

INSTRUKCJA

WIEDŹMIN[®]

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA

Drogi Czytelniku!

Skoro to czytasz, jest wielce prawdopodobne, że doprowadziłeś do perfekcji umiejętność łączenia liter w słowa i uchodzisz za cłeka odczytanego. Z pewnością znany jest Ci mój memuar o wdzięcznym tytule „Pół wieku poezji”, w którym zawarłem opowieści o perypetiach i zgryzotach sławnego Geralta z Rivii i jego towarzyszy. Pokornie wierzę, że sam należałem do kręgu bliskich i drogich – jeśli nie najbliższych i najdroższych – jego kompanów.

Bez fałszywej skromności muszę przyznać, że niespecjalnie dziwi mnie zachwyt nad tym dziełem. W końcu jest to opowieść o przeznaczeniu, miłości i braterstwie, którą w zasadzie napisało samo życie. Ja jedynie, jako wierny i uniżony sługa poezji, skorzystałem z mego talentu, aby dać ludziom z całego świata szansę na zaznajomienie się z losami mego serdecznego druha Geralta.

Niestety ze sławą pojawiły się nieprawdziwe historie, przekazywane pocztą pantoflową przez tych, którzy w przeciwieństwie do Ciebie, drogi Czytelniku, nie mieli za grosz kultury i którym nigdy nie zależało na tym, aby z mych wspomnień dowiedzieć się prawdy o tamtych wydarzeniach. Nie dziwi zatem, że bezmyślnie powtarzali oni to, co słuchem schwycili, niejednokrotnie puszczając wodze fantazji.

Opowieści te zaczęły żyć własnym życiem i przestały mieć cokolwiek wspólnego z prawdą. Wielokrotnie słyszałem je w karczmach, w których przesiadywałem po kryjomu, gdyż, jak wiadomo, rozgłosu nie szukam. Z tych nedorzecznych historii wynikało, że to ja polowałem na strzygę w Wyzimie albo że razem z Vesemirem i Triss Merigold tropiłem diabła! Zezłościły mnie te wymysły do granic wytrzymałości i byłem gotowy wdać się w dysputę z każdym, kto bez mrugnięcia okiem tworzył swoją wersję wydarzeń. Jednakże z biegiem czasu coraz lepiej się przy nich bawiłem. Zdarzało się też, że chwilami zaprzętały moją głowę.

Nie chciałem gasić niekłamanego entuzjazmu tych, którzy zachwycali się lekko przerobionymi wersjami moich opowieści, więc postanowiłem spisać wszystko, co dotarło do mych uszu. Gdzieniegdzie wprowadziłem drobne poprawki stylistyczne, ale zachowałem wszelkie zniekształcenia i odstępstwa od faktów. Szczerze mówiąc, niezbyt mi one przeszkadzają, jeśli są źródłem dobrej zabawy i rozrywki.

A zatem, mój drogi Czytelniku, rozsiądź się wygodnie i pozwól, że raz jeszcze zaproszę Cię w podróż do świata Białego wilka w jego nowej, niezwyklej odświeżonej.

—◆— Jaskier



WPROWADZENIE

OPIS GRY

Wcielcie się w postaci ze świata wiedźmina, aby raz jeszcze przeżyć dobrze znane opowieści. W zależności od podejmowanych przez Was decyzji i wykonywanych akcji zdarzenia mogą przybrać zaskakujący obrót i zakończyć się inaczej, niż się spodziewacie.

Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia 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, konkurujecie ze sobą o to, czyje imię zapisze się na kartach historii. Zwycięży gracz, który wywrze największy wpływ na rozwój wydarzeń – to jego postać zostanie głównym bohaterem opowieści.

Sprawdźcie, dokąd poprowadzi Was ścieżka przeznaczenia.

OPRACOWANIE



CD PROJEKT RED

Projekt gry

Łukasz Woźniak

Nadzór projektu

Barnaba Drukata

Nadzór artystyczny

Dawid Bartłomiejczyk

Główni deweloperzy

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Deweloperzy

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski

Wojciech Wiśniewski

Główni testerzy

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniejewski

Ilustracje

Agata Skowronek

Opracowanie i główny projekt

graficzny, ilustracja maty

Michał Długaj

Główny projekt graficzny

Łukasz Dudasz

Projekt graficzny

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

Skład wersji angielskiej

Michał Kulasek

UX i projekt figurek

Nika Bartkowska

Projekt figurek

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Fabula

Piotr Grzymistawski

Redakcja wersji angielskiej

Jarosław Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

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

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 Thöress,

Markus, Benjamin Dupont,

Christian Meneses, Bonnard Johnny,

Arne Ruddat, Martin Frommherz

Producentka

Anna Czaplińska

Starszy artysta i rzeźbiarz

Dawid Kowal

Koordynatorka ds. społeczności

Dominika Burza

Kierowniczka ds. marki

Gabriela Jaroszyńska

Dyrektor ds. rozwoju biznesu

Jan Rosner

Współpraca z partnerami

Kacper Ullmann

Dział prawny

Kinga Palińska

Produkcja

Magdalena Darda-Ledzion

Nadzór produkcji międzynarodowej

Magdalena Drajek

Starsza kierowniczka

ds. public relations

Marta Piwońska

Franczyza i projekt świata

przedstawionego

Marcin Batylda

Starszy copywriter

Marcin Łukaszewski

Dyrektor ds. społeczności

międzynarodowej

Marcin Momot

Nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk

Remigiusz Nowakowski

Dyrektor ds. zarządzania franczyzą

Przemysław Juszczyk

Dyrektor ds. public relations

Radek Grabowski

Dyrektor ds. komunikacji

międzynarodowej

Robert Malinowski

Starszy copywriter

Ryan Bowd

Kierownik krajowy (Japonia)

