



ВЕДЬМАК® СТАРЫЙ МИР

ДИКАЯ ОХОТА дополнение

Выпрямился бородач, оставил топор в стволе дерева и утёр употевший лоб. «Опять запоздал, — ругнулся он, — да зима пришла раньше времени — зна как всё скоро запорошила, инеем осеяла! Но теперь делать нечего, работать надожно».

Невдалеке поле раскинулось да у поля речка. В поле девочки снеговика лепили, а на речке мальчишки баловались — кто не заботится пройти по тонкому льду? Бородач прищурился да рот скривил: мой-то впереди.

Но вдруг — будто какое страховидло солнце проглотило! Тьма напала непроглядная, а вместо светила — пятно тёмное. А из пятна того возьми да и поскачи всадники кошмарные на скакунах чёрных да костлявых... Не иначе Дикая Охота объявилась!

И помчалась Дикая Охота прямо на то поле у речки. Шум, гам, звон, да не как у живых, а будто из могилы! И дети кричат да воют! И тут вдруг — звук такой громкий, будто лёд пополам хрустнул — и тишина настала.

Вмиг исчезла Дикая Охота, будто и не было никогда. Остались только вусмерть перепуганные дети, и то не все. Бородач всё бросил, прибегаёт и — а кто пропал? А где мой сын?..

В деревне потом говорили: мол, больно уж смелый был мальчишка, тонкий лёд под ним проломился, вот он в ледяной воде враз и утоп. А только когда Дикая Охота вновь поскакала по небу, стало в нём на одного призрака больше — ростом с мальчугана, нос из-под шлема едва виднеется!

— Хроника Бенно Кобарта, фрагмент из главы 11: «Сказки и предания»

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

4 предводителя Дикой Охоты



Нитраль

Имлерих

Карантир

Эредин



16 боевых карт Дикой Охоты — по 4 на каждого предводителя



4 карты Дикой Охоты — по 1 на каждого предводителя

6 гончих Дикой Охоты



6 фигурок гончих — по 2 каждого уровня (I, II и III)



6 жетонов гончих — по 2 каждого уровня (I, II и III)



2 двухсторонних карты гончих

Фигурки гончих

Несмотря на то что одна фигурка может изображать до трёх гончих, каждая из этих фигурок далее в правилах называется просто «гончая». Количество существ в фигурке обозначает уровень гончей.



35 карт исследования Дикой Охоты — 20 карт I этапа и 15 карт II этапа



35 карт событий Дикой Охоты



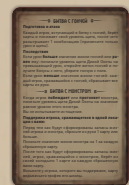
1 жетон типа атаки



12 жетонов заданий



20 жетонов щита Дикой Охоты (достоинством 1, 5, 10 и 20)



5 памяток дополнения



3 двухсторонних планшета подсчёта раундов и 1 жетон раунда

АВТОРЫ



Дизайн игры и руководство проектом
Лукаш Возняк

Сюжет

Барнаба Друкала

Перевод с польского

Александр Янус

Маркетинг

Лукаш Симиньский,
Павел Подгрудный

Художественное руководство

Давид Бартломейчик

Графический дизайн

Давид Бартломейчик,
Михал Длугай, Доминика
Бартковская

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 миниатюр 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

Корректор

Марина Герасимова

Дизайнер-верстальщик

Елена Шлюкова

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

CD PROJEKT®, Ведьмак® — зарегистрированные торговые знаки CD PROJEKT S.A. © 2021 CD PROJEKT S.A. Все права защищены. Все другие копирайты и торговые знаки являются собственностью их правообладателей.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но с указанными ниже изменениями.

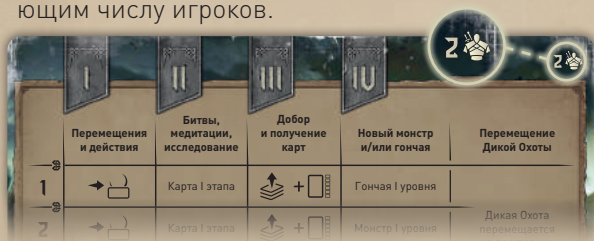
ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ



1. Шкала трофеев **1** не используется, не кладите жетоны трофеев на неё.

Важно: игроки не испытывают истощение, получая трофеи.

