THE
WITCHER®
СТАРИЙ СВІТ
АВТОР ГРИ:
ЛУКАШ ВОЗНЯК
CD PROJEKT RED®
GEEKACH
GO ON BOARD

# ВСТУП

## ПЕРЕДМОВА ДО ЛІТОПИСІВ
## БЕННО КОБАРТА, МАНДРІВНИКА Й ДОСЛІДНИКА

*Дорогий читачу, хочеш дізнатися правду про світ? Він такий же огидний, як вилите на лайно відро помиїв. І не треба бути дуже розумним чи всюди побувати, щоб зрозуміти, який він насправді. Досить один раз глянути на нього з вікна. Ненависть, чвари, безчестя, а ще ті прокляті монстри — оце наш світ. Цінтра, Новіград, Визіма чи Венґерберґ — скрізь однаково. Я бував у всіх тих місцях і, клянуся могилою моєї покійної матінки, будь-яке з них паскудніше за інше.*

*Звісно, є чимало людей, що заплющують очі на жорстокість, біди та просто живуть своїм життям. Але знаєш що, незнайомцю? Долі на них начхати. Рано чи пізно вона дасть їм добрячого копняка під сраку.*

*Чи так було завжди? Аж ніяк. Кажуть, що з давніх-давен це було чудове місце для життя. Ґноми жили в мирі з краснолюдами або принаймні намагалися не лізти одне одному попід ноги... І таке співіснування не змінилося навіть із появою ельфів.*

*Не всі джерела однаково свідчать про те, що сталося пізніше, а кожен мудрець має щодо цього свою думку. Запитайте чародія, і він розповість вам одне, запитайте ельфа, і той розповість вам геть інше. А втім, усім версіям притаманні певні спільні моменти. Ось вони.*

*Багато століть тому відбулася Кон'юнкція Сфер. Не питайте мене, що це таке чи як воно сталося. Я тільки знаю, що це, мабуть, був добрячий вибух, бо, бачте, світи зіткнулися. Унаслідок того з'явилися тріщини, і різні істоти почали перетинати межі між світами. Наш світ, мабуть, видавався ідилічним для багатьох з них, бо раптом він наповнився новими виродками. Тепер ми звемо їх монстрами, ніби ми забули, що перші люди теж повинні були пройти через одну таку тріщину. Ми такі ж монстри, як утопці чи упирі, але вголос такого ніхто не казатиме.*

*Разом з монстрами в наші землі прийшла магія, і невдовзі після цього перші люди опанували її та навчилися використовувати у власних цілях. Ми називаємо таких людей чародіями. Коли вони не були зайняті боротьбою за владу та змовами один проти одного, то намагалися вигадати способи поліпшення цього світу. І таки вигадали, бодай їх усіх грім побив.*

*Певен, що ви чули про відьмаків. Можливо, навіть бачили одного з них. Відьмаків створили в результаті недолугих магічних експериментів. Вони мутанти, що мандрують світом й убивають монстрів за гроші. Кожен з цих убивць носить по два мечі — залізний проти людей і срібний проти монстрів. Утім, як я вже казав, для мене це одна чортівня. Перші відьмаки мали власну гільдію, але навіть вони були зі своїми вадами. Тож і між ними пішли тріщини. Кожен, здавалося, мав своє бачення того, як удосконалити відьмацьке ремесло. Отак і зародилися школи. Я чув про Вовків — майстрів фехтування, і про Грифонів, які трохи цікавляться магією і підтримують лицарські традиції. Ще є товстошкірі Ведмеді та славнозвісні швидкі Коти. І Гадюки. Гадюк ліпше уникати й не пхатися до них.*

*Як на мене, відьмаки не дуже відрізняються від людей. Є серед них і покидьки, і такі, що стануть вам добрими приятелями. Знав я декотрих, що не мали ні гонору, ні совісті, але також знав і тих, хто мандрував цим світом, намагаючись хоч трохи покращити його. Монстрів більшає і більшає, а сільські префекти не поспішають брязкати гаманцями. Тому вбивць монстрів нині легше знайти на полюванні. Принаймні тих, кому вдалося вижити після Випробування Травами й усіляких інших перевірок. Але, розумієте, ніхто ніколи й не обіцяв, що життя буде легким чи приємним. Іноді треба навіть трохи ризикнути власною шкурою просто для того, щоб відчути смак невеличкої пригоди.*

*Я вже плету таке, що й купи не тримається, а це ж лише початок. Багацько я побачив у своєму житті, чимало бувальщин можу вам оповісти й різні місця описати. Якщо вам цікаво дізнатися більше про цей наш світ, то читайте далі, а потім рушайте власним шляхом. Боягуз вмирає сто разів, а сміливець лише раз. Не забувайте, що пані Удача любить сміливців і зневажає боягузів.*

# ОГЛЯД

У грі «**Відьмак. Старий світ**» ви берете на себе роль відьмака, щоб поринути в історії, які відбувалися за сотні років до подій Саги. Світ, який ви відкриватимете, сповнений складних рішень, а небезпеки чигатимуть на вас на кожному кроці. Расова ненависть, брехливі чародії, чвари правителів і жаскі монстри, що з'явилися на континенті після Кон'юнкції Сфер... Це все означає, що не варто вирушати в таку небезпечну подорож, не озброївшись мечем.

Ваші загострені відчуття й відьмацький вишкіл перетворили вас на вбивцю монстрів і мисливця за трофеями. Це ваша професія — ви полюєте й убиваєте монстрів, поки вам за це хтось платить.

Після падіння Ордену Відьмаків утворилося п'ять нових шкіл: Вовка, Грифона, Ведмедя, Кота й Гадюки. Кожна школа по-різному навчає своїх адептів і живе за своїми власними законами. Завершивши навчання у фортеці вашої школи, ви починаєте свою подорож не лише для того, щоб розвідати все навколо й заробити на миску каші, але й щоб здобути славу та примножити гордість за школу, чий медальйон ви носите.

# ТВОРЦІ

GO ON BOARD

**Автор гри й керівник проєкту**
Лукаш Возняк

**Сюжет**
Барнаба Друкала

**Переклад**
Міхал Кубяк

**Маркетинг**
Лукаш Сімінський,
Павел Подґрудний

**Художнє керівництво**
Давид Бартломейчик

**Графічний дизайн**
Давид Бартломейчик, Міхал Длуґай

**Дизайн фігурок**
Томаш Каліш, Роберт Курек

**Оформлення мапи**
Демієн Маммоліті

**Книжка правил**
Джонатан Бобал, Катажина Фібіґер,
Лукаш Кемпінський

**Основні тестувальники**
Лукаш Шопка, Міхал Спрісак,
Пшемислав Цемнієвський,
Оля Возняк, Міхал Ґринь

Тестувальна група
«Pamper»

**Розробники гри**
Лукаш Шопка, Міхал Ґринь

**Рекламне відео**
Томаш Бар / Студія «Неху»,
Мацей Климчак,
Ян Шостаковський, Лівія Клупс

CD PROJEKT RED®

**Розроблення гри
й керівництво проєктом**
Рафал Які

**Редактори**
Марцін Блаха, Томаш Матера

**Коректори**
Марцін Лукашевський,
Роберт Малиновський,
Раян Боуд, Лукаш Ґренда

**Оформлення обкладинки**
Валерій Веґера

**Дизайн логотипа**
Ірина Морару

**Дизайн фігурок
і художнє керівництво**
Павел Маленчук, Давид Коваль

**Графічний дизайн
і художнє керівництво**
Пшемислав Ющик

**Рекламне відео**
Яцек Кроґульський,
Марцін Бавольський,
Ґжеґож Міхалак, Адам Дудек

**Відеопродюсери**
Міхал Кшемінський,
Маґдалена Дарда-Ледзіон

**Сценарій та озвучення**
Борис Пугач-Мурашкевич

**Соціальні мережі та PR**
Марцін Момот, Радек Ґрабовський,
Аліція Козера

**Юридичні питання**
Кінґа Палінська

GEEKACH

**Керівник проєкту**
Олександр Ручка

**Випускова редакторка**
Алла Костовська

**Перекладачі**
Святослав Михаць,
Володимир Кузнєцов

**Редактор**
Сергій Лисенко

**Дизайн і верстка**
Артур Патрихалко

**Особлива подяка**
Юрій Голубенко, Владислав Дубчак,
Анна Вакуленко, Ганна Жукова,
Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,
Сергій Іщук та Сергій Тодоров

## Ілюстрації

Адріан Сміт, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Ґавел, Боґна Ґавронська, Браян Сола, Дієго де Альмейда Перес, студія «Grafit», Кароль Берн, Катажина Беус, Катажина Малиновська, Лоренцо Мастроянні, Мацей Лашкевич, Мануель Кастаньйон, Марек Мадей, Неманья Станкович, Сандра Хлевінська, Яма Орсе

CD PROJEKT®, The Witcher® — зареєстровані торгові марки CD PROJEKT S. A.

© 2022 CD PROJEKT S. A.
Усі права застережено.
Усі інші права та торгові марки належать відповідним власникам.

# ВМІСТ КОРОБКИ

1 ігрове поле

90 карт дій

28 карт зілля

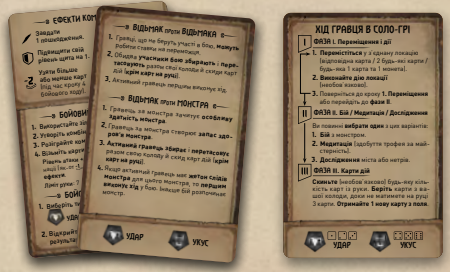
Карти досліджень і подій

36 карт
дослідження міст

36 карт
дослідження нетрів

8 карт трофеїв
за майстерність

56 карт подій



10 карт-пам'яток та 1 карта-
пам'ятка для соло-гри

2 набори по 5 кубиків для відьмацького покеру

35 монет

1 жетон зачиненої таверни

18 жетонів локацій

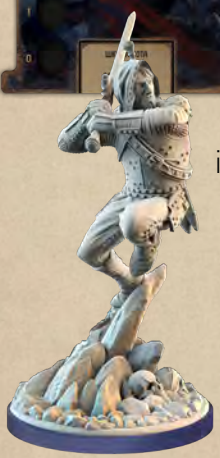
## Монстри

28 карт монстрів

28 жетонів монстрів

20 бойових карт монстрів

## 5 наборів компонентів гравця, кожен з яких містить:



1 планшет гравця і 15 додаткових жетонів імен відьмаків

1 жетон відьмака

10 початкових карт дій

5 дерев'яних маркерів

1 дерев'яний маркер щита

4 карти трофеїв

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

> **Примітка.** Першу партію у «Відьмака» ми радимо вам зіграти соло або вдвох чи втрьох.

## ❶ Ігрове поле

Покладіть ігрове поле на середину стола.

## ❷ Колода карт дій

Перетасуйте всі карти дій і покладіть їх долілиць, утворюючи колоду дій.

Далі створіть запас карт дій:

1. Відкривайте карти дій, доки не відкриєте 3 карти з ціною «0» (ціну вказано в правому нижньому кутку карти). Покладіть ці 3 карти горілиць у 3 крайні праві комірки ігрового поля в довільному порядку.
2. Решту відкритих карт (якщо такі є) поверніть у колоду дій. Потім перетасуйте всю колоду й покладіть її долілиць на вказане місце ігрового поля.
3. Відкрийте 3 верхні карти з колоди дій. Покладіть їх горілиць у 3 вільні комірки ігрового поля в довільному порядку.

## ❸ Колода карт зілля

Перетасуйте всі карти зілля і покладіть їх колодою долілиць на вказане місце біля ігрового поля.

## ❹ Карти трофеїв за майстерність

Якщо у грі бере участь **2** чи **3 гравці**:

- Покладіть по 1 карті трофея за майстерність для кожної майстерності (напад, захист, алхімія і спеціалізація) на відповідне місце ігрового поля.
- Позосталі 4 карти поверніть у коробку.

Якщо у грі бере участь **4** чи **5 гравців:**

- Покладіть **усі** карти трофеїв за майстерність на відповідне місце біля ігрового поля.

Якщо ви граєте **соло:**

- Див. розділ «Соло-гра» (с. 33).

## ❺ Колоди досліджень і подій

**Не перетасовуйте колоду подій!** Карти повинні залишатися в колоді за порядком номерів, указаних на звороті карт. Покладіть долілиць нетасовану колоду на відповідне місце ігрового поля (номерами карт догори).

Окремо перетасуйте дві колоди досліджень. Покладіть кожну з них на відповідне місце ігрового поля.

## ❻ Монети й покерні кубики

Покладіть усі монети й два набори покерних кубиків біля ігрового поля.

## ❼ Жетони локацій

Посортуйте всі жетони локацій за типами місцевості (ліси, гори, водойми) й утворіть із них 3 стоси. Окремо перетасуйте кожен з цих стосів і покладіть їх долілиць біля ігрового поля.

