



ВЕДЬМАК

СТАРЫЙ МИР

АВТОР ИГРЫ:
ЛУКАШ ВОЗНЯК



CD PROJEKT RED®

ВВЕДЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ К ХРОНИКЕ БЕННО КОБАРТА, СТРАННИКА И ИССЛЕДОВАТЕЛЯ



Ты спросишь меня, дорогой читатель: «Что есть этот мир?» Открою тебе секрет: мир смердит, как облитый помоями навоз. Чтобы это понять, не нужно быть большого ума или ходить далеко: достаточно выглянуть за порог. Ненависть, распри да монстры рода всякого — вот что каждого окружает по жизни, в Вызиме и в Цинтре, в Новиграде и в Венгерберге. Мне довелось побывать во всех вышеназванных местах — и, клянусь могилой моей матушки, везде одинаково скверно.

Впрочем, всюду найдутся людишки, готовые закрыть глаза на жестокость и беззаконие ради спокойной жизни. Вот только судьбе, дорогой мой незнакомец, на это абсолютно наплевать. Она им всем рано или поздно оставит след каблука на заднице.

И что же, спросишь ты, так было всегда? А вот и нет. Говорят, много веков назад мир был куда лучше. Ещё когда гномы жили с краснолюдами бок о бок — а где не могли ужиться, друг другу не мешали. И даже появление эльфов не нарушило этот мир.

О том, что случилось потом, сказано много, но единого мнения среди знающих нет. Чародеи твердят одно, эльфы — другое. Но кое в чём их слова сходятся.

Много веков назад произошло событие, именуемое Сопряжением Сфер. О том, когда и как именно оно состоялось, я сказать не могу, но потрянуло знатно. Миры столкнулись, между ними пошли трещины: через них разные существа смогли найти дорогу из одного мира в другие. Видимо, наш пришёлся им по нраву, и очень скоро разного рода твари заполонили эти земли. Теперь мы зовём их монстрами; однако люди тоже заявили сюда из другого мира. Выходит, человек сам суть монстр, не лучше утопца или гуля — но вслух об этом лучше не упоминать.

Вслед за монстрами в мир пришла магия, и вскоре среди людей нашлись те, кто сумел обуздать её и подчинить себе на пользу. Ныне мы зовём таких людей магами и чародеями. В промежутках между борьбой за власть и коз-

нями против других чародеев они пытались изменить жизнь к лучшему — и, чёрт возьми, им это удалось.

Думаю, читатель, ты уже слышал о ведьмаках: может, даже видал вживую. Ведьмаки появились на свете в результате экспериментов чародеев. Они — мутанты, что бродят по миру и убивают чудовищ за плату. Каждый такой убийца носит с собой два меча: один против монстров, второй против людей. Впрочем, мне-то какая разница — от любого помрёшь. Поначалу все ведьмаки были объединены в один Орден, но даже среди них не было мира. Вскоре в их рядах случился раскол, и каждый имел своё мнение, как дальше быть их ремеслу. От этого раскола и пошли ведьмачьи школы, и о некоторых мне известно. Волки слывут мастерами фехтования. Грифоны — сведущие в магии хранители рыцарских традиций. Медведи — крепкие и толстокожие. Коты — об их ловкости ходят легенды. И Змеи... От Змей лучше держаться подальше.

Как по мне, ведьмаки — они как люди. Хватает среди них и мерзавцев, но встречаются и честные, верные. Видал я таких, кто позабыл о совести и чести; и тех, кто по мере сил старался изменить мир к лучшему. Монстры встречаются на большаках всё чаще, но префекты не желают тратиться на охрану — а это значит, что встреча с охотником на монстров уже не такая редкость. Впрочем, они всё так же немногочисленны: не каждый способен пережить их испытания, то ли травами, то ли чем-то там. Однако жизнь для всех нелегка и невесела — и раз уж ступил на путь, будь готов рискнуть, пусть даже и своей жизнью.

Однако я увлёкся, а книга моя только начинается. На этих страницах пойдёт речь об увиденных мною местах и историях, со мной случившихся. Ежели, читатель, тебе захочется узнать мир — смело читай эту книгу, а как закончишь, сам пускайся в путь! Трус зачахнет от страха сотни раз, а для смелого двух смертей не бывать. Да и удача сопутствует храбрым и не выносит малодушия.



ОБ ИГРЕ



В игре «Ведьмак: Старый мир» вам предстоит в роли ведьмаков почувствовать на своей шкуре истории, случившиеся за сотни лет до событий «Саги о ведьмаке». Тот старый мир был неспокойным местом: народы враждовали друг с другом, маги плели интриги, а чудовища, которые заполонили Континент после Сопряжения Сфер, рыскали повсюду... Иными словами, без хорошего меча туда лучше не соваться.

Обострившееся чутьё и ведьмачья выучка сделали из вас идеальных охотников за монстрами. Такая

у вашего брата кровавая работа — за деньги выслеживать и убивать чудовищ.

Орден ведьмаков раскололся: отныне школы Волка, Грифона, Медведя, Кота и Змеи жили сами по себе и тренировали новых адептов на свой манер. Каждый из вас начнёт игру в роли ведьмака, который только что получил медальон и вышел за родные стены, — чтобы повидать мир, наскрести денег на похлёбку... и заработать своей школе почёт и славу!

АВТОРЫ



Дизайн игры и руководство проектом
Лукаш Возняк

Сюжет
Барнаба Друкала
Перевод с польского
Михал Кубяк

Маркетинг
Лукаш Симиньский,
Павел Подгрудный

Художественное руководство
Давид Бартломейчик

Графический дизайн
Давид Бартломейчик,
Михал Длугай


Дизайн фигурок
Томаш Калиш, Роберт Курек

Иллюстрация поля
Дамиен Маммолити

Книга правил
Джонатан Бобал, Катажина
Фибигер, Лукаш Кемпиньский

Разработка игры
Лукаш Шопка, Михал Грынь

Ведущие тестировщики
Лукаш Шопка, Михал Спрысак,
Пшемислав Цемниевский,
Ола Возняк, Михал Грынь,

 Pamper Playtesting Group

Рекламное видео
Томаш Бар / Hexu Studio,
Мацей Климчак, Ян Шостаковский,
Ливия Клюпсь



CD PROJEKT RED®

Разработка игры и руководство проектом
Рафал Яки

Редакторы по сюжету
Марцин Блаха, Томаш Матера

Редакторы-корректоры
Марцин Лукашевский,
Роберт Малиновский, Райан Боуд,
Лукаш Гренда

Иллюстрация коробки
Валерий Вегера

Дизайн логотипов
Ирина Морару

Дизайн фигурок и художественное руководство
Павел Маленчук, Давид Коваль

Графический дизайн и художественное руководство
Пшемислав Ющик

Рекламное видео
Яцек Крогульский, Марцин
Бавольский, Гжегож Михаляк,
Адам Дудек

Видеопроизводство
Михал Кржеминьский,
Магдалена Дарда-Ледзион

Сценарий и озвучка видео
Борис Пугач-Мурашкевич

Связи с общественностью и каналы в социальных сетях
Марцин Момот, Радек Грабовски,
Алиция Козера

Юридическая поддержка
Кинга Палиньска



Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games

Художественный переводчик
Данила Евстифеев

Редактор и технический переводчик
Даниил Молошников

Корректоры
Полина Вольская,
Марина Герасимова

Дизайнер-верстальщик
Елена Шлюйкова

Руководитель проекта
Антон Сковородин

Общее руководство
Антон Сковородин

Иллюстрации

Адриан Смит, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Гавел, Богна Гавроньска, Бриан Сола, Диего де Альмейда Перес, Grafit Studio, Кароль Берн, Катажина Беус, Катажина Малиновская, Лоренцо Мастроянни, Мацей Лашкевич, Мануэль Кастаньон, Марек Мадей, Неманья Станкович, Сандра Хлевиньская, Яма Орче



СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



90 карт действий



28 карт эликсиров

Карты исследования и событий



36 карт исследования города



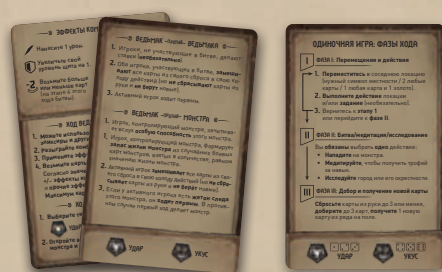
36 карт исследования окрестностей



8 карт трофеев за навыки



56 карт событий



10 памяток и 1 памятка для одиночной игры



2 набора ведьмачих кубиков для покера (по 5 в каждом)



35 жетонов золота



1 жетон закрытой корчмы

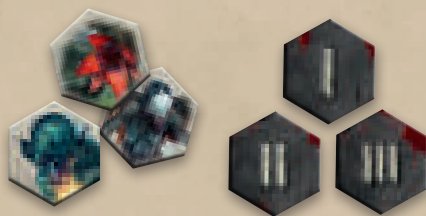


18 жетонов локаций

Монстры



28 карт монстров



28 жетонов монстров



20 боевых карт монстров

5 наборов компонентов для игроков — в каждом наборе:



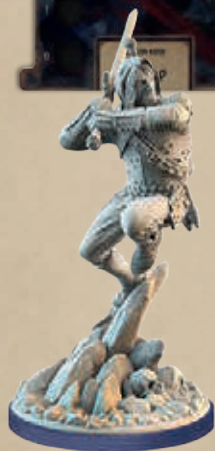
1 планшет игрока (с дополнительными жетонами имён)



1 жетон трофеев



10 начальных карт действий



1 фигурка ведьмака с цветной подставкой



5 маркеров-кубов



1 маркер уровня щита



4 карты ведьмачих трофеев

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Важно: если это ваша первая игра, рекомендуем начать с партии для одного, двух или трёх игроков.

1 Игровое поле

Разложите игровое поле в центре стола.

2 Колода карт действий

Перемешайте все карты действий (кроме начальных) и сформируйте из них колоду карт действий.

Затем сформируйте ряд карт действий:

1. Открывайте карты по одной из колоды карт действий, пока не будет открыто 3 карты со стоимостью 0 (стоимость карт указана в правом нижнем углу). Поместите эти 3 карты в самые правые ячейки ряда на игровом поле в случайном порядке лицом вверх.
2. Замешайте обратно в колоду карт действий остальные карты, открытые в предыдущий шаг (если они есть). Перемешайте колоду карт действий и поместите на отведённое ей место на игровом поле слева от ряда карт действий.
3. Откройте ещё 3 карты из колоды карт действий. Поместите их в самые левые ячейки ряда на игровом поле в случайном порядке лицом вверх.

3 Колода эликсиров

Перемешайте все карты эликсиров и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз на отведённое ей место рядом с игровым полем.

4 Карты трофеев за навыки

Если вы играете **вдвоём или втроём:**

- Возьмите по 1 карте трофея за каждый навык (сражение, защита, алхимия и специализация). Сформируйте из них колоду и поместите на отведённое ей место рядом с игровым полем.
- Верните в коробку 4 неиспользованных карты трофеев за навыки.

Если вы играете **вчетвером или впятером:**

- Возьмите все карты трофеев за навыки. Сформируйте из них колоду и поместите на отведённое ей место рядом с игровым полем.

Если вы играете **в одиночку:**

- Следуйте правилам одиночной игры (стр. 33).

5 Карты исследования и событий

Не перемешивайте колоду событий! Карты в колоде событий должны располагаться строго по порядку согласно числам на их рубашках. Не перемешивая колоду событий, поместите её лицом вниз на отведённое ей место на игровом поле.

По отдельности перемешайте карты исследования города и карты исследования окрестностей, сформировав две колоды, и поместите их на отведённые им места на игровом поле.

6 Золото и кубики для покера

Поместите все жетоны золота и кубики для покера рядом с игровым полем.

7 Жетоны локаций

Рассортируйте все жетоны локаций на 3 стопки по типу местности (лесная, горная и водная). Перемешайте эти стопки по отдельности и поместите их рядом с игровым полем лицом вниз.

Затем возьмите по 1 жетону из каждой стопки и поместите их лицом вверх на отведённые им места на игровом поле.

8 Монстры

1. Рассортируйте все карты монстров на 3 колоды по их уровню (I, II или III). Поместите их рядом с игровым полем лицом (стороной с цветной иллюстрацией) вверх.
2. Рассортируйте все жетоны монстров на 3 стопки по их уровню (I, II или III). Перемешайте эти стопки по отдельности и поместите их рядом с игровым полем лицом вниз.
3. Возьмите 3 жетона из стопки монстров I уровня. Не переворачивая их, поместите по одному из них рядом с каждым из 3 жетонов локаций, лежащих лицом вверх на поле.