2. Каждый игрок получает **памятку дополнения 2** вместо обычных памяток.
3. Поместите все **жетоны заданий 3** рядом с игровым полем.
4. Поместите рядом с игровым полем **планшет подсчёта раундов 4** с символом соответствующим числу игроков.



Поместите **жетон подсчёта раундов** на ячейку 1 в левой части планшета.

5. Обычные **карты исследования и событий** не используются, вместо них подготовьте аналогичные карты Дикой Охоты **5**:
 - а. Не перемешивая колоду событий Дикой Охоты, поместите её лицом вниз на отведённое место на игровом поле.
 - б. Возьмите 4 случайных карты исследования Дикой Охоты I этапа и 3 карты II этапа. Не смотря на взятые 7 карт сформируйте из них колоду — так чтобы все карты I этапа лежали сверху. Поместите её лицом вниз на отведённое место на игровом поле.
Уберите в коробку остальные карты исследования Дикой Охоты.
 - При игре **вчетвером или впятером**: возьмите 3 карты I этапа, вместо 4.
6. Поместите жетон трофеев каждого участвующего ведьмака и жетон закрытой корчмы рядом с игровым полем. Эти жетоны выполняют иную роль, нежели в обычной игре и представляют

запас жетонов перемещения Дикой Охоты **6**.

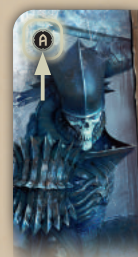
- При **одиночной** игре: пропустите этот шаг.
7. Выберите одного из **предводителей Дикой Охоты** (сообща или случайным образом). Уберите в коробку карты и фигурки остальных предводителей.

Для первых 4 партий рекомендуется выбирать предводителей в следующем порядке: Нитраль, Имлерих, Карантир, Эредин.

Далее, в правилах и на картах, выбранный предводитель, для краткости, будет называться просто «Дикая Охота».

Затем поместите рядом с игровым полем:

- а. **Карту Дикой Охоты 7А**, соответствующую выбранному предводителю, стороной «А» вверх.
- б. **4 боевые карты Дикой Охоты 7Б**, соответствующие выбранному предводителю.
- в. Все **фигурки гончих, жетоны гончих** лицевой стороной вниз и **карту гончих 7В** с символом, соответствующим числу игроков.



- г. Все **жетоны щита Дикой Охоты 7Г**.
8. Поместите **жетон типа атаки 8** рядом с боевыми картами монстра.
 9. Выберите **уровень сложности** игры. От него и количества игроков будет зависеть число **монстров 9** на игровом поле и **уровень щита Дикой Охоты** в начале игры (см. таблицу на стр. 5).

В первой партии рекомендуется выбрать лёгкий или нормальный уровень сложности.

- а. Не берите 3 жетона локаций и 3 жетона монстров из стопок. Вместо этого возьмите жетоны монстров согласно таблице. Для первого монстра возьмите жетон из стопки лесных локаций. Для второго (если он есть) — жетон из стопки водных локаций.

Разместите этих монстров в эти локации по обычным правилам.

- б. Поместите на карту Дикой Охоты жетоны щита согласно таблице. Используйте жетоны более высокого достоинства для больших значений.

Пример: если уровень щита Дикой Охоты в начале игры равен 28, поместите на её карту 2 жетона достоинством 10 и 8 жетонов достоинством 1.

10. Возьмите жетон из стопки горных локаций, и поместите в указанную на нём локацию **фигурку Дикой Охоты** 10, закрыв ей действие локации. Открытый жетон замешайте обратно в стопку.

11. Вместо получения ресурсов в порядке хода, каждый игрок берёт по **3 золота** и по **5 карт** из своей колоды 11.



— ♣ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ♣ —

Кол-во игроков	Только сюжет! (Лёгкий)	Сюжет и драки! (Нормальный)	Боль и страдания! (Сложный)	Смертельный бой! (Очень сложный)
1 ♣	Монстр I уровня 5 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня 7 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр II уровня 9 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр III уровня 11 жетонов щита Дикой Охоты
2 ♣	Монстр II уровня 28 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр II уровня 31 жетон щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 34 жетона щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 37 жетонов щита Дикой Охоты
3 ♣	Монстр II уровня 54 жетона щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр II уровня 58 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 62 жетона щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 66 жетонов щита Дикой Охоты
4 ♣	Монстр I уровня + Монстр I уровня 77 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 82 жетона щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 87 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 92 жетона щита Дикой Охоты
5 ♣	Монстр I уровня + Монстр I уровня 97 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 106 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 113 жетонов щита Дикой Охоты	Монстр I уровня + Монстр III уровня 120 жетонов щита Дикой Охоты

ХОД ИГРЫ

ДИКАЯ ОХОТА

Словосочетание «Дикая Охота» в этой книге правил и на любых картах и компонентах обозначает предводителя Дикой Охоты, которого вы выбрали при подготовке к игре.