Satoru Homma

Główny artysta koncepcyjny

Yama Orce

Dyrektor ds. rozwoju biznesu

Rafał Jaki

Ilustratorka

Anna Podedworna

Starsza kierowniczka ds. społeczności

Alicja Kozera

Starszy kierownik ds. komunikacji

Paweł Burza

Testy

Anna Dzitkowska

Starszy kierownik produkcji

i rozwój franczyzy

Luigi Annicchiarico

Kierownik ds. społeczności

(Niemcy)

Ryan Schou

Kierowniczka ds. społeczności

(Francja)

Camille Nogueira

Kierowniczka ds. społeczności

(Hiszpania)

Maria Delgado de Torres

Młodsza kierowniczka

ds. społeczności (Włochy)

Beatrice Pancalli

Ilustracje

Adrian Smith, Ala Kapustka,

Anna Podedworna, Bartłomiej Gawęta,

Bogna Gawrońska, Bryan Sola,

Diego De Almeida Peres, Grafit Studio,

Karol Bern, Katarzyna Beus,

Katarzyna Malinowska,

Lorenzo Mastroianni,

Maciej Łaszkiewicz, Manuel Castañón,

Marek Madej, Nemanja Stankovic,

Sandra Chlewińska, Yama Orce

© 2024 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

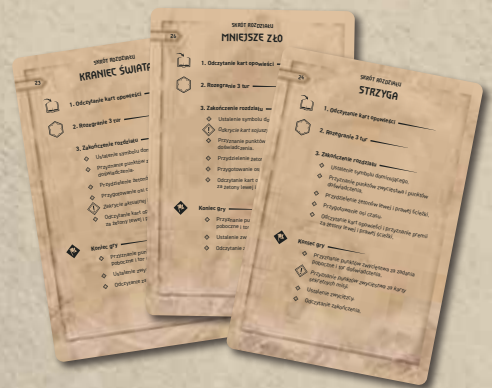
ELEMENTY



mata



68 kart akcji



3 karty pomocy przypisane opowieściom



3 żetony przeznaczenia



żeton dodatkowego doświadczenia



2 żetony ścieżek

żetony symboli



40 żetonów walki



40 żetonów magii



40 żetonów eksploracji



40 żetonów dyplomacji



30 żetonów zniszczonych symboli

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



karta zadania pobocznego



planszетка postaci



5 startowych kart akcji



znacznik postaci



4 znaczniki zdolności



standardowy znacznik doświadczenia



5 żetonów gracza (w tym żeton punktacji)



złoty znacznik doświadczenia

ELEMENTY

elementy wariantu solo



5 planszetek postaci Automy



2 karty wariantu solo



żeton drogowskiego

elementy opowieści „Kraniec Świata”



23 karty opowieści

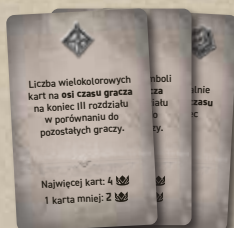


12 kart wzmożonego wysiłku

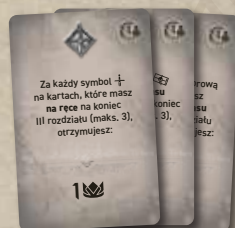
elementy opowieści „Strzyga”



23 karty opowieści



12 kart sekretnych misji



6 kart sekretnych misji do wariantu solo



4 karty wymagań



2 złote żetony symboli

elementy opowieści „Mniejsze zło”



23 karty opowieści



32 karty sojuszy



3 żetony sojuszy

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



dyplomacja



eksploracja



walka

Gracze używają żetonów symboli, aby oznaczyć symbole, które zdobyli w wyniku działania efektów kart, zdolności lub zasad specjalnych opowieści. 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. 15).

KARTY OPOWIEŚCI



Każda opowieść ma własną talię opowieści.

Podczas rozgrywki gracze zapoznają się z treścią **niektórych** kart opowieści.

Na kartach opowieści znajdują się: fabularne wprowadzenie, informacja, jak przygotować 3 rozdziały opowieści (rundy), i alternatywne zakończenia. **Talii opowieści nie wolno tasować!** Karty opowieści powinny być ułożone w kolejności rosnącej według numerów w prawym dolnym rogu.



Symbole na kartach opowieści

W każdym rozdziale (rundzie) gracze zdobywają 4 rodzaje symboli. Karty opowieści wskazują, które symbole są **aktywne** podczas danego rozdziału.



Aktywne symbole wskazane na kartach opowieści to 2 z 4 dostępnych symboli, które gracze mogą zdobyć podczas rozgrywki. Po każdym rozdziale jeden z nich (dominujący) zapewnia punkty zwycięstwa, a drugi (niedominujący) – punkty doświadczenia.

Nieaktywne symbole nie zapewniają punktów zwycięstwa ani punktów doświadczenia.

Do aktywnych symboli są przypisane 2 drogowskazy: jeden wskazuje lewą ścieżkę, a drugi – prawą ścieżkę.

W dolnej części karty opowieści znajdują się symbole, które będą aktywne w kolejnym rozdziale. Dzięki tej informacji gracze mogą się do niego odpowiednio przygotować.



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. 12–13).

Do każdej postaci przypisana jest specjalna karta zadania pobocznego, która zapewnia punkty zwycięstwa na koniec gry (zob. str. 19).

Kartę zadania pobocznego należy wsunąć z lewej strony planszeczki, tak aby była widoczna dla pozostałych graczy.



KARTY AKCJI



Wielokolorową kartę należy traktować tak, jakby była we wszystkich wskazanych kolorach jednocześnie.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, wielokolorowa karta ma zawsze wszystkie wskazane na niej kolory.

1 UMIESZCZENIE MATY NA STOLE

Mata ułatwia przygotowanie obszaru gry. Każdy z graczy powinien mieć miejsce na swoją planszę postaci i oś czasu, czyli karty akcji, które zagra w danym rozdziale. Należy również zapewnić miejsce na dodatkowe elementy gry przypisane opowieści.

