

WIEDŹMIN

STARY ŚWIAT

DZIKI GON

DODATEK

Brodaty mężczyzna wbija siekierę w pień i ociera czoło. Jak zwykle zbyt późno zabrał się za przygotowanie zapasów drewna na zimę, która zaskoczyła mrozem i białym puchem. Wzdychając, brodacz spogląda na bawiące się w oddali dzieci.

Dziewczynki lepią bałwany na polu. Nieopodal chłopczy rywalizują, który z nich odważy się przejść dalej po zamrożonej rzece. Mężczyzna uśmiecha się na widok swojego syna przodującego w tych zmaganiach.

Nagle zapada mrok, jakby upiór pożart słońce. Niebo przystania ciemna aura, z której wyłania się koszmarna kawalkada, demoniczny orszak – Dziki Gon.

Mężczyzna biegnie w stronę bawiących się dzieci, ale po kilku krokach wie, że to na nic. Sylwetki koszmarnych jeźdźców suną po niebosktonie, a ich okrzyki są coraz donioślejsze.

Gdy Dziki Gon zjeżdża na pole, upiorny jazgot miesza się z krzykiem i płaczem dzieci. Nagle przez ten straszny tumult przebija się głośnie trzask pękającego lodu.

W mgnieniu oka jest po wszystkim. Gon znika, rozptywając się w powietrzu, ale wspomnienie po nim pozostaje żywe w przerażonych twarzach dzieci i lęku brodacza. Gdzie jest jego syn? Gdzie?

We wsi mówili potem, że dzieciak utonął – wpadł pod lód i nie zdołał wyptynać. Ludzie nie wiedzieli jednak, że gdy Dziki Gon pojawił się na niebie po raz kolejny, w orszaku można było dostrzec drobnego upiora z twarzą na wpół przystoniętą za dużym hełmem opadającym głęboko na jego chłopięc czerep.

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XXI „Baśnie i podania ludowe”

ELEMENTY

figurki 4 jeźdźców Dzikiego Gonu



Nithral

Imlerith

Caranthir

Eredin

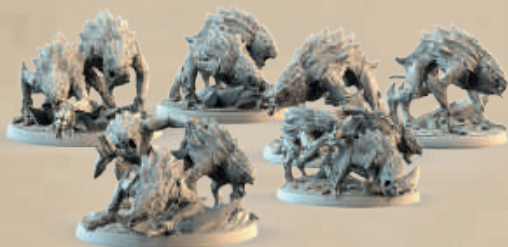


16 kart walki jeźdźców Dzikiego Gonu (po 4 karty dla każdego jeźdźcy)



4 karty jeźdźców Dzikiego Gonu (po 1 karcie dla każdego jeźdźcy)

figurki ogarów



6 figurek ogarów (po 2 figurki każdego poziomu: I, II i III)



6 żetonów ogarów (po 2 żetony każdego poziomu: I, II i III)



2 dwustronne karty ogarów (do rozgrywek 1-, 2-, 3-, 4- albo 5-osobowych)

Uwaga! Figurki potworów widoczne na ilustracjach na stronach 7–8 występują tylko w wersji deluxe gry podstawowej „Wiedźmin: Stary Świat”.

Figurka ogara

Liczba ogarów na figurce odzwierciedla poziom danego ogara (I, II albo III). W instrukcji słowo „ogara” odnosi się do pojedynczej figurki.



35 kart eksploracji z dodatku Dzikie Gon (20 kart etapu I i 15 kart etapu II)



35 kart zdarzeń z dodatku Dzikie Gon



1 żeton szarży/ugryzienia



12 żetonów zadań



20 żetonów tarcz Dzikiego Gonu (o wartościach „1”, „5”, „10” i „20”)



5 kart pomocy z dodatku Dzikie Gon



3 dwustronne plansze przebiegu rund i znacznik rundy

OPRACOWANIE



rebel

Projekt gry i nadzór projektu

Łukasz Woźniak

Fabula

Barnaba Drukała

Tłumaczenie

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Nadzór artystyczny

Dawid Bartłomiejczyk

Projekt graficzny

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Projekt figurek

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Ilustracja mapy

Damien Mammoliti

Instrukcja

Jonathan Bobal, Michał Długaj,
Katarzyna Fiebiger, Łukasz Kempiański

Rozwój gry

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Główni testerzy

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,
Przemysław Ciemniejewski,
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

Wideo

Tomasz Bar / Hexy Studio,
Maciej Klimczak, Jan Szostakowski,
Liwia Klupś

Rozwój gry i nadzór projektu

Rafał Jaki

Edycja warstwy fabularnej

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Edycja tekstów

Marcin Łukaszewski, Robert
Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Ilustracja na okładce

Valeriy Vegeera

Projekt graficzny logo

Irina Moraru

Projekt figurek i nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Projekt graficzny i nadzór artystyczny

Przemysław Juszczyk

Wideo

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

Produkcja

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Skrypt i narracja

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Social media i PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Dział prawny

Kinga Palińska

Tłumaczenie z języka angielskiego

Agnieszka Chrzanowska,
zespół Rebel

Skład

Marek Baranowski

Redakcja

zespół Rebel



Ilustracje

Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawet,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Gracit Studio,
Karol Bern, Katarzyna Beus,
Katarzyna Malinowska,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkiwicz, 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.