Дикая Охота находится на поле с самого начала партии. Она недосыгаема, но может перемещаться по полю и влиять на ход игры. На неё можно будет напасть только после финального раунда (7-й или 8-й раунд в зависимости от числа игроков — подробнее на стр. 6).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры в этом дополнении — победить Дикую Охоту в решающей битве.

Игрокам предстоит подготовиться к этой битве: выполнять задания и сражаться с угрозами на Континенте — как с привычными монстрами, так и с гончими Дикой Охоты.

После финального раунда все игроки отправляются на решающую битву против Дикой Охоты. Если хотя бы один переживёт битву, все побеждают вместе — даже если остальные не смогли удержаться на ногах!

Но если все игроки потеряют сознание в финальной битве, они проигрывают и Дикая Охота одерживает верх.

ПЛАНШЕТ ПОДСЧЁТА РАУНДОВ

Планшет подсчёта раундов служит подсказкой по фазам, а также определяет некоторые параметры игры, в зависимости от количества игроков и номера текущего хода.

Перед игрой вы должны были поместить жетон раунда **1** на первое деление шкалы в левом краю планшета.

В колонке фазы II текущего раунда **2** будет указано, какую карту исследования Дикой Охоты вы откроете (они уже разложены вами в нужном порядке при подготовке). Вы будете сталкиваться с сюжетами I этапа первые 3 или 4 раунда, а с сюжетами II этапа — последние 3 раунда.

В дополнении также есть фаза IV **3**, которая происходит в конце раунда, когда игроки завершили свои ходы. В фазу IV на поле будут появляться новые монстры и/или гончие, а Дикая Охота сможет перемещаться по Континенту.

В фазу IV 8-го раунда **4** (7-го раунда при игре вчетвером или впятером) начинается решающая битва против Дикой Охоты, в которой примут участие все игроки — где бы они ни находились до её начала.

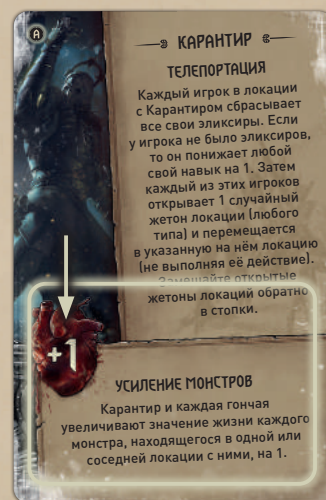
Раунд	Фаза I: Перемещение и действия	Фаза II: Битвы, монстры, карты	Фаза III: Добор и получение карт	Фаза IV: Монстры, Гончая, Перемещение Дикой Охоты
1	→	Карта I этапа	↑ +	Гончая I уровня
2	→	Карта I этапа	↑ +	Монстр I уровня
3	→	Карта I этапа	↑ +	Гончая I уровня + Монстр II уровня
4	→	Карта I этапа	↑ +	Гончая II уровня
5	→	Карта II этапа	↑ +	Монстр III уровня
6	→	Карта II этапа	↑ +	Гончая III уровня + Монстр III уровня
7	→	Карта II этапа	↑ +	
8	→	-	↑ +	Битва с Дикой Охотой

УСИЛЕНИЕ МОНСТРОВ ДИКОЙ ОХОТОЙ И ГОНЧИМИ

Монстры будут сражаться отчаяннее, если в их локации и/или соседних локациях находится Дикая Охота или гончие.

Дикая Охота и каждая гончая увеличивают значение жизни монстра, находящегося в одной или соседней локации с ними, на 1.

Эти усиления складываются, но итоговое значение жизни монстра не может быть больше 20.





Пример: в соседних локациях с монстром есть Дикая Охота и гончая. Кроме того, в одной локации с монстром есть ещё одна гончая. В итоге значение жизни монстра увеличивается на 3.