2 WYBÓR OPowieści

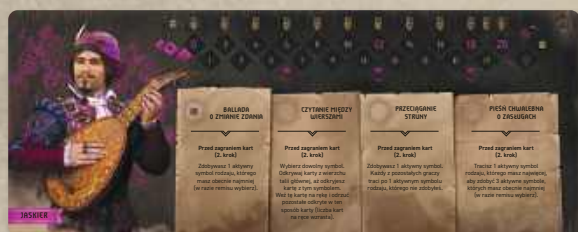
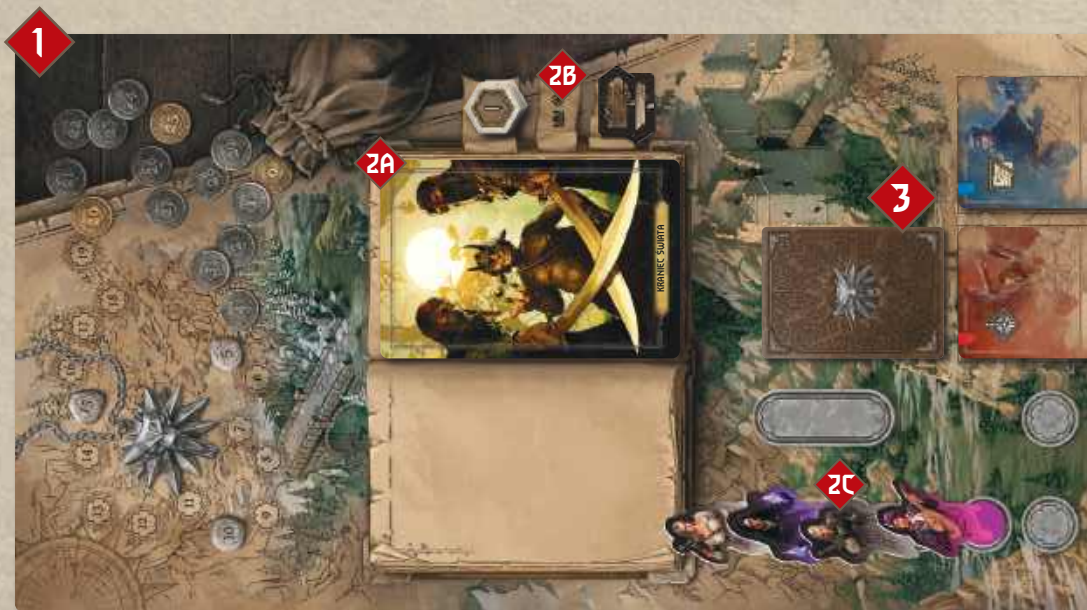
W grze podstawowej gracze wybierają 1 z 3 opowieści. Każda z nich ma inny poziom trudności, który oznaczono w odpowiednich rozdziałach w instrukcji. Poziom trudności odzwierciedla skomplikowanie zasad specjalnych opowieści. ★ to poziom najłatwiejszy, a ★★ ★ to poziom najbardziej zaawansowany.

2A Talię opowieści należy umieścić na wyznaczonym polu na macie stroną z okładką do góry, jakby była książką.

2B Żetony przeznaczenia i żetony ścieżek należy umieścić na odpowiednich polach obok talii opowieści. Żetony przeznaczenia umieszcza się w stosie w następującej kolejności: żeton III na spodzie, następnie żeton II i na wierzchu żeton I.

2C Startowa kolejność graczy na torze inicjatywy znajduje się w opisie przygotowania opowieści. Po wyborze postaci gracze umieszczają swoje znaczniki na torze w odpowiedniej kolejności – postać z największą inicjatywą powinna się znajdować na najwyższym polu, najbliżej talii opowieści.

Sugerujemy, aby w pierwszej rozgrywce wybrać opowieść *Kraniec Świata*, ignorując opis przygotowania, a także zasady kart wzmożonego wysiłku i zadań pobocznych.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

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 zapętla się 4 górne rzędy.
- W rozgrywce 4- i 5-osobowej kartami zapętla się wszystkie 5 rzędów.

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

1. Wybór postaci rozpoczyna osoba, która ostatnio przeczytała książkę o wiedźminie. Po niej swoje postacie wybierają pozostali gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
2. Należy potasować zakryte wszystkie planszeczki postaci. Następnie pierwszy gracz losuje 2 planszeczki i zatrzymuje 1 z nich (niewybraną planszeczkę odkłada do pozostałych).
3. Te czynności powtarzają kolejni gracze, aż wszyscy wybiorą swoje postacie. W rozgrywce 5-osobowej ostatni gracz bierze ostatnią niewybraną planszeczkę.
4. Każdy z graczy otrzymuje zestaw elementów gracza (zob. poniżej).

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 położyć 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 planszeczki postaci.

3 ZNACZNIK POSTACI

Znacznik postaci należy postawić na odpowiednim polu na torze inicjatywy według kolejności startowej wskazanej w opisie przygotowania opowieści.

4 ŻETONY GRACZA

Jeden żeton należy umieścić na polu „0” na torze punktacji. Pozostałe żetony nie mają żadnego zastosowania, chyba że treść zasady specjalnej stanowi inaczej.

5 STARTOWE KARTY AKCJI

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

6 KARTA ZADANIA POBOCZNEGO

Kartę zadania pobocznego należy wsunąć odkrytą z lewej strony planszeczki postaci.



tor inicjatywy



tor punktacji



7 PRZYGOTOWANIE OPOWIEŚCI

Opowieść należy przygotować według opisu (zob. str. 23–27).

OPIS ROZGRYWKI

Charakter rozgrywki wyznaczają karty opowieści, które prowadzą graczy przez 3 rozdziały (rundy) – każdy z nich składa się z 3 tur.



