорядний символ).
2. Гравці набирають переможні очки за виконання додаткових завдань. Кожен гравець показує карти на руці й порівнює їх з умовами свого додаткового завдання.



3. Гравці набирають переможні очки відповідно до поділки, якої досягнув їхній золотий маркер досвіду на треку очок досвіду. Якщо гравець не набрав щонайменше 20 очок досвіду, він не наби-

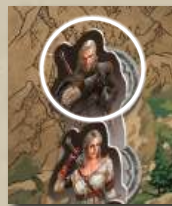
рає переможних очок (див. «Набирання очок досвіду» на с. 12). У прикладі нижче гравець набирає 8 переможних очок.



4. У деяких історіях є особливі умови набирання переможних очок.

ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ ГРИ

Після підрахунку переможних очок перемагає гравець, який набрав найбільше переможних очок.



У разі нічиєї за переможними очками, перемагає той претендент, чия фігурка займає вищу позицію на треку ініціативи.

ФІНАЛЬНА СЦЕНА ІСТОРІЇ

Читайте карти історії, поки не дійдете до епілогу. Переможця гри запам'ятають як головного героя. Щоб змінити шлях призначення, вам треба зіграти ще раз і подивитися, хто стане героєм і чим усе закінчиться.

Усі три історії дають змогу гравцеві кинути виклик долі й самому позмагатися з віртуальним суперником на ім'я Автома.

Приготуйте гру за правилами для 2 гравців, дотримуючись описаних нижче змін, а також особливих правил соло-режиму кожної історії.

ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйте компоненти гравця для 1 гравця за звичайними правилами. Замініть другий планшет гравця планшетом Автоми для будь-якого персонажа. Візьміть 1 жетон призначення для соло-режиму й покладіть його неподалік. Розмістіть маркери досвіду Автоми й відповідний жетон підрахунку переможних очок за звичайними правилами. Під час розміщення фігурок на треку ініціативи дотримуйтеся порядку ініціативи для вибраної історії. Решту компонентів персонажа Автоми поверніть у коробку.

Трек очок досвіду

(і бонусних переможних очок наприкінці гри)



Символи

Уміння

РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Виберіть рівень складності та розмістіть звичайний маркер досвіду на вказаній поділці треку очок досвіду Автоми.

ПРОСТО ІСТОРІЯ	0
ЗВЧАЙНО	2
ІСТОРІЯ ТА МЕЧІ	4
КРОВ І ЗЛАМАНІ КІСТКИ	6
СМЕРТЕЛЬНИЙ МАРШ!	8

ЗМІНИ В ПЕРЕБІГУ ГРИ

На початку кожного розділу Автома отримує символи:

- Підкиньте жетон соло-режиму кількість разів, що дорівнює номеру розділу. Автома отримує відповідні символи.
- На кожному планшеті Автоми зображено 2 символи (сфери компетентності персонажа). Якщо будь-який з них відповідає активному символу розділу, Автома отримує відповідний жетон символу.

ОСОБЛИВІ ВМІННЯ АВТОМИ

Автома має 2 особливі вміння. Вони не одноразові, тому Автома може використовувати їх щоразу, коли виконуються їхні умови.

Перше особливе вміння активне з початку гри, і воно описує спосіб набирання очок досвіду Автомою.

Після того як Автома набере 8 очок досвіду, покладіть її звичайний маркер досвіду на відповідне місце над другим особливим умінням, розблокувавши його (якщо ви граєте на рівні складності «Смертельний марш!», то друге вміння доступне з самого початку гри). Покладіть золотий маркер досвіду на поділку «0».

УЗЯТТЯ КАРТ

Коли Автома бере карти з ігрового поля, вона вибирає пару карт із найбільшою кількістю активних символів (ігноруючи ефекти карт).

Якщо таких пар кілька, Автома вибирає ту пару карт дій, яка розміщена в комірках, ближчих до основної колоди.

Якщо на ігровому полі немає пари карт зі щонайменше 1 активним символом, то Автома бере 2 карти з основної колоди.