Візьміть по 1 жетонові з кожного стосу й покладіть їх горілиць на відповідні комірки ігрового поля.

## ❽ Монстри

1. Посортуйте всі карти монстрів на 3 окремі стоси (залежно від їхнього рівня: I, II або III) і покладіть їх горілиць біля ігрового поля, стороною з зображенням монстра, очками здоров'я та особливою здатністю догори.
2. Посортуйте всі жетони монстрів на 3 окремі стоси (залежно від їхнього рівня: I, II або III). Окремо перетасуйте кожен з цих стосів і покладіть їх долілиць біля карт монстрів.
3. Візьміть 3 жетони зі стосу жетонів монстрів рівня I. Навмання покладіть по 1 з цих жетонів біля кожного відкритого жетона локації на ігровому полі в секції монстрів.

   **Гра вдвох.** Натомість візьміть 2 жетони зі стосу жетонів монстрів рівня I та 1 жетон зі стосу жетонів монстрів рівня II. Перший гравець вибирає тип місцевості для монстра рівня II.
4. Переверніть жетони монстрів горілиць.
5. Перемістіть жетон монстра на локацію, указану на жетоні локації. Покладіть жетон біля локації, не накривайте жетоном тип місцевості ігрового поля.
6. Потім знайдіть карту монстра, що відповідає жетонові, і покладіть її на ігрове поле прямо під відповідним жетоном локації.
7. Перетасуйте колоду бойових карт монстрів та покладіть її біля ігрового поля.

*Приготування до гри вдвох*

### 9 Перший гравець і карти-пам'ятки

Гравець, що останнім читав книжку про відьмака Ґеральта, стає першим гравцем. Або можете вибрати його навмання.

Кожен гравець бере **2 карти-пам'ятки («Дії»** та **«Бій»)**.

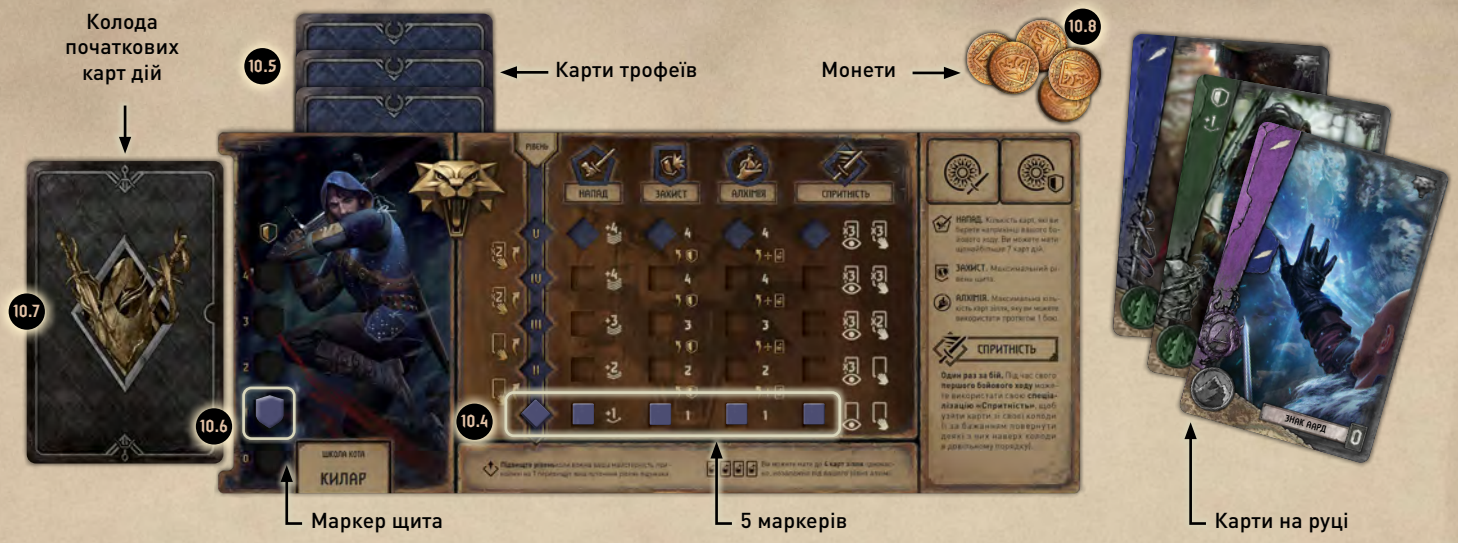
### 10 Компоненти гравця

Індивідуальні приготування:

1. Починаючи з гравця **праворуч** першого гравця і **далі проти годинникової стрілки**, кожен гравець бере планшет гравця і виконує такі кроки (по одному за раз):
   - Долілиць тасує всі (невибрані) **планшети**.
   - Потім бере два з них — один залишає собі, а інший повертає до решти планшетів.
   - Наступний гравець повторює два попередні кроки. Так триває, доки всі гравці не виберуть собі по планшету.

   ***Роз'яснення.*** *Перший гравець останнім вибирає собі планшет. У партії вп'ятьох перший гравець бере той планшет, що залишився останнім.*

   ***Варіант.*** *Гравці можуть домовитися й вибирати планшети будь-яким іншим способом.*
2. Кожен гравець бере **жетон відьмака** кольору своєї школи й кладе його на найнижчу поділку треку трофеїв.
3. Узявши **фігурку відьмака**, що відповідає вибраному планшету, кожен гравець вставляє основу фігурки в **підставку відповідного кольору**. Потім усі гравці розміщують свої фігурки на локації відповідних відьмацьких шкіл.




4. Узявши **5 маркерів** кольору вашої школи, покладіть по 1 з них на кожну з **комірок 1-го рівня** всіх 4 треків майстерності й треку рівня відьмака.

5. Візьміть стільки ваших **карт трофеїв**, скільки у вас суперників (тобто 3 карти в грі вчотирьох). Покладіть ці карти долілиць під ваш планшет.

6. Візьміть **маркер щита** кольору вашої школи й покладіть його на поділку «1» вашого треку щита.

7. Візьміть **10 ваших початкових карт** (ці карти можна відрізнити за символом вашої школи в правому верхньому куті). Перетасуйте їх і покладіть колодою долілиць на відповідне місце біля вашого планшета.

8. Відповідно до кількості гравців і порядку ходів:
   - візьміть указану кількість **монет** і покладіть їх біля вашого планшета;
   - візьміть указану кількість **карт** з вашої колоди.

| | 2 гравці | 3 гравці | 4 гравці | 5 гравців |
|---|---|---|---|---|
| **1-й гравець** | 3 карти, 2 монети | 3 карти, 2 монети | 2 карти, 4 монети | 2 карти, 5 монет |
| **2-й гравець** | 5 карт, 4 монети | 4 карти, 4 монети | 3 карти, 5 монет | 3 карти, 5 монет |
| **3-й гравець** | X | 5 карт, 6 монет | 4 карти, 6 монет | 4 карти, 5 монет |
| **4-й гравець** | X | X | 5 карт, 7 монет | 4 карти, 7 монет |
| **5-й гравець** | X | X | X | 5 карт, 7 монет |

9. Поверніть усі невикористані компоненти гравців у коробку.

   Якщо в тексті написано «X монет», то «X» означає саме загальну вартість, а не кількість монет.

## Зміни в приготуваннях до гри з 4 і 5 гравцями

Перед тим як грати вчотирьох чи вп'ятьох, ми радимо спершу зіграти з меншою кількістю гравців (від 1 до 3). Коли кожен гравець добре знатиме засади гри, вона проходитиме набагато комфортніше.

Якщо ви граєте вчотирьох чи вп'ятьох, то **після** звичайних приготувань до гри виконайте 2 додаткові кроки:

1. Приготуйте **додатковий стос** жетонів монстрів рівня I.

   *Розмістіть цей стос долілиць біля секції монстрів на ігровому полі.*

   Для **гри з 4 гравцями:**
   - візьміть зі стосу один випадковий жетон монстра рівня I.

   Для **гри з 5 гравцями:**
   - візьміть зі стосу два випадкові жетони монстрів рівня I.

2. Кожен гравець вибирає **одну** зі своїх майстерностей і підвищує її на 1 рівень.

   *Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі гравці виконують цей крок.*

# ПЕРЕБІГ ГРИ

## МЕТА ГРИ

У грі «Відьмак. Старий світ» кожен гравець керує відьмаком, що пройшов науку в одній із п'яти шкіл. Ви вирушаєте в мандри безкрайнім континентом, щоб удосконалювати свої вміння, битися і здобувати славу. Гравці виконуватимуть ходи за годинниковою стрілкою. Перемагає той гравець, який протягом гри першим здобуде 4 трофеї, відстоявши честь своєї відьмацької школи та прославивши її!

Трофеї можна здобувати кількома способами: перемагаючи монстрів (основний спосіб), перемагаючи у двобоях інших відьмаків або підвищуючи будь-яку свою майстерність до 5-го рівня.

**Як користуватися цією книжкою правил?**

Найкращий спосіб навчитися правил гри «Відьмак. Старий Світ» — це прочитати наступні чотири розділи цієї книжки в такому порядку:

- «Основи гри» (с. 9),
- «Пояснення ходу гравця» (с. 12),
- «Бої» (с. 20),
- «Дії локацій» (с. 35).

Ми також радимо дотримуватися цього порядку, коли ви навчатимете гри новачків. Просто зосередьтеся на основних правилах, щоб допомогти їм збагнути засади ігроладу.

**Золоте правило**

Текст карти пріоритетніший за правила:

- Якщо будь-який текст на карті суперечить якомусь правилу з цієї книжки, то дотримуйтеся вказаного на карті.
- Якщо гравці не погоджуються щодо того, як треба розіграти ефект: **розіграйте його так, як буде найцікавіше для сюжету гри.**

## ОСНОВИ ГРИ

### Карти дій

Кожен гравець починає з особливою колодою з 10 карт дій. Протягом гри ви можете не лише отримувати нові карти, але й позбуватися деяких з них, поліпшуючи власну колоду!

Карти дій можна використовувати різними способами. Ви можете зіграти кожну карту, щоб:

1. Переміститися

   *або*

2. Скористатися бойовою здатністю.

У нижньому лівому куті карти зображено символ місцевості (див. «Переміщення», с. 12).

У нижньому правому куті зображено назву й ціну карти (див. «Карти дій», с. 18).

У верхній лівій частині карти зображено здатність, яку можна використати під час атаки (див. «Бойовий хід відьмака», с. 22).

Усього є 5 типів карт: стрімкої атаки (сині), потужної атаки (червоні), ухиляння (зелені), захисних знаків (жовті), атакувальних знаків (пурпурові).

Правила колоди кожного гравця:

- **Завжди** тримайте її долілиць ліворуч свого планшета.
- Зазнавши виснаження (с. 29), ви завжди можете продивитися всі карти у своїй колоді. Ви також можете проглянути всі карти у вашій колоді внаслідок ефекту певних карт досліджень. Крім того, можете проглядати свою колоду, коли ви неактивний гравець і не берете участі в бою. Проглянувши колоду, ви повинні перетасувати її та покласти долілиць.

Правила скиду кожного гравця:

- **Завжди** тримайте скид горілиць ліворуч вашої колоди.
- Якщо будь-який ефект змушує вас **скинути карту,** покладіть її горілиць у ваш скид.

Правила знищення карти:

- Якщо будь-який ефект змушує вас знищити карту, поверніть її назад у коробку. У цій партії її більше не можна використовувати.

## Майстерності й рівень відьмака

На вашому планшеті зображено 4 майстерності.

Три крайні ліві майстерності однакові на планшетах усіх гравців:

**Напад** допоможе вам брати більше карт під час бою.

**Захист** допоможе блокувати більше пошкоджень під час бою.

Щоразу, коли ви підвищуєте рівень захисту, негайно підвищте рівень щита на 1 на треку щита.

**Алхімія** допоможе вам вживати більше магічного зілля під час бою.

Щоразу коли ви підвищуєте рівень алхімії, то негайно отримуєте 1 верхню карту зілля з колоди зілля.

Крайня права майстерність — це **спеціалізація**. Вибравши під час приготувань певну відьмацьку школу, ви володітимете її особливою майстерністю:

Отже, кожен відьмак має свою **спеціалізацію** (докладніше про це див. с. 34).

## Підвищення рівня

Щойно рівень кожної вашої майстерності перевищуватиме ваш поточний рівень відьмака, ви негайно підвищуєте його до наступного рівня.

- Підвищивши рівень відьмака до II або III, негайно візьміть 1 карту з вашої колоди дій.
- Підвищивши рівень відьмака до IV або V, негайно візьміть 2 карти з вашої колоди дій.