W trakcie gry gracze odwracają kolejne karty, czytają ich treść, wprowadzając do rozgrywki **specjalne efekty**, a na koniec odczytują zakończenie.

W każdym rozdziale gracze zbierają symbole z zagranych kart akcji i zdobytych żetonów. Karty opowieści wskazują 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.



przykład aktywnych symboli

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



nieaktywny symbol



nieaktywne symbole dla przykładu wyżej

Gdy rozdział się zakończy, 1 z aktywnych symboli zostaje **symbolem dominującym** (zebrała go największa liczba graczy). Taki symbol zapewnia punkty zwycięstwa oraz wpływa na rozwój opowieści i zasady specjalne. Drugi z aktywnych symboli zostaje **symbolem niedominującym**. Taki symbol zapewnia punkty doświadczenia, dzięki którym gracze mogą odblokować zdolności swoich postaci, a także zdobyć punkty zwycięstwa na koniec gry.

Gracze rozpoczynają rozgrywkę od odkrycia wierzchniej karty z talii opowieści.



Może się zdarzyć, że po przeczytaniu wprowadzenia gracze będą musieli wprowadzić zasady specjalne, których opis znajduje się w sekcji poświęconej danej opowieści w instrukcji.

Następnie gracze odkrywają kolejną (albo wskazaną) kartę, jakby odwracali stronę w książce.



Niektóre opowieści odwołują się do zasad specjalnych. W takiej sytuacji gracze powinni postępować według ich treści. Skrót zasad specjalnych każdej z opowieści znajduje się także na przypisanych im kartach pomocy.

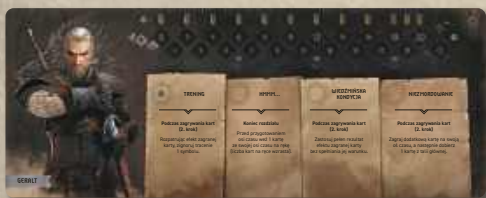
ZASADY OGÓLNE I POJĘCIA

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa (🏆), przesuwa swój żeton o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.



ZDOBYWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA



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



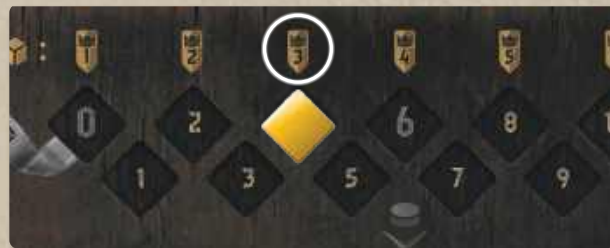
Gdy znacznik dotrze na pole przypisane zdolności albo je przekroczy, gracz umieszcza na niej znacznik zdolności aktywną stroną (z symbolem) do góry. Od tej chwili ta zdolność jest odblokowana i gracz może z niej skorzystać (raz podczas rozgrywki).



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.



tor inicjatywy

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



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

1. Dobieranie kart.
2. Zagrywanie kart.
3. Umieszczenie żetonu przeznaczenia.

W niektórych opowieściach ten podział może wyglądać nieco inaczej. Wszelkie zmiany w strukturze rundy są opisane w zasadach danej opowieści.

Na koniec rozdziału, ale przed rozpoczęciem kolejnego, gracze odczytują karty opowieści i postępują według opisanych na nich instrukcji.

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 (niektóre opowieści modyfikują tę zasadę).

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.

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.





2. 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.

W lewej górnej części kart znajduje się od 0 do 2 symboli. Niektóre są symbolami aktywnymi, a inne nieaktywnymi, zgodnie z zasadami obowiązującymi w danym rozdziale. 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).

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



- 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.



- 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.

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.



3. UMIESZCZENIE ŻETONU PRZEZNACZENIA

Na podstawie liczby zebranych symboli gracze ustalają, do którego aktywnego symbolu przypisać żeton przeznaczenia danej tury. W ten sposób wybiorą, czy pójść ścieżką w lewą czy w prawą stronę.

- 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.
- Jeśli gracz ma taką samą liczbę obydwu aktywnych symboli, ogłasza remis.
- Żeton przeznaczenia należy umieścić na tej karcie opowieści, której symbol miał przewagę u większej liczby graczy. Jeśli wśród graczy jest remis, w tej turze nie umieszcza się żetonu przeznaczenia. Należy odłożyć go na bok do momentu rozpoczęcia kolejnego rozdziału (rundy).



Aktywny symbol pasujący do karty opowieści z lewej strony jest oznaczony jako , a ten pasujący do karty opowieści z prawej strony – jako .

W przykładach na stronach 16–17 symbol  odnosi się do lewej ścieżki () , a symbol  odnosi się do prawej ścieżki ().

Przykład 1

Gracz 1 ma 3 symbole  i 0 symboli , co oznacza większość dla .

Gracz 2 ma 1 symbol  i 2 symbole , co oznacza większość dla .

Gracz 3 ma 1 symbol  i 2 symbole , co oznacza większość dla .

Gracz 1 ma więcej symboli pasujących do lewej ścieżki () , natomiast gracze 2 i 3 mają więcej symboli pasujących do prawej ścieżki (). Jako że większość zdobyła prawa ścieżka (), żeton przeznaczenia należy umieścić pod drogowskazem wskazującym **prawą ścieżkę**.



Przykład 2

Gracz 1: 2  , 3 

Gracz 2: 2  , 1 

Gracz 3: 4  , 1 

Gracz 4: 0  , 5 

Gracze 1 i 4 mają więcej symboli pasujących do prawej ścieżki (), natomiast gracze 2 i 3 mają więcej symboli pasujących do lewej ścieżki (). Jako że jest remis, żeton przeznaczenia należy **odłożyć na bok**.



Przykład 3

Gracz 1: 4  , 5 

Gracz 2: 4  , 4 

Gracz 3: 6  , 2 

Gracze 1 i 3 mają większość dla różnych symboli, a gracz 2 ma taką samą liczbę obu symboli, co oznacza remis. Żeton przeznaczenia należy **odłożyć na bok**.