- **При игре вдвоём:** вместо этого возьмите 2 жетона из стопки монстров I уровня и 1 жетон из стопки II уровня. Поместите их рядом с каждым из 3 жетонов локаций. Первый игрок выбирает куда поместить жетон монстра II уровня.

4. Переверните эти 3 жетона монстров лицом вверх.
5. Поместите каждый из этих жетонов монстров в локацию, указанную на лежащем рядом с ним жетоне локации (не закрывайте жетоном тип местности на поле).



6. Для каждого открытого жетона монстра найдите карту этого монстра в колоде нужного уровня. Поместите её лицом вверх на отведённое место на игровом поле под жетоном соответствующей локации.
7. Перемешайте все боевые карты монстров и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз рядом с игровым полем.

9 Первый игрок и памятки

Первым будет ходить игрок, который недавно прочитал книгу о ведьмаках, либо вы можете определить первого игрока случайным образом.

Каждый игрок получает **памятку по действиям** и **памятку по битвам**.

10 Компоненты для каждого игрока

Каждый игрок делает следующее:

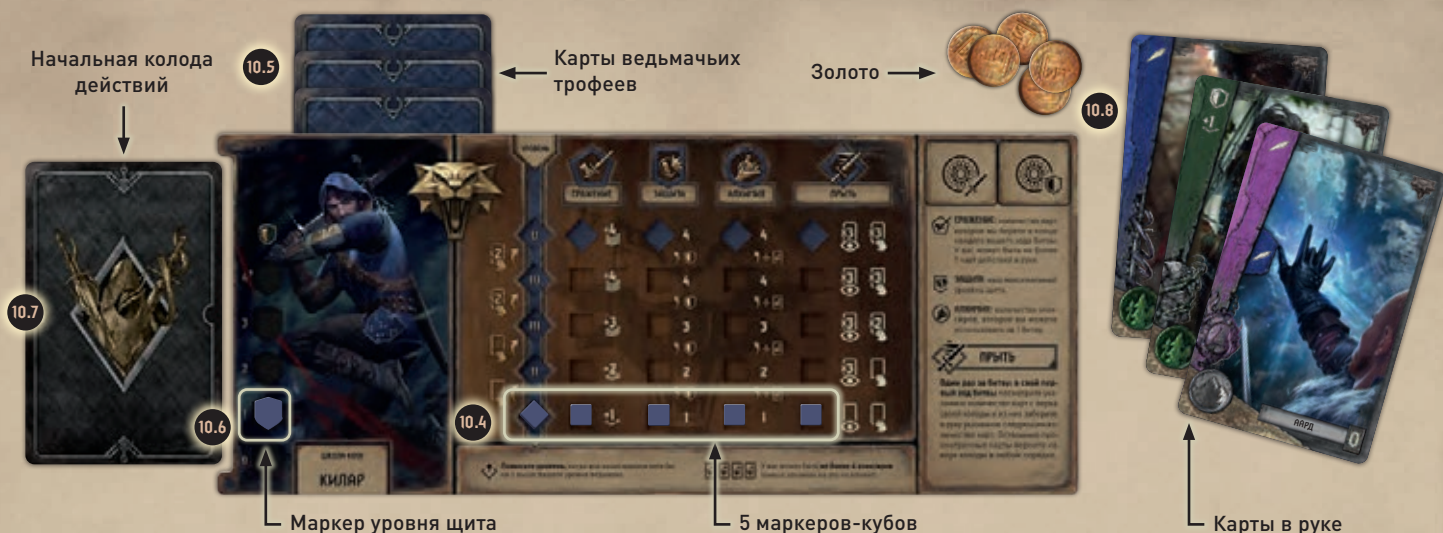
1. Начиная с участника **справа** от первого игрока и далее **против часовой стрелки**, выберите себе планшет игрока следующим образом:
 - Перемешайте все ещё не выбранные **планшеты игроков** лицом вниз.

- Возьмите 2 планшета, оставьте себе один из них, а другой верните в стопку.
- Далее следующий от вас участник выбирает себе планшет по тому же принципу — и так, пока у каждого игрока не будет по планшету.

***Пояснение:** игрок, который будет ходить первым, получит свой планшет последним. В игре впятером он забирает себе последний оставшийся планшет.*

***Вариант:** вы также можете выбрать или распределить планшеты игроков между собой по договорённости либо случайным образом.*

2. Возьмите **жетон трофеев**, соответствующий вашему планшету, и поместите его на нижнее деление шкалы трофеев на игровом поле.
3. Возьмите **фигурку ведьмака**, изображённого на вашем планшете, и прикрепите к ней **подставку** цвета вашей школы. Затем поместите фигурку ведьмака в локацию вашей школы на игровом поле: она отмечена тем же символом, что и ваш планшет.



4. Возьмите **5 маркеров-кубов** цвета вашей школы. Поместите по 1 маркеру на начальные (нижние) деления на шкалу уровня ведьмака и на каждую из четырёх шкал навыков.
5. Возьмите карты ведьмачьих трофеев своей школы по количеству оппонентов (например, 3 карты при игре вчетвером) и поместите их под верхнюю часть своего планшета.
6. Поместите **маркер уровня щита** цвета вашей школы на деление со значением 1 на своей шкале щита.
7. Возьмите **10 начальных карт действий** своей школы (отмечены символом вашей школы в правом верхнем углу на лицевой стороне). Перемешайте их, сформируйте из них свою колоду действий и поместите её лицом вниз на отведённое место рядом со своим планшетом.
8. Получите ресурсы согласно тому, каким по счёту вы будете ходить:
 - Возьмите **золото** в указанном количестве.
 - Возьмите указанное число **карт** из своей колоды: это ваша рука.

	Для 2 игроков	Для 3 игроков	Для 4 игроков	Для 5 игроков
1-й игрок	3 карты, 2 золота	3 карты, 2 золота	2 карты, 4 золота	2 карты, 5 золота
2-й игрок	5 карт, 4 золота	4 карты, 4 золота	3 карты, 5 золота	3 карты, 5 золота
3-й игрок	X	5 карт, 6 золота	4 карты, 6 золота	4 карты, 5 золота
4-й игрок	X	X	5 карт, 7 золота	4 карты, 7 золота
5-й игрок	X	X	X	5 карт, 7 золота

9. Верните все неиспользованные компоненты игрока обратно в коробку.

Подготовка к игре вчетвером или впятером

Если это ваша первая партия, настоятельно рекомендуем сначала сыграть вдвоём, втроём или в одиночку! Чтобы игра вчетвером или впятером прошла гладко, все игроки должны более или менее быть знакомы с правилами.

Если вы играете вчетвером или впятером, сначала подготовьтесь к игре по обычным правилам, а **затем** выполните 2 дополнительных действия:

1. Создайте **дополнительную стопку монстров I уровня** как описано далее.

Для игры **вчетвером**:

- Возьмите 1 случайный жетон монстра I уровня (не переворачивайте его). Стопка будет состоять из одного жетона.

Для игры **впятером**:

- Возьмите 2 случайных жетона монстров I уровня и сформируйте из них стопку.

Поместите эту стопку лицом вниз рядом с зоной для карт монстров на игровом поле. О том, как её использовать, написано на стр. 26.

2. Каждый игрок выбирает один из своих навыков и повышает его уровень на 1. Первым делает выбор первый игрок — и далее по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ



В игре «Ведьмак: Старый мир» вы будете играть за ведьмаков, обученных по традициям своих школ. Вам предстоит обойти Континент вдоль и поперёк, чтобы продолжить тренировки и сразиться за свою репутацию. Игроки ходят по очереди: право хода передаётся по часовой стрелке. Задача каждого игрока — собрать 4 трофея: тот, кто сделает это первым, завоюет для своей школы почёт и известность на века вперёд!

Чтобы собирать трофеи, вы можете побеждать монстров (основной способ), бросать вызов другим ведьмакам и побеждать их, а также первым достичь 5-го уровня в каком-либо навыке.



Краткое содержание

Правила, которые нужно изучить, чтобы начать играть, состоят из 4 частей:

- Основные правила (стр. 9).
- Ход игрока (стр. 12).
- Битва (стр. 20).
- Действия локаций (стр. 35).

Играя с новичками, советуем обучать их правилам именно в этом порядке.

Золотое правило

Эффект карты важнее, чем правила игры!

- Если эффект карты противоречит правилам, описанным в этой книге правил, следуйте действиям, описанным на карте.
- Если игроки не могут прийти к согласию о том, как именно нужно выполнять тот или иной эффект, **выполните его наиболее тематичным для мира Ведьмака способом.**

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА



Карты действий

Каждый игрок начинает со своей собственной колодой из 10 карт действий. Кроме того, вы сможете получать новые карты — и даже будете регулярно терять их: в ходе игры ваша колода станет поистине уникальной!

Карты действий используются двумя способами:

1. Для перемещения.
2. Для использования способностей в битве.

Максимум карт в руке

У вас может быть не более 7 карт в руке. Если у вас в руке уже есть 7 карт и вы должны взять ещё — не берите их.

В левом нижнем углу каждой карты изображён её символ местности («Перемещение», стр. 12).

В правом нижнем углу карты находится её название и стоимость («Стоимость карты», стр. 18).

В левом верхнем углу карты изображён её эффект в битве. Вдоль левого края карты изображен её тип (цвет) и связи для комбинаций («Ход ведьмака в битве», стр. 22).

Всего есть 5 типов (цветов) карт: быстрая атака (синяя), мощная атака (красная), защитный приём (зелёная), атакующий Знак (фиолетовая), защитный Знак (жёлтая).



Колода карт действий

Держите свою колоду слева от вашего планшета лицом вниз.

Если вы должны взять карту из своей колоды, но карты в ней закончились, немедленно перемешайте все карты в своём сбросе и сформируйте из них новую колоду. После чего доберите карты как обычно.

В свой ход вы можете смотреть карты в колоде, когда испытываете истощение (стр. 29) или когда это нужно для выполнения какого-либо эффекта. Вы также можете смотреть карты в своей колоде не в свой ход, если не участвуете в битве. Посмотрев карты в колоде, обязательно перемешайте её и верните лицом вниз на отведённое ей место.

Сброс карт действий

У каждого игрока свой личный сброс карт действий. Держите его справа от своего планшета лицом вверх.

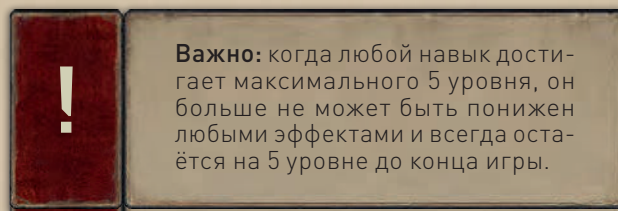
Если вы должны **сбросить карту**, поместите её на верх своего сброса лицом вверх.

Убранные из игры карты

Если вы должны **убрать карту из игры**, верните её в коробку. Эта карта больше не может использоваться до конца игры.

Навыки

На планшете игрока отображены 4 навыка. У каждого из них есть маркер, отмечающий уровень этого навыка (от 1 до 5). Уровни навыков могут как увеличиваться, так и понижаться разными эффектами в течение игры.



Три навыка слева являются общими для ведьмаков всех школ:



Битва — позволяет добирать больше карт во время битвы.



Защита — позволяет блокировать больше урона во время битвы.

Каждый раз, когда ваш уровень защиты увеличивается, немедленно увеличьте свой уровень щита на 1 (на шкале щита).



Алхимия — позволяет пить больше магических эликсиров во время битвы.

Каждый раз, когда ваш уровень алхимии увеличивается, немедленно возьмите 1 верхнюю карту из колоды эликсиров.

Специализация — крайний навык справа. Он уникален для каждого ведьмака и зависит от школы, которую вы выбрали при подготовке к игре:



Эффекты специализаций описаны на стр. 34.

Уровень ведьмака

Если уровень каждого из ваших навыков выше вашего уровня ведьмака, немедленно повысьте уровень ведьмака до следующего.

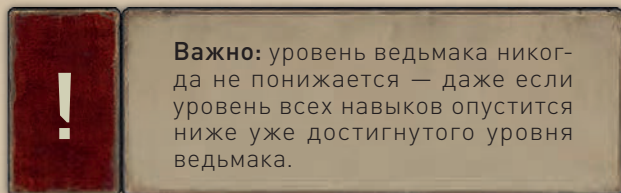
- Когда вы достигаете 2-го или 3-го уровня ведьмака, сразу же возьмите 1 карту из своей колоды.
- Когда вы достигаете 4-го или 5-го уровня ведьмака, сразу же возьмите 2 карты из своей колоды.



1. Игрок только что увеличил навык алхимии на 1. Он перемещает маркер по шкале алхимии на второе деление снизу.



2. Теперь все навыки этого игрока выше его уровня ведьмака — и он немедленно повышает свой уровень до 2-го.