*1. Гравець підвищує свій рівень алхімії, тож він пересуває маркер майстерності алхімії в комірку 2-го рівня.*

*2. Тепер, коли гравець досягнув принаймні 2-го рівня кожної майстерності, він підвищує свій рівень відьмака до II.*

> **Примітка.** Іноді під час бою або дослідження ви знижуєте свій рівень майстерності. Однак ви ніколи не знижуєте свій рівень відьмака, навіть якщо рівні всіх ваших майстерностей стали нижчі за ваш поточний рівень відьмака.
>
> Якщо ви підвищили будь-яку вашу майстерність до 5-го рівня, то вже не знижуєте її рівень до кінця партії.

## Жетони локацій

Жетони локацій зберігають долілиць біля ігрового поля. Вони потрібні для кількох ігрових цілей. Щоб уникнути можливої плутанини, ми вирішили розповісти про них тут, а потім уже перейти до пояснення правил.

Отже, жетони локацій використовують кількома способами:

- Щоб показати, де перебуває монстр (жетони кладуть горілиць у визначені комірки поля).

### Роз'яснення щодо жетонів локацій

- Якщо вам треба взяти жетон локації певного типу місцевості, а його немає в запасі, ви не можете здійснювати пошук слідів чи брати жетони слідів монстра, що займає локацію цього типу.
- Якщо карта дослідження вказує вам взяти жетон локації певного типу місцевості, а його немає в запасі, візьміть жетон локації іншого типу місцевості. Якщо запас вичерпався, ви не можете розіграти відповідну пригоду і маєте скинути карту дослідження.

- Щоб позначити конкретну локацію, коли це потрібно для пригоди.

- Як жетони слідів конкретного монстра (їх зберігають долілиць на планшеті). Наприклад, жетон лісу вважають жетоном слідів монстра, що на ту мить перебуває в лісовій локації.

### Особлива локація Школи Мантикори

На мапі є особлива локація, що не має відповідного жетона локації. Номер цієї локації «0», її можна побачити на сході мапи. Хоча у грі не буде ані монстрів, ані слідів, ані пригод, пов'язаних з цією локацією, вона все одно матиме дії локації, які гравці можуть виконати (див. «Дії локацій», с. 35). Відьмак зі Школи Мантикори з'явиться в доповненні «Стежки монстрів», тому докладніше про нього ви прочитаєте в правилах того доповнення.

## Зілля

Зберігайте свої невикористанні карти зілля горілиць біля свого планшета.

Ви можете мати до 4 карт зілля одночасно, незалежно від вашого рівня алхімії.

Якщо ви перевищили цей ліміт, то скиньте будь-які карти зілля, щоб у вас залишилося щонайбільше 4 карти зілля.

# ПОЯСНЕННЯ ХОДУ ГРАВЦЯ

Хід кожного гравця складається з **3 фаз**:

I. **Переміщення і дії**

II. **Бій, медитація або дослідження**

III. **Карти дій**

Для зручності ми також поділили ігрове поле на окремі секції для фаз I, II та III.

Коли всі гравці добре ознайомляться з ігроладом, то ходи (фази) одного гравця можуть виконуватися одночасно з ходами наступного гравця (якщо на рішення цього гравця не впливають дії попереднього гравця). У фазі III гравці переважно розпоряджаються картами. Поки активний гравець займається цим, наступний гравець уже може починати фазу I свого ходу.

*[...] Отто нахилився через стіл і втупився в мене осоловілими від місцевого самогону очима. Мушу визнати, що ніде в світі не женуть краснолюдський напій такої міцності, як у горах Магакам. Навіть у найлютішу зиму він зігріває кістки так, ніби в них відроджується фенікс... Тож Отто нахиляється і гордовито заявляє мені, що краснолюди нікого не бояться. Далі він пояснює, що багато років тому його нарід створив складні мережі. Якщо треба, можна й шахту затопити, а можна переховуватися в ній під час війни. Я відповів, що це велике щастя, що їм не довелося перевірити ці мережі в дії, і попрохав його налити, бо ж мої вуса перетворилися на бурульки. Але думка про те, наскільки відрізняються ці гірські краснолюдські краї від інших і наскільки відмінна натура в тутешніх жителів, надовго засіла в моїй голові. За наступні роки я дізнався, що двох однакових країв не буває, як і двох однакових сніжинок. І кожна земля варта того, щоб відкрити її для себе!*

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу III, «Опис світу».

## ФАЗА I. Переміщення і дії

*Відьмак подорожує неосяжним континентом. Це можуть бути довгі мандри. Ви відвідаєте великі міста, де зможете приготуватися до вашого наступного полювання.*

У фазі I активний гравець використовує карти, щоб переміщуватися і відвідувати різні локації, виконуючи їхні дії.

У цій фазі активний гравець може переміщуватися і виконувати дії кілька разів.

Активний гравець також може вирішити повністю пропустити цю фазу й відразу перейти до фази II.

### 1. Переміщення

**Щоб переміститися**, скиньте карту (карти) з руки й перемістіть вашу фігурку відьмака у **з'єднану локацію** за такими правилами:

- **Символ місцевості** на скинутій карті визначає тип місцевості, куди ви можете переміститися.
- Ви можете скинути **будь-які 2 карти** (з будь-якими символами місцевості), щоб переміститися у з'єднану локацію **будь-якого типу місцевості**.
- Ви можете скинути **будь-яку 1 карту** (з будь-яким символом місцевості) та **1 монету**, щоб переміститися у з'єднану локацію **будь-якого типу місцевості**.
- Якщо карта має **універсальний символ**, ви можете скинути лише цю **1 карту**, щоб переміститися у з'єднану локацію **будь-якого типу місцевості**.

#### З'єднана локація

Це «сусідня» локація, куди ви можете добратися позначеною на мапі дорогою. Тобто під час переміщення ви не можете «перескакувати» через локації.

### Роз'яснення щодо переміщень

- Крок 2 фази I необов'язковий, тому ви можете **переміщуватися будь-яку кількість разів** перед тим, як перейти до кроку 2. За кожне переміщення ви скидаєте карту (чи карти).
- Перед тим як перейти до кроку 2, ви **повинні переміститися принаймні 1 раз**. Ви не можете почати хід з виконання дій у своїй локації.
- Ви можете переміститися в локацію **незалежно від того, скільки суперників і монстрів** уже перебуває там.
- Деякі локації з'єднані водним шляхом.

## 2. Покер і дії локацій

Ви в довільному порядку **можете:** виконати **дію локації**, зіграти в **покер** і/або **розіграти пригоду** (див. с. 17). Потім переходьте до кроку 3.

**а) (Необов'язково) Дія локації**

Кожна локація містить особливу **дію локації**, зображену біля неї на ігровому полі.

Коли ви перемістилися в локацію, то **можете** виконати дію цієї локації.

Дію кожної локації можна виконати лише **1 раз** за хід (зокрема коли ви залишаєте локацію, а потім повертаєтеся туди впродовж того самого ходу).

Докладніше про дії локацій на с. 35.

### Роз'яснення щодо дій локацій

- Ви можете виконати дію локації, навіть якщо в ній перебувають інші відьмаки або монстри.
- Щоб виконати дію в початковій локації, ви мусите покинути її, а потім повернутися в цю локацію впродовж вашого ходу.

**б) (Необов'язково) Зіграти у відьмацький покер з іншим відьмаком**

За бажанням ви можете зіграти в покер з іншим відьмаком у вашій поточній локації.

Щоходу ви можете **по одному разу** зіграти в покер з **кожним** відьмаком.

### Роз'яснення щодо відьмацького покеру

- Ви не зобов'язані грати в покер і можете вибрати, з ким саме гратимете.
- Щоб зіграти в покер у вашій початковій локації, ви мусите **покинути її та повернутися назад** під час кроку 1 (як завжди, використовуючи карти для кожного переміщення).
- Якщо ви вирішили виконати дію локації, то все одно можете зіграти в покер з іншим відьмаком — **або до дії, або після неї**.
- Якщо ви зіграли з відьмаком у покер, то не можете битися з ним у фазі II цього ходу.
- *Правила відьмацького покеру читайте далі, а також на карті-пам'ятці.*

## 3. Вирішіть, що робитимете далі:

Якщо ви все ще маєте карти, то можете переміщуватися і виконувати відповідні дії фази I.

Ви також можете вирішити перейти до фази II, зберігши решту карт.

Якщо у вас не залишилося карт, то переходьте до фази II.

# ПРАВИЛА ВІДЬМАЦЬКОГО ПОКЕРУ

Виберіть відьмака у вашій локації. Він **не може відмовитися грати**. Ви не можете вибрати відьмака, що не має монет.

### Щоб зіграти у відьмацький покер, послідовно виконайте такі кроки:

1. **Обидва** учасники покерного поєдинку ставлять по 1 монеті кожен, утворюючи **покерний кон**.
2. Додайте до кону ще 1 монету **з банку** — це місцевий гравець вирішив ризикнути своїми грошима. Отже, на кону загалом 3 монети.
3. Обидва гравці беруть набір з 5 кубиків і одночасно кидають їх.
4. Неактивний гравець може перекинути свої кубики один раз.
5. Після цього активний гравець також може перекинути свої кубики один раз.
6. Порівняйте результати, щоб визначити переможця:
   а) якщо обидва гравці мають однакові комбінації, то перемагає гравець із найбільшими значеннями кубиків у своїй комбінації (наприклад, дві пари «6–6–3–3–2» сильніші за дві пари «5–5–4–4–2»).
   б) якщо обидва гравці мають однакові комбінації з однаковими значеннями кубиків (наприклад, в обох є пара п'ятірок), то перемагає гравець із найбільшим значенням будь-якого невикористаного кубика. Якщо вони теж однакові, порівняйте другі за величиною значення невикористаних кубиків гравців і т.д.
   в) якщо у гравців однакові комбінації з однаковими значеннями всіх невикористаних кубиків, то перемагає **активний гравець**.

> **!** **Примітка.** Щоб ви могли зіграти в покер з вибраним відьмаком, ви обидва повинні мати принаймні по 1 монеті. Інакше ви не можете вибрати цю дію.

### Роз'яснення щодо відьмацького покеру

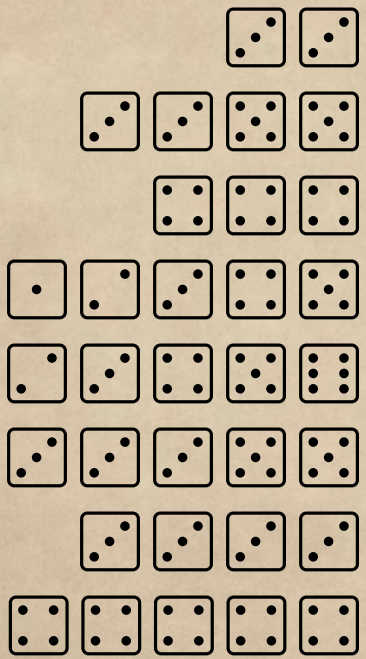
**Перекидання.** Виберіть **будь-яку кількість** ваших кубиків, потім перекиньте їх. Ви **мусите зберегти** нові значення на кубиках!

**Активний гравець.** Гравець, що вирішив зіграти в покер (тобто гравець, що виконує хід).

**Нічия в разі фул-гаусу.** Якщо два гравці мають фул-гаус, спершу порівняйте результати трійок, а потім, якщо вони однакові, то пар.

## РЕЗУЛЬТАТИ

Від найслабшої комбінації до найсильнішої.



**Пара:** два кубики з однаковим значенням.

**Дві пари:** дві різні пари кубиків.

**Трійка:** три кубики з однаковим значенням.

**Малий стрейт:** кубики зі значеннями від 1 до 5 включно.

**Великий стрейт:** кубики зі значеннями від 2 до 6 включно.

**Фул-гаус:** пара кубиків з одним значенням і трійка з іншим.

**Каре:** чотири кубики з однаковим значенням.

**Покер:** усі п'ять кубиків з однаковим значенням.

## ФАЗА II. Бій / Медитація / Дослідження

У будь-який момент фази I ви можете перейти до фази II.

Упродовж фази II ви **повинні** вибрати **одне** з такого:

- Бій
- Медитація
- Дослідження

> **Примітка.** Вибравши один з цих варіантів, ви вже **не зможете** в поточний хід повернутися до виконання дії переміщення чи будь-якої іншої дії з фази I «Переміщення і дії»!

### Бій

У свій хід ви можете битися **один раз** — або з іншим відьмаком, або з монстром.

**а) Бій відьмаків**

- Ви **можете** вибрати відьмака у вашій локації і розпочати з ним бій. Він **не може відмовитися** від бою.
- Ви **не можете** битися з відьмаком, з яким у цей хід грали в покер.
- Ви **не можете** битися з відьмаком у локаціях шкіл або в локації з жетоном зачиненої таверни.

*Докладніше про бій відьмаків на с. 20.*

**б) Бій з монстром**

- Ви **можете** вирішити битися з монстром у вашій локації (позначеній жетоном монстра).