TURA GRACZA

Rozgrywka 2-osobowa - wyjątek

Aby ustalić większość aktywnych symboli w rozgrywce 2-osobowej, należy skorzystać z odkrytych kart w puli na macie, jakby należały do trzeciego gracza. Po policzeniu swoich symboli gracze liczą aktywne symbole na tych kartach (bez rozpatrywania efektów) i na tej podstawie ustalają, gdzie należy umieścić żeton przeznaczenia.

Gracz 1: 1 , 2 

Gracz 2: 3 , 0 

Symbole na odkrytych kartach w puli: 0 , 1 .



Żeton przeznaczenia należy umieścić pod drogowskazem wskazującym **prawą ścieżkę**.



KONIEC ROZDZIAŁU

Gdy gracze rozegrają 3. turę, rozdział (runda) dobiega końca.

PRYZNANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA I PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Gracze ustalają **symbol dominujący** – zostaje nim symbol, pod którym jest więcej żetonów przeznaczenia. Drugi symbol jest **symbolem niedominującym**.



Jeśli pod symbolami znajduje się taka sama liczba żetonów przeznaczenia, za dominujący uznaje się symbol z żetonem przeznaczenia o wyższym numerze.

W rzadkich przypadkach, gdy gracze nie umieścili żadnego żetonu przeznaczenia (tzn. we wszystkich 3 turach był remis), symbol dominujący wybiera gracz, którego znacznik postaci znajduje się na najwyższym polu na torze inicjatywy. Nie musi on wybrać symbolu, którego ma najwięcej.

Każdy z graczy otrzymuje po 1 punkcie zwycięstwa za każdy symbol dominujący, który znajduje się na kartach na jego osi czasu i w jego puli żetonów.

Każdy z graczy otrzymuje po 1 punkcie doświadczenia za każdy posiadany symbol niedominujący.

Przykład. Dyplomacja (🏛️) jest symbolem dominującym, a walka (⚔️) – symbolem niedominującym. Gracz zebrał 4 symbole dyplomacji i 3 symbole walki.



Otrzymuje 4 punkty zwycięstwa i 3 punkty doświadczenia.

PRYZDZIELENIE ŻETONÓW ŚCIEŻEK

Gracz, który ma największą liczbę symboli pasujących do karty opowieści po lewej stronie, otrzymuje **żeton lewej ścieżki**. W razie remisu decyduje kolejność na torze inicjatywy. Gracz, który ma największą liczbę symboli pasujących do karty opowieści po prawej stronie, otrzymuje **żeton prawej ścieżki**.



Żetony ścieżek zapewniają graczom premie opisane na kartach opowieści.

PRZYGOTOWANIE OSI CZASU I WYBÓR KART DO KOLEJNEGO ROZDZIAŁU

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.
- 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, zaczynając od karty po lewej stronie.

PRZEJŚCIE DO KOLEJNEJ KARTY OPowieści

Gracze odkładają wszystkie żetony przeznaczenia na bok. Następnie odczytują kartę opowieści, której numer widnieje na dole karty opowieści z symbolem dominującym.



OPIS ROZGRYWKI

W tym celu odkrywają karty z talii opowieści, aż odkryją odpowiednią kartę.

Każda ze ścieżek rozwija inne wątki opowieści i wprowadza do rozgrywki inne efekty specjalne.

Gracze odczytują treść kart opowieści i rozpatrują wszystkie efekty, a po otrzymaniu premii – odrzucają żetony lewej i prawej ścieżki. Przerywają czytanie, gdy przygotowują kolejny rozdział.

KONIEC GRY

Po zakończeniu III rozdziału gracze zachowują karty na ręce, karty na swojej osi czasu i wszystkie żetony symboli w swojej puli.

Gracze odczytują treść wskazanej karty opowieści, a następnie:

- przeprowadzają punktowanie końcowe,
- wyłaniają zwycięzcę,
- odczytują kartę z zakończeniem.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

1. Po III rozdziale gracze otrzymują punkty zwycięstwa, punkty doświadczenia i żeton lewej i prawej ścieżki według standardowych zasad na podstawie liczby posiadanych aktywnych symboli (1 punkt zwycięstwa za każdy symbol dominujący i 1 punkt doświadczenia za każdy symbol niedominujący).
2. Następnie gracze otrzymują punkty zwycięstwa za zadanie poboczne. Każdy z graczy pokazuje karty na ręce i sprawdza treść karty zadania pobocznego.
3. 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 poniżej gracz zdobywa 8 punktów zwycięstwa.



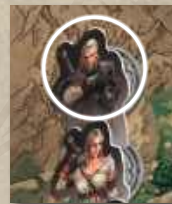
PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEGO ROZDZIAŁU

Jeśli gracze nie dotarli do końca opowieści, rozpoczynają kolejny rozdział. Odczytują karty opowieści, które opisują dalszy rozwój wypadków i informują o aktywnych symbolach. Następnie gracze rozgrywają 1. turę nowego rozdziału.

4. Niektóre opowieści wprowadzają własne zasady dotyczące zdobywania punktów zwycięstwa.

WYŁONNIENIE 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.

ZAKOŃCZENIE OPOWIEŚCI

Gracze odczytują kartę z zakończeniem. Zwycięzca rozgrywki zostanie zapamiętany jako główny bohater opowieści. Jeśli jednak gracze są ciekawi, czy uda im się zmienić przeznaczenie, mogą rozegrać daną opowieść ponownie.

Każda opowieść daje Ci możliwość sprawdzenia swoich sił w wariantcie solo, w którym zmierzysz się z wirtualnym przeciwnikiem zwanym „Automa”.