PRZYGOTOWANIE GRY

Rozgrywkę z dodatkiem *Dziki Gon* przygotowuje się według standardowych zasad z następującymi zmianami.

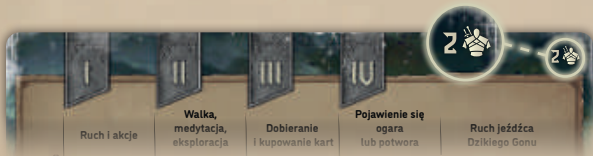
ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY



1. Gracze nie umieszczają żetonów reputacji na **torze reputacji** na planszy **1**, ponieważ zwiększenie swojej reputacji do 4 nie jest warunkiem zwycięstwa.

Uwaga! Gracze nie doznają zmęczenia po zdobyciu trofeum.

2. Zamiast kart pomocy z podstawowej wersji gry gracze biorą **karty pomocy z dodatku Dziki Gon 2**.
3. **Żetony zadań 3** należy umieścić obok planszy.
4. Następnie należy wybrać i przygotować **planszę przebiegu rund 4**. Symbol w prawym górnym rogu odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.



- a. Należy wybrać gracza, który będzie obsługiwał planszę przebiegu rund.
 - b. Planszę przebiegu rund kładzie się w pobliżu tego gracza.
 - c. Znacznik rundy należy umieścić na polu „1” w pierwszej kolumnie tabeli.
5. W rozgrywce nie korzysta się z kart eksploracji i kart zdarzeń z podstawowej wersji gry. Zamiast nich używa się **kart eksploracji** i **kart zdarzeń z dodatku Dziki Gon 5**:

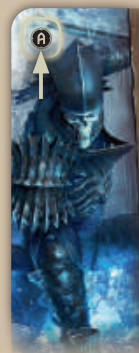
- a. Karty zdarzeń z dodatku *Dziki Gon* powinny być ułożone w kolejności rosnącej według numerów na rewersach (na wierzchu talii powinna znajdować się karta z numerem 1). Talię zdarzeń należy umieścić zakrytą (stroną z numerami do góry) na wyznaczonym polu na planszy.
- b. Następnie należy utworzyć talię eksploracji. W tym celu bierze się 3 zakryte karty eksploracji etapu II, a następnie kładzie się na nich 4 zakryte karty eksploracji etapu I.
 - W rozgrywce 4- i 5-osobowej zamiast 4 kart eksploracji etapu I kładzie się 3 karty etapu I.
- c. Talię eksploracji (składającą się z 6 albo 7 kart w zależności od liczby graczy) umieszcza się zakrytą na wyznaczonym polu na planszy, na którym umieszcza się talię eksploracji w podstawowej wersji gry.

6. Następnie należy utworzyć **pulę ruchu jeźdźca Dzikiego Gonu 6** (ten krok pomija się w rozgrywce 1-osobowej). Każdy z graczy kładzie swój żeton reputacji obok planszy przebiegu rund – te żetony tworzą pulę ruchu jeźdźca Dzikiego Gonu. Do puli dokłada się żeton zamkniętej karczmy. Z puli ruchu jeźdźca Dzikiego Gonu korzysta się w fazie IV każdej rundy (zob. str. 10).

Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.

7. Gracze wybierają **jeźdźca Dzikiego Gonu**, z którym będą walczyć.

- a. Gracze mogą wybrać dowolną postać, sugerujemy jednak walkę z jeźdźcami Dzikiego Gonu w następującej kolejności: Nithral, Imlerith, Caranthur i Eredin.
- b. Kartę wybranego jeźdźcy Dzikiego Gonu należy położyć **stroną A do góry 7B** obok planszy przebiegu rund (albo w dowolnym innym miejscu, tak aby była widoczna dla wszystkich graczy).



- c. Obok tej karty umieszcza się **6 figurek ogarów, 6 zakrytych żetonów ogarów** i **kartę ogarów 7C** stroną z liczbą graczy uczestniczących w rozgrywce do góry.



