

◆ INSTRUKCJA ◆



WIEDŹMIN

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA

RGNI

Poluj na potwory w kraju ceremonii picia herbaty i pojedynków na katany!

Los prowadzi Cię prosto na wschód, do alternatywnego świata japońskich legend i mitów. Poczuj się jak kroczący ścieżką przeznaczenia ronin, który – by sprostać wyzwaniom – wchodzi w niepewne układy i próbuje zawiązywać sojusze. Dylemat związany z ich delikatną naturą będzie Ci towarzyszył przez całą rozgrywkę.

Konnichiwa, Geralt-san!

Wciel się w Geralta, Ciri, Yennefer, Jaskra, Vesemira, Triss albo Yuki Onnę i bez lęku podążaj ścieżką przeznaczenia, korzystając ze swoich zdolności specjalnych i wyjątkowych kart. Odkryj niezwykle świat roninów!

Zawiązuj sojusze

Pamiętaj, że współpraca z sąsiadami przyniesie Ci wiele korzyści. Stwórz z nimi przemyślaną strategię i mądrze zagrywaj karty, aby zdobyć premie za współpracę. Zachowaj jednak czujność, bo wśród przyjaciół może czaić się wróg!

Znajdź swoje przeznaczenie

Zagrywaj karty i używaj specjalnych efektów, aby zdobywać symbole, które odpowiadają Twoim czynom. Sprawdź, co przyniesie Ci los!



WPROWADZENIE

OPIS GRY

Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia – Ronin to gra rywalizacyjna przeznaczona dla od 1 do 5 graczy, która opiera się na mechanice budowania stołu (*tableau building*). Chociaż podczas rozgrywki należycie do tej samej drużyny, zawieracie sojusze i konkurujecie ze sobą o to, czyje imię zapisze się na kartach historii. Zwycięży gracz, który najbardziej pomoże swoim towarzyszom, a jednocześnie zdoła ich przechytrzyć – to jego postać zostanie zapamiętana.

Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia – Ronin to samodzielna gra, która nie jest kompatybilna z grą *Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia* czy innymi dodatkami. Co prawda pod względem zasad obie gry są do siebie podobne, radzimy jednak dokładnie przeczytać całą instrukcję, aby zapoznać się z różnicami.

Tym symbolem  oznaczono zmiany w zasadach w porównaniu do gry *Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia*.

OPRACOWANIE



Projekt gry
Łukasz Woźniak

Nadzór projektu
Barnaba Drukała

Nadzór artystyczny
Dawid Bartłomiejczyk

Główni deweloperzy
Eryk Nowak
Michał Sprysak

Deweloperzy
Łukasz Szopka
Franciszek Ostojki
Wojciech Wiśniewski

Ilustracje
Agata Skowronek

Główny projekt graficzny
Łukasz Dudasz

Projekt graficzny
Michał Długaj
Jakub Litwornia
Maciej Simitński

Skład wersji angielskiej
Michał Kulasek

UX i projekt figurek
Nika Bartkowska

Projekt figurek
Jakub Kacperski
Patrik Ornoch
Anna Drewniak
Klaudia Niewinowska
Katarzyna Żurawiecka
Robert Kurek
Tomasz Kalisz
Titan Forge

Fabula
Piotr Grzymisławski

Redakcja wersji angielskiej
Jarosław Wójcicki

Marketing
Łukasz Simitński
Krzysztof Baranowski
Paweł Bożydaj
Jolanta Jaworska
Mateusz Pachciarz
Kamil Wargin
Wojciech Woźniak

Sprzedaż
Paweł Podgrudny
Michał Gryń
Jan Psiuk

Produkcja i logistyka
Filip Buchalski
Szymon Fąferko

Obsługa klienta
Katarzyna Majewska

IT
Tomasz Kozak

HR
Aleksandra Banaszak

Główni testerzy
Artur Lutyński
Przemysław Ciemniejewski

Wideo
Tomasz Bar / Hexy Studio
Maciej Klimczak

Korekta podczas kampanii
Hugues-Arnaud Lamot,
Francesco Alfieri, Hanna Schier,
David Ledesma Moraga,
Javier Rodriguez, Rémy Moreau,
Logan Wintgens, Emilien Sire,
Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,
Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,
Markus, Benjamin Dupont,
Christian Meneses, Bonnard Johnny,
Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED

Projekt gry
Rafał Jaki

Rozwój produktu
Magdalena Drążek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Nadzór artystyczny
Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Kierowniczka ds. marki
Gabriela Jaroszyńska

Kierownik krajowy
Satoru Homma

Franczyza i projekt świata przedstawionego
Marcin Batylda

Komunikacja
Robert Malinowski
Paweł Burza

Kierownictwo ds. społeczności
Dominika Burza
Beatrice Pancalli
Camille Nogueira
Ryan Schou
Maria Delgado de Torres
Marcin Momot
Alicja Kozera

Ilustracje
Anna Podedworna
Przemysław Juszczak
Yama Orce

Dział prawny
Kinga Palińska

Testy
Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

PR
Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Platkow-Gilewski

Produkcja
Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Korekta wersji angielskiej
Marcin Łukaszcwski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska

Starszy artysta i rzeźbiarz
Dawid Kowal

Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia

Ilustracje
YUE
Yuuri
Akira Mitsusawa
Hanzo

© 2025 CD PROJEKT S.A.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

CD PROJEKT, logo CD PROJEKT, *Wiedźmin* i logo *Wiedźmin* są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. w USA i innych krajach. Akcja gry *Wiedźmin* rozgrywa się w uniwersum stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego w serii książek pod tym samym tytułem.

rebel

Tłumaczenie z języka angielskiego
Katarzyna Kaszorek

Redakcja
zespół Rebel

ELEMENTY



mata



znacznik tury



5 znaczników współpracy



80 kart akcji w 5 kolorach



4 dwustronne karty aktywnych symboli



6 kart rozdziałów
(ze startową kolejnością na torze inicjatywy na rewersie)



żeton dodatkowego doświadczenia

żetony symboli



40 żetonów walki



40 żetonów magii



40 żetonów eksploracji



40 żetonów dyplomacji



30 żetonów zniszczonych symboli



5 dwustronnych planszetek współpracy
(symetryczna strona A i niesymetryczna strona B)



karta pomocy

ELEMENTY

Siedem zestawów elementów dla każdego z graczy (Geralt, Yennefer, Jaskier, Ciri, Vesemir, Triss, Yuki Onna).
W każdym znajduje się:



4 karty zdolności



planszетка postaci



5 startowych kart akcji



figurka postaci



4 znaczniki zdolności



żeton gracza
(żeton punktacji)



znacznik postaci



złoty znacznik
doświadczenia



standardowy znacznik
doświadczenia

OPIS ELEMENTÓW

ŻETONY SYMBOLI

W grze występują 4 symbole, które reprezentują efekty akcji wykonywanych przez graczy. Podczas rozgrywki gracze zdobywają symbole na kilka różnych sposobów. Najczęściej zagrywają karty akcji z symbolami na oś czasu w swoim obszarze opowieści.