Автома негайно грає взяті карти у свій ряд хронології. Автома ігнорує всі ефекти на картах дій.

У наступних прикладах символи  та  — це активні символи.

СОЛО-РЕЖИМ

Приклад 1

Автома вибирає пару карт із найбільшою кількістю (2) активних символів.



Приклад 2

Є дві пари з найбільшою кількістю (1) активних символів. Автома вибирає пару, найближчу до основної колоди.



ВИКЛАДАННЯ ЖЕТОНА ПРИЗНАЧЕННЯ

Після того як гравець зіграє свої карти, підкиньте жетон призначення соло-режиму. Результат визначає, який активний символ треба додати в запас жетонів Автоми.

Жетон призначення для ходу призначають активному символу, якого Автома має найбільше.

Якщо Автома має однакову кількість активних символів, відкладіть жетон призначення вбік.

ОТРИМАННЯ ОЧОК ДОСВІДУ ТА ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Наприкінці кожного розділу ви разом з Автомою за звичайними правилами набираєте очки досвіду та переможні очки.

Автома не отримує жетонів шляху.

ГЛОСАРІЙ

Додаткове завдання – 7, 19

Жетон шляху – 18

Ініціатива

порядок ініціативи – 14

початкова ініціатива – 10

Карти дій – 7, 15, 28

багатоколірні карти – 7

розігрування – 15

скидання – 18

узяття – 14

Карти історії – 6, 8, 11, 18

Очки досвіду

набирання – 12, 18

підрахунок – 12, 14

розблокувати вміння – 7, 12

Підрахунок очок – 12, 18, 19

Символи – 6

активні, неактивні – 11, 16

втрачання символів – 6, 15

головний, другорядний – 18

жетон символів – 6, 15

отримання – 15

Уміння – 7, 12, 13

Хронологія – 15, 18, 19

Шлях – 6, 11, 16, 17

СТРУКТУРА ПЕРЕБІГУ ГРИ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- ♦ виберіть історію
- ♦ виберіть персонажів



РОЗДІЛ I

- ♦ прочитайте карти історії
- ♦ зіграйте 3 ходи:



Узяття карт —

- ♦ поповніть комірки
- ♦ візьміть карти за порядком ініціативи
- ♦ поверніть персонажів на трек ініціативи



Розігрування карт —

- ♦ виберіть 2 карти з руки
- ♦ відкрийте їх і зіграйте в ряд хронології
- ♦ застосуйте ефекти карт



Викладання жетона призначення —

- ♦ визначте, якого активного символу найбільше в кожного гравця
- ♦ визначте більшість гравців з найбільшою кількістю одного з активних символів
- ♦ викладіть жетон призначення

Кінець розділу —

- ♦ визначте головний символ
- ♦ наберіть переможні очки та очки досвіду
- ♦ роздайте жетони шляхів ліворуч і праворуч
- ♦ очистьте ряди хронології

Читання карт історії —

- ♦ призначте бонуси за жетони шляхів ліворуч і праворуч



РОЗДІЛИ II ТА III



КІНЕЦЬ ГРИ

- ♦ наберіть очки досвіду та переможні очки за додаткові завдання
- ♦ наберіть очки за особливі умови історії
- ♦ визначте переможця
- ♦ прочитайте епілог

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ІСТОРІЇ

КРАЙ СВІТУ



ПОЧАТКОВИЙ ПОРЯДОК ІНІЦІАТИВИ

- Лето
- Трісс
- Цірі
- Йеннефер
- Геральт
- Регіс
- Дійкстра
- Ярпен
- Любисток
- Весемір

Кожен перелік порядку ініціативи завжди містить усіх персонажів гри. До цієї базової гри входять Геральт, Йеннефер, Любисток, Цірі та Весемір.

ВАША ПЕРША ПАРТІЯ!

Цю історію можна розігравати без будь-яких особливих правил. Це найкращий спосіб навчити нових гравців основних правил. Просто ігноруйте правила карт додаткових зусиль, описані нижче.