- d. Następnie obok elementów jeźdźcy Dzikiego Gonu należy położyć **4 karty walki wybranego jeźdźcy Dzikiego Gonu 7D** – będą wykorzystane w walce finałowej.
- e. W pobliżu kładzie się **żetony tarcz Dzikiego Gonu 7E**.
- f. Elementy niewykorzystanych w rozgrywce jeźdźców Dzikiego Gonu należy odłożyć do pudełka.

8. **Żeton szarży/ugryzienia 8** należy położyć obok kart walki jeźdźcy Dzikiego Gonu.
9. Gracze wybierają poziom trudności rozgrywki, który określa **liczbę potworów 9** na planszy na początku gry i **liczbę tarcz Dzikiego Gonu**.

Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy łatwy albo standardowy poziom trudności (zob. str. 5).

- a. Należy dobrać odpowiednie żetony potworów zgodnie z opisem wybranego poziomu trudności.
 - Należy wziąć 1 żeton z wierzchu stosu żetonów **leśnego obszaru** dla pierwszego potwora i położyć odkryty na odpowiednim polu w sekcji potworów na planszy.
 - Następnie należy wziąć 1 żeton z wierzchu stosu żetonów **wodnego obszaru** dla drugiego potwora (jeśli występuje) i położyć odkryty na odpowiednim polu w sekcji potworów na planszy.
 - Na koniec należy umieścić żetony potworów na planszy według standardowych zasad.

- b. Następnie należy wziąć odpowiednią liczbę żetonów tarcz Dzikiego Gonu i położyć na karcie jeźdźca Dzikiego Gonu.

Przykład. Jeśli liczba tarcz Dzikiego Gonu wynosi 28, na karcie kładzie się 2 żetony o wartości „10” i 8 żetonów o wartości „1”.

10. Figurkę jeźdźca Dzikiego Gonu **10** należy umieścić na planszy według następujących zasad.

- a. Należy odkryć wierzchni żeton ze stosu żetonów **górnego obszaru** i umieścić figurkę jeźdźca Dzikiego Gonu na obszarze widocznym na tym żetonie. Figurkę ustawia się w taki sposób, aby zakryć symbole akcji obszaru.

- b. Żeton górnego obszaru należy wstawić do odpowiedniego stosu.

11. Każdy z graczy bierze na rękę po **5 kart** **11** ze swojej talii startowych kart akcji i kładzie po **3 żetony złota** z banku na swojej planszecie.



— **POZIOM TRUDNOŚCI** —

Liczba graczy	To tylko opowieść! (poziom łatwy)	Opowieść i miecz! (poziom standardowy)	Krew i pogruchtane kości! (poziom trudny)	Marsz śmierci! (poziom bardzo trudny)
1	Potwór poziomu I Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 5	Potwór poziomu I Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 7	Potwór poziomu II Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 9	Potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 11
2	Potwór poziomu II Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 28	Potwór poziomu I i potwór poziomu II Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 31	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 34	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 37
3	Potwór poziomu II Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 54	Potwór poziomu I i potwór poziomu II Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 58	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 62	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 66
4	Potwór poziomu I i potwór poziomu I Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 77	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 82	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 87	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 92
5	Potwór poziomu I i potwór poziomu I Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 97	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 106	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 113	Potwór poziomu I i potwór poziomu III Liczba tarcz Dzikiego Gonu: 120

OPIS ROZGRYWKI

DZIKI GON



Jeździec Dzikiego Gonu znajduje się na planszy od początku gry. Może się poruszać i wpływać na rozwój rozgrywki. Gracze nie mogą z nim walczyć aż do ostatniej rundy (8. albo 7. w zależności od liczby graczy – zob. sekcja „Plansza przebiegu rund” niżej).

CEL GRY



W rozgrywce z dodatkiem *Dziki Gon* gracze wspólnie zmagają się z jeźdźcem Dzikiego Gonu w spektakularnej walce, do której staną na koniec gry.

Zanim to nastąpi, realizują zadania i walczą nie tylko z potworami, lecz także z ogarami Dzikiego Gonu.

Jeśli w ostatniej rundzie gracze zdołają pokonać jeźdźcę Dzikiego Gonu, zanim wszyscy wiedźmini zostaną powaleni, wspólnie wygrywają rozgrywkę.

Jeśli wszyscy wiedźmini zostaną powaleni w finałowej walce z jeźdźcem Dzikiego Gonu, gracze przegrywają rozgrywkę.

PLANSZA PRZEBIEGU RUND



Podczas rozgrywki gracze używają planszy przebiegu rund i znacznika rundy.

W trakcie przygotowania gry znacznik rundy ❶ umieszcza się na polu „1” oznaczającym 1. rundę gry.