magia



dplomacja



eksploracja



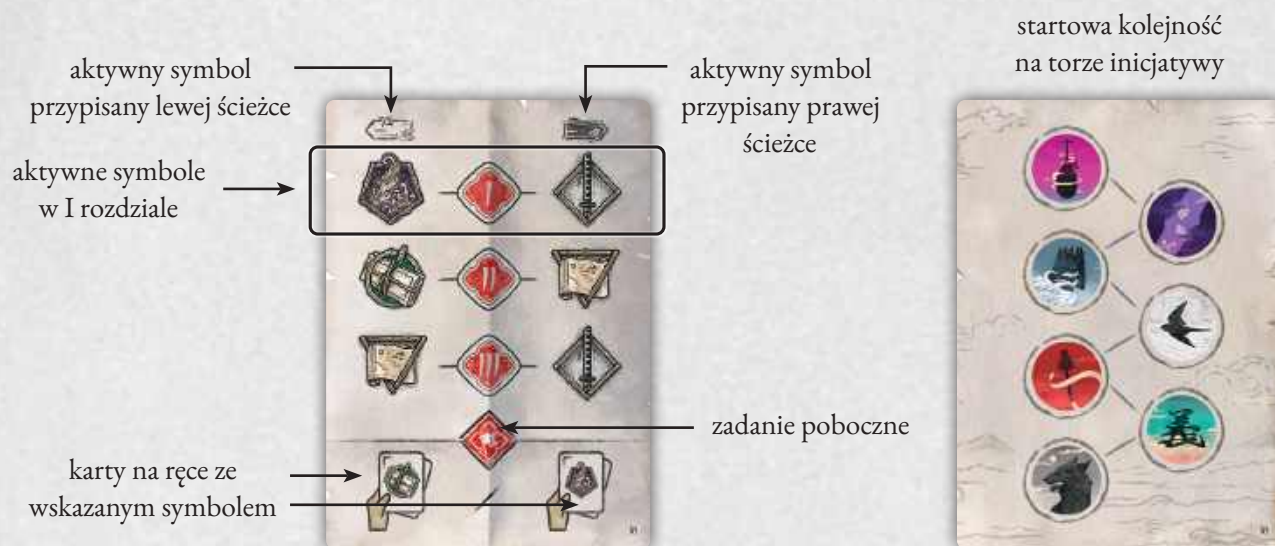
walka

Gracze używają żetonów symboli, aby oznaczyć symbole, które zdobyli w wyniku działania efektów kart, zdolności lub premii. Bez względu na to, czy symbol znajduje się na karcie akcji, czy na żetonie symbolu, liczy się do wszystkich wymagających go efektów.

Niektóre efekty wymagają, aby gracz stracił symbol. W takiej sytuacji gracz albo odrzuca odpowiedni żeton symbolu ze swojej puli, albo zakrywa żetonem zniszczonego symbolu (—) odpowiedni symbol na dowolnej karcie akcji na swojej osi czasu (zob. str. 16).

KARTY ROZDZIAŁÓW

Na kartach rozdziałów znajdują się pary aktywnych symboli obowiązujących w każdym z 3 rozdziałów i symbole zadania pobocznego. Ponadto na odwrocie każdej karty pokazana jest startowa kolejność na torze inicjatywy.



karty aktywnych symboli pasujące do aktywnych symboli w I rozdziale



Aktywne symbole zapewniają graczom punkty doświadczenia i punkty zwycięstwa.

Nieaktywne symbole nie zapewniają punktów zwycięstwa ani punktów doświadczenia.

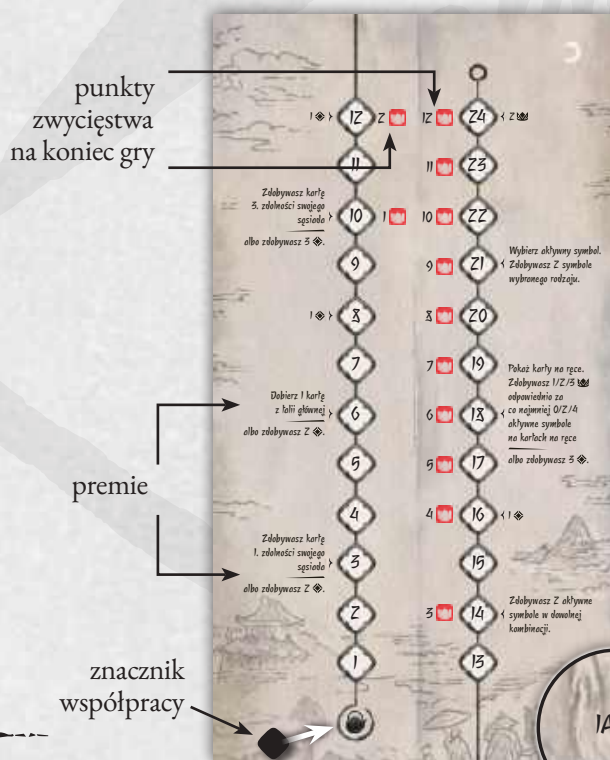
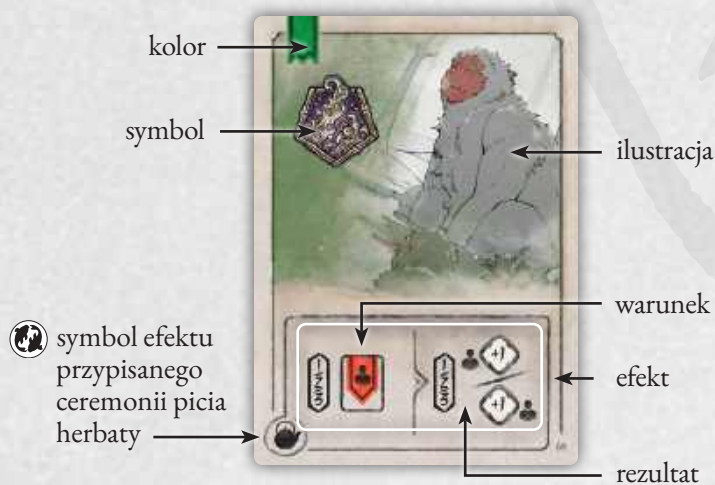
OPIS ELEMENTÓW

PLANSZETKI POSTACI

Na każdej planszeczce postaci znajdują się: wizerunek postaci, jej imię, zdolności i tor doświadczenia. Gdy gracz osiągnie odpowiedni poziom doświadczenia, odblokuje zdolność, z której może skorzystać **raz podczas rozgrywki** (zob. str. 12). Na koniec gry gracz zdobędzie punkty zwycięstwa w zależności od pozycji znacznika na torze doświadczenia.



KARTY AKCJI



PLANSZETKI WSPÓŁPRACY

Planszeczki współpracy umieszczają się podczas przygotowania do gry między 2 sąsiadującymi graczami (sąsiadami). Znajduje się na nich tor współpracy, który pokazuje, jak przebiega współpraca graczy, i zapewnia im natychmiastowe premie lub punkty zwycięstwa na koniec gry. Gracze oznaczają zdobyte punkty współpracy za pomocą znacznika współpracy; zaczynają od pola „0” z symbolem dzbanuszka herbaty.

Każda planszeczka współpracy jest dwustronna. Strona A na wszystkich planszeczках jest taka sama (symetryczna), natomiast strona B różni się pod względem premii (niesymetryczna). Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni wspólnie zdecydować, z której strony (A albo B) będą korzystać. Sugerujemy, aby w pierwszej rozgrywce użyć strony A.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 UMIESZCZENIE MATY NA STOLE

Mata ułatwia przygotowanie obszaru gry. Każdy z graczy powinien mieć miejsce na swoją planszетkę postaci i oś czasu, czyli karty akcji, które zagra w danym rozdziale.

2 DOBRANIE KARTY ROZDZIAŁÓW

Wszystkie karty rozdziałów należy potasować, a następnie dobrać 1 kartę i umieścić obok maty.

ZA Karty aktywnych symboli, które pasują do aktywnych symboli w I rozdziale, należy umieścić na odpowiednich polach na macie.