Rozgrywkę w wariantcie solo przygotowuje się w taki sam sposób jak standardową rozgrywkę dla 2 osób ze zmianami opisanymi poniżej i na kartach wariantu solo przypisanych danej opowieści.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj swój zestaw elementów według standardowych zasad. Następnie przygotuj Automę. Weź planszatkę Automy z inną postacią niż ta, którą wybrałeś. Połóż obok niej żeton drogowaskazu. Umieść znaczniki doświadczenia i żeton punktacji Automy według standardowych zasad. Umieść znaczniki postaci na torze inicjatywy zgodnie z kolejnością wskazaną w opisie przygotowania opowieści. Pozostałe elementy postaci Automy odłóż do pudełka.

tor doświadczenia
(i dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry)



symbole

zdolności

POZIOM TRUDNOŚCI

Wybierz poziom trudności rozgrywki i umieść standardowy znacznik doświadczenia Automy na odpowiednim polu na jej torze doświadczenia.

OPOWIEŚĆ JAKICH WIELE	0
PRZEJMUJĄCA OPOWIEŚĆ	2
OPOWIEŚĆ I MIECZ	4
KREW I POGRUCHOTANE KOŚCI	6
SPRAWA ŻYCIA I ŚMIERCI	8

ZMIANY W ROZGRYWKĘ

Na początku każdego rozdziału Automa zdobywa symbole w następujący sposób:

- Rzuć żetonem drogowaskazu 1, 2 albo 3 razy w zależności od aktualnego rozdziału. Automa zdobywa symbole na podstawie wyniku rzutu.
- Na planszeczce Automy znajdują się 2 symbole – są to obszary, w których postać jest biegła. Automa otrzymuje po 1 żetonie symbolu za każdy z tych symboli pasujący do aktywnego symbolu.

ZDOLNOŚCI AUTOMY

Postać Automy ma 2 zdolności. Korzysta z nich wielokrotnie podczas rozgrywki, gdy spełnia odpowiedni warunek.

Pierwsza zdolność jest aktywna od początku gry i opisuje sposób, w jaki Automa zdobywa punkty doświadczenia.

Gdy standardowy znacznik Automy znajdzie się na polu „8” na torze doświadczenia, umieść go na polu nad drugą zdolnością, aby ją odblokować (na najwyższym poziomie trudności ta zdolność jest aktywna od początku gry). Następnie umieść złoty znacznik doświadczenia na polu „0” na torze doświadczenia.

DOBIERANIE I ZAGRYWANIE KART

Gdy Automa dobiera karty z puli dostępnych kart akcji, wybiera rząd kart, na których jest najwięcej aktywnych symboli (ignoruje efekty kart).

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.

W przykładach na następnej stronie aktywnymi symbolami są magia (🔥) i eksploracja (🗺️).

WARIANT SOLO

Przykład 1

Automa wybiera karty z 2. rzędu, ponieważ w sumie jest na nich najwięcej aktywnych symboli.



Przykład 2

W puli są 2 rzędy kart z taką samą liczbą aktywnych symboli. Automa wybiera karty z wyższego rzędu.



UMIESZCZENIE ŻETONU PRZEZNACZENIA

Gdy zagraasz i rozpatrzysz swoje karty akcji, rzuć żetonem drogowskazu. Na podstawie wyniku rzutu ustal, który z aktywnych symboli należy dołożyć do puli żetonów Automy.

W danej turze żeton przeznaczenia zostaje przypisany do tego aktywnego symbolu, którego Automa ma najwięcej.

W razie remisu pod względem liczby aktywnych symboli Automy odłóż żeton przeznaczenia na bok.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA I PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Na koniec każdego rozdziału przydziel punkty doświadczenia i punkty zwycięstwa zarówno sobie, jak i Automie według standardowych zasad.

Automa nie otrzymuje żetonu ścieżki.

INDEKS

inicjatywa

- kolejność 14
- startowa 8, 10

karty akcji 7, 15, 28

- dobieranie 14
- odrzućanie 18
- wielokolorowe 7
- zagrywanie 15

karty opowieści 6, 8, 11, 18

oś czasu 6, 8, 15, 18–19

punktowanie końcowe 19

punkty doświadczenia

- odblokowanie zdolności 7, 12
- przyznawanie 12, 18
- zdobywanie 12, 14

symbol 6

- aktywny, nieaktywny 6, 11, 16
- dominujący, niedominujący 6, 11, 18
- tracenie 6, 15
- zdobywanie 15
- żeton symbolu 6, 15

ścieżka 6, 11, 16–17

- żeton ścieżki 18

zadanie poboczne 7, 19

zdolności 7, 10–13

SKRÓT ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ◆ Wybór opowieści.
- ◆ Wybór postaci.



I ROZDZIAŁ

- ◆ Odczytanie kart opowieści.
- ◆ 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 efektów kart.



Umieszczenie żetonu przeznaczenia —

- ◆ Ustalenie najczęściej występującego aktywnego symbolu u każdego z graczy.
- ◆ Ustalenie większości graczy z tym samym aktywnym symbolem.
- ◆ Umieszczenie żetonu przeznaczenia.

Koniec rozdziału —

- ◆ Ustalenie symbolu dominującego.
- ◆ Przyznanie punktów zwycięstwa i punktów doświadczenia.
- ◆ Przydzielenie żetonów lewej i prawej ścieżki.
- ◆ Przygotowanie osi czasu.

Odczytanie kart opowieści —

- ◆ Przyznanie premii za żetony lewej i prawej ścieżki.



II I III ROZDZIAŁ



KONIEC GRY

- ◆ Przyznanie punktów zwycięstwa za zadania poboczne i tor doświadczenia.
- ◆ Przyznanie punktów zwycięstwa za spełnienie warunków opowieści.
- ◆ Ustalenie zwycięzcy.
- ◆ Odczytanie zakończenia.