W każdym rzędzie pole w kolumnie „II” (faza II) ❷ wskazuje, którą kartę eksploracji należy dobrać. W 3 albo 4 pierwszych rundach (w zależności od liczby graczy) dobiera się kartę etapu I, a w 3 kolejnych rundach – kartę etapu II.

W każdym rzędzie pole w kolumnie „IV” (faza IV) ❸ wskazuje, co się dzieje na koniec danej rundy (pojawienie się nowego potwora lub ogara i ruch jeźdźcy Dzikiego Gonu).

Na koniec 8. rundy w fazie IV ❹ (w rozgrywce 4- i 5-osobowej jest to 7. runda) gracze walczą z jeźdźcem Dzikiego Gonu.

Walka z jeźdźcem Dzikiego Gonu jest omówiona w dalszej części instrukcji (zob. str. 11). Kolejne sekcje opisują zmiany w rozgrywce.

	I	II	III	IV
1	Ruch i akcje	Walka, medycyna, eliksiry	Dobieranie i kupowanie kart	Pojawienie się potwora
2	→	Eksploracja I	↑ +	Ogar poziomu I
3	→	Eksploracja I	↑ +	Potwór poziomu I
4	→	Eksploracja I	↑ +	Ogar poziomu II
5	→	Eksploracja II	↑ +	Potwór poziomu III
6	→	Eksploracja II	↑ +	Ogar poziomu III i potwór poziomu III
7	→	Eksploracja II	↑ +	X
8	→	Brak eksploracji	↑ +	Odwroćcie kartę jeźdźcy Dzikiego Gonu stroną B do góry i przygotujcie walkę.

Jeździec Dzikiego Gonu porusza się maksymalnie o 2 obszary w kierunku wylosowanego wiedźmina. Aktywacja zdolności specjalnej jeźdźcy Dzikiego Gonu.

WZMOCNIENIE POTWORÓW PRZEZ JEŹDźCĄ DZIKIEGO GONU I OGARY



Jeździec Dzikiego Gonu i ogary znajdujące się na tym samym obszarze co potwór albo na obszarze z nim sąsiadującym mają wpływ na tego potwora.

Za każdą figurkę ogara i figurkę jeźdźcy Dzikiego Gonu na tym samym obszarze co potwór albo na obszarze z nim sąsiadującym do talii wytrzymałości potwora należy dołożyć 1 kartę. W talii wytrzymałości potwora nie może się znajdować więcej niż 20 kart.





Przykład. Na obszarze, na którym znajduje się archespor, jest ogar. Dodatkowo na obszarach sąsiadujących przebywają jeźdźcie Dzikiego Gonu i kolejny ogar. W sumie do talii wytrzymałości potwora należy dotożyć 3 karty.

TARCZE



Na początku rozgrywki jeździec Dzikiego Gonu ma określoną liczbę tarcz. Reprezentują one jego zbroję, która pochłonie obrażenia otrzymane w walce finałowej.



Żetony tarcz Dzikiego Gonu kładzie się na karcie jeźdźcy Dzikiego Gonu albo obok niej.

W wyniku działania niektórych kart eksploracji i kart zdarzeń jeździec Dzikiego Gonu może stracić 1 albo więcej tarcz. Utracone tarcze odkłada się do pudełka.

Jeździec Dzikiego Gonu może też stracić tarcze, gdy któryś z graczy wygra walkę z ogarem (zob. str. 11) albo gdy pokona lub odpędzi potwora (zob. str. 9).

Jeśli na karcie jeźdźcy Dzikiego Gonu nie ma tarcz, należy zignorować dalszą utratę tarcz.

PRZEBIEG TURU



W rozgrywce z dodatkiem *Dziki Gon* przebieg tury zmienia się pod wieloma względami, dlatego w kilku pierwszych rundach warto powoli wykonywać działania, aby gracze dobrze poznali zasady gry.

Każda z faz przebiega inaczej niż w podstawowej wersji gry. Występuje też dodatkowa faza IV, w której aktywuje się jeździec Dzikiego Gonu.

Faza I

W fazie I gracze wykonują ruchy i akcje.

- Gracze mogą omawiać kolejność swoich ruchów i akcji.
- Kolejność akcji graczy jest **dowolna** – mogą je wykonywać naprzemiennie, ale dozwolone jest też wykonanie kilku akcji z rzędu przez 1 gracza.

Faza I kończy się wtedy, gdy gracze wspólnie zdecydują o jej zakończeniu albo gdy nie mogą się poruszyć ani wykonać żadnej akcji.

Jeździec Dzikiego Gonu lub ogar na obszarze

Jeśli na obszarze znajduje się jeździec Dzikiego Gonu lub ogar, gracze **nie mogą** wykonywać akcji tego obszaru. Mogą jednak poruszyć się na taki obszar i z niego wychodzić (figurki Dzikiego Gonu i ogarów należy umieszczać na symbolach przedstawiających akcję obszaru, aby pamiętać, że jest niedostępna).