*Докладніше про бій з монстром на с. 21.*

> *[...] а серед воїнів відьмаки — найліпші. Вони б'ються не лише мечем, але й магією. Хоча ці мутанти знаються на магічних мистецтвах менше за чародіїв, та все ж вони здатні на таке, про що більшість людей навіть і не мріє. А стикаючись у бою з монстрами, вони немов впадають у бойовий шал і самі стають схожими на монстрів.*
>
> Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XIII, «Небезпеки на шляху»

### Медитація

Замість битися чи досліджувати, ви можете медитувати.

Ви можете вибрати медитацію, якщо тільки:

- ваш маркер досяг найвищої (п'ятої) комірки будь-якого з ваших треків майстерності;
- відповідна карта трофея за майстерність доступна;
- ви ще не маєте аналогічного трофея (ви **не можете** мати двох чи більше однакових трофеїв).

Для медитації послідовно виконайте такі кроки:

1. Візьміть відповідну карту трофея з запасу й покладіть її горілиць біля свого планшета.
2. Пересуньте маркер на 1 поділку на треку трофеїв і виснажіться (докладніше див. с. 29).

   Не виконуйте крок 2, якщо це призведе до завершення гри, даючи вам «фінальний трофей», завдяки якому ви переможете.
3. Перейдіть до фази III.

> **Примітка.** Гра може завершитися лише завдяки трофею, здобутому в бою. Тож якщо завдяки медитації ви здобуваєте свій фінальний трофей (тобто здобуття цього трофея завершить гру), не просувайтеся треком трофеїв і не зазнавайте виснаження. Ви все ще берете карту трофея і можете використовувати його здатність, але гра не закінчується.

> **Примітка.** Після підвищення будь-якої вашої майстерності до 5-го рівня більше не знижуйте її з жодної причини.

## Дослідження

Замість битися або медитувати, ви можете вибрати дослідження.

Коли ви досліджуєте, то повинні вибрати **один** з цих варіантів:

а) **місто,** де ви перебуваєте на цю мить (досліджуйте вулиці, будівлі та спілкуйтеся з людьми);

б) **нетрі** навколо міста, де ви перебуваєте на цю мить (досліджуйте стежки, села та знайомтеся з тамтешньою фауною).

> **Примітка.** Дослідження не передбачає ніяких вимог, тому ви завжди можете вибрати його.

**Після вибору** треба послідовно виконати такі кроки:

1. Гравець праворуч активного гравця бере карту з колоди міста або колоди нетрів залежно від вашого вибору.
2. Він читає активному гравцеві вступ і доступні варіанти на цій карті.

   **Не читайте й не обговорюйте результати на цьому етапі!**
3. Активний гравець вибирає один з варіантів на карті, потім йому зачитують результат цього вибору.

   **Не читайте й не обговорюйте результати іншого варіанта!**

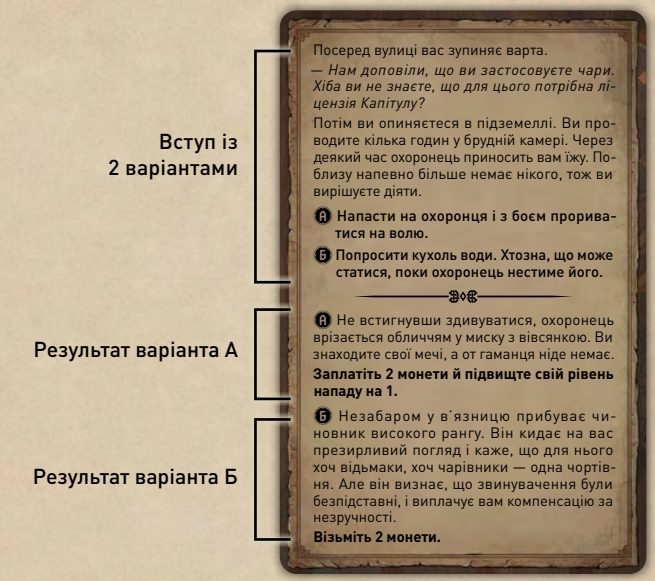
### Карти досліджень

Кожна карта дослідження складається з 3 секцій:

1. Вступ із 2 варіантами.

> **Примітка.** Варіант може вимагати від гравця заплатити певну суму монет. Якщо гравець не може цього зробити, то й не може вибрати цей варіант.

2. Результат варіанту А (містить історію, ціну й/або результат вибору).
3. Результат варіанту Б (містить історію, ціну й/або результат вибору).




### Роз'яснення щодо карт досліджень

- Усі ефекти карт досліджень, як позитивні, так і негативні, стосуються лише активного гравця.
- Деякі карти досліджень дозволяють активному гравцеві взяти одну з відкритих карт дій з певною ціною і покласти її у свій скид. Якщо в запасі відкритих карт немає карти з такою ціною, то гравець відкриває по одній верхній карті з колоди дій і кладе першу карту з потрібною ціною до свого скиду. Решту щойно відкритих карт треба покласти у скид карт дій.
- Деякі карти досліджень дозволяють активному гравцеві розпочати пошук слідів. Тоді гравець вибирає тип місцевості й бере 1 жетон локації з відповідного стосу, тепер це жетон слідів монстра.

### Результати

Карти досліджень можуть містити 2 різні типи результатів: **миттєвий** і **пригоду.**

### а) Миттєвий результат

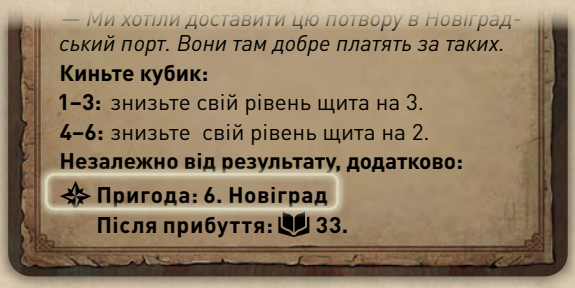
Якщо результат не містить ключового слова **«Пригода»**, ефекти розігруються миттєво.

- Ви повинні негайно розіграти ефект карти. Потім вилучіть цю карту з гри.
- Якщо ви не можете отримати або втратити щось зі вказаного в цьому ефекті, ви виконуєте все, що можливо.

### б) Результат «Пригода»

Деякі результати містять ключове слово **«Пригода»**.

- Тепер ця карта — **ваша пригода**. Покладіть її горілиць праворуч планшета.
- Карти пригод залишаються біля вашого планшета, доки ви не **розіграєте** їх.
- Якщо з пригодою пов'язана конкретна локація, то для розіграшу пригоди вам доведеться відвідати цю локацію будь-коли протягом подальшої гри.

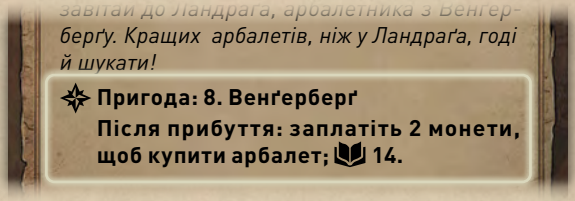



- Якщо пригода пов'язана з типом місцевості, ви берете випадковий жетон локації цього типу місцевості й кладете його горілиць на карту пригоди. Указана на жетоні локація і буде локацією пригоди.
- За ігнорування пригоди немає штрафу. Гравці без будь-яких наслідків просто скидають карти нерозіграних пригод наприкінці гри.
- Ви можете мати будь-яку кількість карт пригод. Вам не треба спершу завершувати одну пригоду, щоб розпочати іншу.
- Якщо вам треба взяти жетон локації певного типу місцевості, а запас вичерпався, візьміть будь-який інший випадковий жетон локації, щоб визначити локацію пригоди.

### Розіграш пригоди

Гравці розігрують свої пригоди впродовж фази I будь-якого свого ходу.

Щоб розіграти пригоду, ви повинні переміститися в локацію пригоди. Можлива додаткова оплата.




Ви не зобов'язані розігрувати пригоду, навіть якщо переміщуєтеся в потрібну локацію і маєте те, що потрібно для оплати (якщо є додаткові витрати).

Вирішивши **розіграти пригоду,** послідовно виконайте такі кроки:

1. Гравець праворуч активного гравця бере з колоди подій карту з номером, указаним у пригоді.
2. Вміст кожної карти події може відрізнятися залежно від її типу:
   - а) вступна історія з варіантами дій;
   - б) вступна історія з перевіркою;
   - в) вступна історія з коротким боєм.

     Прослухавши текст вступної історії (і 2 варіанти, якщо вони наведені), активний гравець або вибирає варіант, або виконує перевірку, або розігрує короткий бій.
   - г) спорядження або супутник.

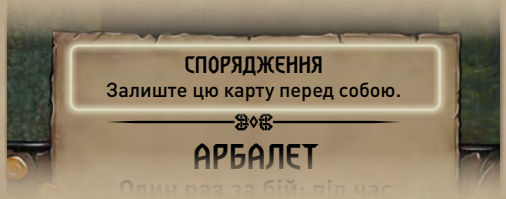
     Ці карти активний гравець зберігає біля свого планшета впродовж усієї гри (якщо на карті не зазначено інакше).

Розігравши пригоду з жетоном локації, затасуйте жетон назад у відповідний стос і вилучіть карту дослідження з гри.

### Роз'яснення щодо карт подій

- Кожна карта події має на звороті номер. Не читайте ніяких інших карт, коли шукаєте потрібну карту.

- На картах досліджень і подій символ 📖 означає карту події.
- Карти подій можуть надавати постійні ефекти.




- Усі ефекти на картах подій (як позитивні, так і негативні) стосуються активного гравця.

**!** **Примітка.** Коли ви знижуєте свій рівень захисту внаслідок карти дослідження або події, не забудьте знизити рівень щита, якщо це потрібно.

*[...] Я сказав йому, що через його необдумані рішення ми в лайні по саму шию. «Подорожувати пізнавально», — нахабно відповів він.*

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XIII, «Небезпеки на шляху»

## ФАЗА III: Карти дій

*Остання фаза вашого ходу символізує відпочинок і вдосконалення. Після подорожі — відвідин нових місць, зустрічей з людьми й небезпеками — настав час дати лад думкам і приготуватися до подальшої дороги. Однак відьмакові все одно треба вдосконалювати свої бойові й магічні навички.*

У цій фазі ви послідовно виконуєте такі 3 кроки:

1. Ви можете вибрати і скинути будь-яку кількість карт із руки (наприкінці цього кроку ви можете мати на руці максимум 3 карти).
2. Беріть карти з вашої колоди, доки не матимете на руці 3 карти.
   - Коли вам треба взяти карту дії, але ваша колода дій вичерпалася, негайно перетасуйте всі скинуті карти дій і створіть нову колоду дій. Потім добирайте карти як завжди.
3. Виберіть 1 з 6 викладених на полі карт дій, заплатіть її ціну й додайте до карт на руці.

### Ціна карт дій

Зображене в нижньому правому куті число — це ціна, яку ви повинні заплатити, щоб отримати цю карту.

Ціна визначає кількість карт із вашої руки, які вам треба скинути.

### Ліміт руки

Ваш ліміт руки — 7 карт. Якщо ви вже маєте на руці 7 карт і повинні взяти будь-яку кількість додаткових карт, то ви не берете цих карт і марнуєте ефект.

Залежно від позиції карти на полі, її ціна може змінюватися:

- Якщо карта лежить у крайній правій комірці, ви можете отримати її, скинувши на 1 карту менше, ніж її нормальна ціна. Ціна може знизитися до 0, але **не нижче** (будь-яке подальше зниження ігнорують).
- Якщо карта лежить в одній з двох крайніх лівих комірок, ви мусите скинути на 1 карту більше, щоб отримати її.

Отримавши протягом цього кроку нову карту, ви берете її собі на руку, а не кладете у скид. Потім ви зсуваєте карти праворуч (щоб закрити порожню комірку), берете 1 нову карту з колоди карт дій і кладете її в крайню ліву (порожню) комірку.

> **Примітка.** Про отримання нових карт після поразки в бою див. с. 27.

### Роз'яснення

- Ви не можете не брати нову карту. Ви **мусите** взяти 1 карту, навіть якщо вона вам не потрібна.
- Коли ви платите за нову карту, то скидаєте карти з руки до свого скиду.
- Дорожчі карти зазвичай потужніші.

# БОЇ

*Відьмаків навчають полювати на монстрів, але їхні виняткові навички також стають у пригоді, коли їм доводиться захищати честь своєї школи навіть у звичайній бійці в таверні.*

Перебуваючи в одній локації з іншим відьмаком або монстром, активний гравець може вибрати бій у фазі II свого ходу. Він не може битися з іншим відьмаком у локації школи.

Бій з монстром і бій з відьмаком мають деякі спільні правила. Ми спершу опишемо саме ці загальні правила бою. Окремі правила для кожного типу бою описані далі.

> *Кажуть, кожен з них носить по два мечі — срібний для монстрів і сталевий для людей. Стрічав я відьмаків, що неохоче діставали останнього, утім, стрічав я і таких, що рідко залишали його в піхвах.*
>
> Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XVI, «Що є відьмак?»

## ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА БОЮ

Ці правила стосуються **боїв відьмаків і боїв з монстрами.**

Якщо ви **активний гравець** (відьмак-нападник) **чи відьмак-оборонець**, ви **в будь-якому разі**:

Залишаєте карти, що були на вашій руці (**не скидаєте** жодної з них), і **не берете** додаткових карт на початку бою, якщо цього чітко не вимагає інше правило.

Щоб створити **колоду запасу здоров'я**, виконайте таке:

Зберіть і перетасуйте разом усі ваші скинуті карти дій і всю вашу колоду дій. Покладіть утворену колоду долілиць неподалік — це ваша колода запасу здоров'я.

### Колода запасу здоров'я та нокаут

Карти в цій колоді — це **залишок вашого здоров'я.** Щойно ваша колода запасу здоров'я вичерпається, і ви скинете/розіграєте свою останню карту з руки, ви **нокаутовані**. Отже, суперник негайно виграє бій!

Коли кожен із суперників втрачає свою останню карту протягом одного бойового ходу, то гравця, що зіграв карту (чи карти), які призвели до цієї ситуації, **не вважають нокаутованим**, і він стає переможцем.

Коли вас нокаутує монстр, ви все одно можете отримати нагороду за вигнання монстра (докладніше див. с. 26).

> *[...] Побачити, як один з них б'ється з монстром — це свято для очей, проте поєдинок двох відьмаків — оце насправді незабутнє видовище! Найбільше мені запам'ятався двобій у Венґерберзі. Один з відьмаків був Вовком, а інший, мабуть, Котом, судячи з його котячої грації та спритності. Вони готові були вчепитися одне одному в горлянки, відколи поширилася новина про контракт. Зрештою вони влаштували бійку в тамтешній таверні... Що вони там витворяли! Хто то бачив — ніколи не забуде. Лише трактирник засмутився, коли вони навпіл розкололи довгий стіл.*
>
> Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XVI, «Що є відьмак?»

## ПРАВИЛА БОЮ ВІДЬМАКІВ

- Обидва відьмаки готуються до бою за загальними правилами бою.
- Обидва відьмаки виконують ходи по черзі, один після іншого. **Гравець-нападник першим** виконує хід.
- Бій закінчується відразу після того, як одного з відьмаків **нокаутовано** (як описано вище в загальних правилах).
- Після бою відьмаків покладіть **жетон зачиненої таверни** в цю локацію. Ніхто не може атакувати іншого гравця в цій локації. Жетон зачиненої таверни лишається в локації, і його вилучають лише після того, коли в якомусь іншому місці відбудеться бій відьмаків.

## Зробити ставку

**Лише перед боєм відьмаків** спостерігачі можуть додатково робити ставки.

Кожен **інший** гравець (хто **не** бере участі в бою) може зробити ставку.

Щоб зробити ставку, візьміть 1 монету (з вашого запасу) і покладіть її на **одну з комірок** у верхньому правому куті вашого планшета.

Поклавши монету в цю комірку, ви робите ставку на те, що в бою переможе **відьмак-нападник** (активний гравець).

Поклавши монету в цю комірку, ви робите ставку на те, що в бою переможе **відьмак-оборонець** (неактивний гравець).

### Роз'яснення щодо ставок

- Щоб ви могли зробити ставку, ваша фігурка **не** зобов'язана бути в локації, де відбувається бій.
- Ставки **завжди добровільні.**
- Під час гри вдвох гравці не можуть робити ставки.
- Гравці роблять ставки проти «банку», а не один проти одного.
- Гравці не можуть поставити більше ніж 1 монету.

# ПРАВИЛА БОЮ З МОНСТРОМ

- Гравець праворуч від активного гравця стає тим, хто контролює монстра (далі гравець за монстра);
- Перед боєм гравець за монстра вголос зачитує опис особливої здатності монстра. Цей опис визначає, яка особлива здатність монстра буде використана в бою.

- Перед поєдинком гравець за монстра утворює запас здоров'я монстра. Гравець за монстра бере зверху бойової колоди монстрів таку кількість бойових карт монстрів, що **дорівнює очкам здоров'я монстра** (як указано на карті монстра), перетасовує їх і кладе колодою долілиць. Це запас здоров'я монстра.
- Якщо монстр зазнає пошкоджень, то гравець за монстра скидає таку кількість карт із запасу здоров'я монстра, що дорівнює завданим пошкодженням.
- Коли настає хід монстра, гравець за монстра бере одну верхню карту з запасу здоров'я монстра (докладніше див. на с. 25).
- Будь-який гравець може завжди порахувати кількість карт у запасі здоров'я монстра, не дивлячись їх і не змінюючи їхнього порядку.
- Якщо активний гравець має **жетон слідів монстра** для цього монстра, то під час поточного бою він першим виконує хід. Інакше першим виконує хід гравець за монстра.
  - Відьмак і монстр по черзі виконуватимуть бойові ходи, доки відьмак не буде нокаутований або монстр не буде переможений.

# БОЙОВИЙ ХІД ВІДЬМАКА

*Кожен хід — це лише кілька секунд реального бою. Відьмак може випити зілля, скористатися спеціалізацією і, найголовніше, атакувати свого суперника. Складання комбінацій карт відтворює бойові навички відьмака, дозволяючи поєднувати потрібні ухиляння, магічні знаки й удари мечем. Відьмак постійно рухається, щоб уникнути поранень, і намагається якомога ефективніше використати можливості для атак.*

Бойовий хід відьмака складається з **чотирьох кроків**, які розігрують у такій послідовності:

## 1. Використання зілля, спеціалізації та ефектів

### Зілля

Ви можете використати одну або більше карт зілля, але **не можете перевищити свій ліміт.** Ліміт на використання в бою карт зілля визначається **рівнем** вашої **майстерності алхімії**.

- **Ліміт зілля.** Ви можете мати **до 4 карт зілля** одночасно, незалежно від вашого рівня алхімії.

Щоб відстежувати, скільки карт зілля ви використали в бою, перевертайте їх долілиць і залишайте біля себе. Після завершення бою скиньте їх.

### Спеціалізація відьмака

Ви можете використовувати свою відьмацьку спеціалізацію відповідно до її опису на вашому планшеті та на с. 34 цих правил.

### Ефекти карт

Ви можете використовувати карти (спорядження, трофеї тощо) для активації їхніх ефектів і здатностей.

### Розяснення щодо зілля, спеціалізації та ефектів

- Ви можете застосувати будь-який ефект протягом цього кроку, якщо тільки в його описі не вказано, що його треба застосувати в інший момент.
- Якщо карта або опис спеціалізації не вказує інакшого, їх можна використовувати необмежену кількість разів і в будь-якій послідовності.
- Необов'язково використовувати будь-що з переліченого.
- Ці всі ефекти вважають частиною вашої атаки й вони можуть активувати інші ефекти, які ви застосуєте як результат атаки.

## 2. Утворення комбінації карт

Щоб утворити **комбінацію**, зіграйте з руки 1 або більше карт, **пов'язаних** між собою.

**Щоб утворити комбінацію, виконайте таке:**

1. Покладіть будь-яку карту перед собою.
2. Покладіть іншу **пов'язану** карту (зверху):
   - **Колір** пов'язаної карти **мусить збігатися** з одним з кольорів **продовжень комбінації** на карті, на яку ви викладаєте її.

   - Ви можете повторювати крок 2, доки:
     - маєте на руці карти, *та*
     - можете продовжити комбінацію.
3. Утворивши комбінацію щонайменше з однієї карти, ви можете перейти до **розіграшу комбінації карт**.

**Примітка.** Колір мусить збігатися лише з одним кольором продовження комбінації карти, що лежить **безпосередньо під** доданою картою (це важливо тільки тоді, коли комбінація складається з 3 або більше карт).

Усі ефекти на зіграних картах і на продовженнях комбінацій, використаних гравцем, розігрують наведеним далі способом.

Ефекти розігрують лише після того, як гравець закінчить викладати комбінацію карт.

### Опис карти

Кожна карта має колір, а більшість має **продовження комбінації**, що дозволяє комбінувати їх з іншими картами.

### Роз'яснення щодо комбінацій карт

- 1 карту все одно вважають комбінацією, хай і комбінацією з 1 карти.
- Якщо ви маєте карти на руці, то повинні зіграти комбінацію принаймні з однієї карти. Однак ви не зобов'язані грати всі свої карти, навіть якщо можете зіграти більшу комбінацію.
- Пов'язана карта (зверху) повинна збігатися лише з 1 продовженням комбінації. Інші продовження та їхні ефекти ігнорують.

## 3. Розіграш комбінації карт

### а) Завдання пошкоджень

Порахуйте всі **видимі позначки пошкоджень** на всіх картах вашої комбінації. Ваш суперник **зазнає пошкоджень** відповідно до цієї суми.

*Гравець завдає супернику 3 пошкоджень.*

*Немає карти, поєднаної з продовженням карти «Блок», тож ефект жовтого продовження не застосовується.*

У бою з **монстром:**

- За кожне завдане монстру пошкодження, **скиньте 1 верхню карту** з **запасу здоров'я монстра**.

У бою з **відьмаком** пошкодження завжди завдають у встановленому порядку — **щит, колода, потім рука**:

- за **кожне** зазнане **пошкодження**, гравець знижує свій **рівень щита**;
- **якщо рівень щита дорівнює 0**, а гравець повинен зазнати ще пошкоджень, то він скидає 1 верхню карту зі своєї колоди за кожне таке пошкодження;
- **якщо колода вичерпалася**, а гравець повинен зазнати ще пошкоджень, то він скидає 1 будь-яку карту з руки за кожне таке пошкодження;
- **якщо рука вичерпалася**, то гравець **негайно стає нокаутованим**, а його суперник виграє бій!

### б) Підвищення рівня щита

Після того як усі пошкодження завдані, додайте всі видимі символи **щита** у вашій комбінації та підвищте свій рівень щита на це значення.

> **Примітка.** Ваш рівень щита ніколи не може перевищувати значення майстерності захисту.

*У комбінації гравця є 3 символи щитів. Його поточний рівень щита дорівнює 1, тому він підвищує його на 2 (до 3-го рівня). Гравець не може підвищити свій рівень щита до 4, адже його рівень захисту дорівнює 3.*

### в) Розіграш особливих ефектів

Підвищивши рівень щита, розіграйте особливі ефекти у своїй комбінації (якщо такі є):

**Узяти верхню карту зі скиду.**

Гравець бере верхню карту зі свого скиду й додає її собі на руку. Карти, зіграні в комбінації цього ходу, поки що не вважають частиною скиду.

**Повернути цю карту собі на руку.**

Гравець бере цю карту назад на руку. Інші карти, використані в комбінації (якщо такі є), кладуть у скид.

**Узяти більше або менше карт.**

Карти з цим ефектом розігрують під час кроку 4 бойового ходу.

**Ефекти продовження комбінацій.** Деякі з продовжень комбінацій мають особливі ефекти. Розіграйте їх, лише якщо продовження комбінації було використане для розширення цієї комбінації.

## 4. Поповнення вашої руки

Наприкінці кожного бойового ходу поповніть свою руку таким способом:

- Базова кількість карт дорівнює значенню майстерності нападу.
- Додайте або віднімiть будь-які модифікатори комбінації, зіграної під час цього ходу.
- Відкоригуйте результат з урахуванням особливих карт або ефектів.

Кінцевий результат — це та кількість карт, яку ви візьмете.

Якщо значення вашої майстерності нападу дорівнює 0 (або менше), ви **берете 0 карт** (будь-яке значення нижче 0 ігнорується і не має додаткового ефекту).

Якщо ваша колода вичерпалася, не перетасовуйте свій скид і **припиніть** брати карти.

**Після того** як ви взяли карти, покладіть усі карти своєї комбінації до свого скиду (карта, з якої починалася комбінація, повинна бути найнижчою).

Ваш **ліміт руки — 7 карт**. Якщо у вас на руці 7 карт, а ви повинні ще взяти певну кількість додаткових карт, то **припиніть** брати їх. Ефект **змарновано**.

*Рівень нападу гравця дорівнює 2, а його комбінація має модифікатор +2. Гравець використав зілля, що вказує взяти на 1 карту менше. Отже, гравець бере 3 карти (2+2–1=3).*

# БОЙОВИЙ ХІД МОНСТРА

У бойовий хід монстра інші гравці по черзі вирішують, який тип атаки той здійснить.

У свій перший бойовий хід гравець за монстра вибирає тип атаки й каже вголос: «Монстр **б'є**» або «Монстр **кусає**». Після цього треба відкрити верхню карту з запасу здоров'я монстра й застосувати відповідний ефект.

**– Удар**

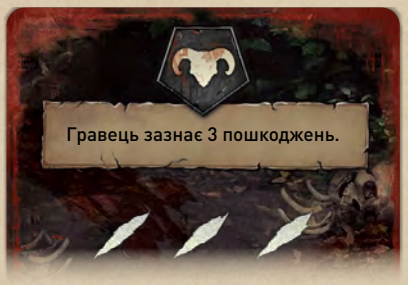
**– Укус**

Упродовж усіх наступних бойових ходів монстра гравці по черзі (проти годинникової стрілки, за винятком активного гравця) вибиратимуть тип атаки, але гравець за монстра не змінюється.