Важно: уровень ведьмака никогда не понижается — даже если уровень всех навыков опустится ниже уже достигнутого уровня ведьмака.

Жетоны локаций

Жетоны локаций используются несколькими способами:

- Чтобы показать, где находится монстр — если жетон локации находится лицом вверх над картой монстра на игровом поле.
- Чтобы показать, куда нужно прийти, чтобы выполнить задание — если жетон локации находится лицом вверх рядом с игроком. Он может лежать как на карте задания к которой относится (стр. 17), так и отдельно, с золотом поверх него (стр. 36).
- В качестве жетона следа монстра — если жетон локации находится лицом вниз рядом с игроком.

Жетоны следа монстра

Жетон локации, лежащий рядом с игроком лицом вниз, считается следом монстра, находящегося в локации того же типа, что и этот жетон.

Пример: жетон лесной локации будет жетоном следа монстра, находящегося сейчас на поле в лесной локации.

Номер и название локации на жетоне следа не имеют значения.

У игрока может быть **только по одному** жетону следа каждого типа.



Особая локация школы Мантикоры

На востоке карты Континента на игровом поле расположена локация под номером 0, у которой нет своего жетона локации. Здесь никогда не может появиться монстр, сюда никогда не приведёт задание. Тем не менее, у этой локации есть действие, которое можно использовать («Действия локаций», стр. 35). В этой локации начинается игру ведьмак школы Мантикоры из дополнения «По следу монстра».



Эликсиры

Когда вы должны взять эликсир, берите карту с верха колоды эликсиров. Если она закончилась, перемешайте все сброшенные карты эликсиров и сформируйте новую.

Держите все ваши неиспользованные эликсиры рядом со своим планшетом лицом вверх.

Лимит эликсиров: у вас не может быть более 4 эликсиров одновременно (независимо от уровня навыка алхимии).

Если после того как вы взяли эликсиры у вас их больше 4, немедленно сбросьте лишние на свой выбор.

ХОД ИГРОКА



Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из **3 фаз**:

- I. Перемещения и действия
- II. Битва, медитация или исследование
- III. Добор и получение новой карты

Игровое поле для удобства поделено на несколько зон. Каждая зона связана со своей фазой.



Закончив все фазы своего хода, игрок передаёт ход следующему. Когда игроки станут опытнее, для ускорения процесса игры, следующий игрок может начинать свой ход, пока предыдущий ещё выполняет фазу III своего хода (так как в большинстве случаев действия и решения в ней не повлияют на начало хода следующего игрока).

...Отто склонился над столом, поближе ко мне: должно быть, у него уже в глазах двоилось от местной выпивки. Тут я должен сделать отступление и заметить, что лучший краснолюдский хмель можно отведать только в Махакаме: даже в самую лютую зиму он греет, словно пламя феникса! Итак, Отто склонился над столом — и с гордостью заявил, что краснолюды, дескать, никого не боятся. А затем поведал, как много лет назад они снабдили каждую шахту сложной системой, чтобы на случай войны всё затопить за считанные минуты. На что я сказал: «Хорошо, что вы их ещё не опробовали в деле, но налей-ка лучше ещё, пока у меня усы не примёрзли!» Позже я часто вспоминал и его слова, и горные селения краснолюдов, и их характер, подобного которому нигде не встречал. Впереди меня ждали годы странствий: многое мне было суждено повидать. Ни один край на моём пути не был похож на другой! И каждый стоит повидать своими глазами.

— Хроника Бенно Кобарта, глава 3: «Как выглядит мир»



ФАЗА I: Перемещения и действия

Путь ведьмака по Континенту долог и тернист. В городах стоит хорошенько подготовиться к очередной охоте.

В фазу I вы сможете воспользоваться картами в руке, чтобы перемещаться по Континенту, посещать различные локации и выполнять действия. Активный игрок (тот, кто сейчас обладает правом хода) может перемещаться и выполнять действия несколько раз за эту фазу.

Активный игрок может пропустить эту фазу целиком. В этом случае он немедленно переходит к фазе II своего хода.

1. Перемещение

Чтобы **переместиться**, сбросьте из руки одну или несколько карт и передвиньте фигурку своего ведьмака в **соседнюю локацию**:

- Вы можете сбросить из руки **1 карту с тем же символом местности**, что и соседняя локация, чтобы переместиться в неё.
- Вы можете сбросить **2 любые** карты из руки (с любыми символами местности), чтобы переместиться в соседнюю локацию с **любым** типом местности.
- Вы можете сбросить **1 любую** карту из руки (с любым символом местности) и заплатить **1 золото**, чтобы переместиться в соседнюю локацию с **любым** типом местности.
- Вы можете сбросить **1 карту с джокером** (тройным символом местности) из руки, чтобы переместиться в соседнюю локацию с **любым** типом местности.



Соседние локации

Две локации, соединённые путём, считаются соседними. Пути могут быть наземными (изображены как дороги) и морскими (изображены как пунктирные линии).

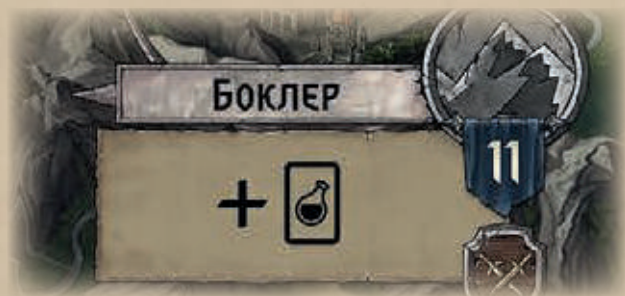


2. Действия в локации

Переместившись в локацию, вы **можете** выполнить её **действие**, сыграть в **покер** и/или выполнить имеющееся у вас **задание** в этой локации (стр. 17). Все эти действия **необязательные** и их можно выполнять **в любом порядке**.

Действие локации

С каждой локацией связано своё особое действие. Оно изображено под локацией на игровом поле.



Переместившись в локацию, вы **можете** выполнить действие этой локации.

Вы можете выполнить действие каждой локации **только один раз в ход**, даже если покинули её и снова переместились в неё до конца хода.

Действия локаций описаны на стр. 35.

Пояснения по действиям локаций

- Вы **должны переместиться хотя бы один раз**, прежде чем выполнять любые действия в локации (будь то действие самой локации, игра в покер или выполнение задания). Вы не можете сразу выполнять действия в локации, в которой начали ход.
- Если вы хотите выполнить действие в локации, в которой начали ход, вам придётся сначала покинуть её, а затем переместиться обратно до конца хода.
- Вы можете не выполнять никаких действий, переместившись в локацию, и сразу перейти к этапу 3 этой фазы.
- Монстр или другие ведьмаки, находящиеся в локации, не мешают выполнению действий в ней.

Покер на костях

Переместившись в локацию, вы **можете** сыграть в покер на костях с ведьмаками, которые находятся **там же**.

В каждой партии в покер участвуют только 2 игрока. Если вы хотите сыграть с несколькими ведьмаками в локации, то с каждым из них играйте отдельно.

Для того чтобы начать игру в покер, у обоих участников должно быть хотя бы по 1 золоту. Если у вас или вашего оппонента нет золота, то вы не можете сыграть в покер.

За один ход вы можете сыграть в покер **не более одного раза** с **каждым** ведьмаком.

Правила покера на костях описаны на стр. 14.

Пояснения по покеру на костях

- Вы не обязаны играть в покер с каждым встреченным ведьмаком. Если в одной локации несколько ведьмаков, вы можете выбрать с кем из них играть, а с кем нет.
- Если вы хотите сыграть в покер с ведьмаком в локации, в которой начали ход, вам придётся сначала покинуть её, а затем переместиться обратно до конца хода.
- Вы можете сыграть в покер до или после того, как выполните действие локации.
- Если вы сыграли в покер с ведьмаком, вы не можете сражаться с ним в фазу II этого хода.

3. Решите, что делать дальше

Вы можете вернуться к этапу 1 этой фазы, чтобы переместиться снова (если у вас ещё остались ресурсы для этого). После каждого перемещения вы снова можете выполнять действия, как описано в этапе 2, а затем снова выбирать, что делать дальше.

Либо вы можете закончить фазу I и перейти к фазе II. Вы обязаны сделать это, если больше не можете перемещаться, но можете сделать это раньше, если хотите сохранить карты в руке для следующих фаз.

ПРАВИЛА ПОКЕРА НА КОСТЯХ



Выберите ведьмака в вашей локации, с которым вы хотите сыграть и у которого есть хотя бы 1 золото. Оппонент не может отказаться от игры в покер.

Чтобы сыграть в покер на костях:

1. Оба игрока кладут по 1 своему золоту в стопку между собой.
2. К этой стопке добавляется ещё 1 золото из общего запаса.
Получившаяся стопка из 3 золота — ставки на эту партию в покер.
3. Оба игрока берут по набору из 5 кубиков для игры в покер и бросают их.
4. Соперник активного игрока может перебросить сколько угодно кубиков в своём броске.
5. Затем активный игрок может перебросить сколько угодно кубиков в своём броске.
6. Игрок с лучшей комбинацией забирает всё поставленное золото.
В случае ничьей:
 - а. Если комбинации одинаковы (например, у каждого по одной паре), побеждает игрок с бóльшим значением кубиков в комбинации (т. е. пара пятёрок бьёт пару троек).

- б. Если комбинации равны и по значениям кубиков в них (скажем, у каждого по паре пятёрок), побеждает игрок с бóльшим значением на кубике, не участвующим в комбинации. Если и они равны, то сравните следующие наибольшие значения кубиков и т. д.
- в. Если значения кубиков полностью равны, побеждает активный игрок.



Пояснения по правилам покера

- Чтобы **перебросить кубики**, выберите сколько угодно кубиков в вашем броске и бросьте их повторно. Вы не сможете перебросить их ещё раз или вернуть прежние результаты!
- **Активный игрок** — игрок, который начал игру в покер (т. е. игрок, совершающий ход).
- **Если у обоих две пары**: сначала сравните значения кубиков в парах с наибольшими значениями, если они равны, то в парах с наименьшими значениями.
- **Если у обоих фул-хаус**: сначала сравните значения кубиков в тройках, если они равны, то в парах.

ТАБЛИЦА КОМБИНАЦИЙ

От самой слабой до самой сильной.



Пара: два кубика с одинаковым значением.



Две пары: пара кубиков с одним значением и пара кубиков с другим значением.



Тройка: три кубика с одинаковым значением.



Малый стрит: пять кубиков с неповторяющимися значениями от 1 до 5.



Большой стрит: пять кубиков с неповторяющимися значениями от 2 до 6.



Фул-хаус: пара кубиков с одним значением и тройка кубиков с другим значением.



Каре: четыре кубика с одинаковым значением.



Покер: все пять кубиков с одинаковым значением.





ФАЗА II: Битва, медитация или исследование

В любой момент фазы I вы можете перейти к фазе II. В фазу II вы **обязаны** выполнить **одно** из этих действий:

- Начать битву с монстром или ведьмаком.
- Медитировать, чтобы получить трофей за навык.
- Исследовать локацию, где находитесь.



Важно: выбрав действие для фазы II, вы больше **не можете** выполнять другие действия в этот ход!

Битва

В свой ход вы можете **один раз** напасть на кого-либо в текущей локации — либо на монстра, либо на другого ведьмака.

а) Битва с ведьмаком

- Вы **можете** напасть на любого ведьмака, который находится в одной локации с вами. Ваш оппонент **не может отказаться** от битвы.
- Вы **не можете** напасть на ведьмака, с которым в этот ход играли в покер.
- Вы **не можете** напасть на ведьмака, если находитесь в локации любой школы или в локации с жетоном закрытой корчмы.

б) Битва с монстром

- Вы **можете** сразиться с монстром, который находится в одной локации с вами (т. е. в этой локации есть жетон этого монстра).

Правила битвы описаны на стр. 20.

...Но нет воинов славнее ведьмаков. Они сражаются не только мечами, но и магией — и пусть в последнем они и уступают чародеям, но то, что им подвластно, обычному человеку и не снилось. В бою же против монстров они впадают в боевую ярость и сами подобны монстрам становятся.
— Хроника Бенно Кобарта, глава 13: «Опасности на большаке»

Медитация

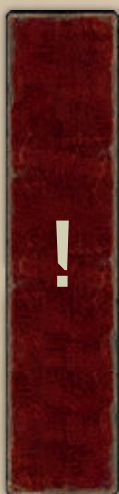
Вы можете медитировать, чтобы получить трофей за навык. Для этого должны быть соблюдены все следующие условия:

- Хотя бы один из ваших навыков находится на максимальном 5-м уровне.
- В колоде трофеев за навыки рядом с игровым полем есть трофей за этот навык.
- У вас ещё нет трофея за этот навык (второй такой же трофей получить **нельзя**).