Walka z ogarem

Gdy na planszy pojawią się ogary, gracze mogą z nimi walczyć.

- Gracz może walczyć z ogarem sam albo razem z innymi graczami, pod warunkiem że wszyscy znajdują się na tym samym obszarze co ogar.
- Walka z ogarem stanowi część fazy I i **nie kończy** tej fazy (zob. str. 10).
- Jeśli po walce figurka ogara została usunięta, każdy ze znajdujących się na tym obszarze graczy może wykonać akcję obszaru (nawet jeśli zaczyna turę na tym obszarze). Następnie gracze kontynuują swoje tury.



Akcja wymiany – spotkanie wiedźminów

Jeśli w dowolnym momencie fazy I 2 (albo więcej) wiedźminów znajduje się na tym samym obszarze, mogą wykonać **akcję wymiany**.

Wiedźmini znajdujący się na tym samym obszarze mogą sobie przekazać albo się wymienić dowolną liczbą następujących zasobów: żetonami złota, kartami eliksirów, kartami petard (z dodatku *Na tropie potworów*), żetonami tropu i zadaniami tropienia. Wciąż obowiązują limity kart: każdy z wiedźminów może mieć maksymalnie 4 karty eliksirów i 4 karty petard.

Akcja pokera z wiedźminem

Gracze nie mogą grać w kościanego pokera z innymi wiedźminami.

Akcja obszaru – kościany poker

Kościany poker to jedyna akcja obszaru, która przebiega inaczej w rozgrywce z dodatkiem *Dziki Gon*.

Gracz, który zdecyduje się wykonać akcję pokera, wptača do banku 1 żeton złota i rzuca 5 kośćmi. Następnie **może** raz przerzucić swoje wybrane kości. Gracz porównuje uzyskany wynik z tabelą poniżej albo z kartą pomocy z dodatku *Dziki Gon* i pobiera odpowiednią liczbę żetonów złota z banku (nagroda może wynieść 0).

Układ	Nagroda
Para	0 żetonów złota
Dwie pary	1 żeton złota
Trójka	2 żetony złota
Mały strit	3 żetony złota
Duży strit	3 żetony złota
Full	3 żetony złota
Kareta	4 żetony złota
Poker	5 żetonów złota

Faza II

Faza II rozpoczyna się wtedy, gdy gracze wspólnie zdecydują o zakończeniu fazy I albo gdy nie mogą się poruszyć ani wykonać żadnej akcji.

Najpierw wszyscy gracze, którzy chcą, stają do walki z potworami. **W rozgrywce z dodatkiem *Dziki Gon* gracze nie mogą walczyć między sobą.**

- Walki przeprowadza się w **dowolnej** kolejności.
- Jeśli 2 (albo więcej) wiedźminów znajduje się na tym samym obszarze, gracze wspólnie decydują, który z nich **sam** stanie do walki z potworem.

- Pozostali gracze (których wiedźmini znajdują się na tym samym obszarze) mogą **wesprzeć** walczącego wiedźmina.

Wsparcie wiedźmina

Wiedźmina walczącego z potworem może **wesprzeć** dowolna liczba graczy znajdujących się na jego obszarze. Wsparcia udziela się na samym początku walki **po utworzeniu talii wytrzymałości**.



Gracz może udzielić wsparcia tylko wtedy, gdy ma na ręce co najmniej 1 kartę akcji.

Wsparcie jest opcjonalne. Mogą go udzielić niektórzy, wszyscy albo żaden z graczy.

Aby wesprzeć wiedźmina:

- Gracz odrzuca dowolną liczbę kart akcji ze swojej ręki.
- Następnie odrzuca z talii wytrzymałości potwora tyle kart, ile sam odrzucił.
- Po stworzeniu talii wytrzymałości wiedźmina gracz walczący z potworem dobiera z niej tyle kart, ile odrzucono z talii wytrzymałości potwora.
- Gdy gracz wesprze walczącego wiedźmina (odrzucając dowolną liczbę kart ze swojej ręki), otrzymuje od tego gracza 1 kartę trofeum przypisanego jego szkole.

Gracz może mieć maksymalnie po 1 karcie trofeum z każdej szkoły pozostałych graczy.

Gracz może walczyć z dowolnym potworem, który znajduje się na tym samym obszarze, według standardowych zasad z następującymi zmianami.