KRANIEC ŚWIATA



STARTOWA KOLEJNOŚĆ NA TORZE INICJATYWY

- Letho
- Triss
- Ciri
- Yennefer
- Geralt
- Regis
- Dijkstra
- Yarpen
- Jaskier
- Vesemir

Uwaga! Startowa kolejność na torze inicjatywy uwzględnia wszystkie postacie występujące w świecie gry *Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia*. Imiona postaci z gry podstawowej zostały pogrubione.

PIERWSZA ROZGRYWKA

Tę opowieść można rozegrać bez zasad specjalnych. Jest to najlepszy sposób na zaznajomienie się z zasadami gry lub wprowadzenie do niej nowych graczy. Wystarczy zignorować zasady dotyczące wzmożonego wysiłku opisane poniżej.

ELEMENTY

12 kart wzmożonego wysiłku
(po 4 karty do każdego z 3 rozdziałów)
23 karty opowieści

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy wylosować po 1 karcie wzmożonego wysiłku dla każdego rozdziału i położyć odkryte obok maty.



ZAGRYWANIE KART

Na każdej karcie wzmożonego wysiłku znajduje się premia dla graczy, którzy spełnili jej warunek po przeprowadzeniu kroku zagrywania kart.

Gracze otrzymują premię, jeśli karty akcji na ich osiach czasu tworzą sekwencję wskazaną na karcie wzmożonego wysiłku, która obowiązuje w danej rundzie, ale tylko wtedy, gdy **co najmniej 1 z zagranych w tej turze kart jest częścią tej sekwencji**.



Wielokolorowe karty należy traktować jak 1 kartę w dowolnym występującym na niej kolorze.



Uwaga! Gracz może użyć tej samej karty, aby zakończyć jedną sekwencję i rozpocząć kolejną w następnej turze.

KONIEC ROZDZIAŁU



Na koniec rozdziału należy zakryć przypisaną mu kartę wzmożonego wysiłku.

STRZYGA

STARTOWA KOLEJNOŚĆ NA TORZE INICJATYWY

-  **Letho**
-  **Geralt**
-  **Vesemir**
-  **Ciri**
-  **Regis**
-  **Yarpen**
-  **Triss**
-  **Yennefer**
-  **Jaskier**
-  **Dijkstra**

Ciekawostka. Opowiadanie o strzydze autorstwa Andrzeja Sapkowskiego nosi tytuł „Wiedźmin”.

ELEMENTY

- 12 kart sekretnych misji
- 6 kart sekretnych misji do wariantu solo
- 4 karty wymagań
- 2 złote żetony symboli
- 23 karty opowieści

Na kartach sekretnych misji znajdują się dodatkowe punkty zwycięstwa, które przydziela się na koniec gry. W zależności od symbolu dominującego w III rozdziale gracze odkrywają 2 z 4 kart sekretnych misji. Podczas rozgrywki będą mogli podglądać karty sekretnych misji, aby wykorzystać tę wiedzę na swoją korzyść.



Tę kartę należy rozpatrzyć, jeśli na koniec III rozdziału symbolem dominującym jest walka.



Tę kartę należy rozpatrzyć, jeśli na koniec III rozdziału symbolem dominującym jest magia.



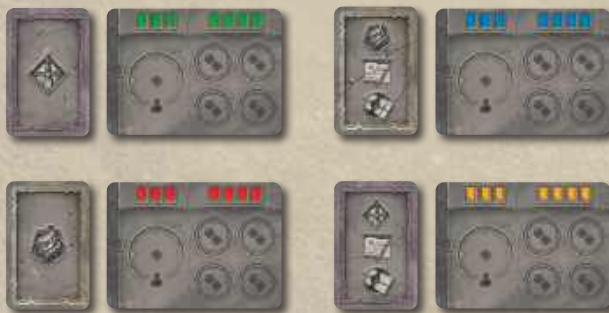
Tę kartę należy rozpatrzyć, jeśli na koniec III rozdziału symbolem dominującym jest walka, eksploracja albo dyplomacja.

Tę kartę należy rozpatrzyć, jeśli na koniec III rozdziału symbolem dominującym jest magia, eksploracja albo dyplomacja.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy wylosować po 1 karcie sekretnej misji każdego rodzaju i umieścić je zakryte na stole. Obok każdej karty należy położyć 1 losową odkrytą kartę wymagania.



ZAGRYWANIE KART

Jeśli po przeprowadzeniu kroku zagrywania kart gracz spełnia wymagania dowolnej karty wymagania (czyli ma na swojej osi czasu 3 karty we wskazanym kolorze), może podejrzec leżącą obok niej kartę sekretnej misji. Jeśli kilkoro graczy spełnia wymagania, każdy z nich może podejrzec tę kartę.

Gracz zdobywa 1 punkt doświadczenia i kładzie swój żeton gracza na polu z lewej strony karty wymagania, aby zaznaczyć, że od tej pory może podejrzec tę kartę w dowolnym momencie rozgrywki.



ZASADY SPECJALNE

Każdy kolejny gracz musi mieć 4 karty we wskazanym kolorze, aby spełnić wymaganie karty. Swoją żeton umieszcza na polu po prawej stronie karty. W nagrodę otrzymuje 2 punkty doświadczenia.



KONIEC GRY

Gracze odkrywają 2 karty sekretnej misji, które pasują do symbolu dominującego. Następnie przyznają punkty zwycięstwa według zasad na kartach.

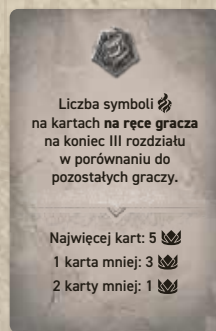
Pozostałych 2 kart sekretnej misji nie odkrywają się i nie zapewniają one punktów zwycięstwa.



Przykład. Jeśli symbolem dominującym jest magia, rozpatruje się wyłącznie karty sekretnej misji z symbolem magii na rewersie.