Чтобы медитировать:

1. Возьмите из колоды трофей за навык, отвечающий условиям выше, и поместите его под свой планшет лицом вверх.
2. Переместите свой жетон трофеев на 1 деление вверх по шкале трофеев и испытайте истощение (подробнее на стр. 29).
Не выполняйте этот шаг, если в итоге вы получите достаточно трофеев, чтобы закончить игру!
3. Перейдите к фазе III.

За одну медитацию вы можете получить трофей только за один навык (даже если несколько ваших навыков находятся на максимальном уровне).



Важно: чтобы закончить игру и победить, вы должны получить ваш последний трофей в битве. Если вы получаете свой «последний трофей» в ходе медитации (т. е. в результате у вас становится достаточно трофеев, чтобы закончить игру), вы не перемещаете жетон трофеев вверх по шкале и не испытываете истощение. Игра продолжается, как если бы вы не получали трофей (однако сам трофей остаётся у вас и вы можете пользоваться его эффектом).

Исследование

Вы можете исследовать локацию, в которой остановились. Это действие доступно в любой локации без каких-либо дополнительных условий.

Когда вы исследуете локацию, вы должны выбрать **один** из вариантов:

- Исследовать **город**, в котором вы находитесь: осмотреть здания и улицы, пообщаться с его жителями.
- Исследовать **окрестности** этого города: близлежащие земли, тропинки и деревни, окружающую флору и повадки местной фауны.

Выбрав один из этих вариантов, выполните следующие шаги:

1. Игрок справа от вас берёт верхнюю карту из колоды исследования города или колоды исследования окрестностей (согласно вашему выбору).
2. Затем он читает вслух текст вступления на карте и варианты под ним.
Пока не читайте и не обсуждайте текст последствий, написанный ниже!
3. Вы должны выбрать один из вариантов с карты: игрок справа читает вслух последствия сделанного выбора.

Не читайте и не обсуждайте текст последствий другого варианта выбора!

Карты исследования

Каждая карта исследования поделена на 3 части:

1. Вступление и 2 варианта выбора.



Важно: в некоторых вариантах указана стоимость их выбора (сброс золота, карт и т. п.). Если вы не можете полностью её оплатить, то не можете выбрать этот вариант.

2. Последствия для выбора **А** (описание и/или эффект вашего выбора).
3. Последствия для выбора **Б** (описание и/или эффект вашего выбора).

Вступление
и 2 варианта

Последствия
для выбора А

Последствия
для выбора Б

На одной из улиц вам преграждают дорогу местные стражники.

«На вас донос, милсдарь. Что ж это вы колдовство творите без санкции Капитула? Свидетели есть».

Очень скоро вы обнаруживаете себя в застенках местной тюрьмы. Время в замызганной камере тянется медленно, час за часом. Когда один из стражников соизволил принести поест, вы подмечаете, что кроме вас двоих поблизости нет ни души.

А Напасть на стражника и пробиться на свободу.

Б Попросить воды. Кто знает, что случится, пока её принесут.



А Прежде чем упасть лицом в тарелку с овсянкой, стражник даже успел удивиться. Вы смогли отыскать оба своих меча, а вот кошель с монетами как в воду канул.

Сбросьте 2 золота. Увеличьте свой навык сражения на 1.

Б Вскоре в камеру входит важного вида чиновник. Смерив вас полным презрения взглядом, он сообщает, что-де ведьмаки и колдунья, по его мнению, одного рода дьявольщина — но поскольку донос был ложным, то и держать вас в застенках не имеет смысла. Более того, вам даже полагается компенсация.

Возьмите 2 золота.

Последствия выбора

Последствия выбора на карте исследования бывают двух типов: **немедленный эффект** и **задание**.

а) Немедленный эффект

Если текст последствий **не** содержит ключевое слово «**Задание**», немедленно выполните указанный эффект и уберите карту исследования в коробку.

- Все эффекты карты исследования действуют только на вас (если не указано иного).
- Если вы не можете получить или потерять что-либо, выполните эффект настолько, насколько это возможно.

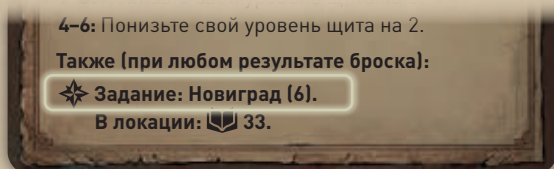
б) Задание

Некоторые последствия отмечены ключевым словом «**Задание**».

- Эта карта становится **вашим заданием**. Поместите её рядом со своим планшетом игрока лицом вверх.

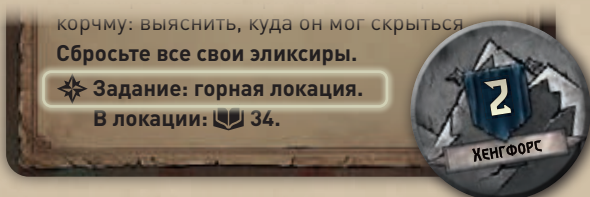


- Ваши задания остаются у вас, пока вы не **выполните** их.
- Если в задании указана конкретная локация, вы должны переместиться туда, чтобы выполнить его.



- Если в задании указан тип местности, возьмите случайный жетон локации этого типа и поместите лицом вверх на карту задания. Вы должны переместиться в указанную на нём локацию, чтобы выполнить задание.

Если жетоны локаций нужного типа местности закончились, возьмите жетон локации любого другого типа местности. Если закончились все жетоны локаций, то задание не может быть начато, сбросьте карту исследования.

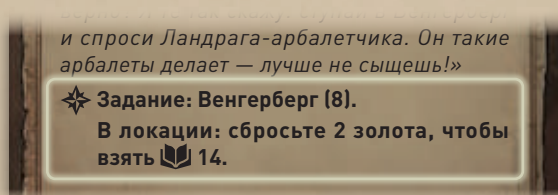


- Вы не обязаны выполнять задания. Невыполненные задания не приносят никаких штрафов.
- У вас может быть сколько угодно заданий одновременно. Вы не обязаны выполнять задание, чтобы получить новое.

Выполнение заданий

Вы можете выполнять сколько угодно заданий в фазу I своего хода.

Чтобы выполнить задание, вы должны переместиться в необходимую локацию и заплатить требуемую стоимость, если нужно.



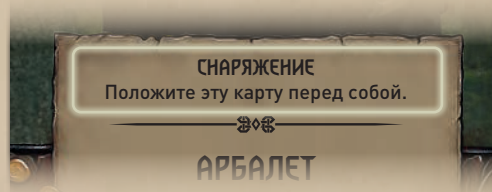
Выполнить задание можно как до выполнения действия локации или игры в покер, так и после. Вы не обязаны выполнять задание, когда перемещаетесь в локацию задания — даже если у вас есть достаточно ресурсов, чтобы заплатить необходимое количество (если это требуется по заданию).

Если вы выполняете задание:

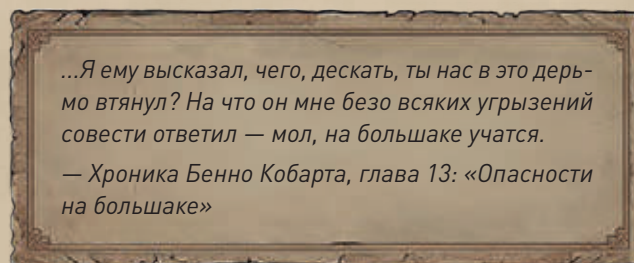
1. Игрок справа от вас берёт из колоды карту события под номером, указанным на карте задания (после символа 📖). Карты событий пронумерованы на рубашках.



2. На карте события может быть:
 - a. Вступление и немедленный эффект или варианты выбора. В этом случае игрок справа читает вслух текст карты и вы выполняете эффекты карты так же, как и для карт исследований.
 - b. Снаряжение или спутник. Такую карту вы сразу забираете себе и кладёте рядом со своим планшетом игрока. Она остаётся у вас до конца игры и вы можете пользоваться её эффектом.



Выполнив задание, уберите его карту в коробку. Если на карте задания был жетон локации, замешайте его в стопку жетонов соответствующего типа.



Пояснения по исследованию

- Для большего разнообразия, держите отдельно карты исследований, которые были зачитаны вами в этой партии. В следующих партиях оставьте их в коробке, не замешивая в колоду. Верните их назад, только когда у вас больше не останется карт исследований, которые вы ещё не зачитывали.
- Некоторые эффекты позволяют **взять 1 карту из ряда на поле с определённой стоимостью** и положить её в свой сброс. Для таких эффектов учитывается стоимость указанная на карте, без модификаторов. Вам не нужно оплачивать стоимость карты. Восполните ряд, взяв из него карту (стр. 19). Если в ряду нет карты с такой стоимостью, открывайте по 1 карте с верха колоды карт действий и возьмите первую открытую карту нужной стоимости. Остальные открытые таким образом карты замешайте обратно в колоду.
- Некоторые эффекты позволяют **взять жетон следа**. Чтобы сделать это, выберите монстра на поле, для которого у вас ещё нет жетона следа. Затем возьмите случайный жетон локации того же типа местности, что и локация выбранного монстра и положите его рядом с собой лицом вниз (его значение неважно). Это жетон следа этого монстра. Если у вас уже было задание на выслеживание (стр. 36) этого же монстра, то сбросьте его. Если жетоны локаций нужного типа закончились, то вы не получаете жетон следа.
- Некоторые эффекты позволяют **убрать 1 свою карту из игры**. Если нет указания, откуда карта должна быть убрана, вы можете убрать её из руки, колоды (перемешайте её после этого) или сброса.



Важно: уровень щита не может быть выше максимума, определяемого навыком защиты. Если какой-либо эффект понижает ваш навык защиты ниже вашего уровня щита, то уровень щита должен быть снижен вместе с ним.



ФАЗА III: Добор и получение новой карты

Последняя фаза вашего хода — время отдыха и тренировок. Долгая дорога полна новых встреч, свежих впечатлений и смертельной опасности: нужно успокоить разум и подготовиться к новому переходу. Кроме того, ведьмак должен постоянно тренироваться, дабы овладеть новыми магическими и боевыми приёмами.

Выполните следующие шаги по порядку:

1. Сбросьте карты из руки, так чтобы у вас в руке осталось 3 карты или меньше.

Примеры: Если у ведьмака 5 карт в руке, он должен сбросить не менее 2 карт (но может сбросить больше, если желает). Если у ведьмака 2 карты в руке, он может не сбрасывать карты вообще, либо сбросить 1 или 2 карты.

2. Если теперь у вас в руке менее 3 карт, добрите недостающие до этого количества карты из своей колоды действий.

Некоторые эффекты могут изменять количество карт, которое вы берёте в фазе III. Такие эффекты работают на этом шаге, увеличивая или уменьшая количество добываемых вами карт.

Помните, что у вас не может быть более 7 карт в руке. А также то, что если вам нужно взять карту действия, но ваша колода пуста, вы должны немедленно перемешать все карты в своём сбросе и сформировать новую колоду.

3. Получите новую карту: возьмите в руку 1 из карт действий из ряда на игровом поле. Заплатите её стоимость, сбросив карты, и восполните ряд карт на поле.

Стоимость карты

В правом нижнем углу карты действия указана её стоимость (в картах).

Получая в этой фазе новую карту из ряда на игровом поле, сбросьте из руки количество карт, равное её стоимости.



Стоимость карты может изменяться в зависимости от её положения в ряду на игровом поле. Снизу от некоторых ячеек указан **модификатор** стоимости.

- Если карта находится в крайней правой ячейке ряда, её стоимость снижается на 1. Стоимость может быть снижена до 0, но не ниже (игнорируйте последующее снижение).
- Если карта находится в одной из двух крайних левых ячеек ряда, её стоимость увеличивается на 1.



Восполнение ряда карт

После того как из ряда на поля взята карта, выполните следующие шаги:

1. Сдвиньте вправо карты в ряду, так чтобы пустой оказалась крайняя левая ячейка.
2. Откройте карту с верха колоды карт действий и положите её в пустую (крайнюю левую) ячейку.

...Ведьмак постоянно совершенствует своё мастерство, ведь от него зависит его жизнь, которой ему приходится рисковать ради других. Такая уж у них работа. И пускай пустолобы болтают, будто они мутанты да убийцы. Но я знаю правду, и любой толковый человек её понимает: такие профессионалы нам нужны. А посему, дорогой читатель, не поленись отложить эту книгу и немедленно поднять тост за здоровье ведьмаков!

— Хроника Бенно Кобарта, глава 16: «Что есть ведьмак?»