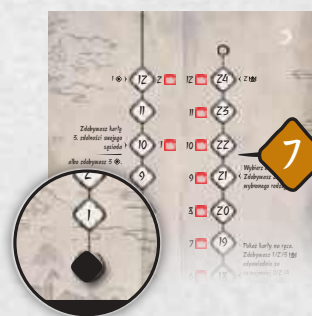
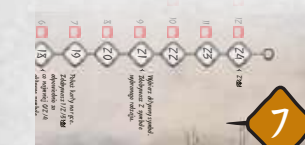
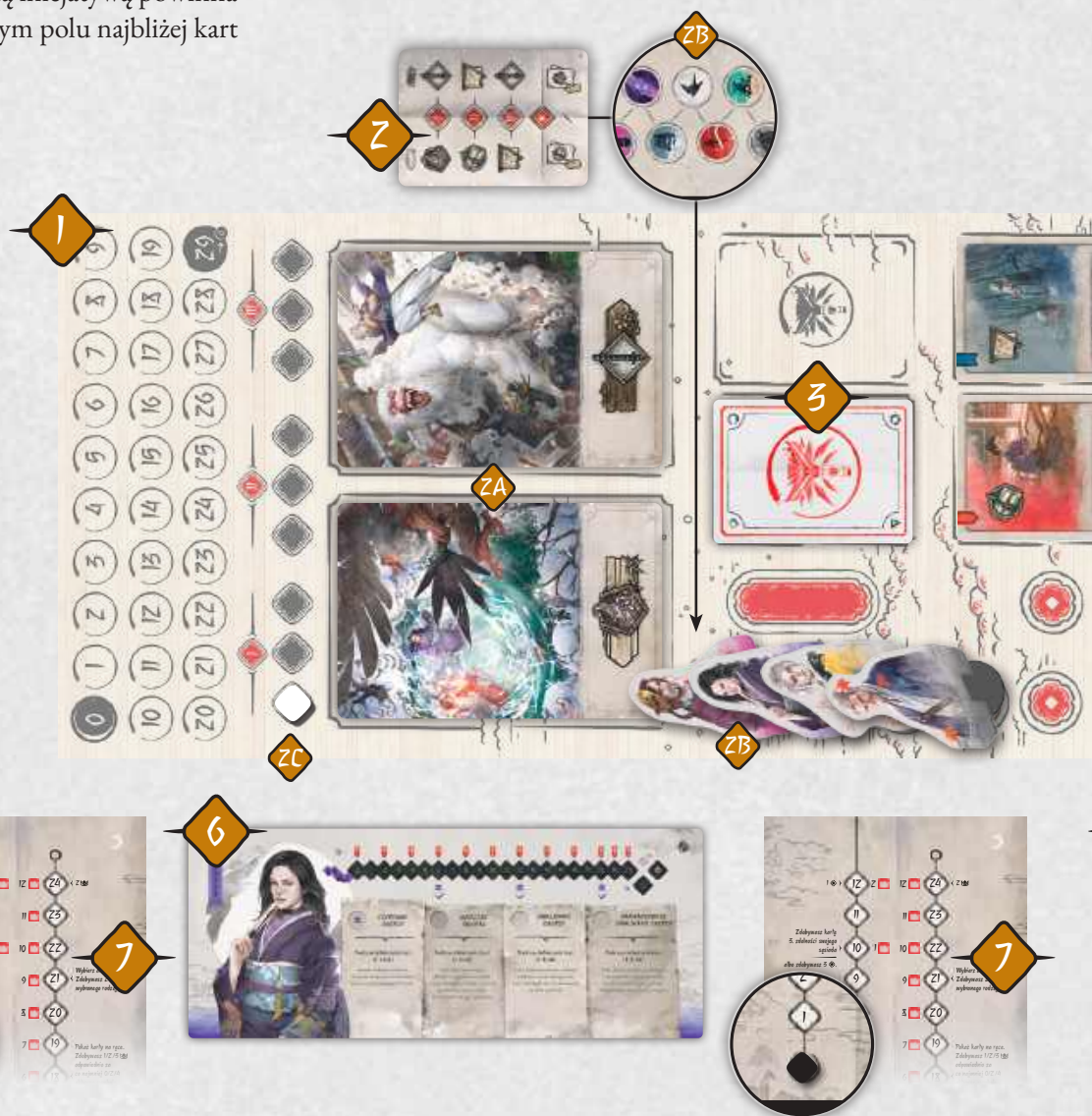
ZB Na rewersie karty rozdziałów znajduje się również informacja o startowej kolejności na torze inicjatywy. Po wyborze postaci gracze umieszczają swoje znaczniki na torze w odpowiedniej kolejności – postać z największą inicjatywą powinna się znajdować na najwyższym polu najbliższej kart aktywnych symboli.

ZC Znacznik tury należy umieścić na 1. od lewej polu na torze tur.

3 UMIESZCZENIE KART

Wszystkie karty akcji (poza startowymi kartami akcji) należy potasować i stworzyć zakrytą wspólną talię główną, którą umieszcza się na wyznaczonym polu na macie. Następnie należy utworzyć pulę odkrytych kart akcji, umieszczając odkryte pary kart z wierzchu talii na wyznaczonych polach (w rzędach).

- W rozgrywce 1-, 2- i 3-osobowej kartami zapełnia się 4 górne rzędy.
- W rozgrywce 4- i 5-osobowej kartami zapełnia się wszystkie 5 rzędów.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

4 UMIESZCZENIE ŻETONU DODATKOWEGO DOŚWIADCZENIA

Żeton dodatkowego doświadczenia należy umieścić obok ostatniego dostępnego rzędu na macie.

- W rozgrywce 1-, 2- i 3-osobowej żeton umieszcza się obok 4. rzędu od góry.
- W rozgrywce 4- i 5-osobowej żeton umieszcza się obok 5. rzędu od góry.

5 UMIESZCZENIE ŻETONÓW SYMBOLI

Żetony symboli należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

6 WYBÓR POSTACI

- Wybór postaci rozpoczyna osoba, która ostatnio przeczytała mangę *Wiedźmin – Ronin*. Po niej swoje postacie wybierają pozostali gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

- Należy potasować zakryte wszystkie planszетки postaci. Następnie pierwszy gracz losuje 2 planszетки i zatrzymuje 1 z nich (niewybraną planszетkę odkłada do pozostałych).
- Te czynności powtarzają kolejni gracze, aż wszyscy wybiorą swoje postacie.
- Każdy z graczy otrzymuje zestaw elementów gracza.

7 PLANSZETKI WSPÓŁPRACY

Gracze w podobny sposób wybierają planszетки współpracy, które umieszczają między sobą a sąsiadem po lewej. Następnie umieszczają znacznik współpracy na polu „0” na każdym torze współpracy.



ELEMENTY GRACZA

Po wybraniu postaci każdy z graczy bierze następujące elementy.

1 ZNACZNIKI DOŚWIADCZENIA

Standardowy znacznik doświadczenia należy umieścić na polu „0” na torze doświadczenia na planszy postaci. Żółty znacznik doświadczenia umieszcza się na wyznaczonym polu z prawej strony tego toru.

2 ZNACZNIKI ZDOLNOŚCI

Jeden znacznik zdolności należy umieścić aktywną stroną (z symbolem) do góry na 1. od lewej polu zdolności, aby zaznaczyć, że ta zdolność jest dostępna od początku rozgrywki. Pozostałe 3 znaczniki odkłada się obok planszki postaci.

3 ZNACZNIK POSTACI

Znacznik (albo figurkę) postaci należy postawić na odpowiednim polu na torze inicjatywy według kolejności startowej wskazanej na karcie rozdziałów.

4 ŻETON GRACZA

Żeton gracza należy umieścić na polu „0” na torze punktacji.

5 STARTOWE KARTY AKCJI

Startowe karty akcji należy wziąć na rękę – stanowią rękę startową.

6 KARTY ZDOLNOŚCI

Należy umieścić 4 karty zdolności zakryte obok swojej planszki postaci. Na kartach znajdują się 1. i 3. zdolność postaci (według kolejności z planszki). Podczas rozgrywki gracze mogą się nimi wymieniać, gdy zdobędą odpowiednią premię na torze współpracy.



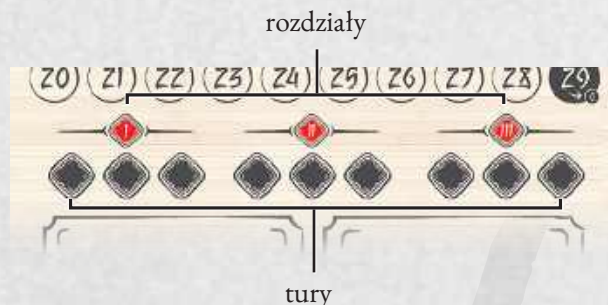
1. zdolność

3. zdolność



ZASADY OGÓLNE I POJĘCIA

Rozgrywka jest podzielona na 3 rozdziały (rundy) – każdy z nich składa się z 3 tur.