Gracze nie muszą mieć żetonu na karcie wymagania, aby otrzymać punkty za daną kartę sekretnej misji. Żetony mają znaczenie tylko podczas rozgrywki – dzięki nim gracze pamiętają, które karty sekretnej misji mogą podglądać.

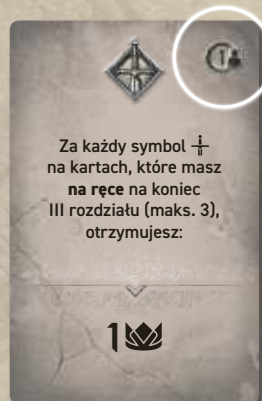
W górnej części karty sekretnej misji znajduje się informacja o rodzaju kart, które gracze muszą mieć na swojej osi czasu albo na ręce na koniec III rozdziału. Gracze sprawdzają, czy spełniają warunek opisany na karcie, i otrzymują taką samą albo różną liczbę punktów zwycięstwa w zależności od liczby posiadanych kart albo symboli.



W tym przypadku gracz (albo gracze), który ma na ręce najwięcej kart z symbolem, otrzymuje 5 punktów zwycięstwa. Jeśli któryś z graczy ma o 1 symbol mniej, otrzymuje 3 punkty zwycięstwa. Gracze, którzy mają o 2 symbole mniej, otrzymują po 1 punkcie zwycięstwa. Gracz musi mieć co najmniej 1 symbol albo kartę, aby otrzymać punkty za spełnienie warunku z karty sekretnej misji.

WARIANT SOLO

Zamień 6 kart sekretnej misji z symbolami walki i magii na rewersach na karty sekretnej misji do wariantu solo.



MNIEJSZE ZŁO

STARTOWA KOLEJNOŚĆ NA TORZE INICJATYWY

-  **Jaskier**
-  **Vesemir**
-  **Yarpen**
-  **Dijkstra**
-  **Regis**
-  **Geralt**
-  **Yennefer**
-  **Letho**
-  **Ciri**
-  **Triss**

W tej opowieści gracz, który na koniec rozdziału ma najwięcej symboli dominujących, nie otrzymuje nagrody, lecz karę opisaną na kartach opowieści. Postać tego gracza miała największy wpływ na wybór zła. Co prawda mniejszego, ale wciąż zła.

Gracz, który ma najwięcej symboli niedominujących, otrzymuje nagrodę według standardowych zasad.

ELEMENTY

32 karty sojuszy
3 żetony sojuszy
23 karty opowieści

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zamiast żetonu dodatkowego doświadczenia na macie umieszcza się żeton sojuszu Renfri/Stregobora.

Żeton sojuszu Renfri i żeton sojuszu Stregobora należy umieścić w losowej kolejności obok rzędów znajdujących się powyżej. Karty sojuszy należy rozdzielić według rewersów i położyć w zakrytych stosach przy odpowiednich żetonach obok maty.



DOBIERANIE KART

Gdy gracz wybierze rząd kart, przy którym leży żeton sojuszu, musi także dobrać kartę sojuszu z odpowiedniej talii.

Żeton sojuszu Renfri/Stregobora pozwala graczowi wybrać, z której talii dobierze kartę sojuszu.

Gracze trzymają swoje karty sojuszy zakryte obok planszетки postaci i mogą je podglądać przez całą rozgrywkę.

W dowolnym momencie rozgrywki gracz może mieć maksymalnie po 3 karty sojuszy każdej z postaci. Jeśli dobierze 4. kartę tego samego sojusznika, natychmiast odrzuca 1 kartę, tak aby mieć 3 karty.

KONIEC ROZDZIAŁU

Gdy gracze umieszczą ostatni żeton przeznaczenia dla danego rozdziału, ustalają symbol dominujący, który wskaże także wspieraną przez nich stronę konfliktu (Renfri albo Stregobora).

Jeśli symbol na lewej ścieżce jest dominujący, wszyscy gracze odkrywają wszystkie swoje karty sojuszy Renfri i rozpatrują ich efekty.



Jeśli symbol na prawej ścieżce jest dominujący, wszyscy gracze odkrywają wszystkie swoje karty sojuszy Stregobora i rozpatrują ich efekty.



Gdy gracze rozpatrzą efekty odkrytych kart sojuszy, odrzucają je na stos kart odrzuconych.

Karty sojuszy, które nie zostały rozpatrzone, pozostają zakryte obok planszетки postaci do kolejnego rozdziału.

ZASADY SPECJALNE

KONIEC GRY

Należy odrzucić wszystkie zakryte karty sojuszy bez rozpatrywania ich efektów.

TRACENIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

W wyniku niektórych efektów występujących w grze gracz może stracić punkty doświadczenia. W takim wypadku przesuwają swój znacznik na torze doświadczenia w lewo.

Aktywna zdolność postaci jest wciąż dostępna, nawet jeśli gracz stracił punkty doświadczenia. Jeśli jednak znacznik gracza znów dotrze na pole przypisane nieaktywnej zdolności, gracz nie może skorzystać z niej ponownie.

EFEKTY WYSTĘPUJĄCE NA KARTACH SOJUSZY

Zdobywasz 1 punkt doświadczenia.



Tracisz 1 aktywny symbol, aby zdobyć 2 aktywne symbole innego rodzaju.



Zdobywasz 1 aktywny symbol.



Tracisz 1 nieaktywny symbol, aby zdobyć 2 punkty doświadczenia.



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

rezultat

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	opis	rezultat	opis
	Tracisz wskazany symbol (np. symbol eksploracji).		Zdobywasz 3 punkty doświadczenia.
	Tracisz 1, 2 albo 3 wskazane symbole (np. symbole eksploracji).		Zdobywasz odpowiednio 1, 2 albo 3 punkty doświadczenia (w zależności od stopnia spełnienia warunku).
	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).
	Masz 3 albo więcej kart we wskazanym kolorze (np. czerwonym) 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 1, 2 albo 3 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 walki i 1 symbol magii.