- Za **każdego** ogara i jeźdźca Dzikiego Gonu na tym samym obszarze co potwór albo na obszarze z nim sąsiadującym do talii wytrzymałości potwora należy dotożyć 1 kartę.
- W talii wytrzymałości potwora może się znajdować maksymalnie 20 kart.
- Po odkryciu karty z talii wytrzymałości potwora należy rzucić żetonem szarży/ugryzienia jak monetą, aby określić, jaki rodzaj ataku wykonuje potwór.

- Jeśli potwór **zostaje pokonany albo odpędzony, nie dobiera się nowego potwora** – nowe potwory pojawiają się tylko w fazie IV (zob. str. 9).
- Nagrody i efekty pokonania i odpędzenia potwora albo przegranej walki są takie same jak w podstawowej wersji gry z **2 zmianami**:
 - Jeśli gracz **wygra walkę** z potworem, **nie doznaje zmęczenia**.
 - Jeśli potwór **zostaje pokonany albo odpędzony**, jeździec Dzikiego Gonu traci tyle tarcz, ile wynosi poziom tego potwora.

Przykład. Gdy gracz pokona gryfa (potwora poziomu II), jeździec Dzikiego Gonu traci 2 tarcze.

Następnie każdy z graczy, którzy **nie walczyli** w tej rundzie z potworem, może **medytować**. Należy jednak pamiętać, że w rozgrywce z dodatkiem *Dziki Gon* gracze **nie doznają zmęczenia**.

Gracze mogą medytować niezależnie od tego, czy wsparli walczącego gracza, czy nie.

Po przeprowadzeniu wszystkich walk i medytacji dowolny z graczy odkrywa wierzchnią kartę z **talii eksploracji** (będzie to karta etapu I albo II zgodnie z opisem na planszy przebiegu rund).

Bez względu na liczbę graczy biorących udział w rozgrywce należy odkryć **tylko 1 kartę**.



Treść karty może odczytać dowolny z graczy. Karta może zawierać informacje o:

Zadaniu (które może wykonać 1 albo więcej graczy w kolejnych rundach).

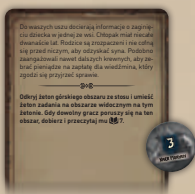
- Gracze postępują zgodnie z treścią karty, a następnie kładą ją odkrytą obok planszy (inne aktywne zadania pozostają w grze).

Wyborze (którego gracze dokonują wspólnie).

- Gracze omawiają dostępne opcje i podejmują wspólną decyzję (jeśli podczas głosowania jest remis, ostateczną decyzję podejmuje najmłodszy z graczy).

Żetonach obszarów

- Jeśli treść efektu karty eksploracji każe wziąć żeton obszaru, kładzie się go obok tej karty.
- Gdy zadanie przypisane do konkretnego obszaru zostaje wykonane, żeton tego obszaru wtasowuje się do odpowiedniego stosu.



Żetonach zadań

- Żetonów zadań używa się do oznaczania trwających zadań na planszy. Gdy zadanie zostaje wykonane, żeton odkłada się obok planszy.



Uwaga! Podobnie jak w podstawowej wersji gry wykorzystane karty eksploracji odkłada się do pudełka. Należy je potasować ponownie dopiero wtedy, gdy podczas kolejnych rozgrywek gracze wykorzystają wszystkie karty eksploracji.

Po odczytaniu treści karty eksploracji (i ewentualnie powiązanej z nią karty zdarzenia) gracze przechodzą do fazy III.

W ostatniej rundzie (8. albo 7. w zależności od liczby graczy) nie dobiera się karty eksploracji.

Faza III

Gracze rozgrywają fazę III w dowolnej kolejności według standardowych zasad. Mogą rozmawiać o tym, które karty chcą kupić z puli odkrytych kart akcji na planszy.

Gdy gracz kupuje kartę, natychmiast bierze ją na rękę. Następnie przesuwa wszystkie karty akcji w puli na planszy w prawo, aby zapętnić puste pole, odkrywa wierzchnią kartę ze wspólnej talii akcji i umieszcza na skrajnym lewym polu.






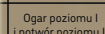


Gdy każdy z graczy zakończy fazę III, należy przejść do fazy IV.

Faza IV

W tej fazie należy wykonać 2 kroki opisane na planszy przebiegu rund.

1. Pojawienie się nowego potwora lub ogara

Gdy pojawia się **nowy ogar**, należy wziąć figurkę ogara odpowiedniego poziomu (liczba ogarów na figurce określa poziom) i umieścić na obszarze, na którym znajduje się figurka jeźdźca Dzikiego Gonu, zastaniając symbole akcji obszaru.

Dobieranie i kupowanie kart	Pojawienie się ogara lub potwora
 + 	Ogar poziomu I
 + 	Potwór poziomu I
 + 	Ogar poziomu I i potwór poziomu II
 + 	Ogar poziomu II

Jeśli na tym obszarze znajduje się figurka ogara, nowego ogara należy umieścić na wybranym przez graczy sąsiadującym obszarze bez ogara.