Пояснения по получению карт

- Вы обязаны получить 1 карту из ряда, если это возможно. Этот шаг нельзя пропустить.
- Вы не можете получить больше 1 карты из ряда в этой фазе.
- Когда вы платите стоимость новой карты, вы сбрасываете карты из руки в свой личный сброс.
- Получая в этой фазе карту из ряда, вы берёте её сразу в руку.
- Как правило, чем выше стоимость карты, тем она сильнее.



БИТВА

Ведьмаки обучены охотиться на чудовищ, но их нечеловеческие способности пригодятся и в драке в корчме, когда нужно отстоять честь своей школы.

Если в фазе II своего хода вы находитесь в одной локации с монстром или другим ведьмаком, вы можете напасть на него. Вы не можете сражаться с ведьмаком в локации любой школы и локации, где лежит жетон закрытой корчмы, а также с ведьмаком, с которым играли в покер в этом ходу.

Битвы в основном проходят по одним и тем же правилам, которые будут описаны в первую очередь. Отличия битвы с монстром от битвы с ведьмаком будут приведены далее.

Говорят, каждый ведьмак носит с собой два меча: серебряный — против монстров, стальной — против людей. Я видел тех, кто доставал стальной меч с большой неохотой; видал и тех, кто почти никогда не выпускал его из рук.

— Хроника Бенно Кобарта, глава 16: «Что есть ведьмак?»

ОБЩИЕ ПРАВИЛА БИТВЫ

Правила в этом разделе распространяются на битвы **и с ведьмаками, и с монстрами**.

Если **вы нападаете** (на монстра или ведьмака) или **на вас напал** другой ведьмак, сформируйте свой запас жизни. Для этого:

- Замешайте все карты из своего сброса в свою колоду и поместите её рядом с собой лицом вниз: теперь это ваша колода запаса жизни.
- Карты в своей руке при этом оставьте нетронутыми. Не сбрасывайте их и не берите новые (если только какой-либо эффект не требует этого).

Запас жизни и потеря сознания

Карты в вашей колоде запаса жизни и в вашей руке — это **ваше текущее здоровье**. Если в вашей колоде закончились карты и вы сбросили или разыграли последнюю карту из руки, вы немедленно **теряете сознание** — и ваш противник выигрывает битву!

Если оба противника остаются без карт в колоде

и в руке в один и тот же ход битвы, то игрок, разыгравший карту, которая привела к этой ситуации, становится победителем и **не** теряет сознание.

Если вы теряете сознание в битве с монстром, вы всё равно можете получить награду, если вам удалось прогнать его (стр. 26).

...Смотреть, как ведьмак бьётся с монстром — отрада для глаз; но ежели два ведьмака схлестнутся друг с другом, зрелище это не описать словами! Особенно мне запомнилась драка в Венгерберге. Один из драчунов был Волк; второй был прыткий да гибкий, должно быть, Кот. Они сцепились, едва услышали про заказ на монстра — а потом подрались в местной корчме... И, скажу я вам, эту пляску надо было видеть! Кто там был, тот во век не забудет. Только хозяину корчмы невесело было: длинный стол пополам разломил.

— Хроника Бенно Кобарта, глава 16: «Что есть ведьмак?»

БИТВА ВЕДЬМАКОВ



- Оба ведьмака, участвующих в битве, формируют свои запасы жизни.
- Первым в битве ходит нападающий (активный) игрок. Далее ведьмаки совершают ходы по очереди. Ходы ведьмаков описаны на стр. 22.
- Если один из ведьмаков теряет сознание, битва заканчивается. Последствия битвы ведьмаков описаны на стр. 27.
- После окончания битвы ведьмаков поместите в их локацию **жетон закрытой корчмы** (если он уже лежит в какой-либо локации, то сначала заберите его оттуда).

Игроки не могут вступать в битву друг против друга в локации с жетоном закрытой корчмы. Он остаётся там, пока не произойдёт новая битва ведьмаков в другой локации.



Ставки на битву

Перед битвой ведьмаков (но не битвой с монстром) игроки, не участвующие в ней, могут сделать ставки.

Каждый игрок, который **не участвует** в битве, может сделать **одну** ставку.

Чтобы сделать ставку, возьмите 1 золото из своего запаса и поместите его **в одну из двух ячеек** в правой верхней части своего планшета игрока.



Поместив золото в эту ячейку, вы сделаете ставку **на нападающего** (активного игрока).



Поместив золото в эту ячейку, вы сделаете ставку **на защищающегося** (соперника активного игрока).

Пояснения по ставкам

- Вы можете сделать ставку на битву ведьмаков из любой локации, даже если фигурка вашего ведьмака не находится там же, где и сражающиеся ведьмаки.
- Вы не обязаны делать ставку на битву.
- При игре вдвоём никто не может делать ставки.
- Вы делаете ставку «против банка», а не против других ведьмаков. Вы не получите золото, поставленное другими ведьмаками, в случае победы (стр. 28).
- Вы не можете поставить более 1 золота.

БИТВА С МОНСТРОМ



- Игрок справа от активного игрока контролирует монстра.
- Игрок, контролирующий монстра, зачитывает вслух особую способность этого монстра и следит за тем чтобы она была выполнена (в ней указано, когда именно она работает).



Уровень монстра

Значение жизни монстра

Особая способность монстра

- Ведьмак формирует свой запас жизни по общим правилам. Игрок, контролирующий монстра, берёт карты из колоды боевых карт монстров в количестве, равном значению жизни монстра, перемешивает их и формирует из них колоду — это **запас жизни монстра** (у монстра нет карт в руке).
- Если у активного игрока есть **жетон следа** этого монстра, он первым ходит в битве. В противном случае, первым ходит монстр. Далее ведьмак и монстр совершают ходы по очереди. Ход монстра описан на стр. 25.
- Если ведьмак теряет сознание или в запасе жизни монстра не остаётся карт, битва заканчивается. Последствия битвы с монстром описаны на стр. 26.
- Игроки в любой момент могут пересчитать карты в запасе жизни монстра, не смотря при этом на их лицевую сторону и не меняя их порядок.



ХОД ВЕДЬМАКА В БИТВЕ



Каждый ход в битве — всего несколько секунд. Умелые ведьмаки способны объединять выпады, обманные движения и магические знаки в мощные комбинации. Их битва — непрекращающийся смертельный танец.

Каждый ход битвы ведьмака состоит из **4 этапов**, которые нужно пройти в указанном порядке:

1. Эффекты эликсиров, специализации и карт перед игроком

Во время этого этапа вы можете использовать любое количество эффектов в любом порядке. Вы не обязаны использовать все доступные вам эффекты.

Эликсиры

Вы можете использовать один или несколько эликсиров, **вплоть до вашего максимума**: за одну битву вы можете использовать **в общей сложности** столько эликсиров, сколько указано рядом с вашим текущим **навыком алхимии**.



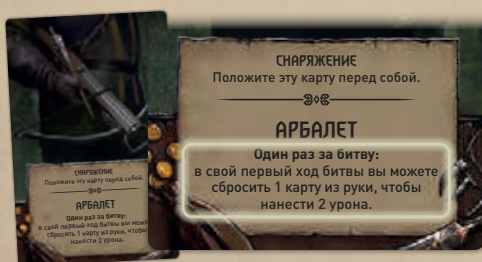
Вместо того, чтобы сразу сбрасывать использованные эликсиры, переворачивайте их лицом вниз для учёта их количества. Сбросьте использованные эликсиры по окончании битвы.

Специализация

Вы можете использовать свою специализацию. Её эффект описан на вашем планшете и на стр. 34 этой книги правил.

Карты перед игроком

Вы можете использовать эффекты своих карт, лежащих перед вами (снаряжения, трофеев, спутников и т. п.).



Пояснения по эффектам

- Если в эффекте не указано, когда именно его можно использовать, то это можно делать только на 1 этапе вашего хода битвы. Некоторые эффекты являются исключением — тогда в них указано, когда их можно использовать или когда они срабатывают.
- Используя эффект, вы должны выполнить его полностью. Если вы не можете выполнить эффект полностью, то выполните его настолько, насколько можете.
- Некоторые эффекты требуют сначала выполнить одну их часть, чтобы можно было выполнить вторую (такие эффекты описаны через слово «чтобы»). Если вы не можете полностью выполнить первую часть, то вторая не выполняется тоже.
- Если эффект предписывает вам взять карту без уточнения откуда её брать, то берите её из своей колоды запаса жизни.
- Некоторые эффекты срабатывают, если что-либо происходит в результате вашей атаки. Вашей атакой считаются все применённые вами в бою эффекты и эффекты вашей комбинации (см. далее).

2. Комбинация карт

Во время этого этапа вы должны разыграть одну или несколько карт действий, **соединённых** в одну комбинацию.

Чтобы разыграть комбинацию:

1. Поместите перед собой любую карту из руки.
 2. По желанию **соедините** с ней другую карту из руки, положив её сверху.
- Цвет новой карты **должен совпадать** с одной из **связей для комбинаций** предыдущей карты.
 - Вы можете **повторять** этот шаг сколько угодно раз, чтобы удлинять комбинацию, пока вы можете соединить новую карту с предыдущей.



Важно: новые карты можно присоединять только к самой верхней карте в комбинации. Все связи с карт, лежащих под верхней, уже не могут быть использованы.



Закончив разыгрывать комбинацию (1 карта также считается комбинацией), перейдите к выполнению **эффектов комбинации**.

Пояснение по комбинации карт

- Если у вас в руке есть карты, вы обязаны разыграть комбинацию длиной хотя бы в 1 карту. Однако вы не обязаны использовать карты, чтобы продлить комбинацию, даже если у вас есть такая возможность.
- У каждой карты действия есть собственный цвет, но связей для комбинаций может и не быть вовсе; либо, напротив, быть несколько.
- Новая (верхняя) карта должна быть соединена с предыдущей только одной связью для комбинаций. Остальные связи для комбинаций и их эффекты игнорируются.
- Эффекты карт в комбинации применяются только после того, как игрок полностью закончил её разыгрывать и перешёл к следующему этапу.

3. Эффекты комбинации

а) Нанесение урона

Сложите вместе все **символы урона** в комбинации (в углах карт и на использованных связях). Ваш противник получает урон, равный этой сумме.

*Игрок нанесёт врагу 3 урона этой комбинацией.
С картой «Блок» не соединена другая карта, поэтому эффект жёлтой связи на ней игнорируется.*



Если вы сражаетесь с **монстром**:

- За каждый урон, нанесённый монстру, **сбросьте по 1 карте** с верха **запаса жизни монстра**.

Если вы сражаетесь с **ведьмаком**, распределите урон строго в указанном порядке: **щит**, затем **колода**, затем **рука**.

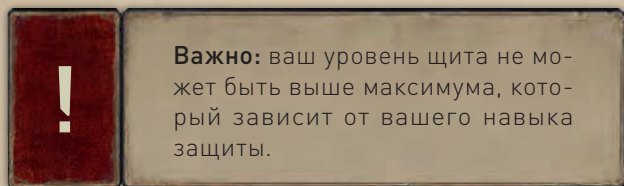
1. За **каждую единицу полученного урона** игрок снижает свой уровень щита на 1.
2. Если **уровень щита равен 0** и остался нераспределённый урон, игрок должен сбросить по 1 карте с верха своей колоды запаса жизни за каждую единицу оставшегося урона.
3. Если **колода запаса жизни пуста** и остался нераспределённый урон, игрок должен сбросить по 1 карте из руки на свой выбор за каждую единицу оставшегося урона.

Если **в руке и колоде** игрока не осталось карт, он **немедленно теряет сознание** и его противник побеждает в битве!



б) Увеличение уровня щита

После того как противник получил урон, сложите все **символы щита** в комбинации (в углах карт и на использованных связях) и увеличьте свой уровень щита на получившееся значение.



Текущий уровень щита игрока равен 1, и он разыграл комбинацию с 3 символами щита. Он увеличивает свой уровень щита только на 2, потому что его ограничивает уровень защиты, равный 3 — уровень щита не может превышать 3.

в) Прочие эффекты комбинации

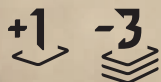
После того как вы повысили свой уровень щита, примените прочие эффекты, символы которых есть в комбинации (в углах карт и на использованных связях):



Возьмите верхнюю карту из сброса
Возьмите в руку верхнюю карту из своего сброса. Карты, которые являются частью текущей комбинации, не находятся в сбросе.



Верните эту карту в руку
Возьмите обратно в руку карту, отмеченную этим символом.



Возьмите больше/меньше карт
Этот эффект увеличивает/уменьшает количество карт, которые вы возьмёте на этапе 4.

4. Возьмите карты

В конце каждого хода битвы игрок должен пополнить свою руку. Для этого выполните следующие шаги по порядку:

1. Посмотрите на значение своего навыка сражения.
2. Добавьте к нему значения эффектов «Возьмите больше карт» и отнимите значения эффектов «Возьмите меньше карт», которые есть в вашей комбинации.