ЩИТ ДИКОЙ ОХОТЫ



В начале игры Дикая Охота хорошо защищена от всех, кто смеет тягаться с ней. Превосходство Дикой Охоты выражается в её уровне щита, который будет поглощать наносимый игроками урон в решающей битве.



Держите все жетоны щита Дикой Охоты на её карте (или рядом с картой, если так удобнее).

Когда игроки исследуют мир во время нашествия Дикой Охоты (с помощью карт исследования и карт событий), некоторые действия могут понизить уровень щита Дикой Охоты — убирайте нужное количество жетонов щита с карты в коробку.

Также Дикая Охота будет терять уровень щита, когда игроки побеждают гончую или монстра.

Если уровень щита Дикой Охоты становится равен 0 до решающей битвы, игнорируйте последующие эффекты, понижающие её уровень щита.

ПОРЯДОК ХОДА



В дополнении «Дикая Охота» нет ходов отдельных игроков, вместо этого каждый раунд игроки совершают один общий ход. Все его фазы проходят по немногим изменённым правилам, а также добавляется фаза IV, в которую действует Дикая Охота.

Игроки могут обсуждать свои действия и совместно планировать свой ход.

Если это ваша первая партия, советуем сыграть первые несколько раундов не спеша, сверяясь с этой книгой правил.

Фаза I

В эту фазу игроки могут перемещаться и выполнять действия по обычным правилам.

- Игроки могут перемещаться и выполнять действия **в любом порядке**.
- Игроки могут выполнять все свои действия и перемещения сразу либо чередовать их с другими игроками, на своё усмотрение.

Фаза I заканчивается, когда игроки сообщают, что больше не хотят или не могут перемещаться и совершать действия в текущем раунде, после чего начинается фаза II.

Локации с Дикой Охотой или гончими

Вы **не можете** выполнять действие локации, если в ней находится Дикая Охота или гончая (закрывайте действие локации фигуркой Охоты или гончей, чтобы не забыть об этом). Однако вы можете свободно перемещаться в локацию с Дикой Охотой или гончей и покинуть её.



Битвы с гончими

В фазу I вы можете сразиться с гончими Дикой Охоты.

- Вы можете сразиться с гончей, которая находится в одной локации с вами — в одиночку или сообща с другими игроками, которые находятся в этой же локации.
- Битва с гончей считается частью фазы I и **не завершает** её (подробнее о правилах битвы на стр. 10).
- Если гончая была побеждена и убрана с поля, каждый игрок в этой локации может выполнить действие локации, если это возможно (в локации нет Дикой Охоты, игрок не начал ход в этой локации и т. д.).



Обмен между игроками

Если двое или более игроков находятся в одной локации, они могут совершить **сколько угодно действий обмена** в любое время фазы I.

Игроки, совершающие обмен, могут передавать друг другу в любом количестве: золото, эликсиры, бомбы (дополнение «По следу монстра»), жетоны следов и задания на отслеживание (жетоны локаций с 1 золотом на них). Это может быть как обоюдный обмен, так и просто односторонняя передача ресурсов. Помните, что у каждого игрока может быть не более 4 эликсиров, 4 бомб и по одному жетону следа / заданию на отслеживание каждого типа.

Покер на костях

Вы **не можете** играть в покер с другими игроками.

Также игра в покер с горожанами (действием локаций) проходит по другим правилам.

Если вы играете в покер с горожанами, сбросьте 1 золото, 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 здесь (и на памятке дополнения) таблице.

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

Фаза II

Когда игроки сообща решили завершить фазу I (потому что они больше не могут или не желают перемещаться и совершать действия), начинается фаза II. Она состоит из 3 этапов.

1. Битвы

Каждый игрок может при желании **начать битву с монстром**, в локации с которым находится (игроки не могут сражаться друг с другом).

- Если несколько игроков хотят начать битву, они могут сделать это **в любом порядке**.

- Каждый игрок сражается в одиночку, но если в одной локации с ним находятся другие игроки, они могут поддержать его в битве.

Поддержка в битве

Любое количество игроков в одной локации с игроком, начинающем битву, могут **поддержать его**.



У поддерживающего игрока должна быть хотя бы 1 карта в руке.

Поддерживать другого игрока не обязательно.