КОМПОНЕНТИ

- 12 карт додаткових зусиль (по 4 для кожного із 3 розділів)
- 23 карти історії

ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть 1 випадкову карту додаткових зусиль для кожного розділу горілиць біля ігрового поля.



РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

На картах додаткових зусиль зазначені умови, які гравці можуть виконати після кроку

розігрування карт. Після кроку розігрування карт гравці отримують бонус, якщо кольори карт дій у їхніх рядах хронології утворюють послідовність, зазначену на карті додаткових зусиль для поточного розділу, і водночас **принаймні 1 з їхніх карт, зіграних у цей хід, є частиною цієї послідовності.**



Кожну багатоколірну карту трактують як одну карту будь-якого з її кольорів.



Зауважте, що таку карту можна використати для завершення однієї послідовності та для початку іншої в наступний хід.

КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ



Наприкінці розділу переверніть долілиць карту додаткових зусиль для поточного розділу.

СТРИГА

ПОЧАТКОВИЙ ПОРЯДОК ІНІЦІАТИВИ

- Лето
- Геральт
- Весемір
- Цірі
- Регіс
- Ярпен
- Трісс
- Йеннефер
- Любисток
- Дійкстра

Примітка: в українському перекладі книг ця історія називається «Відьмак».

КОМПОНЕНТИ

- 12 карт секретних цілей
- 6 карт секретних цілей соло-режиму
- 23 карти історії
- 4 карти вимог
- 2 жетони особливих символів

Кarti секретних цілей містять умови набирання додаткових переможних очок наприкінці гри. Залежно від головного символу розділу III ви розкриєте 2 з 4 карт секретних цілей. Гравці матимуть змогу підглянути деякі карти секретних цілей протягом гри, щоб отримати перевагу.



Цю карту розігрують, якщо після завершення розділу III головний символ — це символ бою.

Цю карту розігрують, якщо після завершення розділу III головний символ — це символ магії.



Цю карту розігрують, якщо після завершення розділу III головний символ — це символ бою, дипломатії або дослідження.

Цю карту розігрують, якщо після завершення розділу III головний символ — це символ магії, дипломатії або дослідження.



ПРИГОТУВАННЯ

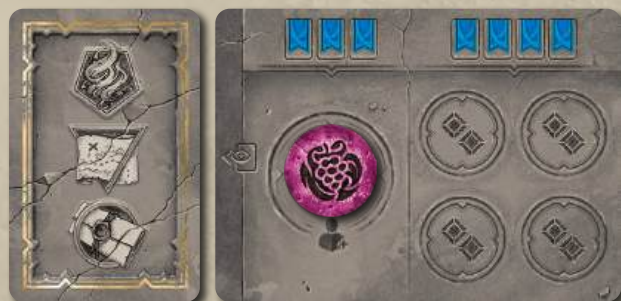
Виберіть по 1 випадковій карті секретної цілі кожного типу й покладіть ці 4 карти долілиць на стіл. Біля кожної карти секретної цілі покладіть по 1 випадковій карті вимог.



РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

Якщо після кроку розігрування карт гравець виконує вимоги будь-якої карти вимог (тобто має на будь-яких позиціях у своєму ряді хронології 3 карти зазначеного кольору), він може підглянути відповідну карту секретної цілі. Якщо кілька гравців виконали вимогу, вони всі вони можуть підглянути цю карту.

Гравець набирає 1 очко досвіду, а також розміщує свій жетон гравця на лівій стороні карти вимог, показуючи, що відтепер він може підглядати карту секретної цілі в будь-який момент гри.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ІСТОРІЇ

Відтепер вимогою стає наявність 4 карт зазначеного кольору, а будь-який гравець повинен покласти свій жетон гравця на праву сторону карти вимог. За це гравець набирає 2 додаткові очки досвіду.



КІНЕЦЬ ГРИ

Переверніть горілиць 2 карти секретних цілей, які відповідають головному символу. Наберіть переможні очки, дотримуючись правил на цих картах.