## Ефекти атаки монстра

- **Пошкодження**

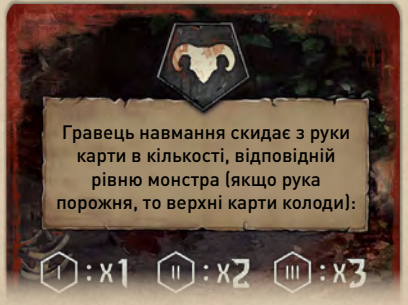
  Завдання пошкоджень відьмакові описано вище (див. с. 23).




- **Скидання випадкових карт із руки**

  Активний гравець перетасовує свої карти на руці, а гравець за монстра навмання вибирає 1/2/3 карти (залежно від рівня монстра). Ці карти йдуть у скид.

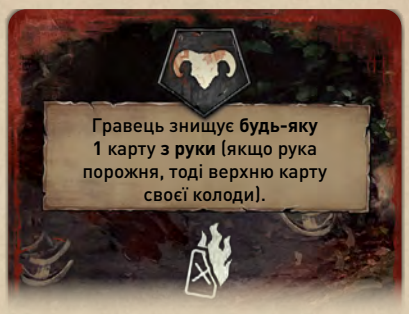
  Якщо гравець не має на руці вказаної кількості карт, він скидає всю руку, а решту карт скидають зверху колоди.




- **Знищення вибраної карти з руки**

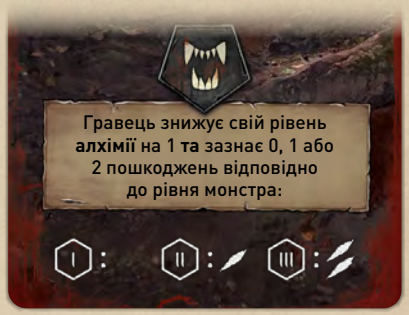
  Активний гравець вибирає 1 карту з руки та знищує її. Цю карту назавжди вилучають із гри.

  Якщо у гравця порожня рука, то він відкриває верхню карту зі своєї колоди та знищує її.




- **Зниження рівня майстерностей**

  Активний гравець переміщує маркер на відповідному треку свого планшета. Майстерність не можна зменшити нижче 1-го рівня.




# КІНЕЦЬ БОЮ ТА РЕЗУЛЬТАТ

Бій завершується, коли вичерпується запас здоров'я відьмака **або** монстра. Тоді суперника (у якого ще залишається здоров'я) оголошують переможцем. Він виграє бій.

Це може статися через зазнані пошкодження. Або якщо переможений зіграв свою останню карту (чи карти), тимчасом як у його суперника залишається 1 або більше карт.

# РЕЗУЛЬТАТИ БОЮ З МОНСТРОМ

Є 3 варіанти завершення бою з монстром:

1. Гравець **перемагає монстра**, як описано вище.
2. Гравець **відганяє монстра**.

   Це відбувається, коли гравець нокаутований, але монстр має 0 або 1 карту у своєму запасі здоров'я.
3. Гравець **переможений.**

   Це трапляється, коли гравець нокаутований, а в монстра залишилося 2 або більше карт у його запасі здоров'я.

## Перемога над монстром

1. Коли ви перемагаєте монстра, візьміть карту монстра й отримайте 2 монети.
2. Переверніть карту й прочитайте опис бою. Ви можете прочитати його вголос.
3. Перемістіть ваш жетон відьмака на 1 поділку вгору треком трофеїв і зазнайте виснаження (докладніше на с. 29).
4. Підкладіть карту монстра під ваш планшет так, щоб було видно здатність трофея.

Коли монстр переможений, ви повинні **викликати нового монстра**, виконавши такі кроки.

1. Візьміть жетон монстра **на 1 рівень вищого** за щойно переможеного монстра. *Наприклад, якщо ви перемогли монстра II рівня, візьміть жетон монстра III рівня.*
   - **Якщо переможено монстра III рівня**, натомість візьміть іншого монстра III рівня.
   - **Якщо у вас закінчилися жетони монстрів певного рівня, зробіть новий стос з усіх відігнаних монстрів цього рівня.**
2. Жетон монстра, жетон локації, пов'язаний з переможеним монстром, відповідні жетони слідів і пошуків слідів від усіх гравців скидають долілиць і замішують до відповідних запасів. Жетони локацій на картах пригод **не** скидають.
3. Візьміть жетон локації того ж типу місцевості, що й у переможеного монстра, і покладіть його в порожню комірку на ігровому полі.
4. Розмістіть жетон монстра (узятий під час кроку 1) біля локації на ігровому полі, яка відповідає жетонові локації, узятому на кроці 3.
5. Покладіть відповідну карту монстра в секцію монстрів на ігровому полі.

### Зміни ігроладу для 4–5 гравців

### Додатковий стос жетонів монстрів

Якщо в цьому стосі є жетон монстра рівня I, то коли монстр рівня I переможений під час звичайної гри (а **не** відігнаний), введіть верхній жетон з цього стосу в гру (**замість** розміщення монстра рівня II як завжди).

*Коли **додатковий стос вичерпується**, продовжуйте грати й розміщувати нових монстрів як завжди.*

## Відігнати монстра

Якщо ви нокаутовані під час бою, але вам вдається зменшити запас здоров'я монстра до 0 або 1 карти, ви **відганяєте монстра**. Коли це стається, виконайте такі кроки:

1. Отримайте **2 монети.**
2. **Скиньте** карту монстра й жетон монстра.
3. **Покладіть у свій скид карту дії ціною «0»** (пояснення нижче).

Виконайте кроки **викликання монстра**, як описано вище, але з однією зміною.

Візьміть нового монстра того ж рівня, що й монстр, якого ви відігнали. Якщо у вас закінчилися жетони монстрів певного рівня, створіть новий стос з відігнаних монстрів цього рівня.

## Повна поразка

Якщо ви були нокаутовані під час бою і вам не вдалося зменшити запас здоров'я монстра до 0 або 1 карти, ви зазнаєте **повної** поразки. Коли це стається, виконайте такі дії:

1. **Візьміть 1** жетон слідів, що відповідає місцевості монстра (якщо не маєте такого).
2. **Покладіть у свій скид карту дії ціною «0»**.
3. **Модифікація. Лише протягом цього ходу** ви можете взяти **до** 2 карт під час фази III вашого ходу (див. с. 18).

Наступного разу, коли **будь-який** відьмак спробує битися з цим монстром, бій знову почнеться з **повним запасом здоров'я** монстра. *З минулого разу монстр відпочив і зцілився.*

Незалежно від результату бою, виконайте такі кроки:

1. Перетасуйте разом усі бойові карти монстра, щоб сформувати нову колоду.
2. **Перетасуйте** разом карти дій з вашої **колоди, скиду** й **руки**, щоб утворити нову колоду. Потім перейдіть до фази III вашого ходу (див. с. 18).
3. Підвищте ваш рівень щита до рівня захисту.

### Додавання у скид карти дії ціною «0»

Коли ви відганяєте монстра або монстр чи інший відьмак перемагає вас, ви повинні **покласти у свій скид карту дії ціною «0»**. Точно виконуйте ці кроки в усіх таких ситуаціях, коли прямо не вказано зробити інакше:

1. З відкритих на полі карт дій **візьміть карту ціною «0»**. Ігноруйте вказаний на ігровому полі модифікатор ціни.
2. **Покладіть** її у свій скид.
3. **Поповніть** запас карт дій як завжди (описано на с. 19).

Якщо серед викладених карт дій немає **карт ціною «0»**, то **проігноруйте** кроки 1, 2 і 3, а натомість виконайте такі кроки:

1. **Відкривайте** карти (по одній за раз) зверху **спільної колоди дій**, поки не відкриєте карту з ціною «0»;
2. **Покладіть** цю карту у свій скид, після чого
3. **Покладіть** решту відкритих карт (якщо такі є) у **спільний скид** біля ігрового поля.

## РЕЗУЛЬТАТИ БОЮ ВІДЬМАКІВ

Є 2 варіанти завершення бою відьмаків:

1. **Перемагає нападник (активний гравець):**
   - Нападник (активний гравець) здобуває трофей і монети.
   - Оборонець (неактивний гравець) додає у свій скид карту ціною «0», перетасовує свою колоду і бере 3 карти.
2. **Перемагає оборонець (неактивний гравець):**
   - Оборонець (неактивний гравець) бере монети, перетасовує колоду й бере 4 карти.
   - Нападник (активний гравець) бере карту дії ціною «0» з відкритих на полі карт дій, кладе у свій скид і бере на одну карту менше під час фази III.

*Правителі й міські ради по всьому континенту роздають привілеї і монополії, ніби це якесь змагання. А ще стягують податки на імпорт, щоб регулювати ринки відповідно до власних інтересів. І торговці, як не дивно, зі шкіри пнуться, шукаючи, як їм оминути правила й обійти один одного. Важко навіть уявити, що вони відважаться вийти й провести чесний кулачний двобій, як це роблять відьмаки... Гадаю, деякі люди просто кохаються в бюрократії.*

**Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу VII, «Політика та кліки».**

### Здобуття трофея

Якщо ви **активний гравець** (почали бій) і ви здобули перемогу, виконайте такі кроки:

Якщо ви вже маєте трофей від переможеного відьмака (тобто ви раніше билися з ним і перемогли), пропустіть усі кроки нижче.

1. **Візьміть 1 трофей відьмака**, що належить переможеному відьмакові. Ці трофеї зберігаються під верхньою частиною планшета.
2. Переверніть карту і прочитайте опис бою. Ви можете прочитати його вголос.
3. Перемістіть свій жетон відьмака на 1 поділку вгору треком трофеїв і зазнайте виснаження (докладніше на с. 29).
4. Підкладіть трофей відьмака під ваш планшет так, щоб було видно здатність трофея.

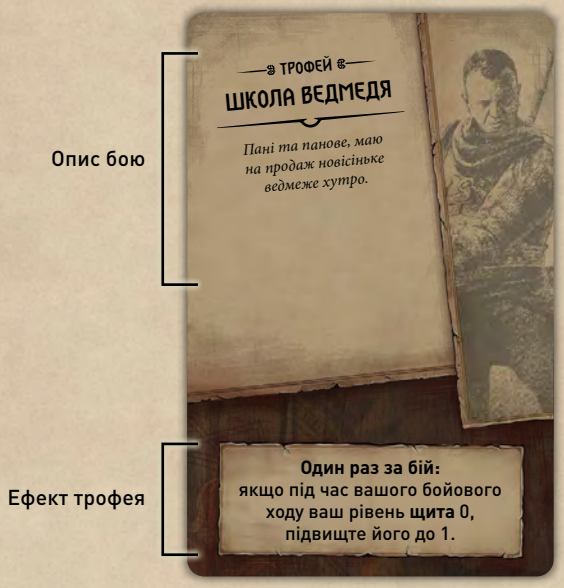
*Приклад. Якщо відьмак-вовк почав і виграв бій проти відьмака-ведмедя, він забирає трофей відьмака-ведмедя з його запасу. Відьмак-ведмідь не втрачає ніяких інших трофеїв, здобутих раніше.*

### Роз'яснення щодо трофеїв

- **Ліміт трофеїв.** Кожен гравець може мати лише **1 трофей** від кожної відьмацької школи.
- Якщо в бою перемагає оборонець, він не бере трофея у свого суперника.

## Опис карти трофея відьмака

У верхній частині карти міститься опис бою, а в нижній — опис ефекту трофея.




## Отримання монет

Перемігши в бою, відьмак отримує монети залежно від репутації свого суперника. Кількість отримуваних монет (1,2 або 3) зображена на треку трофеїв біля позиції суперника на треку.

## Додавання карти дії ціною «0»

**Переможений** відьмак кладе карту дії з ціною «0» у свій скид, як описано вище.

## Формування нової колоди

Незалежно від результату, обидва відьмаки роблять те саме. Кожен з них **підвищує свій рівень щита** до рівня оборони, **перетасовує** всі свої карти дій з **колоди**, **скиду** й **руки**, щоб сформувати нову колоду.

Після цього обидва гравці беруть карти залежно від своєї ролі в бою:

a. **Неактивний гравець** не переходить до фази III, як це робить активний гравець. Відразу після бою він бере вказану кількість карт:

- Якщо неактивний гравець **переміг,** він негайно бере до 4 карт.
- Якщо неактивний гравець **програв**, він негайно бере **3** карти (замість 4).

б) **Активний гравець** переходить до фази III свого ходу. Однак кількість карт, яку він може взяти, залежить від результату бою:

- Якщо активний гравець **переміг**, він бере звичайну кількість карт (до 3) протягом фази III.
- Якщо активний гравець **програв**, він може взяти лише 2 карти замість 3 протягом фази III (лише цього ходу).