3. Примените прочие эффекты, влияющие на количество добываемых карт в битве (с карт снаряжения и т. п.)
4. Возьмите карты из своей колоды в получившемся количестве.

Если получившееся значение равно 0 (или меньше), вы **не берёте карты** (значения ниже 0 игнорируются и не оказывают никакого эффекта).

В любой момент у вас может быть **не более 7 карт** в руке. Если у вас в руке уже есть 7 карт и вы должны взять ещё — не берите их.

Если в вашей колоде закончились карты, вы больше **не можете брать из неё новые карты** до конца битвы. **Не перемешивайте** свою стопку сброса.

После того как вы взяли карты, сбросьте все карты текущей комбинации, сохраняя их порядок (последняя карта комбинации должна оказаться на верху сброса). На этом ваш ход битвы заканчивается.



Навык сражения игрока равен 2, эффект комбинации увеличивает это значение на 2, а эффект применённого эликсира уменьшает на 1. $2 + 2 - 1 = 3$: игрок берёт 3 карты из своей колоды.

ХОД МОНСТРА В БИТВЕ



В ход монстра игроки, не участвующие в битве, выбирают, как именно монстр будет атаковать.

В первый ход выбор делает игрок, контролирующий монстра. Он объявляет вслух тип атаки — **удар** или **укус**, — а затем открывает верхнюю карту из запаса жизни монстра и выполняет с неё эффект атаки объявленного типа.



Удар



Укус

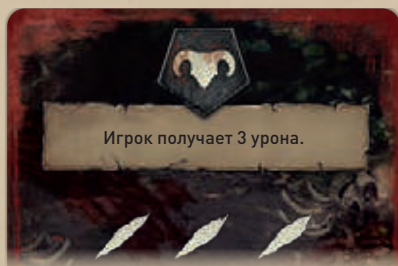
После выполнения эффекта атаки открытая карта сбрасывается и ход монстра заканчивается.

В последующих ходах право выбора типа атаки передаётся против часовой стрелки (пропуская активного игрока), но игрок, контролирующий монстра, остаётся одним и тем же.

Эффекты атаки монстра

▪ Урон

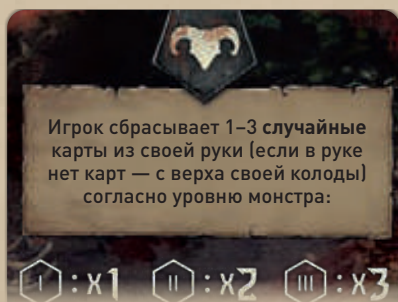
Нанесите урон ведьмаку по правилам, описанным ранее (стр. 23).



▪ Сброс случайной карты из руки

Активный игрок перемешивает карты в своей руке, затем игрок, контролирующий монстра, выбирает 1/2/3 (согласно уровню монстра) из них случайным образом и отправляет в сброс активного игрока.

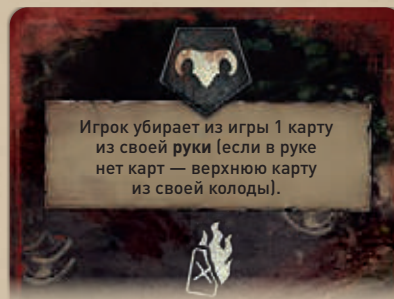
Если у игрока недостаточно карт в руке, сбросьте недостающие карты с верха его колоды.



▪ Удаление из игры карты из руки

Активный игрок выбирает и показывает 1 карту из своей руки. Уберите эту карту в коробку: её больше нельзя использовать до конца игры.

Если в руке у игрока нет карт, откройте и уберите из игры верхнюю карту его колоды.

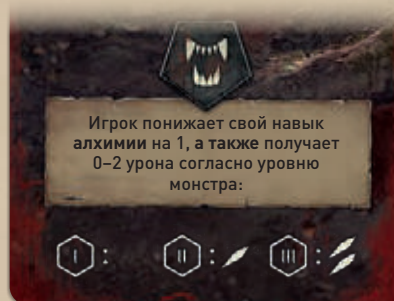


▪ Понижение навыка

Активный игрок перемещает маркер указанного навыка на 1 деление вниз.

Этот эффект не может уменьшить значение навыка ниже 1.

Навыки 5 уровня не могут быть понижены любыми эффектами.



КОНЕЦ БИТВЫ И ПОСЛЕДСТВИЯ



Если заканчиваются карты в колоде и руке ведьмака либо в запасе жизни монстра, то битва заканчивается победой его оппонента (если у него самого ещё остались карты).

Это может произойти как из-за полученного урона, так и если кто-то разыграл свою последнюю карту, а у противника осталась хотя бы 1 карта.



ПОСЛЕДСТВИЯ БИТВЫ С МОНСТРОМ



Битва с монстром может закончиться одним из трёх результатов:

1. Игрок **побеждает монстра**.
2. Игрок **прогоняет монстра**.
Это происходит, если игрок теряет сознание, но в запасе жизни монстра остаётся 0 карт или 1 карта.
3. Игрок **терпит поражение**.
Это происходит, если игрок теряет сознание и в запасе жизни монстра остаётся 2 карты или более.

Победа над монстром

Если в запасе жизни монстра не осталось карт и вы не потеряли сознание, вы побеждаете монстра. Выполните следующие шаги:

1. Уберите из игры жетон побеждённого монстра и **возьмите 2 золота**.
2. Переверните карту монстра, зачитайте вслух описание победы и **положите эту карту под свой планшет игрока** — так, чтобы эффект трофея был виден.
3. **Переместите свой жетон трофеев на 1 деление вверх** по шкале трофеев и **испытайте истощение** (стр. 29).

Затем, на поле **появляется новый монстр**. Выполните следующие шаги:

1. Возьмите 1 случайный жетон монстра из стопки с монстрами **на 1 уровень выше** побеждённого.
Пример: победив монстра II уровня, вы должны взять жетон монстра III уровня.
 - Если вы победили монстра III уровня, вместо этого возьмите жетон монстра III уровня.
 - Если в запасе закончились жетоны монстров нужного уровня, сформируйте новую стопку из монстров этого уровня, которых прогнали (но не победили!).
2. Игроки возвращают в соответствующую стопку жетонов локаций все свои жетоны следа этого монстра, жетоны заданий на отслеживание этого монстра (стр. 36) и жетон локаций, лежащий над освобождённой ячейкой для карты монстра. Перемешайте эту стопку жетонов. **Не** сбрасывайте жетоны локаций с карт заданий.
3. Возьмите из **этой же** стопки локаций новый жетон и поместите над освобождённой ячейкой для карты монстра.

4. Поместите жетон монстра, взятый на шаге 1, в локацию, указанную на только что взятом жетоне локаций.
5. Найдите карту этого монстра в колоде нужного уровня. Поместите её лицом вверх в освобождённую ячейку для карты монстра.



При игре вчетвером или впятером

Если в **дополнительной стопке монстров** (стр. 8) есть хотя бы 1 жетон, каждый раз, когда кто-то побеждает (не прогоняет!) монстра I уровня, берите новый жетон монстра из дополнительной стопки (**вместо** жетона монстра из стопки II уровня).

Когда в дополнительной стопке монстров закончатся жетоны, новые монстры будут появляться на поле по обычным правилам.

Ведьмак прогоняет монстра

Если вы потеряли сознание, но в запасе жизни монстра осталось 0 карт или 1 карта, вы прогоняете монстра. Выполните следующие шаги:

1. **Возьмите 2 золота**.
2. **Сбросьте карту и жетон этого монстра**.
3. **Возьмите карту действия со стоимостью 0** из ряда на игровом поле и положите в свой сброс.

Затем на поле **появляется новый монстр**. Следуйте правилам, описанным в предыдущей секции — но за одним исключением: берите новый жетон монстра из стопки **того же уровня**, что и прогнанный монстр (**вместо** жетона монстра на 1 уровень выше).

Поражение в битве с монстром

Если вы потеряли сознание и в запасе жизни монстра осталось 2 карты или более, вы терпите поражение в битве. Выполните следующие шаги:

1. **Возьмите 1 жетон следа** из стопки локаций того же типа, что и локация монстра (только если у вас ещё нет жетона следа этого типа).
2. **Возьмите карту действия со стоимостью 0** из ряда на игровом поле и положите в свой сброс.
3. **В фазу III этого хода** (стр. 18) возьмите из своей колоды **на 1 карту меньше**.



Победивший вас монстр остаётся на игровом поле. Любой ведьмак (в том числе и вы) сможет попытаться сразиться с ним ещё раз, в последующих ходах. Однако монстр снова начнёт битву **с полным запасом жизни**.

Чудовище успело отдохнуть и зализать раны.

Взять карту действия со стоимостью 0

Всякий раз, когда вы прогоняете монстра или терпите поражение, вы должны **взять карту действия со стоимостью 0 из ряда на игровом поле и положить в свой сброс**. Для этого выполните следующие шаги:

1. Возьмите любую карту действия из ряда на игровом поле со стоимостью 0. Игнорируйте модификаторы стоимости карт.
2. Поместите эту карту в свой сброс.
3. Восполните ряд карт по обычным правилам (стр. 19).

Если в ряду **нет карт со стоимостью 0**, то **вместо** шагов выше выполните следующее:

1. Открывайте карты по одной с верха колоды карт действий на поле, пока вы не откроете карту со стоимостью 0.
2. Поместите эту карту в свой сброс.
3. Остальные открытые таким образом карты замешайте обратно в колоду.

Завершение битвы

После окончания битвы также выполните следующие шаги (независимо от её исхода):

1. Повысьте свой **уровень щита** до максимального значения, определённого вашим навыком защиты.
2. Перемешайте все боевые карты монстров (в том числе и те, что не были в запасе жизни монстра) и сформируйте колоду заново.
3. Перемешайте вместе все свои карты действий: из **колоды, сброса и руки**, и сформируйте свою новую колоду действий.

После этого перейдите к фазе III своего хода (стр. 18).

ПОСЛЕДСТВИЯ БИТВЫ С ВЕДЬМАКОМ



Битва ведьмаков может закончиться одним из двух результатов:

1. Нападающий (активный) игрок побеждает:

- Победитель (активный игрок) получает трофей и золото.
- Проигравший (неактивный игрок) берёт карту действия со стоимостью 0 из ряда на игровом поле, перемешивает свою колоду и берёт из неё 3 карты.

2. Защищающийся (неактивный) игрок побеждает:

- Победитель (неактивный игрок) получает золото, перемешивает свою колоду и берёт из неё 4 карты.
- Проигравший (активный игрок) берёт карту действия со стоимостью 0 из ряда на игровом поле, помещает её в свой сброс и в фазу III берёт из своей колоды на 1 карту меньше.

Ведьмачий трофей за победу

Если **нападающий (активный) игрок** побеждает и у него ещё **нет** карты ведьмачьего трофея этого побеждённого игрока, он должен выполнить следующие шаги:

1. **Возьмите 1 карту ведьмачьего трофея** у защищающегося игрока (они лежат под верхней частью его планшета), зачитайте вслух описание победы и положите эту карту под свой планшет игрока — так чтобы эффект трофея был виден.
2. **Переместите свой жетон трофеев на 1 деление вверх** по шкале трофеев и **испытайте истощение** (стр. 29).

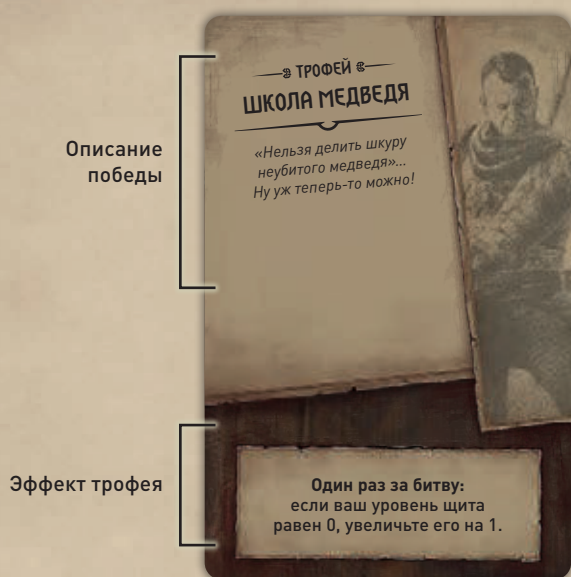
Пример: если ведьмак школы Волка начал битву против соперника из школы Медведя и победил, ведьмак-Волк забирает ведьмачий трофей ведьмака-Медведя. При этом ведьмак-Медведь не теряет трофеи, которые он сам заработал до этого.

Пояснения по ведьмачьим трофеям

- Игрок может иметь только по 1 трофею каждой другой школы (т. е. за победу над каждым конкретным игроком).
- Если защищающийся игрок побеждает в битве, он **не** получает трофей.