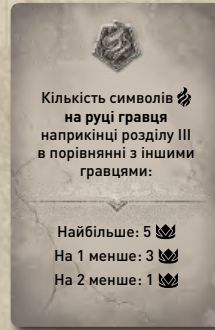
Дві інші карти секретних цілей залишаються долілиць і не дають ніяких переможних очок.



Якщо головний символ — магія, розігрують лише карти секретних цілей із символом магії на звороті.

Гравцям не треба класти свої жетони на карту вимог, щоб набрати очки за відповідну карту секретної цілі. Жетони використовують під час гри лише для того, щоб підглянути закриті карти секретних цілей.

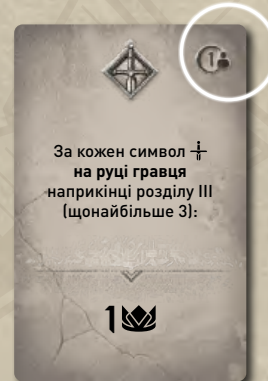
У верхній частині карти секретної цілі зазначено тип карт, які гравці повинні мати на руці або у своєму ряді хронології наприкінці розділу III. Вони або дають однакову кількість переможних очок усім гравцям, які виконали умову, або вимагають перевірити, у кого більше карт чи символів.



У цьому прикладі гравець (або гравці), які мають найбільше символів на картах на руці, набирають по 5. Потім перевірте, чи якийсь гравець (чи гравці) має на 1 символ менше. Цей гравець (чи гравці) набирають по 3. Будь-який гравець (чи гравці), які мають на 2 символи менше, набирають по 1. Щоб набрати очки за цими вимогами, гравцеві треба мати принаймні 1 зазначений символ або карту.

СОЛО-РЕЖИМ

Замініть 6 карт секретних цілей із символами бою і магії на звороті картами для секретних цілей для соло-режиму.



МЕНШЕ ЗЛО

ПОЧАТКОВИЙ ПОРЯДОК ІНІЦІАТИВИ

- Любисток
- Весемір
- Ярпен
- Дійкстра
- Регіс
- Геральт
- Йеннефер
- Лето
- Цірі
- Трісс

У цьому сценарії гравець, який наприкінці розділу має найбільше головних символів, не отримує винагороди, а зазнає штрафу, описаному на картах історії. Це значить, що персонаж цього гравця зазнав впливу зла. Невеликого, але це все одно зло.

Для гравця з найбільшою кількістю другорядних символів нічого не змінюється, він як і раніше отримує винагороду.

КОМПОНЕНТИ

23 карти історії
32 карти союзів
3 жетони союзів

ПРИГОТУВАННЯ

Замініть додатковий маркер досвіду трьома жетонами союзу з Ренфрі / Стрегобором.

У випадковому порядку розмістіть по 1 жетону союзу з Ренфрі / Стрегобором біля трьох пар карт унизу ігрового поля (див. малюнок нижче). Перетасуйте карти союзів і покладіть їх двома колодами долілиць — по 1 колоді для Ренфрі та Стрегобора.



УЗЯТТЯ КАРТ

Коли гравець бере пару карт, біля якої є жетон союзу, то він також повинен узяти карту союзу з відповідної колоди.

Жетон союзу з Ренфрі / Стрегобором дає змогу гравцеві вибрати, з якої колоди взяти карту.

Гравці тримають свої карти союзів долілиць біля своїх планшетів гравців, але можуть дивитися ці карти в будь-який час.

У будь-який момент гри гравець може мати щонайбільше 3 карти союзу з кожною стороною. Якщо гравець отримує 4-ту карту союзу з Ренфрі чи Стрегобором, то негайно повинен скинути до 3 карт.

КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ

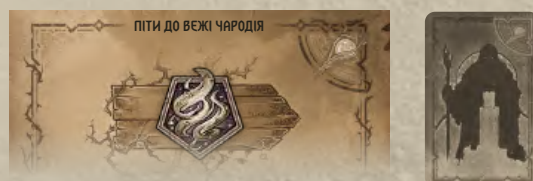
Після розміщення останнього жетона призначення для розділу головний символ також відповідає стороні конфлікту (Ренфрі або Стрегобору), яку підтримують гравці.