## Розіграш ставок

*Якщо ніхто не робив ставок на результат бою, можете пропустити цей розділ і читати далі.*

Якщо гравці робили ставки, то після бою відьмаків виконайте такі кроки:

- Якщо гравець зробив ставку на відьмака, що програв, то скидає поставлені монети в загальний запас.
- Якщо гравець зробив ставку на відьмака, що виграв, то забирає назад поставлені монети й також отримує таку саму кількість монет, що й переможець бою.

*З часом відьмаки ставатимуть відомішими, а ставки та винагороди за бої, певна річ, зростатимуть.*

*[...] син префекта Ольгерд підвівся і жестом закликав до тиші, після чого в яскравих виразах розповів, як торік він вирушив на узлісся, щоб влаштувати засідку на звіра, який тероризував ці краї. Він ледь дійшов до середини переліку земель, які мав отримати у винагороду за знищення монстра, коли в таверну ввійшов відьмак, увесь у крові та з головою виверни. Хлопчина зблід, потім почервонів, роззявив рота, наче риба на суходолі, і нарешті прожогом вискочив з таверни, геть із людських очей. Гадаю, деякі люди лише базікають, тоді як інші діють по-справжньому.*

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу VII, «Політика та кліки»

# ЗДОБУТТЯ ТРОФЕЇВ І ВИСНАЖЕННЯ

Ви можете здобути трофей трьома шляхами:

- **Медитація** (див. с. 15).
- Ви починаєте (і виграєте) **бій** проти іншого **відьмака** (див. с. 20).
- Ви перемагаєте в **бою** з **монстром** (див. с. 21).

Хай як ви здобуваєте трофей, виконайте після цього такі кроки:

1. **Прочитайте** вголос текст угорі.
2. **Посуньте на 1 поділку** вгору ваш жетон відьмака на треку трофеїв.

   Якщо ви досягаєте найвищої поділки, то **негайно виграєте гру!** *(Крім ситуації з медитацією, про яку читайте нижче.)*

### Виняток для медитації

Гра може закінчитися лише завдяки трофею, здобутому в **бою**. Тож якщо внаслідок медитації ви здобуваєте свій **фінальний трофей** (тобто здобуття цього трофея завершить гру), ви:

- **не** просуваєтеся треком трофеїв;
- **не** зазнаєте виснаження.

Ви все ще здобуваєте трофей і можете користуватися його здатністю, однак гра не закінчується.

3. **Зазнайте виснаження.**

   *Виснаження означає, що довгі бої та подорожі вплинули на здоров'я відьмака.*

   Знищте кількість карт, що дорівнює вашому **значенню виснаження**, указаному на вашій поточній позиції на треку трофеїв.

   Для цього перегляньте **всі** свої карти дій (у вашій колоді, скиді й на руці) та **знищте** потрібну кількість карт. Після цього перетасуйте решту карт дій і сформуйте колоду.

4. Нарешті підкладіть карту трофея під планшет. Карти трофеїв завжди підкладають так, щоб здатність трофея було **видно** всім гравцям.

### Значення виснаження

Визначається вашою **поточною позицією на треку трофеїв**.

*Наприклад, після здобуття першого трофея виснаження дорівнює 1, як показує трек трофеїв.*

### Знищити

Це не те саме, що скинути. Коли ви знищуєте карту, то повністю вилучаєте її з гри (карта повертається в коробку й більше не використовується в поточній партії)!

Ви можете знищити кілька карт одного типу або карти різних типів. Єдина вимога полягає в тому, щоб знищити вказану кількість карт — ні більше, ні менше.

Якщо немає чіткої вказівки, ви можете самі вибрати: знищити карту з руки, колоди чи скиду.

# ПЕРЕМОГА У ГРІ

Після того як жетон відьмака одного з гравців досягає найвищої поділки на треку трофеїв, цей гравець негайно перемагає у грі!

***Пам'ятайте** — гра не може **закінчитися** після **медитації!***

*[...] Тож зустрівши на своєму шляху відьмака, не бійтеся, а ліпше красно подякуйте всім богам за їхню турботу про вас! І що більше трофеїв несе відьмак, то більше вам пощастило, бо немає в цьому світі шляхетнішого вчинку, ніж підставити свою шию за іншого. А це і є ремесло відьмака. Тому нехай нарід каже що хоче про мутантів і вбивць. Я знаю просту істину, і знає її кожен учений муж — усім нам потрібні професіонали. Тож, шановний читачу, відірвись на мить від цього читва й підійми келиха за відьмаків!*

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XVI, «Що є відьмак?»

# ПОВНИЙ ХІД ГРАВЦЯ
## Приклад для гри вдвох

### ФАЗА І. Переміщення і дії

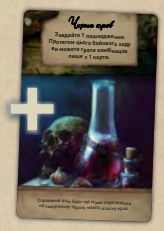
*Гравець — відьмак зі Школи Ведмедя, а його рівень відьмака — 2. Його рівень нападу — 3, захисту — 2, алхімії — 2, а спеціалізації — 3. Він має 4 монети, карту зілля «Завірюха» та жетон слідів монстра, що водиться в горах.*

*Гравець починає свій хід з 4 картами на руці.*

*Гравець починає свій хід у Венґерберзі. Він не може виконати тут дію локації, бо першою дією в цій фазі повинно бути переміщення. Він грає з руки карту з символом водойми, щоб перейти до Бан Арду.*

*Рівень алхімії гравця дорівнює рівню його персонажа, тому він може виконати дію локації Бан Ард і підвищити свій рівень алхімії на 1.*

*Він переміщує свій маркер рівня алхімії в комірку 3-го рівня. Гравець бере 1 карту зілля «Чорна кров» і кладе її горілиць біля свого планшета.*



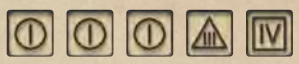
*Тепер гравець має 2 карти зілля: «Завірюха» (з попереднього ходу) і «Чорна кров», яку він щойно отримав.*

*Гравець грає з руки карту з символом гір, щоб перейти до Каер Морену. Він може виконати дію з іншим відьмаком у своїй поточній локації. Гравець вирішує зіграти з ним у відьмацький покер.*

*Кожен з цих гравців ставить по 1 монеті на кон. Потім вони додають ще 1 монету з банку, і на кону тепер 3 монети.*

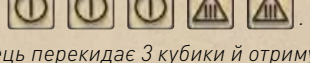
*Обидва гравці беруть по набору з 5 кубиків й одночасно їх кидають.*

*активний гравець*



*неактивний гравець*

*Тепер неактивний гравець може перекинути кубики. Він вирішує перекинути 2 кубики. Тепер його результат такий:*



*Активний гравець перекидає 3 кубики й отримує:*

*Фул-гаус неактивного гравця сильніший, ніж дві пари активного гравця. Неактивний гравець виграє і бере монети з кону.*

*Гравець продовжує свій хід. Він виконує дію локації Каер Морен, щоб удосконалити одну зі своїх майстерностей.*

*Опинившись у чужій школі, він може заплатити монетами за вдосконалення нападу, захисту чи алхімії. Гравець платить 3 монети, щоб підвищити рівень захисту на 1 (1). Він також підвищує свій рівень щита (2) — тепер його максимальний рівень щита становить 3.*

*Кожен з 4 маркерів майстерностей гравця розміщується на 3-му рівні, тому гравець підвищує рівень свого відьмака до 3-го (3).*

*Відразу після підвищення рівня гравець бере 1 карту зі своєї колоди дій.*

*Гравець грає з руки карту з універсальним символом, щоб перейти до Генґфорсу. Хоча в цій локації є монстр, гравець не зобов'язаний битися з ним.*

*Гравець виконує дію локації Генґфорс.*

*Гравець отримує 1 монету. Крім того, він може почати пошук слідів. Він уже має жетон слідів гірського монстра в горах, тому вирішує шукати сліди в локації водойми.*

*Гравець отримує випадковий жетон водойми й кладе його горілиць (щоб бачити номер локації) на свій планшет. Після цього він кладе 1 монету на цей жетон.*

*Гравець усе ще має на руці 2 карти. У цей момент він вирішує перейти до фази II свого ходу. Він вибирає битися з монстром — архіспорою.*

## ФАЗА II. Бій

*Особлива здатність архіспори змушує гравця скинути будь-яке 1 невикористане зілля, щоб розпочати бій.*

*Гравець скидає зілля «Чорна кров».*

*Неактивний гравець створює запас здоров'я архіспори, що складається з 12 бойових карт монстрів.*

*Активний гравець збирає й перетасовує всі свої скинуті карти дій з усією своєю колодою дій. Нову колоду він кладе неподалік долілиць — це його запас здоров'я. 2 карти зі своєї руки він не затасовує до колоди!*

*Гравець має жетон слідів монстра з гір, тому він першим виконує свій бойовий хід. Він грає з руки комбінацію з 2 карт.*

1. *Насамперед гравець додає всі видимі й активовані символи пошкоджень (3). Гравець за монстра скидає цю кількість карт із запасу здоров'я монстра, поклавши їх горілиць біля його колоди.*
2. *Отже, у цій комбінації немає символів щитів, далі активний гравець перевіряє і додає значення модифікаторів з карт своєї комбінації. Сума дорівнює 0, тому він бере 3 карти відповідно до свого рівня нападу.*

*Після взяття карт гравець кладе всі карти своєї комбінації до свого скиду.*

*Настає хід монстра. Гравець за монстра вибирає тип атаки — удар або укус. Він вибирає укус і відкриває верхню карту бойової колоди монстра.*

*Активний гравець зазнає 5 пошкоджень. Спершу він знижує свій рівень щита до 0* ❶*. У нього залишилося 0 щитів, а отже, він повинен скинути 2 верхні карти зі своєї колоди* ❷*.*

*Тепер знову хід гравця. Його рівень щита дорівнює 0, тому він використовує спеціалізацію Школи Ведмедя* ❶*: він підвищує свій рівень щита на 1* ❷ *та бере 2 верхні карти з колоди* ❸*.*

*Гравець має на руці 5 карт.*

*Гравець використовує карту зілля «Завірюха» й перевертає її долілиць, залишивши біля свого планшета. Він грає комбінацію з 3 карт і — завдяки ефекту зілля — 1 додаткову карту, ігноруючи вимоги продовження.*

*Спершу* ❶ *гравець рахує всі видимі й активовані символи пошкоджень (5). Гравець за монстра скидає цю кількість карт із запасу здоров'я монстра, поклавши їх горілиць біля колоди.*

*Активний гравець* ❷ *рахує всі видимі й активовані символи щитів (1) і підвищує свій рівень щита на цю величину* ❸*.*

*Тепер активний гравець виконує особливі ефекти своєї комбінації* ❹*. Він бере на руку верхню карту зі свого скиду. На зіграних картах немає модифікаторів, тому гравець бере 3 карти відповідно до свого рівня нападу.*

*Узявши карти, гравець кладе всі карти своєї комбінації до свого скиду.*

*Тепер знову хід монстра. Гравець за монстра вибирає тип атаки. Він знову вибирає укус.*

*Активний гравець знижує рівень алхімії на 1. Архіспора — це монстр рівня I, тому гравець також знижує свій рівень щита на 1.*

*Настає хід гравця. У запасі здоров'я монстра залишилося всього 2 карти, тому гравець грає 1 карту з руки, завдає 3 пошкоджень і перемагає монстра.*

*Тепер гравець:*

1. *Скидає карту зілля, використану в бою.*
2. *Отримує 2 монети.*
3. *Перевертає карту монстра й може вголос прочитати опис бою.*
4. *Просуває свій жетон на 1 поділку вгору треком трофеїв.*
5. *Переглядає всі свої карти дій (у колоді, скиді й на руці) та знищує 1 карту. Після цього він перетасовує решту своїх карт дій і утворює колоду.*
6. *Підкладає карту трофея під свій планшет.*

## ФАЗА III. Карти дій

*Гравець переходить до фази III свого ходу.*

*Спершу він бере карти зі своєї колоди дій, поки не матиме 3 карти на руці. Після цього він вибирає 1 карту з 6, викладених на полі.*

*Гравець вирішує взяти «Блискавичний рефлекс» із правої крайньої комірки. Ця карта коштує 2, але вона лежить у комірці з модифікатором ціни –1, тому ціна цієї карти знижується до 1. Гравець скидає 1 карту зі своєї руки у свій скид і бере вибрану карту на руку. Далі він пересуває решту 5 карт праворуч, щоб заповнити порожню комірку, бере 1 нову карту з колоди дій і кладе її на крайнє ліве (порожнє) місце.*

# СОЛО-ГРА

## СОЛО-ГРА

Приготуйте все так само, як для звичайної гри вдвох/втрьох, проте з такими змінами:

### Нова карта-пам'ятка для соло-гри

Візьміть карту-пам'ятку для соло-гри й покладіть її біля себе.