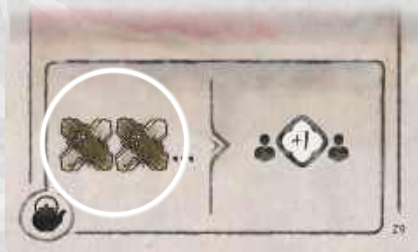


W każdym rozdziale gracze zbierają symbole z zagranych kart akcji i zdobytych żetonów. Karta rozdziałów wskazuje 2 **aktywne symbole**, które gracze powinni zbierać w danym rozdziale. Do jednego z nich jest przypisany jasny drogowskaz wskazujący lewą ścieżkę, a do drugiego – ciemny drogowskaz wskazujący prawą ścieżkę; oba drogowskazy symbolizują ścieżki przeznaczenia.



przykład aktywnych symboli

Dwa pozostałe symbole są **nieaktywnymi symbolami** (X). Choć takie symbole nie zapewniają żadnych bezpośrednich korzyści, mogą być wykorzystywane przez efekty kart albo zdolności postaci.



nieaktywny symbol



nieaktywne symbole dla przykładu z lewej

- Na koniec każdego rozdziału gracze sprawdzają, który z aktywnych symboli wyznaczy ich przeznaczenie oraz pozwoli im zdobyć punkty doświadczenia (za symbol, którego mają najwięcej) i punkty zwycięstwa (za symbol, którego mają najmniej).

Na koniec rozdziału każdy z graczy indywidualnie sprawdza symbole na swojej osi czasu i w puli żetonów.

Aby wygrać rozgrywkę, trzeba zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa, więc gracze powinni utrzymać równowagę między aktywnymi symbolami.

ZASADY OGÓLNE I POJĘCIA

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa (🏆), przesuwa swój żeton o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Gdy żeton dotrze na pole „30”, gracz umieszcza go z powrotem na polu „0” i kontynuuje zdobywanie punktów zwycięstwa. Na koniec gry dodaje 30 punktów do swojego wyniku końcowego.



ZDOBYWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkty doświadczenia (🔱), przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól na torze doświadczenia.



Gdy znacznik dotrze na pole przypisane zdolności albo je przekroczy, gracz umieszcza na niej znacznik zdolności aktywną stroną (z symbolem) do góry. Od tej chwili ta zdolność jest odblokowana i gracz może z niej skorzystać (raz podczas rozgrywki).



Gdy znacznik dotrze na pole „20”, gracz umieszcza go na polu pod torem doświadczenia, a następnie bierze złoty znacznik doświadczenia i umieszcza go na polu „0” na torze doświadczenia.



Od tej pory będzie używać złotego znacznika, aby oznaczać zdobyte punkty doświadczenia. Złoty znacznik w żaden sposób nie wpływa na działanie zdolności, ale zapewnia graczowi dodatkowe punkty zwycięstwa **na koniec gry**.



Gdy złoty znacznik dotrze na pole „20”, gracz nie może go już przesuwać. Oznacza to, że nie może zdobyć więcej punktów doświadczenia.

ZASADY OGÓLNE I POJĘCIA

KORZYSTANIE ZE ZDOLNOŚCI POSTACI

Na początku rozgrywki tylko 1 zdolność postaci (pierwsza od lewej) jest aktywna.



Gracz może skorzystać z każdej zdolności tylko raz podczas rozgrywki i w sposób, który jest opisany w jej treści.

Jeśli kilkoro graczy chce skorzystać ze zdolności swoich postaci w tym samym czasie, mogą to zrobić. Jeśli jednak efekty tych zdolności muszą być rozpatrzone w jakiejś kolejności, należy kierować się kolejnością na torze inicjatywy.

Gdy gracz skorzysta ze zdolności swojej postaci, odwraca znacznik zdolności nieaktywną stroną do góry, aby pamiętać, że ta zdolność jest niedostępna.



ZASADY OGÓLNE I POJĘCIA

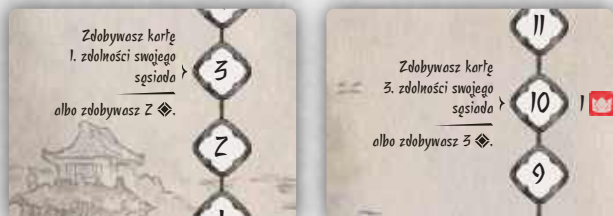


ZDOBYWANIE ZDOLNOŚCI SĄSIADA

Gdy znacznik współpracy dotrze na określone pole (np. „3” albo „10” na stronie A) na torze współpracy, sąsiadujący gracze mogą zdobyć wskazaną zdolność sąsiada.

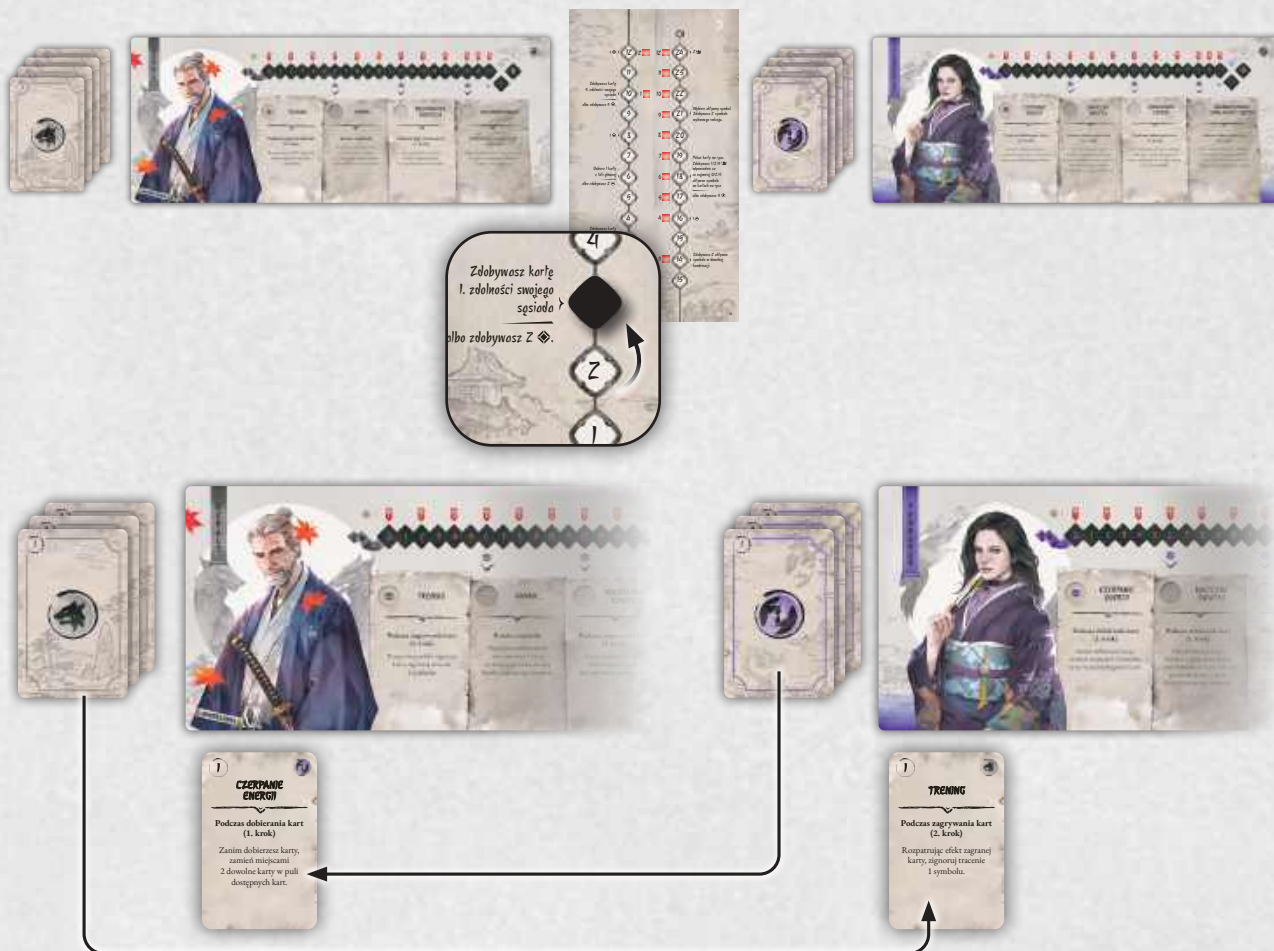
W tym celu gracz bierze odpowiednią kartę zdolności i umieszcza odkrytą obok swojej planszeczki postaci jako dostępną.