Na leżącej obok planszy karcie ogarów znajdują się podstawowe informacje dotyczące ogarów w zależności od ich poziomów.

Gdy pojawia się **nowy potwór**, należy wykonać następujące czynności w podanej kolejności:

1. Wziąć żeton potwora z wierzchu stosu potworów poziomu, który widnieje na planszy przebiegu rund.
2. Wziąć żeton obszaru z wierzchu wybranego stosu żetonów obszarów. Należy pamiętać, że na terenie każdego rodzaju w tym samym momencie może się znajdować tylko 1 potwór.

Przykład. Jeśli na górskim obszarze znajduje się potwór, gracze mogą wybrać teren wodny albo leśny.

3. Odkryć obydwie żetony, a następnie:

- Położyć żeton potwora (dobrany w punkcie 1.) na obszarze widocznym na żetonie obszaru (dobranym w punkcie 2.). Żeton potwora kładzie się obok nazwy obszaru na planszy.
- Następnie należy odszukać w talii kartę potwora odpowiadającą żetonowi na planszy i umieścić z żetonem obszaru w sekcji potworów.

Jeśli na planszy znajdują się 3 potwory, a gracze mają dotożyć 4. potwora, nie robią tego. W zamian dokładają tyle tarcz na kartę jeźdźca Dzikiego Gonu, ile wynosi pomnożony przez 2 poziom potwora, który miał się pojawić na planszy.



Przykład. Gracze mają dotożyć potwora poziomu II, ale w grze są już 3 potwory, więc dokładają na kartę jeźdźca Dzikiego Gonu 4 tarcze.

2. Ruch jeźdźca Dzikiego Gonu

Jeśli na obszarze zajmowanym przez jeźdźca Dzikiego Gonu znajdują się figurki graczy, jeździec nie porusza się. Należy przejść do sekcji „Jeździec Dzikiego Gonu rośnie w siłę” (zob. obok).

W przeciwnym razie 1 z graczy losuje 1 żeton z puli ruchu jeźdźca Dzikiego Gonu.

Jeśli jest to **żeton reputacji** któregoś z graczy, jeździec Dzikiego Gonu porusza się o maksymalnie 2 obszary w kierunku tego gracza, wybierając najkrótszą drogę. Jeśli są możliwe 2 drogi tej samej długości, gracze wspólnie decydują, którą z nich poruszy się jeździec.

Jeździec Dzikiego Gonu natychmiast kończy swój ruch, gdy:

- wejdzie na obszar, na którym znajduje się któryś z wiedźminów,
- lub**
- poruszy się o 2 obszary.

Jeśli gracz wylosuje **żeton zamkniętej karczmy**, jeździec Dzikiego Gonu porusza się o maksymalnie 2 obszary w kierunku **dowolnego** z graczy (wybranego wspólnie przez wszystkich graczy).

Wariant solo

W rozgrywce 1-osobowej gracz nie losuje żetonu z puli ruchu jeźdźca Dzikiego Gonu. Jeździec zawsze porusza się o maksymalnie 2 obszary w kierunku obszaru zajmowanego przez gracza.

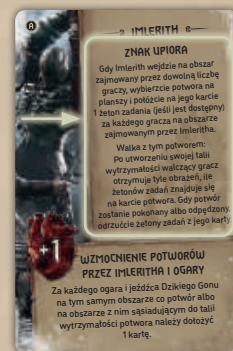
Jeździec Dzikiego Gonu rośnie w siłę

Jeśli jeździec Dzikiego Gonu porusza się na obszar, na którym znajduje się co najmniej 1 wiedźmin, aktywuje się **zdolność specjalna jeźdźca Dzikiego Gonu**.

Należy ją rozpatrzyć według opisu zdolności specjalnej na karcie jeźdźca Dzikiego Gonu.

Koniec fazy IV

Żeton rundy na planszy przebiegu rund należy przesunąć do następnego rzędu i rozpocząć kolejną rundę.



WALKA Z OGAREM



Gracze, którzy znajdują się na tym samym obszarze co ogar, mogą wspólnie stanąć z nim do walki.

Ta walka **nie liczy** się jako walka z potworem, którą gracze podejmują w fazie II. Walkę z ogarem przeprowadza się od razu w fazie I.

Gracze mogą walczyć z każdym ogarem **tylko raz** w fazie I.

Przygotowanie do walki

W zależności od poziomu ogara **każdy** z graczy, który staje do walki, wykonuje następujące czynności zgodnie z treścią karty ogarów.