Якщо головний — шлях ліворуч, то всі гравці розкривають і застосовують ефекти всіх карт союзу з Ренфрі, які вони мають.



Якщо головний — шлях праворуч, то всі гравці розкривають і застосовують ефекти всіх карт союзу зі Стрегобором, які вони мають.

Після застосування ефектів розкритих карт союзу ці карти скидають.



Нерозіграні карти союзу з іншою стороною залишаються лежати долілиць біля планшетів гравців для наступних розділів.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ІСТОРІЇ

КІНЕЦЬ ГРИ

Скиньте всі закриті карти союзів, не застосовуючи ефектів.

Втрачання очок досвіду

Протягом проходження цієї історії деякі ефекти можуть призвести до того, що гравці втрачати очки досвіду. У такому разі маркер на треку переможних очок треба переміщувати ліворуч.

Якщо після втрати очок досвіду маркер гравця переміщується за поділку вже розблокованого вміння, то гравець не втрачає цього вміння. Якщо після повторного набирання очок досвіду маркер переміщується на поділку розблокування вже використаного вміння, то це вміння не стає знову доступним для використання.

КАРТИ СОЮЗІВ МОЖУТЬ МАТИ ТАКІ ЕФЕКТИ

Наберіть 1 очко досвіду



Отримайте 1 зображений активний символ



Втратьте 1 активний символ, щоб отримати 2 активні символи іншого типу



Втратьте 1 неактивний символ, щоб набрати 2 очки досвіду



ЕФЕКТИ КАРТ ДІЙ

Карта з ефектом впливає на:

- саму себе;
- усі попередні карти в ряді хронології;
- усі символи в запасі жетонів.

Результат ефекту карти застосовують тільки тоді, якщо виконується його умова.



умова

результат

Умова може передбачати:

- наявність певного символу або карти певного кольору;
- втрату певного символу.

Умова	Опис
	Утратити символ (як-от дослідження).
	Утратити 1/2/3 символи (як-от дослідження).
	Утратити 1/2/3 неактивні символи.
	Мати у своєму ряді хронології 2 чи більше карт зазначеного кольору (як-от червоного).
	Мати у своєму ряді хронології 3 чи більше карт зазначеного кольору (як-от червоного).
	Мати у своєму ряді хронології рівно 1 карту зазначеного кольору (як-от зеленого).
	Мати у своєму ряді хронології рівно 2 карти зазначеного кольору (як-от червоного).
	Мати у своєму ряді хронології 1/2/3 карти зазначеного кольору (як-от зеленого).
	Мати у своєму ряді хронології 1/2/3 неактивні символи.
	Мати у своєму ряді хронології 2 чи більше неактивні символи.

Гравець повинен завжди якнайповніше застосовувати ефект зіграної карти дії. Не можна взагалі не застосовувати ефект.

Результат 1/2/3 деяких ефектів змінюється залежно від рівня виконання умови.



Якщо внаслідок ефекту треба вилучити будь-який символ, гравець вибирає будь-який відповідний символ, скидаючи жетон цього символу або накриваючи цей символ на картах жетонами втрачених символів. *Примітка.* Якщо умова вимагає, щоб гравець мав точну кількість указаних символів або кольорів, а гравець має більше, то він не виконує умову.

Результат	Опис
	Набрати 3 очки досвіду.
	Набрати 1/2/3 очки досвіду (залежно від рівня виконання умови).
	Отримати 1/2/3 активні символи (залежно від рівня виконання умови), що відповідають шляху ліворуч.
	Отримати 1/2/3 активні символи (залежно від рівня виконання умови), що відповідають шляху праворуч.
	Отримати 2 активні символи, що відповідають шляху ліворуч.
	Отримати 2 активні символи, що відповідають шляху праворуч.
	Отримати по кожному 1 активному символу.
	Отримати 2 зображені символи (як-от 2 символи бою).
	Отримати 1/2/3 зображені символи (залежно від рівня виконання умови).
	Отримати зображені символи: 1 дослідження, 1 бій та 1 магія.