### Зміни в приготуваннях гравця

Візьміть 3 монети й покладіть їх на свій планшет. Візьміть 5 карт зі своєї колоди.

### Зміни в приготуваннях монстрів

Візьміть по 1 жетонові монстра з кожного стосу монстрів (усього 3: по 1 жетонові рівня I, II і III). Тобто **ви не берете** 3 жетони зі стосу монстрів рівня I. **Решта приготувань монстрів лишається незмінною.**

### Зміна приготувань трофеїв за майстерність

Перетасуйте один набір карт трофеїв за майстерність (по одній кожного типу). Візьміть 1 випадкову карту й покладіть її горілиць біля ігрового поля. Решту карт трофеїв за майстерність поверніть у коробку.

### Як перемогти

Щоб перемогти, ви повинні здобути 4 трофеї. Для цього вам треба виконати **два** такі кроки:

1. **Перемогти всіх 3 монстрів** (викладених під час приготувань).
2. **Здобути трофей за майстерність** (викладений під час приготувань).

Як і у звичайній грі, трофей за майстерність **не може** бути останнім здобутим вами трофеєм. Отже, ви **не можете** перемогти останнього монстра, доки не здобудете трофей за майстерність.

*Відстежуйте **кількість** виконаних упродовж гри **ходів**, щоб підрахувати свої остаточні результати.*

### Зміни в ігровому процесі

Грайте як завжди, за винятком таких змін:

### Відьмацький покер

Усі дії локацій під час фази I лишаються незмінними, **за винятком відьмацького покеру.**

Ви починаєте гру у відьмацький покер як завжди: ставите 1 монету, кидаєте 5 кубиків, після чого можете **1 раз** перекинути будь-яку кількість цих кубиків.

Потім порівняйте отриманий результат з пам'яткою соло-гри. Отримайте виграш відповідно до результату (див. далі цю сторінку).

### Карти досліджень

Будь-який ефект, який вимагає від «іншого гравця» щось прочитати, ви мусите прочитати самостійно. **Накрийте** карту, яку ви читаєте, іншою картою, щоб не бачити результатів, поки не зробите вибір. Якщо можливо, не читайте результат вибору, якого ви не робили.

### Бій з монстром

Під час ваших боїв, коли **монстр атакує**, тип атаки визначається кидком кубика. Якщо випадає **1/2/3**, тип атаки — **удар**; якщо **4/5/6** — **укус**.

### Перемогти монстра

**Не беріть** нову карту монстра після того, як перемогли наявного.

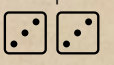
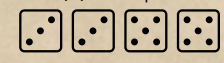
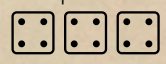
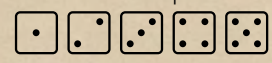
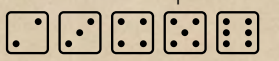
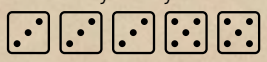
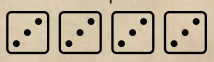
### Відігнати монстра

Якщо ви **відганяєте монстра**, то викликаєте нового монстра того ж рівня (як завжди). Однак **не вважайте** вигнання монстра перемогою над ним (тобто виконанням умови перемоги, адже ви не здобуваєте трофея).

### Отримати нову карту

Якщо впродовж фази III ви отримуєте будь-яку іншу карту, крім карти з крайньої правої комірки, скиньте карту з крайньої правої комірки наприкінці цієї фази.

### Відьмацький покер для соло-гри

| Ваш результат | Виграш |
|---|---|
| Пара  | 0 монет |
| Дві пари  | 1 монета |
| Трійка  | 2 монети |
| Малий стрейт  | 3 монети |
| Великий стрейт  | 3 монети |
| Фул-гаус  | 4 монети |
| Каре  | 5 монет |
| Покер | 6 монет |

### Кінець гри

Гра негайно закінчується, щойно ви здобуваєте всі 4 трофеї, приготовані на початку гри.

*Пам'ятайте, для перемоги в грі ви повинні **перемогти** (а не відігнати) 3 монстрів.*

*Ви відстежували **кількість виконаних вами ходів** упродовж гри. Тепер порівняйте свій результат з наведеною нижче таблицею, щоб дізнатися, як добре ви впоралися!*

### Результати відьмацької соло-гри

| Кількість ходів, яка знадобилася, щоб закінчити гру: | Ваш результат |
|---|---|
| 13 і більше | **Непогано... для жовтоздьобика.** Ви дедалі вправніше володієте мечем, а сила ваших знаків зростає. Хоча ви ще геть не найліпший серед відьмаків, але ви мисливець, якого монстрам слід остерігатися. |
| 11–12 | **На вас можна покластися**. Погодившись на контракт, ви часто повертаєтеся з головою потрібного чудовиська. У світі ще є відьмаки, які перевершують вас у майстерності, але вам нема чого соромитися. |
| 9–10 | **Цьому світові потрібен такий професіонал, як ви!** Ваші зусилля не лишилися непоміченими. Серед народу поширилися перші чутки про хороброго відьмака. Однак на довгому шляху до вершини майстерності ще багато звершень. |
| 7–8 | **Невдовзі вас вважатимуть легендою.** Ви знаєтеся на своєму ремеслі, як ніхто інший. Ваш меч наводить справжній жах на монстрів, а люди знають, що біля вас завжди безпечно. |
| 6 або менше | **Ви — жива легенда!** Барди змагаються у складанні пісень, щоб прославити ваші звитяги. Ви покращили власну репутацію і відстояли честь вашої школи, зробивши її відомою по всьому континенту. |

# ГЛОСАРІЙ

## ВІДЬМАЦЬКІ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

**Школа Гадюки. «Отруйна сталь»**

**Один раз** за бій. Коли суперник скидає 1 (або більше) карт унаслідок вашої атаки, можете застосувати свою спеціалізацію **«Отруйна сталь»**, щоб переглянути й змінити порядок верхніх карт у його колоді та (якщо рівень спеціалізації 2 або вище) скинути його карти.

- Відповідно до символів праворуч вашого маркера «**Отруйної сталі**», візьміть певну кількість карт зверху колоди суперника. Якщо це можливо, то скиньте деякі з них. Потім поверніть решту карт на верх колоди суперника в довільному порядку.
- Якщо скидання карт — це частина ефекту, ви **мусите** це зробити.

**Школа Ведмедя. «Обладунки»**

**Один раз** за бій. Якщо у ваш хід ваш рівень щита дорівнює 0, спеціалізація «Обладунки» активується **автоматично**: візьміть карти з колоди (а якщо рівень спеціалізації 2 або вище, збільште свій рівень щита).

**Школа Кота. «Спритність»**

**Один раз** за бій. Під час вашого **першого бойового ходу** ви можете використати свою спеціалізацію **«Спритність»**, щоб узяти карти зі своєї колоди (та, можливо, повернути деякі з них на верх колоди в довільному порядку).

**Школа Грифона. «Магія»**

**Один раз** за бій. Ви можете використати свою спеціалізацію **«Магія»**, узявши 1 верхню карту зі скиду. Потім скиньте 0–2 карти з руки.

Якщо ця спеціалізація **4-го або 5-го** рівня, то перегляньте свій скид, **виберіть будь-яку** 1 карту й візьміть її на руку.

**Школа Вовка. «Фехтування»**

**Один раз** за бій. Коли ви створюєте комбінацію з 3 (або більше) карт, ви можете використати свою спеціалізацію **«Фехтування»**, щоб завдати додаткових пошкоджень (і, якщо рівень спеціалізації 2 або вищий, узяти додаткові карти).

**Примітка.** Підвищивши рівень спеціалізації, ви не можете застосовувати спеціалізацію нижчого рівня.

## ДІЇ ЛОКАЦІЙ

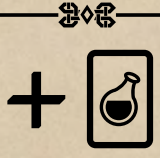
Гравець подорожує і виконує дії на мапі під час «Фази переміщення і дій» (див. с. 12). Далі наведено описи кожної дії:

У цій локації ви можете підвищити на 1 рівень указану майстерність, **лише якщо** рівень цієї майстерності на цю мить **дорівнює або нижчий за ваш рівень відьмака.**

*Наприклад, якщо ваш рівень відьмака I, ви **можете** збільшити рівень свого нападу (з 1-го рівня) до 2-го рівня. Однак, якщо ваш рівень відьмака I, а ваш рівень нападу 2, ви **не можете** підвищити його до рівня 3 завдяки дії цієї локації.*

**Алхімія.** Щоразу коли ви підвищуєте свій рівень алхімії, негайно візьміть 1 верхню карту з колоди зілля.

**Захист.** Щоразу коли ви підвищуєте свій рівень захисту, також підвищте на 1 ваш рівень щита (за винятком досягнення рівня 5).



У трьох локаціях з цим символом активний гравець може взяти 1 верхню карту зілля з колоди зілля. Карти зілля викладають горілиць біля планшета або під нього. Якщо ви перевищили ліміт у 4 карти зілля, то скиньте будь-які зайві карти, щоб мати 4 карти зілля.

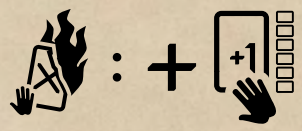
У двох локаціях гравець може зіграти з місцевими жителями у відьмацький покер.

Гравець ставить на кон 1 монету, а ще 2 монети ставляться на кон з банку.

За місцевих у покер гратиме гравець праворуч від активного гравця.

Якщо виграє гравець, він забирає всі 3 монети, а якщо виграють місцеві жителі — монети повертають у банк.

Решта правил аналогічна покеру між відьмаками (див. с. 14).




У цій локації гравець може знищити 1 будь-яку карту з руки й отримати одну з 6 карт, доступних на ігровому полі.

Указана ціна щойно отриманої карти може бути нижчою, однаковою або на 1 більшою за ціну знищеної карти.

Гравець негайно бере щойно отриману карту на руку.

+ ⚔/🛡/⚗/✊

-2,-3,-4,-5 ◎

*Локації з цим символом — це* ***відьмацькі школи****. Кожна відьмацька школа має схожий ефект, але відьмак може вдосконалювати спеціалізацію лише у своїй школі.*

1. **Виберіть одну** з майстерностей, яку ви хочете **вдосконалити**: напад, захист або алхімія.
   - Якщо ви виконуєте цю дію у своїй школі, то натомість можете вдосконалити свою **спеціалізацію**.
   - Цією дією ви не можете навчитися спеціалізацій інших шкіл.
2. **Заплатіть** ціну за вдосконалення майстерності;
   - Ціна в монетах дорівнює поточному рівню майстерності + 1.
3. **Підвищте** рівень вибраної майстерності на 1.
   - Ви **не** зобов'язані рівномірно підвищувати рівні всіх майстерностей. Завдяки вдосконаленню у відьмацькій школі ви можете зосередитися на одній (або кількох) майстерностях.
   - Якщо ви **не можете** заплатити ціну, то не можете вдосконалити вибрану майстерність.

*Приклад. Гравець виконує дію в одній зі шкіл. Гравець вирішує вдосконалити захист. Він підвищує свій рівень захисту на 1: з 3-го до 4-го рівня. Гравець повинен заплатити 4 монети за це вдосконалення.*

+1 ◎ + 🛡 1 ◎

У двох локаціях гравець може розпитати місцевих щодо будь-якого монстра.

Спершу гравець отримує 1 монету. Потім він вибирає одного монстра, якого хоче вистежити. Гравець бере зі стосу жетон локації того типу місцевості, яку на цю мить займає монстр. Узятий жетон локації не може збігатися з поточною локацією гравця (у такому разі гравець бере інший жетон). Гравець розміщує жетон на своєму планшеті горілиць (щоб було видно номер) і кладе на нього 1 монету з банку — це називається **пошуком слідів**.

Коли гравець входить у локацію, вказану на жетоні локації, він бере монету з жетона й перевертає жетон. Тепер цей жетон символізує сліди конкретного монстра.

*Приклад. Є контракт на гарпій, що водяться в гірській локації Долдет. Гравець хоче здобути інформацію про них, тому бере жетон гір. Це жетон локації Ард Модрон. Гравець кладе 1 монету на цей жетон. Він може дістатися цієї локації в подальші ходи, щоб отримати 1 монету й жетон слідів гарпії.*

> **!** **Примітка.** Якщо в запасі немає жетонів місцевості потрібного типу, гравець не може розпочати пошук слідів для цього типу місцевості.

0 ◎ : +1 ◎

🔥 🔥

У цій локації гравець отримує 1 монету, якщо він не має монет.

Крім того, гравець може знищити 1 або 2 карти дій із 6 відкритих карт у запасі на ігровому полі. Після цього доступні карти дій треба пересунути праворуч й оновити запас зі спільної колоди карт дій.

> *[...] Зараз я спробую докладно описати тижні своїх мандрів у товаристві відьмака, відколи наші шляхи перетнулися найнесподіванішим робом!*
>
> **Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XIII «Небезпеки на шляху».**