

THE
WITCHER®
СТАРИЙ СВІТ

НАБІР ПРИГОД
Доповнення

ЗАГУБЛЕНА КОНЯКА
Доповнення

ЦІРІ
Доповнення



ВМІСТ КОРОБКИ

Набір компонентів Цірі



1 планшет гравця



1 фігурка відьмачки з кольоровою підставкою



1 карта особливої дії відьмачки



5 дерев'яних маркерів



1 дерев'яний маркер щита

Загублена коняка



1 фігурка загубленої коняки



1 карта загубленої коняки

Набір пригод



10 початкових карт дій



4 карти трофеїв



200 карт досліджень і подій



1 жетон відьмачки



1 пластиковий жетон відьмачки



1 жетон спеціалізації



12 жетонів пригод

ЗАГУБЛЕНА КОНЯКА

ЗМІНИ ПІД ЧАС ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ



На початку гри після завершення всіх приготувань гравець, що ходитиме останній, бере 2 жетони локацій з будь-якого стосу, вибирає один з них і розміщує там фігурку загубленої коняки. Після цього всі жетони затасовують назад у відповідний стос.

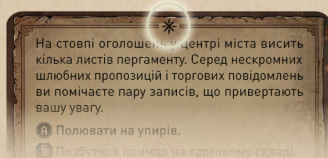


НАБІР ПРИГОД

ЗМІНИ ПІД ЧАС ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ



На всіх картах цього доповнення є спеціальний символ ✱, за яким їх відрізняють від карт базової гри.



Затасуйте карти дослідження із доповнення «Набір пригод» у колоду досліджень.

Карти подій із доповнення «Набір пригод» пронумеровані від 57 до 137. Не перетасовуючи, додайте їх до колоди подій за порядком номерів.

Розмістіть жетони пригод біля ігрового поля.

Доповнення «Набір пригод» можна поєднувати з усіма іншими доповненнями, крім «Дикого Гоню».

ЗМІНИ ПЕРЕБІГУ ГРИ



Загублена коняка залишатиметься у своїй локації, доки туди не дістанеться хтось із гравців. Будь-який гравець, що зайшов у локацію із загубленою конякою, може спробувати скористатися нею для подорожі. Знайшовши загублену коняку, киньте кубик і застосуйте ефект із карти загубленої коняки згідно з результатом кидка. Потім відкладіть фігурку коняки.

Після розіграшу фази I свого ходу розмістіть фігурку загубленої коняки на ігровому полі відповідно до вказівок із розділу «Зміни під час приготувань до гри».

Доповнення «Загублена коняка» можна поєднувати з усіма іншими доповненнями, крім «Дикого Гоню».

ЗМІНИ В СОЛО-ГРІ



Окрім карти досліджень із цього доповнення вказують гравцеві взяти карту події на руку, не показуючи її іншим гравцям. У соло-грі ви можете не зважати на цю вказівку й не брати таку карту.

родичку. Однак ви помічаєте, що більшість дівчат занудьгували, почувши, що вбивати монстрів — то нічого особливого.

Візьміть будь-який 1 жетон слідів.

Візьміть на руку 1 жетон 118, не показуйте її іншим гравцям.

ЦІРІ

Цірі — нова відьмачка. Нею можна грати так само, як іншими відьмаками. Однак зауважте, що попри появу шостого ігрового персонажа, гра не розрахована на шістьох гравців.

ЗМІНИ ПІД ЧАС ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ



Цірі розпочинає гру в Школі Вовка. Саме там вона може вдосконалювати свою спеціалізацію. Покладіть жетон спеціалізації Цірі на ігрове поле біля надрукованого символу Школи Вовка.



СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ ЦІРІ

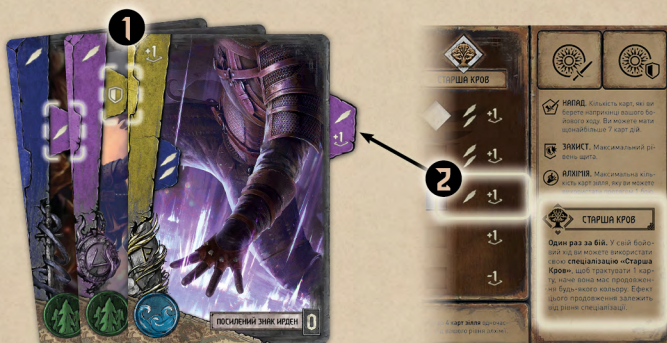


Цірі — дитя Старшої Крові

Один раз за бій. У свій бойовий хід тракуйте 1 карту, наче вона має продовження будь-якого кольору. Ефект цього продовження залежить від рівня спеціалізації.

Приклад використання спеціалізації «Старша Кров»:

- 1 Гравець розіграє комбінацію.
- 2 Він використовує свою спеціалізацію «Старша кров» рівня III, щоб додати до останньої карти пурпурове продовження.



- 3 Завдяки цьому продовженню гравець розіграє у своїй комбінації такі карти:



ТВОРЦІ

Автор гри

Лукаш Возняк

Розроблення гри

Рафал Які

Графічний дизайн

Давид Бартломейчик, Міхал Длуґай

Сюжет

Барнаба Друкала

Повний список творців — у книзі правил базової гри.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладачі

Володимир Кузнецов, Алла Костовська

Редактори

Сергій Лисенко, Святослав Мишаць

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