Чтобы поддержать игрока, сделайте следующие шаги:

1. Перед тем как будут сформированы запасы жизни игрока и монстра, сбросьте из руки 1 карту или больше.
2. Понижьте значение жизни монстра на 1 за каждую сброшенную вами карту.
3. После того как будут сформированы запасы жизни, игрок, сражающийся с монстром, берёт из своей колоды по 1 карте за каждую сброшенную вами карту.
4. Возьмите у игрока, которого вы поддержали, карту ведьмачьего трофея его школы. У вас может быть только 1 трофей от каждого игрока.

Битва с монстром происходит по правилам базовой игры, но со следующими изменениями:

- Значение жизни монстра увеличивается на 1 за каждую гончую Дикой Охоты и/или саму Дикую Охоту в одной локации с монстром и в соседних локациях (но не может превышать 20).
- Другие игроки не выбирают тип атаки монстра перед открытием боевой карты. Вместо этого бросайте жетон типа атаки — выпавшая сторона определит тип атаки на этот ход.
- Когда игрок побеждает или прогоняет монстра, на поле **не появляется** новый монстр (новые монстры будут появляться в фазу IV, по другим правилам).
- Вы **не испытываете истощение** при победе над монстром.
- Когда игрок **побеждает** или **прогоняет** мон-

стра, понижайте уровень щита Дикой Охоты на значение равное уровню этого монстра.

Пример: игрок победил грифона (монстр II уровня), поэтому Дикая Охота теряет 2 щита.

2. Медитация

После того как все битвы закончены, **не сражавшиеся с монстрами** игроки могут медитировать по правилам базовой игры. Вы можете медитировать, даже если поддерживали другого игрока в битве (но не нападали на монстра сами).

Вы **не испытываете истощение** при медитации.

3. Исследование

После того как все медитации закончены, один из игроков открывает верхнюю **карту исследования Дикой Охоты** из колоды (это будет карта I или II этапа, как указано на планшете подсчёта раундов).



Каждый раунд открывается только **1 карта** исследования — вне зависимости от числа игроков (кроме последнего раунда, в который карта не открывается).

Игрок читает вслух текст открытой карты всем участникам. На карте может быть:

Выбор из двух вариантов (для всех игроков или только для некоторых).

- Если выбор нужно принять сообща, обсудите его с другими игроками. Если мнения разделились, самый младший игрок делает окончательный выбор.
- Если выбор должен сделать каждый игрок для самого себя, то последствия применяются к каждому игроку по отдельности, в зависимости от его выбора.

Задание, которое может быть выполнено в течение следующих раундов (одним или несколькими игроками).

- Выполните указанные на карте эффекты и положите её рядом с игровым полем лицом вверх. У вас может быть сколько угодно заданий. Когда задание будет выполнено, сбросьте его карту.
- Некоторые карты предписывают поместить жетон задания в какую-либо локацию, чтобы отметить место выполнения задания. Сбрасывайте этот жетон, когда выполните соответствующее задание.



- Когда вы открываете жетон локации по эффекту с карты исследования, помещайте его на эту карту. Замешивайте этот жетон обратно в стопку, когда выполните задание с этой карты.



Для максимального разнообразия партий держите отдельно, в коробке с игрой, карты исследования, которые вы уже открывали и читали, и не используйте их в последующих партиях, до тех пор, пока не сыграете со всеми картами исследования по разу.

Фаза III

После выполнения эффекта карты исследования, начинается фаза III. Все игроки по очереди, в любом порядке, выполняют шаги фазы III по правилам базовой игры.

Каждый раз, когда игрок берёт карту из ряда на поле, сразу восполняйте его по обычным правилам.

Фаза IV

После того как все игроки завершат фазу III, начинается фаза IV. Выполните действия этой фазы, указанные на планшете подсчёта раундов.

1. Новый монстр и/или гончая

Если должна появиться **новая гончая**, возьмите 1 фигурку гончей нужного уровня и поместите её в локацию Дикой Охоты.

Если в этой локации уже есть гончая, поместите новую гончую в соседнюю локацию без гончей (игроки решают сообща, в какую именно).

Добор и получение карт	Новый монстр и/или гончая
+	Гончая I уровня
+	Монстр I уровня
+	Гончая I уровня + Монстр II уровня
+	Гончая II уровня

На карте гончих, лежащей рядом с полем, указаны характеристики гончих разных уровней.

Если должен появиться **новый монстр**:

1. Возьмите 1 случайный жетон монстра нужного уровня из соответствующей стопки (не переворачивайте его).
2. Совместно выберите тип локации, в котором ещё нет монстра (несколько монстров не могут находиться в локациях одного типа). Возьмите случайный жетон локации из стопки выбранного типа.