В верхней части карты трофея находится описание победы, а в нижней — эффект трофея.



Золото за победу

Победив другого ведьмака в битве, вы получаете золото согласно репутации побеждённого. Награда за победу над противником (1, 2 или 3 золота) указана напротив его жетона на шкале трофеев.



Карта со стоимостью 0 за поражение

Побеждённый ведьмак берёт карту действия со стоимостью 0 из ряда на игровом поле и помещает её в свой сброс (как описано на стр. 27).

Завершение битвы

После окончания битвы **каждый** из участвовавших в ней игроков выполняет следующие шаги:

1. Повысьте свой **уровень щита** до максимального значения, определённого вашим навыком защиты.
2. Перемешайте вместе все свои карты действий: из **колоды**, **сброса** и **руки**, и сформируйте свою новую колоду действий.

3. Возьмите из своей колоды карты согласно результату битвы:

а. **Неактивный игрок** берёт карты сразу после окончания битвы, не дожидаясь фазы III своего хода:

- Если неактивный игрок **победил** — он берёт 4 карты.
- Если неактивный игрок **проиграл** — он берёт 3 карты.

б. Затем **активный игрок** переходит к фазе III своего хода:

- Если активный игрок **победил** — в фазу III он берёт карты как обычно.
- Если активный игрок **проиграл** — в фазу III он берёт из своей колоды на 1 карту меньше.

Ставки на битву

Если хотя бы один игрок поставил золото на исход битвы, выполните следующее:

- Каждый игрок, который поставил на проигравшего ведьмака, сбрасывает поставленное 1 золото.
- Каждый игрок, который поставил на победившего ведьмака, забирает поставленное 1 золото назад. А затем берёт из общего запаса столько же золота, сколько получил победитель битвы.

Со временем ваша репутация будет расти — а вместе с ней и ставки, и награды за ваши головы.

...Но тут Ольгерд, сынок префекта, поднялся с места, призвал к тишине и решил красочно расписать, как он в прошлом году на краю леса якобы устроил засаду на тварь, державшую в страхе всю округу. Юнец даже начал перечислять, какие именно земли он желал бы получить в награду — но на середине списка в корчму вошёл ведьмак, забрызганный кровью, с головой виверны в руках. Бросив на него взгляд, юнец немедля побледнел, затем посинел, распахнул рот, что свежепойманная рыба — и стремглав бросился прочь и не показывался более. Воистину, одни умеют только болтать, пока другие делают дело!

— Хроника Бенно Кобарта, глава 7: «0 политике и интригах»

ТРОФЕИ И ИСТОЩЕНИЕ



Вы можете получить трофей тремя способами:

- За **медитацию** (стр. 15).
- За **победу** в битве с **ведьмаком**, на которого вы **напали** (стр. 27).
- За **победу** в битве с **монстром** (стр. 26).

Каждый раз, когда вы получаете трофей, выполните следующие шаги:

1. Зачитайте вслух текст на карте своего нового трофея и поместите её под нижнюю часть своего планшета.

Эффекты полученных вами трофеев должны быть всегда видны всем игрокам.

2. Переместите свой жетон трофеев на 1 деление вверх по шкале трофеев. Если вы достигли самого верхнего деления шкалы, **вы немедленно побеждаете!**

Исключение: вы не можете победить, если только что получили трофей за медитацию.

Трофеи за медитацию

Чтобы закончить игру и победить, вы должны получить ваш последний трофей **в битве**. Если вам осталось получить 1 трофей до победы и вы получаете трофей за медитацию, то:

- **Не** перемещайте свой жетон трофеев вверх по шкале.
- **Не** испытывайте истощение.

Трофей за медитацию (и его эффект) остаётся у вас, однако игра продолжается.

3. **Испытайте истощение:**

Тяжёлая битва и долгая дорога способны измотать даже ведьмака.

Уберите из игры одну или несколько своих карт действий согласно **значению истощения**, указанному рядом со шкалой трофеев.

Для этого: просмотрите **все** свои карты действий (в руке, колоде и сбросе), выберите количество карт, равное значению истощения, и **уберите их из игры**. После этого перемешайте все свои карты действий и сформируйте колоду заново.

Значение истощения

Значение истощения определяется тем, как высоко вы только что переместились по шкале трофеев.

Пример: если вы только что получили первый трофей, ваше значение истощения равно 1.



Убрать карты из игры



Убрать карту из игры — совсем не то же самое что сбросить. Уберите её в коробку: она пропадает из вашей колоды, и никто больше не сможет использовать её до конца игры!

Если вам нужно убрать из игры несколько карт сразу, вы можете выбрать карты одного или нескольких типов. Учитывается только их количество. Убрать из игры больше или меньше карт, чем требуется, нельзя.



ПОБЕДА В ИГРЕ



Если игрок перемещает свой жетон трофеев на самое верхнее деление шкалы трофеев, он немедленно побеждает в игре!

Помните: в игре нельзя победить с помощью медитации.



ПРИМЕР ОДНОГО ХОДА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

ФАЗА I: Перемещение и действия

Сейчас ход ведьмака школы Медведя. Он достиг 2-го уровня, его навык сражения равен 3, защиты — 2, алхимии — 2, специализации — 3. У него есть 4 золота, эликсир «Пурга» и жетон следа монстра из горной локации.



К началу хода у него есть 4 карты в руке.



Игрок начинает ход в Венгерберге, поэтому он не может сразу выполнить действие этой локации. Одна из дорог из Венгерберга ведёт в водную локацию — Бан Ард: игрок решает переместиться туда. Для этого он сбрасывает из руки карту действия с символом водной местности.



Сейчас навык алхимии игрока равен его уровню ведьмака. Это значит, что игрок может использовать действие локации Бан Ард, чтобы увеличить уровень навыка алхимии на 1.



Игрок перемещает маркер на 1 деление вверх по шкале алхимии: теперь этот навык равен 3. За это он также берёт 1 новый эликсир и помещает его рядом со своим планшетом лицом вверх.



Теперь у игрока есть 2 эликсира: «Пурга» (остался с прошлых ходов) и «Чёрная кровь» (достался только что).



Следом игрок сбрасывает карту с символом горной местности, чтобы попасть из Бан Арда в Казр Морхен. Там уже находится другой ведьмак: игрок решает сыграть с ним в покер.



Оба игрока (активный игрок и его соперник по покеру) ставят по 1 золоту и добавляют 1 золоту из запаса: на кону 3 золота. Затем оба берут по набору из 5 кубиков и бросают их вместе.



Соперник активного игрока первым получает право перебросить кубики. Он решает перебросить 2 кубика в своём броске. Его конечный результат таков:



Затем активный игрок решает перебросить 3 кубика в своём броске:



У активного игрока две пары, но у его соперника фул-хаус — более сильная комбинация. Активный игрок проигрывает, а его оппонент забирает всё поставленное золото.

После этого активный игрок продолжает свой ход. Он решает выполнить действие локации Казр Морхен, чтобы тренироваться и увеличить один из своих навыков.



Так как игрок находится в локации чужой школы, он может увеличить только навык сражения, защиты или алхимии. Игрок решает тренировать навык защиты **1** и платит за это 3 золота. За это он также поднимает свой уровень щита на 1 **2**.

После этого все навыки игрока оказались на 3-м уровне, что достаточно для получения 3-го уровня ведьмака. Игрок немедленно перемещает свой маркер уровня ведьмака на 1 деление вверх **3**.



За новый уровень игрок немедленно берёт 1 карту из своей колоды действий.



Далее он использует карту с джокером (тройным символом местности), чтобы переместиться из Казр Морхена в Хенгфорс. Там есть монстр, но игрок не обязан с ним сражаться.



Попав в Хенгфорс, он решает выполнить действие этой локации.



Игрок сразу получает 1 золото — и также может взять задание на отслеживание одного из монстров. У него уже есть жетон следа для монстра в горной локации, поэтому он решает взять задание на отслеживание монстра из водной локации.

Для этого игрок берёт случайный жетон водной локации, переворачивает его лицом вверх и кладёт на него 1 золото из запаса. Когда он попадёт в эту водную локацию, он получит это золото и жетон следа.



У игрока осталось 2 карты в руке, но он решает закончить перемещение и перейти к фазе II своего хода, чтобы сразиться с монстром в Хенгфорсе: архиспорой.



ФАЗА II: Битва

Из-за способности архиспоры игрок должен сбросить один из своих неиспользованных эликсиров, чтобы сразиться с ней.

Игрок решает сбросить «Чёрную кровь».



Участник справа от активного игрока формирует запас жизни архиспоры — колоду из 12 боевых карт монстров.

Активный игрок формирует свой запас жизни. Для этого он перемешивает все карты в своей колоде вместе с картами в своём сбросе. Однако 2 карты в его руке остаются на месте: их не нужно перемешивать с остальными!

У игрока есть жетон следа этого монстра (монстра из горной локации), поэтому в битве игрок ходит первым и разыгрывает комбинацию из 2 карт.



1. Сначала он подсчитывает урон, нанесённый этой комбинацией (3). Игрок, контролирующий монстра, сбрасывает с верха запаса жизни монстра по 1 карте за каждый полученный урон. Он кладёт их лицом вверх рядом с колодой.
2. На картах в комбинации нет символов щита, но есть другие эффекты. Один позволяет взять на 1 карту больше, другой — на 1 карту меньше: они отменяют друг друга, поэтому в конце хода игрок берёт 3 карты (за свой навык сражения).

Закончив свой ход битвы, игрок отправляет в сброс все карты из разыгранной комбинации.

Теперь ходит монстр. Игрок, контролирующий монстра, должен выбрать тип его атаки: удар или укус. Он выбирает укус, а затем открывает верхнюю карту запаса жизни монстра.



Активный игрок получает 5 урона. Сначала он понижает свой уровень щита до 0 **1**: остаётся ещё 2 урона. Игрок вынужден сбросить 2 карты с верха своей колоды **2**.



После этого снова ходит игрок. Так как его уровень щита равен 0, срабатывает его специализация **1**: он повышает свой уровень щита на 1 **2** и также берёт 2 карты с верха своей колоды **3**.



Теперь у игрока 5 карт в руке.



Он решает использовать эликсир «Пурга» и переворачивает его карту лицом вниз (но не сбрасывает). Затем игрок разыгрывает комбинацию из 3 карт и — благодаря эффекту эликсира — ещё 1 карту действия, которая будет считаться частью комбинации (пусть она и не имеет связи с предыдущей).



Сначала игрок подсчитывает урон на картах и использованных связях в комбинации (5 урона) **1**. Игрок, контролируемый монстра, сбрасывает лицом вверх столько же карт из запаса жизни монстра.

Следом игрок подсчитывает количество символов щита на картах и использованных связях в комбинации (1 символ) **2** и увеличивает свой уровень щита на 1 за каждый такой символ **3**.



Теперь игрок может использовать прочие эффекты в своей комбинации. Такой эффект только один **4**. Игрок берёт в руку верхнюю карту из своего сброса. После этого он берёт из своей колоды 3 карты согласно значению навыка сражения.

Взяв карты, игрок отправляет в сброс свою разыгранную комбинацию.

Затем снова наступает ход монстра. Игрок, контролируемый его, снова выбирает укус и открывает новую боевую карту монстра.



В результате значение навыка алхимии активного игрока понижается на 1.

Игрок ходит в третий раз. В колоде жизни монстра осталось всего 2 карты: ведьмак решает разыграть комбинацию из одной карты, чтобы нанести 3 урона, и побеждает монстра.



После этого игрок:

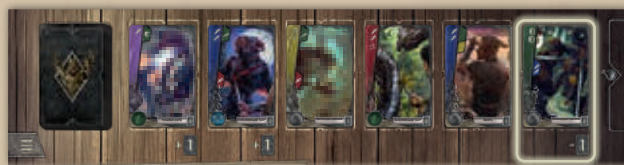
1. Сбрасывает эликсир, использованный в битве.
2. Убирает из игры жетон монстра и берёт 2 золота из запаса.
3. Переворачивает карту побеждённого монстра, зачитывает описание победы и помещает эту карту в качестве трофея под свой планшет.
4. Перемещает свой жетон трофеев на 1 деление вверх по шкале трофеев.
5. Смотрит все карты в своей колоде, руке и сбросе и убирает из игры 1 карту на свой выбор (согласно значению истощения), а затем перемешивает все свои карты действий и формирует новую колоду.

После этого на поле появляется новый монстр, а игрок переходит к фазе III своего хода.



ФАЗА III: Получение карт

Игрок берёт 3 карты из своей колоды и затем должен выбрать и взять 1 карту действия из ряда на игровом поле.



