



ВЕДЬМАК[®]

СТАРЫЙ МИР

НАБОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ
ДОПОЛНЕНИЕ

ЦИРИ
ДОПОЛНЕНИЕ

ПОТЕРЯННАЯ ЛОШАДЬ
ДОПОЛНЕНИЕ



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЙ

Цири



1 планшет игрока



1 фигурка с цветной подставкой



1 уникальная карта действия



5 маркеров-кубов

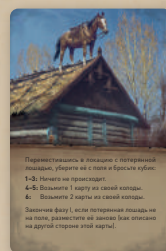


1 маркер уровня щита

Потерянная лошадь



1 фигурка потерянной лошади



1 карта потерянной лошади

Набор приключений



10 начальных карт действий



4 карты трофеев



119 карт исследования и 81 карта событий



1 жетон трофеев



1 пластмассовый жетон трофеев



1 жетон специализации



12 жетонов заданий

ПОТЕРЯННАЯ ЛОШАДЬ

Потерянная лошадь находится в случайной локации, пока туда не попадёт один из игроков, помогает ему в путешествии, а затем снова пропадает неведомо куда.

Это мини-дополнение можно сочетать с любыми другими дополнениями, кроме «Дикой охоты».

Изменения в подготовке

Поместите карту потерянной лошади рядом с игровым полем. После завершения обычной подготовки, игрок, который будет ходить последним, размещает потерянную лошадь.

Чтобы разместить потерянную лошадь:

1. Возьмите 2 жетона локаций из любой одной стопки.
2. Выберите 1 из них и поместите фигурку потерянной лошади в указанную на этом жетоне локацию.
3. Замешайте обратно в стопку оба взятых жетона.



Изменения в ходе игры

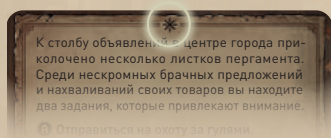
Когда игрок перемещается в локацию с потерянной лошадью, он выполняет эффект с её карты: бросает кубик и в зависимости от результата берёт от 0 до 2 карт из своей колоды. После этого он убирает фигурку лошади с поля.

Если игрок заканчивает фазу I и фигурка лошади не на поле, то он размещает её заново — по тем же правилам, что и при подготовке к игре.

НАБОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Новые карты исследования и событий для ещё более разнообразных приключений.

Для того чтобы их можно было отличить от карт базовой игры, они помечены символом ✨.



Это дополнение можно сочетать с любыми другими дополнениями, кроме «Дикой охоты».

Изменения в подготовке

Замешайте новые карты исследования в колоды карт исследования базовой игры.

Не перемешивая новые карты событий, положите их под колоду событий базовой игры. Они продолжают её нумерацию и включают карты с 57 по 137.

Поместите жетоны заданий рядом с игровым полем.

Изменения в ходе игры

Некоторые новые карты исследования предписывают **поместить жетон задания** на поле — с ним будет связано срабатывание эффекта карты. Оставляйте такую карту перед собой, пока связанный с ней жетон находится на поле.

Если для размещения жетона задания требовалось взять жетон локации, то поместите его на эту карту исследования. Замешайте его обратно в стопку, когда карта будет сброшена.

Некоторые новые карты исследования предписывают **взять карту события, не показывая её другим игрокам**. Такая карта достаётся сразу активному игроку — и он читает про себя условие срабатывания её эффектов и следит за тем, когда оно выполнится (это может произойти в последующих ходах). Когда это случится, игрок немедленно зачитывает вслух эту карту и её эффекты применяются.

- **Одиночная игра:** игнорируйте такие эффекты и не берите связанные с ними карты событий.

Обратите внимание, что эффекты карт событий, в том числе и таких, действуют на того игрока, который сейчас является активным, а не на того, кто зачитывает её.

ЦИРИ

Новая героиня, за которую можно сыграть.

Это мини-дополнение можно сочетать с любыми другими дополнениями. Но обратите внимание, что даже с ним игра максимально рассчитана только на пятерых игроков.

Изменения в подготовке и ходе игры

На Цири распространяются те же правила, что и на других ведьмаков. Игрок может взять себе планшет Цири при подготовке, точно так же, как и любой другой планшет ведьмака.

Родной школой для Цири является школа Волка: Каэр Морхен (3). Здесь она начинает игру и может тренировать свою специализацию. Чтобы отметить это, поместите жетон специализации Цири рядом с действием этой локации.



Специализация



Цири: «Старшая Кровь»

Один раз за битву: разыгрывая комбинацию, считайте что 1 из ваших карт действий имеет связь для комбинации любого цвета на ваш выбор. Эффект на этой связи определяется уровнем навыка специализации.

Пример

- 1 Игрок разыгрывает комбинацию.
- 2 Затем он использует специализацию «Старшая Кровь» (3-го уровня), чтобы добавить верхней карте своей комбинации фиолетовую связь. Эффект, который будет на этой связи указан рядом с текущим навыком специализации: 1 урон и +1 карта в конце хода битвы.



- 3 Соединив с этой новой связью фиолетовую карту, игрок продолжает разыгрывать комбинацию. Эффекты с этой связи будут применены потом, вместе с остальными эффектами комбинации.



АВТОРЫ



Дизайн игры

Лукаш Возняк

Разработка игры

Рафал Яки

Графический дизайн

Давид Бартломейчик,

Михал Длугай

Сюжет

Барнаба Друкала

Полный список авторов —
в основной книге правил.