Пример: если на поле уже есть монстр в горной локации, вы можете поместить нового монстра только в водную или лесную локацию.

3. Переверните оба жетона (монстра и локации) лицом вверх.
 - a. Поместите жетон монстра в локацию, указанную на жетоне локации.
 - б. Найдите карту этого монстра в колоде нужного уровня. Поместите её лицом вверх в свободную ячейку для карты монстра на игровом поле и положите над ней жетон локации.

Если на поле уже есть 3 монстра и должен появиться ещё один, вместо этого Дикая Охота становится сильнее: умножьте уровень монстра, который должен был появиться на 2 и увеличьте на это количество уровень щита Дикой Охоты.

Пример: должен был появиться монстр II уровня, но на поле уже есть 3 монстра — вместо этого уровень щита Дикой Охоты увеличивается на 4.



2. Перемещение Дикой Охоты

Если в локации с Дикой Охотой находится хотя бы один игрок, она остаётся на месте: сразу перейдите к этапу 3 этой фазы.

В противном случае, один из игроков перемешивает запас жетонов перемещения Дикой Охоты (сформированный при подготовке к игре) и случайным образом берёт из него один жетон.

Если был взят **жетон трофеев** одного из игроков, Дикая Охота перемещается на расстояние до 2 локаций в направлении местонахождения этого игрока по кратчайшему пути. Если кратчайших путей несколько, игроки сообща выбирают один из них.

Дикая Охота немедленно заканчивает перемещение, если входит в локацию, где находится любой игрок (даже не тот, в направлении которого она перемещалась).

Если был взят **жетон закрытой корчмы**, Дикая Охота перемещается по описанным выше правилам, но игроки сами сообща выбирают, в направлении какого игрока она будет перемещаться.

- При одиночной игре: в фазу IV Дикая Охота всегда перемещается на расстояние до 2 локаций в направлении вашего местонахождения.

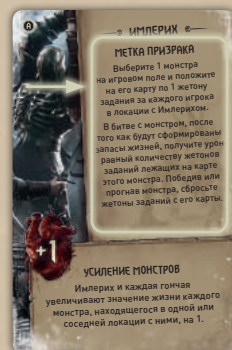
3. Дикая Охота набирает силу

Если на этом этапе в локации с Дикой Охотой находится хотя бы один игрок, срабатывает её **особая способность**, указанная на карте, — выполните её эффект.

В противном случае ничего не происходит.

Конец фазы IV

Передвиньте жетон на планшете учёта раундов в следующую ячейку и начните новый раунд.



БИТВА С ГОНЧЕЙ



Один или несколько игроков, находящихся в локации с гончей, могут сообща сразиться с ней в фазу I.

Битва с гончей **не считается** битвой с монстром (которые проходят в фазу II).

С каждой гончей игроки могут сразиться только 1 раз за раунд. Но они могут сражаться с несколькими разными гончими в одном раунде.

Подготовка

Каждый игрок, вступающий в битву с гончей, выполняет соответствующие её уровню эффекты с карты гончих:

- Понизьте на указанное количество свой уровень щита.
- Возьмите указанное количество карт из своей колоды.



Атака

Каждый игрок, сражающийся с гончей, должен разыграть ровно **1 комбинацию** (хотя бы из одной карты).

- Гончая получает 1 урон за каждый символ урона в комбинации.

- Вы повышаете свой уровень щита на 1 за каждый символ щита в комбинации.
- Все остальные эффекты игнорируются.

Последствия

Когда все участники битвы с гончей разыграли по комбинации, подсчитайте **суммарный урон** полученный гончей и сравните его со значением жизни гончей (оно указано на карте гончих).



Если урон **больше** значения жизни гончей или **равен** ему:

- Понижьте уровень щита Дикой Охоты на количество урона, превышающего значение жизни гончей.

Пример: у гончей 4 жизни, игроки нанесли ей суммарно 7 урона — уровень щита Дикой Охоты понижается на 3.

- Возьмите 1 случайный жетон гончей соответствующего уровня: все игроки, участвовавшие в битве, получают указанный на нём бонус (в любом порядке). Затем уберите этот жетон в коробку.
- Уберите побеждённую гончую с поля.

Если урон **меньше** запаса жизни гончей:

- Каждый игрок, сражавшийся с гончей, сбрасывает все карты из руки.
- Гончая остаётся на поле и с ней больше нельзя сражаться в этом раунде.