Gdy gracz skorzysta ze zdolności, zakrywa kartę.



Przykład

Geralt i Yennefer są sąsiadami i mają wspólny tor współpracy. Po rozpatrzeniu efektu ceremonii picia herbaty przesuwają znacznik współpracy na pole „3”. Rozpatrują przypisaną temu polu premię („Zdobytwasz kartę 1. zdolności swojego sąsiada albo zdobywasz 2 punkty doświadczenia”). Oboje decydują się na zdobycie karty zdolności. Przekazują sobie 1 kartę 1. zdolności i kładą ją odkrytą obok swojej planszeczki postaci. Szczegóły dotyczące kroku ceremonii picia herbaty znajdują się na str. 18.



TURA GRACZA

Każdy rozdział (runda) jest podzielony na 3 tury, które składają się z 3 następujących kroków:

1. Dobieranie kart.
2. Zagrywanie kart.
3.  Ceremonia picia herbaty.

Na koniec rozdziału gracze przyznają punkty oraz przygotowują swoją oś czasu i elementy kolejnego rozdziału.



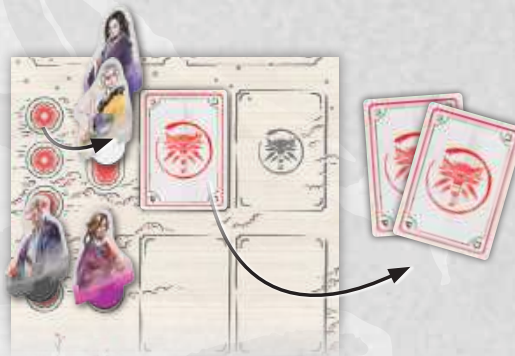
1. DOBIERANIE KART

Gracze dobierają karty z puli odkrytych kart na macie według kolejności na torze inicjatywy.

- Jeśli nie jest to pierwsza tura, należy odrzucić 2 karty akcji z najwyższego rzędu na odkryty stos kart odrzuconych obok talii głównej.
- Następnie należy uzupełnić najwyższy rząd, przesuwając do góry pozostałe karty (jeśli takie są), odkryć nowe karty z talii akcji i umieścić je na pustych miejscach w puli na macie.
- Gracz, który znajduje się najwyżej na torze inicjatywy, jako pierwszy przedstawia swój znacznik postaci na puste pole obok wybranego rzędu i bierze z niego 2 karty akcji na rękę. Tę czynność powtarzają kolejni gracze, aż wszyscy wybiorą karty.



Na najwyższym polu przy talii akcji może się znajdować kilka znaczników postaci. Gracz, który wybierze to pole jako pierwszy, stawia swój znacznik na samej górze. Kolejni gracze stawiają swoje znaczniki poniżej. Gdy gracz umieści swój znacznik postaci na tym polu, dobiera 2 karty z wierzchu talii głównej.



Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki talia główna się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych (razem ze znajdującymi się w nim kartami startowymi) i stworzyć nową talię.

Na pozostałych polach może się znajdować tylko 1 znacznik postaci. Do każdego z tych pól jest przypisany rząd 2 odkrytych kart.



Pole na samym dole zapewnia dodatkową korzyść. Gracz, który umieści na nim swój znacznik postaci, natychmiast otrzymuje 1 punkt doświadczenia.

Gdy wszyscy gracze dobiorą karty, ustawiają swoje znaczniki postaci z powrotem na torze inicjatywy według nowej kolejności z maty.

Następnie gracze przechodzą do kroku zagrywania kart.

TURA GRACZA

Z. ZAGRYWANIE KART

Gracz wybiera z ręki 2 karty akcji, które chce zagrać. Kładzie wybrane karty zakryte przed sobą w wybranej kolejności i czeka na pozostałych graczy.

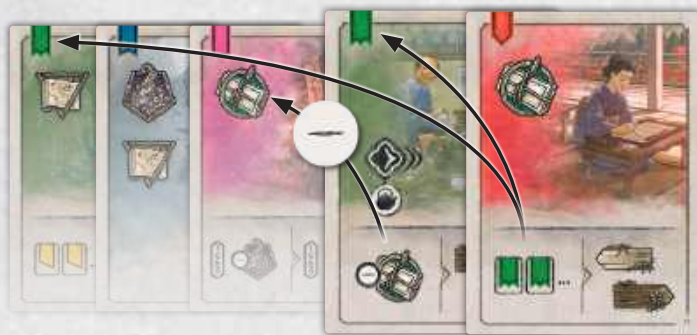


Gdy wszyscy gracze wybiorą karty, jednocześnie je odkrywają i zagrywają na swoje osie czasu, rozpatrując ich efekty (poza efektami związanymi z krokiem ceremonii picia herbaty) według kolejności na torze inicjatywy.

W lewej górnej części kart znajduje się od 0 do 2 symboli. Niektóre są symbolami aktywnymi, a inne nieaktywnymi. Gracze mogą także zdobywać te symbole w formie żetonów symboli w wyniku działania różnych efektów.

Wiele kart akcji ma także określony efekt (efekty kart akcji są opisane na ostatniej stronie instrukcji).

- Standardowe efekty **właśnie zagrzanych** na oś czasu 2 kart rozpatruje się jeden po drugim, zaczynając od karty po lewej stronie.



1 → 2

- Na niektórych kartach znajdują się symbole ceremonii picia herbaty i efekty, dzięki którym gracze zdobywają punkty współpracy. Te efekty rozpatruje się w kolejnym kroku tury – podczas ceremonii picia herbaty, o czym przypomina odpowiedni symbol.



- Jeśli w wyniku działania efektu karty gracz zdobywa symbol, kładzie odpowiedni żeton symbolu po lewej stronie swojej osi czasu, tworząc w ten sposób swoją pulę żetonów.



- Jeśli w wyniku działania efektu karty gracz traci symbol, odrzuca odpowiedni żeton symbolu ze swojej puli albo kładzie żeton zniszczonego symbolu na takim symbolu na wcześniej zagranej karcie na swojej osi czasu.



TURA GRACZA

Efekty zagranych kart odnoszą się do symboli na żetonach w puli, na wszystkich wcześniej zagranych kartach znajdujących się na osi czasu, a także do symboli na karcie z tym efektem. Na przykład jeśli efekt karty odnosi się do nieaktywnego symbolu, który występuje na tej karcie, gracz może go użyć.

- Jeśli gracz może rozpatrzyć efekt karty, musi to zrobić w tak dużym stopniu, w jakim jest to możliwe.

Przykład

W obecnym rozdziale nieaktywnym symbolem jest eksploracja. Gracz ma żeton eksploracji w swojej puli. Zagrywa kartę z efektem: „Tracisz 1, 2 albo 3 nieaktywne symbole, aby zdobyć odpowiednio 1, 2 albo 3 symbole walki”. Odrzuca żeton eksploracji ze swojej puli i kładzie żeton zniszczonego symbolu na symbolu na właśnie zagranej karcie. W rezultacie zdobywa 2 żetony walki, które umieszcza w swojej puli.