Он решает взять карту «Молниеносные рефлексы». Стоимость этой карты равна 2: однако она находится в крайней правой ячейке ряда, поэтому её стоимость снижена на 1. Сбросив 1 карту из руки (согласно итоговой стоимости выбранной карты), он берёт «Молниеносные рефлексы» из ряда в руку. Затем игрок сдвигает все карты в ряду вправо, чтобы заполнить освободившееся место, открывает новую карту из колоды карт действий и помещает её в крайнюю левую ячейку ряда.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовьтесь к обычной партии (на двоих или троих игроков), но с указанными ниже изменениями.

Изменения в подготовке

Положите рядом с собой памятку для одиночной игры.

Ресурсы

Возьмите 3 золота из запаса и 5 карт из своей колоды.

Подготовка монстров

Не берите 3 жетона из стопки монстров I уровня. **Вместо этого** возьмите по 1 жетону из стопки монстров каждого уровня (I, II и III — всего 3 монстра разных уровней). **Остальные правила подготовки монстров остаются такими же.**

Карты трофеев за навыки

Возьмите по одной карте трофея за навык каждого типа (сражение, защита, алхимия и специализация). Перемешайте их лицом вниз, откройте одну случайным образом и поместите её рядом с игровым полем лицом вверх, а остальные уберите в коробку. В одиночной игре вы можете получить только один трофей за навык.

Победа в одиночной игре

Чтобы победить, вы должны собрать 4 трофея, выполнив оба условия ниже:

- 1. Победите всех 3 монстров** (вы разместили их на поле в ходе подготовки к игре).
- 2. Получите трофей за навык** (вы открыли его в ходе подготовки к игре).

Как и при обычной партии, в одиночной игре **нельзя** победить с помощью медитации. Это значит, что вы **не можете** напасть на последнего монстра на поле, пока не получите трофей за навык.

Считайте **сколько ходов** у вас уйдёт до победы. От этого будет зависеть ваш результат.

Изменения в ходе игры

Следуйте правилам для обычной партии с указанными ниже изменениями.

Покер на костях

Играя в покер с горожанами (например, действующем локации), заплатите 1 золото (в одиночной игре нет ставки). Затем бросьте 5 кубиков и один раз перебросьте любое число кубиков на выбор (как при обычной игре в покер).

Вы не бросаете кубики за горожан. Вместо этого получите золото за ваш финальный результат согласно приведённой на этой странице таблице.

Карты исследования и карты событий

Вы сами читаете весь текст, который при обычной партии должен читать для вас другой игрок. Читая карты исследования или карты события, закрывайте текст, находящийся ниже разделительной черты: не смотрите последствия, пока не сделаете выбор (и по возможности не читайте последствия варианта, который вы не выбрали).

Битва с монстром

В каждый ход битвы монстра бросьте кубик, затем откройте верхнюю карту из запаса жизни монстра. Тип атаки монстра будет зависеть от результата броска: **1–3 — удар; 4–6 — укус.**

Победа над монстром

После победы над монстром на поле **не появляется** новый монстр. Не открывайте новый жетон монстра.

Если вы прогнали монстра

Если вам удалось прогнать монстра — на поле появляется новый монстр того же уровня (как при обычной игре). Однако это не приближает вас к победе в игре (так как вы не получаете трофеев).

Получение карт

В фазу III, когда вы берёте новую карту действия из ряда на игровом поле, если вы не взяли карту из самой правой ячейки ряда, удалите эту карту из игры и снова восполните ряд по обычным правилам.

Награды за покер (одиночная игра)

Результат	Награда
Пара 	0 золота
Две пары 	1 золото
Тройка 	2 золота
Малый стрит 	3 золота
Большой стрит 	3 золота
Фул-хаус 	4 золота
Каре 	5 золота
Покер 	6 золота

Конец одиночной игры

Игра немедленно заканчивается, как только вы получили все 4 трофея, доступные в одиночной игре.

Помните, вы должны **победить** (не прогнать!) 3 монстров.

Ваш результат в одиночной игре будет зависеть от того, **за сколько ходов** вы смогли закончить игру. Сравните свой итог с таблицей ниже!

Результаты одиночной игры

Количество ходов	Ваш результат
13 или более	Молодо-зелено... Но неплохо. Меч увереннее лежит в руке, а Знаки бьют сильнее. Конечно, на Континенте хватает ведьмаков получше вас, но охотиться на монстров вы выучились.
11–12	Можно положиться. Если вам дали задание, можно биться об заклад, что вы вернётесь с головой убитого чудища. Вы не лучший из лучших — но стыдиться нечего. Своим ремеслом вы владеете исправно.
9–10	Настоящий профессионал. Ваше усердие не осталось незамеченным. Народная молва уже понесла вперёд первые слухи о смелом ведьмаке. Но вы-то знаете, что до звания мастера ещё ой как далеко.
7–8	Уже почти легенда. Вы изучили тонкости своей кровавой работы вдоль и поперёк и стали настоящей грозой монстров. В народе твёрдо знают: там, где вы, бояться нечего.
6 или менее	Живая легенда! Менестрели сочиняют о вас стихи и песни, одна лучше другой. Благодаря вам слава о вашей школе разнесётся по всему Континенту.

СПРАВОЧНИК

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ВЕДЬМАКОВ



Школа Змеи: «Отравленный клинок»

Один раз за битву: когда противник сбрасывает хотя бы 1 карту из-за вашей атаки, посмотрите указанное количество карт (3–4) с верха колоды противника и отправьте из них в его сброс указанное следующим количество карт (0–2). Остальные просмотренные карты верните на верх колоды противника в любом порядке.



Школа Кота: «Прыть»

Один раз за битву: в свой первый ход битвы посмотрите указанное количество карт (1–3) с верха своей колоды и из них заберите в руку указанное следующим количество карт (1–3). Остальные просмотренные карты верните на верх колоды в любом порядке.



Школа Медведя: «Доспехи»

Один раз за битву: если в ваш ход битвы ваш уровень щита равен 0, эта способность срабатывает автоматически (вы не можете использовать её в другое время). Увеличьте свой уровень щита на указанное количество (0–2) и возьмите указанное количество карт (1–2) из своей колоды.



Школа Волка: «Владение мечом»

Один раз за битву: закончив разыгрывать комбинацию из 3 карт или более, нанесите указанное количество урона (1–2) и возьмите указанное количество карт (0–2) из своей колоды.





Школа Грифона: «Магия»

Один раз за битву: возьмите 1 карту с верха своего сброса, а затем сбросьте указанное количество карт из руки (0–2). На уровне навыка 4 или 5, вместо этого возьмите 1 любую карту из своего сброса.



Важно: вы можете использовать только эффект, соответствующий текущему уровню специализации. Вы не можете использовать эффекты предыдущих уровней.

...Уже был уверен, что мне конец. Или меня сейчас порвут на мелкие клочки, или, не трудясь, заглотят целиком. От страха я не мог пошевелить и пальцем: а тем, кто попрекнёт меня в трусости, замечу, что они никогда не встречали четырёх голодных гулей на своём пути. Но вдруг... Раздался грохот и сверкнула вспышка – столь яркая, что я на мгновение ослеп! Чудища взревели – а затем взвыли и завизжали. Когда же зрение вернулось ко мне, я увидел высокого, плечистого ведьмака. Он стоял в полный рост, пряча серебряный меч в ножны на спине, а земля вокруг него была усеяна порубленными монстрами. Он спас мне жизнь.


— Хроника Бенно Кобарта, глава 13: «Опасности на большаке»

ДЕЙСТВИЯ ЛОКАЦИЙ



Если вы переместились в локацию в фазу I (стр. 12), вы можете один раз за ход выполнить действие этой локации. Ниже приведены доступные действия локаций.



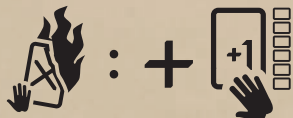
 АЛХИМИЯ ≤ УРОВЕНЬ :



Повысьте указанный навык на 1, **если** ваше текущее значение этого навыка **равно вашему уровню ведьмака или ниже его**.

Пример: если у вас 1-й уровень ведьмака, вы можете повысить свой навык сражения с 1 до 2. Но если ваш навык сражения уже равен 2 (на 1-м уровне ведьмака), вы не можете повысить этот навык до 3 (уровень ведьмака слишком мал).

Помните, что повышая навык алхимии вы немедленно берёте 1 эликсир, а повышая навык защиты, немедленно повышаете свой уровень щита на 1.



Уберите из игры 1 любую карту из своей руки, а затем возьмите в руку 1 из карт действий из ряда на игровом поле. Стоимость, указанная на взятой карте (без учёта каких-либо модификаторов), должна быть на 1 выше, чем стоимость убранный из игры карты, либо равна ей, либо меньше.

Вам не нужно оплачивать стоимость взятой карты.



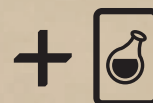
Сыграйте в покер на костях с горожанами.

Положите 1 своё золото в качестве ставки. Добавьте к нему 2 золота из запаса — это ставки горожан.

Игрок справа от вас играет за горожан, бросая и перебрасывая кубики за них.

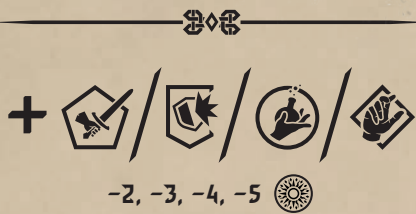
Если вы побеждаете, то заберите все ставки (3 золота). Если вы проигрываете, то все ставки, включая ваше 1 золото, уходят в запас.

В остальном игра в покер на костях проходит по обычным правилам (стр. 14).



Возьмите 1 эликсир с верха колоды. Положите новый эликсир лицом вверх рядом со своим планшетом — так, чтобы он был виден другим игрокам. Если у вас больше 4 эликсиров, сбросьте лишние.





Такие локации являются **ведмачьими школами**. У каждого ведьмака своя родная школа (та, где он начал игру). Здесь можно повышать свои навыки за золото.

1. Выберите 1 навык, который вы хотите повысить в ходе тренировки: сражение, защиту или алхимию. Если вы находитесь в своей родной школе, вместо этого вы можете выбрать навык специализации.
 - В чужих школах нельзя повысить свой навык специализации.
2. Заплатите золото за тренировку. Стоимость равна вашему текущему значению выбранного навыка плюс 1.
 - Вы не можете тренировать навык, если у вас недостаточно золота для этого.
3. Увеличьте выбранный навык на 1.
 - В школе можно повышать навыки, которые уже превосходят ваш уровень ведьмака.
 - Вы не можете повысить навык сразу на несколько уровней, даже если у вас достаточно золота.

Пример: ведьмак школы Волка переместился в локацию школы Змеи. Он может повысить свой навык сражения, защиты или алхимии, но не специализации (так как он не в своей школе). Он решает повысить свой навык защиты, который равен 3. Ведьмак сбрасывает 4 золота и повышает навык защиты до 4.



В таких локациях вы можете расспросить словоохотливых горожан о монстрах, которые свирепствуют на Континенте.

Сразу возьмите 1 золото.

Затем выберите 1 монстра на поле, для которого у вас ещё нет жетона следа или задания на отслеживание. Возьмите случайный жетон локации того же типа местности, что и локация выбранного монстра. Положите этот жетон рядом со своим планшетом

лицевой стороной (с номером локации) вверх и поместите на него ещё 1 золото из общего запаса. Это ваше **задание на отслеживание** этого монстра. Если на взятом жетоне указана та локация, где вы сейчас находитесь, то возьмите другой жетон, а этот замешайте обратно в стопку.

Когда вы переместитесь в локацию, указанную на жетоне задания на отслеживание, возьмите 1 золото с него и переверните этот жетон лицом вниз: теперь это **жетон следа** монстра, которого вы выбрали.

Пример: ведьмак решает проследить гарпию, которая свирепствует в Долдете. Он берёт случайный жетон горной локации (это оказывается Ард Модрон), помещает его рядом с собой и кладёт на него 1 золото из запаса. Если в дальнейшем этот игрок попадёт в Ард Модрон, задание будет выполнено — он получит золото с жетона, а жетон локации станет жетоном следа гарпии.



Важно: если в стопке закончились жетоны локаций какого-либо типа местности, вы не можете взять задание на отслеживание монстра из локации этого типа.



Если у вас 0 золота, возьмите 1 золото.

Затем (независимо от того брали вы золото или нет) вы можете убрать из игры до 2 карт действий из ряда на игровом поле на свой выбор. Сделав это, пополните ряд по обычным правилам: сдвиньте вправо все карты и в свободные левые ячейки откройте и положите новые карты из колоды.

...Мне довелось несколько недель странствовать в обществе одного ведьмака — после того как наши пути пересеклись самым неожиданным образом! Вот подробное изложение событий, произошедших за эти дни.

— Хроника Бенно Кобарта, глава 13: «Опасности на большаке»