Бонусы жетонов гончих

+ Возьмите 1 любой жетон следа.

Возьмите 1 карту из своей колоды.

+ Возьмите 1 карту со стоимостью 0 из ряда на игровом поле и положите её в свой сброс.

Восполните ряд карт по обычным правилам.

Если в ряду нет карт со стоимостью 0, открывайте по одной карте с верха колоды карт действий, пока не откроете карту со стоимостью 0. Положите её в свой сброс, а остальные карты, открытые таким образом, замешайте обратно в колоду.

+ Возьмите 1 карту со стоимостью 1 из ряда на игровом поле и положите её в свой сброс (остальные правила аналогичны правилам получения карты со стоимостью 0 выше).

+1 Увеличьте любой свой навык на 1.

+1 Увеличьте свой навык наименьшего уровня на 1.

БИТВА С ДИКОЙ ОХОТОЙ



В конце последнего раунда, вместо обычной фазы IV начинается решающая битва.

Подготовка

- Каждый игрок замешивает все карты из своего сброса (но не из руки) в свою колоду действий.
- Переверните карту Дикой Охоты на сторону «Б» — на ней приведена особая способность.
- Перемешайте все 20 боевых карт монстров и уберите 4 из них в коробку, не смотря на них. К оставшимся 16 картам добавьте 4 боевые карты Дикой Охоты и перемешайте. Это запас жизни Дикой Охоты.



Порядок битвы

1. Все игроки, находящиеся **в одной локации с Дикой Охотой**, делают по ходу битвы каждый.
2. Все игроки, находящиеся **в других локациях**, переносятся в локацию с Дикой Охотой (но не делают ходы битвы).
3. Дикая Охота делает ход битвы.
4. Все игроки, не потерявшие сознание, делают по ходу битвы каждый.

Повторяйте шаги 3 и 4 до тех пор, пока не произойдёт одно из двух:

- У Дикой Охоты закончатся карты в запасе жизни.
- Все игроки потеряют сознание.



Ход битвы игрока

Ход битвы игрока проходит по правилам базовой игры.

- Игроки могут совершать свои ходы битвы в любом порядке.
- Игрок должен полностью закончить свой ход битвы, прежде чем следующий игрок начнёт выполнять свой.
- Когда вы наносите урон Дикой Охоте, распределяйте его строго в указанном порядке: щит, затем запас жизни.

Щит Дикой Охоты

Если Дикая Охота получает урон и её уровень щита не равен 0, то вместо сброса карт из запаса жизни понижайте её уровень щита на 1 за каждую единицу урона. Как только уровень щита Дикой Охоты станет равен 0, весь последующий урон сразу же начинает наноситься обычным образом: сбрасывайте из её запаса жизни по 1 карте за каждую единицу урона.

Способности сброса

Когда особая боевая карта Дикой Охоты сбрасывается **во время хода игрока** (в результате нанесённого урона или эффекта способности), срабатывает способность сброса этой карты. Примените указанный в ней эффект.



Ход битвы Дикой Охоты

В ход битвы Дикой Охоты любой игрок открывает верхнюю карту из её запаса жизни. Это может быть:

- Боевая карта Дикой Охоты — **все** игроки становятся целью эффекта, указанного в верхней части этой карты.
- Обычная боевая карта — **каждый** игрок по отдельности подбрасывает жетон типа атаки и выполняет для себя эффект выпавшего типа с этой карты.

Потеря сознания

Если в руке и колоде игрока не осталось карт, он медленно теряет сознание и больше не принимает участие в битве: его ходы пропускаются. Оставшиеся игроки продолжают битву.

Последствия битвы

Если все игроки потеряли сознание, они проигрывают.

Если в запасе жизни Дикой Охоты закончились карты и хотя бы один игрок ещё не потерял сознание, решающая битва заканчивается победой!

*Чтобы сразить Дикую Охоту, все ведьмаки должны были внести свой вклад. Поэтому **победа достаётся всем игрокам** — и уцелевшим, и тем, кто не смог удержаться на ногах.*

«ДИКАЯ ОХОТА» И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Первую партию в «Дикую Охоту» рекомендуется сыграть без других дополнений. После этого вы можете сочетать её со следующими дополнениями:

- «Чародеи»
- «По следу монстра»
- «Цири»