Większość efektów kart to efekty jednokrotne. Na kartach występują także efekty wielokrotne, których rezultat zależy od tego, w jakim stopniu został spełniony warunek. Opis efektów znajduje się na końcu instrukcji (zob. str. 28).

Gdy wszyscy gracze rozpatrzą efekty zagranych przez siebie kart, przechodzą do kroku 3., czyli ceremonii picia herbaty.





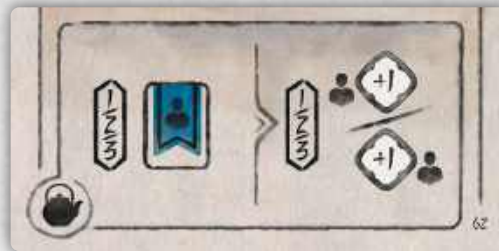
3. CEREMONIA PICIA HERBATY

Podczas kroku ceremonii picia herbaty gracze rozpatrują efekty kart oznaczone dzbanuszkami herbaty na swoich osiach czasu. Według kolejności na torze inicjatywy każdy z graczy:

- Rozpatruje efekty przypisane ceremonii picia herbaty znajdujące się na kartach akcji zagryanych w bieżącej turze.
- Sprawdza, czy ma na swoich kartach symbole przekazania herbaty pasujące do symboli sąsiadów.

Dzięki kartom z efektami przypisanymi ceremonii picia herbaty i symbolami przekazania herbaty gracze zdobywają punkty współpracy, przesuwając znacznik na wybranym torze współpracy. Niektóre efekty pozwalają zwiększyć liczbę punktów współpracy na 1 albo 2 torach.

Znacznik należy przesunąć w górę toru współpracy o odpowiednią liczbę pól. Obaj sąsiadujący gracze zdobywają premię z pola, które znacznik minie i na którym zakończy swój ruch na dzielonym przez nich torze współpracy.



Wybierz sąsiada po swojej lewej albo prawej. Za 1, 2 albo 3 niebieskie karty na jego osi czasu zdobywasz odpowiednio 1, 2 albo 3 punkty współpracy na torze współpracy, który z nim dzielisz.

PRZEKAZANIE HERBATY

Występujący na kartach akcji symbol przekazania herbaty wskazuje sąsiada po lewej (strzałka w lewo) albo po prawej (strzałka w prawo).

Sąsiadujący gracze muszą razem stworzyć parę przeciwnych symboli przekazania herbaty, czyli mieć na swojej osi czasu symbol przekazania herbaty ze strzałką skierowaną w stronę sąsiada.

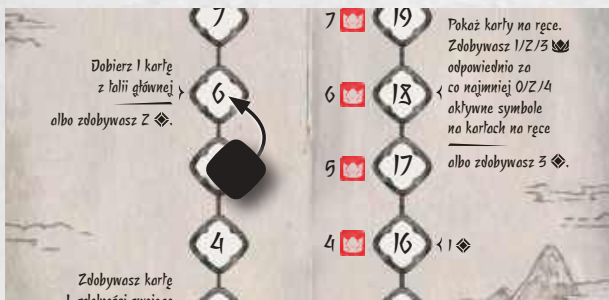


symbol przekazania herbaty w prawo



symbol przekazania herbaty w lewo

W takiej sytuacji zakrywają te symbole żetonami zniszczonego symbolu i przesuwają znacznik na wspólnym torze współpracy o 2 pola do góry.



EFEKTY PRZYPISANE CEREMONII PICIA HERBATY NA KARTACH AKCJI

Gracz rozpatruje efekty przypisane ceremonii picia herbaty znajdujące się na kartach akcji, które zagrał w bieżącej turze.



Tracisz 1 symbol eksploracji, aby dodać po 1 punkcie współpracy na każdym z torów.

TURA GRACZA



Przykład

Sąsiadujący gracze (Geralt i Yennefer) mają na swoich osiach czasu przeciwnie symbole przekazania herbaty – znajdują się one na kartach zagranych w tej turze albo w poprzednich turach. Te symbole nie są zakryte żetonem zniszczonego symbolu oraz wskazują sąsiada po prawej (Yennefer) i sąsiada po lewej (Geralta).



Przykład cd.

Gracze umieszczają na tych symbolach żetony zniszczonych symboli i zdobywają 2 punkty współpracy na wspólnym torze.

W danej turze gracz może stworzyć wiele par przeciwnych symboli przekazania herbaty wskazującymi tego samego sąsiada albo różnych sąsiadów. Jeśli sąsiadujący gracze mają symbole przekazania herbaty ze strzałką wskazującą na sąsiada, muszą rozpatrzyć przypisany im efekt.

Gdy gracze przeprowadzą krok ceremonii picia herbaty, przesuwają znacznik tury o 1 pole w prawo i rozpoczynają kolejną turę. Po rozegraniu 3 tur rozdział się kończy.

KONIEC ROZDZIAŁU

Gdy gracze rozegrają 3. turę, rozdział (runda) dobiega końca. Gracze przyznają sobie punkty doświadczenia i punkty zwycięstwa.

PRYZNANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

👤 Każdy gracz liczy aktywne symbole na kartach akcji na swojej osi czasu i na żetonach symboli w swojej puli, a następnie mówi, który symbol ma u niego przewagę (jest dominujący). Zdobywa po 1 punkcie doświadczenia za każdy taki symbol.

PRYZNANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

👤 Każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie zwycięstwa za każdy aktywny symbol bez przewagi (jest niedominujący) na kartach akcji na swojej osi czasu i na żetonach symboli w swojej puli.

----- Przykład -----

Aktywnymi symbolami są ♠ i ♣.

Gracz A ma 5 symboli ♠ i 6 ♣. Zdobywa 6 ♠ i 5 ♣.

Gracz B ma 8 symboli ♠ i 2 ♣. Zdobywa 8 ♠ i 2 ♣.

Gracz C ma 4 symbole ♠ i 4 ♣. Zdobywa 4 ♠ i 4 ♣.

Jeśli znacznik tury znajduje się na końcu toru tur, należy kontynuować punktowanie końcowe. W przeciwnym razie gracze przygotowują się do kolejnego rozdziału.

PRZYGOTOWANIE OSI CZASU

Gracze odrzucają wszystkie żetony symboli ze swojej puli i żetony zniszczonych symboli ze swoich kart.

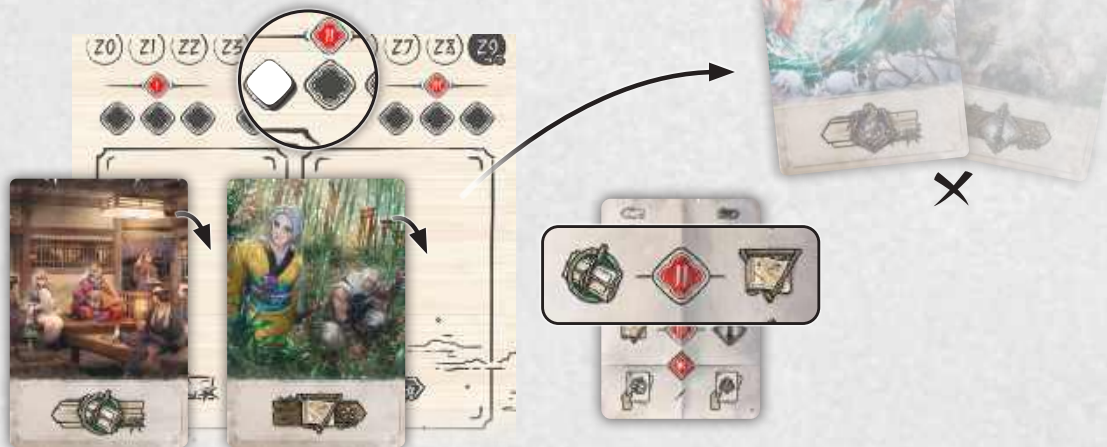
Następnie jednocześnie wykonują niżej opisane czynności i ujawniają wybrane karty w tym samym czasie.

- Po I rozdziale każdy z graczy wybiera 1 kartę akcji ze swojej osi czasu i odrzuca pozostałe. Wybraną kartę umieszcza odkrytą na swojej osi czasu jako pierwszą zagrana kartę w kolejnym rozdziale i natychmiast rozpatruje jej efekt standardowy.
- Po II rozdziale każdy z graczy wybiera 2 karty akcji ze swojej osi czasu i odrzuca pozostałe. Gracz może wybrać inną kartę niż ta, którą wybrał po I rozdziale. Wybrane karty umieszcza odkryte w dowolnej kolejności na swojej osi czasu jako pierwsze zagrane karty w kolejnym rozdziale i natychmiast rozpatruje ich efekty standardowe, zaczynając od karty po lewej stronie.

Jeśli wybrana karta ma efekt związany z ceremonią picia herbaty, należy go rozpatrzyć w najbliższym 3. kroku ceremonii picia herbaty.

PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEGO ROZDZIAŁU

👤 Na macie należy umieścić karty aktywnych symboli zgodnie z kartą rozdziałów. Następnie gracze rozpoczynają 1. turę kolejnego rozdziału.



OPIS ROZGRYWKI

KONIEC GRY

 Po zakończeniu III rozdziału gracze zachowują karty na ręce, karty na swojej osi czasu i wszystkie żetony symboli w swojej puli. Następnie przeprowadzają punktowanie końcowe, aby wyłonić zwycięzcę.

PUNKTY ZA ZADANIE POBOCZNE

Każdy z graczy wybiera 1 z nieaktywnych symboli w III rozdziale, które znajdują się na dole karty rozdziału. Gracze pokazują karty na ręce i otrzymują po 1 punkcie zwycięstwa za każdą kartę z wybranym symbolem.

Przykład

W III rozdziale aktywnymi symbolami były eksploracja i walka; dyplomacja i magia były nieaktywnymi symbolami.



gracz A



 Gracz A (Ciri) wybiera dyplomację i pokazuje karty na ręce. Ma na nich 4 symbole dyplomacji, więc otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.

gracz B



 Gracz B (Geralt) wybiera magię i pokazuje karty na ręce. Ma na nich 2 symbole magii, więc otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.



OPIS ROZGRYWKI

PUNKTY ZA TOR DOŚWIADCZENIA

Gracze otrzymują tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje ostatnie pole punktowe, do którego dotarł ich złoty znacznik doświadczenia na torze doświadczenia. **Jeśli gracz nie zdobył co najmniej 20 punktów doświadczenia, nie otrzymuje punktów zwycięstwa z toru doświadczenia** (zob. „Zdobywanie punktów doświadczenia” str. 12). W przykładzie obok gracz zdobywa 7 punktów zwycięstwa.



PUNKTY ZA WSPÓŁPRACĘ

 Każdy z graczy porównuje swoje tory współpracy i wybiera ten z nich, na którym znacznik współpracy znajduje się na **polu o niższej wartości**. Gracz otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje ostatnie pole z przypisanymi punktami zwycięstwa, do którego dotarł znacznik współpracy.

Przykład

Gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.



WYŁONIE ZWYCIĘZCY

Po przyznaniu punktów zwycięstwa gracz, który ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą. W razie remisu wygrywa gracz, którego znacznik postaci znajduje się wyżej na torze inicjatywy.



WARIANT 2-OSOBOWY I SOLO

 Podczas rozgrywki w wariant 2-osobowy albo wariant solo gracze mierzą się z wirtualnym przeciwnikiem zwanym „Automa”. Nie może on zwyciężyć, ale wchodzi w interakcję z planszą i kartami. Automa korzysta ze standardowej planszki postaci i niektórych elementów gry.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Podczas umieszczania planszetek współpracy należy przygotować miejsce dla Automy.

Gdy gracze wybiorą swoje postacie, należy wybrać po 1 planszke postaci dla każdej Automy uczestniczącej w rozgrywce oraz pasujące do niej 4 karty zdolności i 1 znacznik postaci.

Zestaw elementów Automy



planszетка postaci



4 karty
zdolności



znacznik/
figurka postaci

• Znaczniki doświadczenia

Automa nie zdobywa punktów doświadczenia. Znaczniki doświadczenia należy odłożyć do pudełka.

• Znaczniki zdolności

Automa nie odblokowuje zdolności swojej postaci ani z nich nie korzysta. Znaczniki zdolności należy odłożyć do pudełka.

• Znacznik/figurka postaci

Znacznik postaci Automy należy postawić na odpowiednim polu na torze inicjatywy według kolejności wskazanej na karcie rozdziałów.

• Żeton punktacji

Automa nie zdobywa punktów zwycięstwa. Żeton punktacji należy odłożyć do pudełka.

• 5 startowych kart akcji

Automa nie ma kart na ręce. Startowe karty akcji jej postaci należy odłożyć do pudełka.

• 4 karty zdolności

Należy umieścić je zakryte obok planszki postaci Automy.

Podczas rozgrywki 2-osobowej Automę należy umieścić między 2 graczami w taki sposób, aby każdy z nich dzielił z nią osobny tor współpracy. Jeśli gracze zdecydują się użyć strony B planszki współpracy, sami wybierają tor, który dzielą z Automą. Następnie losują planszke współpracy, którą umieszczą między sobą.

Przykład

Przygotowanie rozgrywki 2-osobowej (Automa gra jako Geralt).



WARIANT 2-OSOBOWY I SOLO

W wariantcie solo występują 2 Automy: jedna siedzi po lewej, a druga po prawej stronie gracza. Wybrane planszетки współpracy gracz umieszcza z każdej strony swojej planszетки postaci; nie umieszcza planszетки współpracy między postaciami Automy.

Przykład

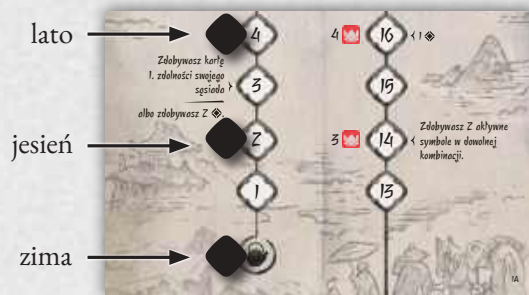
Przygotowanie rozgrywki **1-osobowej** (Automa gra jako Geralt i Yennefer).



24

Następnie należy wybrać poziom trudności rozgrywki, umieszczając znacznik na odpowiednim polu na torach współpracy i zdobywając przypisane punkty.

- Lato (poziom łatwy) – 4 punkty współpracy (należy rozpatrzyć premie ze wszystkich pól poniżej).
- Jesień (poziom standardowy) – 2 punkty współpracy.
- Zima (poziom trudny) – 0 punktów współpracy.



ZMIANY W ROZGRYWCE

Jako wirtualny przeciwnik Automa dobiera i zagrywa karty na swoją oś czasu według kolejności na torze inicjatywy, a także zdobywa punkty współpracy.

DOBIERANIE I ZAGRYWANIE KART

Gdy Automa dobiera karty z puli dostępnych kart akcji, kieruje się następującymi zasadami w podanej kolejności.

- Wybiera rząd kart, na których jest najwięcej aktywnych symboli.
- W razie remisu wybiera karty z wyższego dostępnego rzędu.

- Jeśli w puli nie ma rzędu kart z co najmniej 1 aktywnym symbolem, Automa dobiera 2 karty z wierzchu talii głównej.

Następnie natychmiast zagrywa dobrane karty na swoją oś czasu. Automa ignoruje wszystkie efekty na kartach akcji.

Uwaga! Karty zagrywane przez Automę należy umieszczać w taki sposób, aby symbol przekazywania herbaty w prawo wskazywał gracza siedzącego przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Parę przeciwnych symboli przekazania herbaty zawsze tworzą 2 symbole: jeden ze strzałką w lewo i drugi ze strzałką w prawo.

WARIANT 2-OSOBOWY I SOLO



karty dobrane przez Automę w tej turze



Przykład

Automa gra jako Geralt i dobiera powyższe karty, które zagrywa na swoją oś czasu. Efekty obu kart należy rozpatrzyć podczas kroku ceremonii picia herbaty w tej turze. Automa rozpatruje zieloną kartę. Ignoruje standardowy efekt przypisany ceremonii picia herbaty i zdobywa po 1 punkcie współpracy na każdym z torów współpracy. Na różowej karcie znajduje się symbol przekazania herbaty w prawą stronę, który obecnie nie ma żadnego efektu. Jeśli gracz siedzący po prawej stronie Automy (Ciri) zagra kartę z symbolem przekazania herbaty w lewą stronę, zdobędzie 2 punkty współpracy na torze dzielonym z Automą.



+



+



25

CEREMONIA PICIA HERBATY

Podczas kroku ceremonii picia herbaty w danej turze Automa rozpatruje odpowiednie efekty według kolejności na torze inicjatywy. Ignoruje jednak warunki i rezultaty tych efektów oraz zdobywa po 1 punkcie współpracy na torze dzielonym z dowolnym graczem. Symbole przekazania herbaty rozpatruje się według standardowych zasad.

Efekty przypisane ceremonii picia herbaty i symbole przekazania herbaty należy rozpatrzyć według kolejności na torze inicjatywy, jakby rozpatrywał je standardowy gracz.

KONIEC ROZDZIAŁU

Automa nie otrzymuje punktów doświadczenia ani punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEGO ROZDZIAŁU

Automa odrzuca wszystkie karty akcji ze swojej osi czasu.

KONIEC GRY

Automa nie otrzymuje żadnych punktów.

W rozgrywce 2-osobowej zwycięża gracz z większą liczbą punktów. W razie remisu wygrywa gracz, którego znacznik postaci znajduje się wyżej na torze inicjatywy.

W rozgrywce 1-osobowej gracz wygrywa z Automą, jeśli zdobędzie co najmniej 35 punktów zwycięstwa.

INDEKS

inicjatywa 6
karty akcji 7, 27
 dobieranie 15
 odrzućanie 20
 zagrywanie 16
karty rozdziałów 6, 11
oś czasu 16, 20
punktowanie 12, 20–22
punkty doświadczenia 12, 22
symbol 5
 aktywny, nieaktywny 6, 11
współpraca 7, 14, 18
zadanie poboczne 21
zdolności 12–14

SKRÓT ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ◆ Przygotowanie kart rozdziałów.
- ◆ Wybór postaci.
- ◆ Przygotowanie planszetek współpracy.



I ROZDZIAŁ

- ◆ Rozegranie 3 tur:



Dobieranie kart ———

- ◆ Uzupełnienie rzędów kart.
- ◆ Wybranie kart zgodnie z kolejnością na torze inicjatywy.
- ◆ Ustawienie znaczników postaci na torze inicjatywy.



Zagrywanie kart ———

- ◆ Wybranie 2 kart z ręki.
- ◆ Odkrycie i zagranie kart na osie czasu.
- ◆ Rozpatrzenie standardowych efektów kart (poza efektami przypisanymi ceremonii picia herbaty).



Ceremonia picia herbaty ———

- ◆ Rozpatrzenie kart z efektami przypisanymi ceremonii picia herbaty.
- ◆ Rozpatrzenie symboli przekazania herbaty.

Koniec rozdziału ———

- ◆ Ustalenie symbolu dominującego.
- ◆ Przyznanie punktów doświadczenia za aktywny symbol, którego ma się najwięcej.
- ◆ Przyznanie punktów zwycięstwa za aktywny symbol, którego ma się najmniej.
- ◆ Przygotowanie osi czasu.



II I III ROZDZIAŁ



KONIEC GRY

- ◆ Przyznanie punktów zwycięstwa za zadania poboczne.
- ◆ Przyznanie punktów zwycięstwa za tor doświadczenia.
- ◆ Przyznanie punktów zwycięstwa za tor współpracy, na którym ma się najmniej punktów.

EFEKTY KART AKCJI

Efekt na karcie wpływa na:

- kartę z tym efektem,
- wszystkie wcześniej zagrane karty na osi czasu,
- wszystkie symbole w puli żetonów gracza.

Gracz rozpatruje rezultat wskazany na karcie tylko wtedy, gdy spełnia warunek.

Warunek może dotyczyć:

- posiadania konkretnego symbolu albo koloru kart,
- straty konkretnego symbolu.

Gracz musi zawsze rozpatrzyć efekt zagranej karty akcji w takim stopniu, w jakim jest to możliwe. Nie może zrezygnować z rozpatrywania efektu.

W przeciwieństwie do efektów jednokrotnych efekty wielokrotne zależą od stopnia, w jakim został spełniony ich warunek.

Jeśli w wyniku efektu gracz ma stracić symbol, może albo odrzucić odpowiedni żeton symbolu ze swojej puli, albo zakryć żetonem zniszczonego symbolu odpowiedni symbol na karcie. **Uwaga!** Jeśli warunek wymaga posiadania określonej liczby symboli albo kart w określonym kolorze, a gracz ma ich więcej, nie spełnia tego warunku.



Warunek tej karty wymaga, aby gracz sprawdził, ile żółtych kart akcji mają na swojej osi czasu jego sąsiedzi. Może wybrać dowolnego z nich i zdobyć odpowiednią liczbę punktów współpracy na dzielonym z nim torze współpracy.

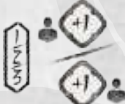


Przykład

Sąsiad po lewej ma 4 niebieskie karty, a sąsiad po prawej – 3 niebieskie karty. Gracz wybiera sąsiada po lewej i zdobywa 3 punkty współpracy.



EFEKTY KART AKCJI

warunek	opis	rezultat	opis
	Tracisz wskazany symbol (np. symbol eksploracji).		Zdobywasz po 1 punkcie współpracy na każdym ze swoich torów współpracy.
	Tracisz 1, 2 albo 3 wskazane symbole (np. symbole eksploracji).		Zdobywasz odpowiednio 1, 2 albo 3 punkty współpracy (w zależności od stopnia spełnienia warunku) na wybranym torze współpracy.
	Tracisz 1, 2 albo 3 nieaktywne symbole w dowolnej kombinacji.		Zdobywasz odpowiednio 1, 2 albo 3 aktywne symbole przypisane lewej ścieżce (w zależności od stopnia spełnienia warunku).
	Masz 2 albo więcej kart we wskazanym kolorze (np. czerwonym) na swojej osi czasu.		Zdobywasz odpowiednio 1, 2 albo 3 aktywne symbole przypisane prawej ścieżce (w zależności od stopnia spełnienia warunku).
	Wybrany sąsiad ma 1, 2 albo 3 karty we wskazanym kolorze (np. zielonym) na swojej osi czasu.		Zdobywasz 2 aktywne symbole przypisane lewej ścieżce.
	Masz dokładnie 1 kartę we wskazanym kolorze (np. zielonym) na swojej osi czasu.		Zdobywasz 2 aktywne symbole przypisane prawej ścieżce.
	Masz dokładnie 2 karty we wskazanym kolorze (np. czerwonym) na swojej osi czasu.		Zdobywasz po 1 aktywnym symbolu przypisanym prawej i lewej ścieżce.
	Masz 1, 2 albo 3 karty we wskazanym kolorze (np. zielonym) na swojej osi czasu.		Zdobywasz 2 wskazane symbole (np. 2 symbole walki).
	Masz dokładnie 2 nieaktywne symbole na swojej osi czasu.		Zdobywasz odpowiednio 1, 2 albo 3 wskazane symbole (np. symbole walki; w zależności od stopnia spełnienia warunku).
	Masz 2 albo więcej nieaktywnych symboli na swojej osi czasu.		Zdobywasz wskazane symbole: 1 symbol eksploracji, 1 symbol magii i 1 symbol walki.