- Obniża swój poziom tarczy.
- Dobiera wskazaną liczbę kart ze swojej talii.



Atak

Każdy z walczących z ogarem graczy zagrywa po **1 kombinacji z kart na ręce**, starając się zadać jak najwięcej obrażeń. Każdy z walczących graczy musi zagrać kombinację składającą się z co najmniej 1 karty.

- Dzięki symbolom obrażeń gracze przydzielają obrażenia ogarowi.
- Dzięki symbolom tarcz gracze podnoszą swój poziom tarczy (maksymalnie do swojego poziomu obrony).
- Wszystkie inne symbole należy zignorować.

Wynik walki

Gdy każdy z walczących graczy zagra swoją kombinację kart, należy sprawdzić **sumę aktywnych symboli obrażeń**.

Jeśli suma jest **większa** niż liczba punktów życia ogara (widoczna na karcie ogarów):

- Jeździec Dzikiego Gonu traci tyle tarcz, ile wynosi liczba zadanych obrażeń, która przekracza liczbę punktów życia ogara.
- Należy odkryć losowy żeton ogara poziomu, który odpowiada poziomowi pokonanego ogara. Każdy z walczących graczy otrzymuje wskazany bonus, a żeton odkłada się do pudełka.
- Gracze otrzymują bonus w dowolnej kolejności.
- Figurkę pokonanego ogara należy zdjąć z planszy.



Jeśli suma jest **równa** liczbie punktów życia ogara:

- Należy odkryć losowy żeton ogara poziomu, który odpowiada poziomowi pokonanego ogara. Każdy z walczących graczy otrzymuje wskazany bonus, a żeton odkłada się do pudełka.
- Gracze otrzymują bonus w dowolnej kolejności.
- Figurkę pokonanego ogara należy zdjąć z planszy.

+ Weź dowolny żeton tropu.

Weź na rękę 1 kartę z wierzchu swojej talii.

+ Weź z puli odkrytych kart akcji dowolną kartę o koszcie 0 i odłóż ją na swój stos kart odrzuconych.

(Jeśli w puli odkrytych kart akcji nie ma karty o koszcie 0, odkrywaj karty z wierzchu wspólnej talii akcji tak długo, aż odkryjesz kartę o koszcie 0. Wszystkie odkryte w ten sposób karty wtasuj z powrotem do talii).

Gdy gracz weźmie kartę, przesuwając wszystkie karty akcji w puli na planszy w prawo, aby wypełnić puste pole. Następnie odkrywa wierzchnią kartę ze wspólnej talii akcji i umieszcza na skrajnym lewym polu.

+ Weź z puli odkrytych kart akcji dowolną kartę o koszcie 1 i odłóż ją na swój stos kart odrzuconych.

Obowiązują zasady opisane wyżej.

+1 Podnieś swój poziom dowolnego atrybutu o 1.

+1 Podnieś swój poziom najstarszego atrybutu o 1.

Jeśli suma jest **mniejsza** niż liczba punktów życia ogara:

- Każdy z walczących graczy odkłada wszystkie karty z ręki na swój stos kart odrzuconych.
- Figurka ogara pozostaje na planszy.

WALKA Z JEŹDZCEM DZIKIEGO GONU



Przygotowanie do walki z jeźdźcem Dzikiego Gonu

1. Przygotowanie graczy do walki

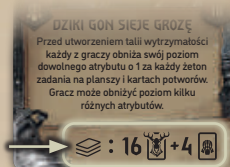
Każdy z graczy zatrzymuje karty, które ma na ręce, i tasuje razem wszystkie karty akcji ze swojego stosu kart odrzuconych i ze swojej talii akcji.

Kartę jeźdźcy Dzikiego Gonu odwraca się stroną B do góry, tak aby jego zdolność walki była widoczna.



2. Przygotowanie talii wytrzymałości jeźdźcy Dzikiego Gonu

Należy potasować wszystkie 20 kart walki potworów z podstawowej wersji gry i odłożyć 4 z nich do pudełka. Następnie **tasuje się pozostałe 16 kart walki potworów z 4 kartami walki jeźdźcy Dzikiego Gonu** – to talia wytrzymałości jeźdźcy Dzikiego Gonu.



Ogólne zasady walki z jeźdźcem Dzikiego Gonu

Jeśli jeździec Dzikiego Gonu ma jakiegokolwiek tarcze, gracze muszą je usunąć w pierwszej kolejności. Za każde obrażenie zadane jeźdźcowi Dzikiego Gonu, liczba tarcz obniża się o 1. Po usunięciu wszystkich tarcz gracze zadają obrażenia według standardowych zasad.

Walka z jeźdźcem Dzikiego Gonu

Przebieg walki

1. Każdy z graczy, którzy znajdują się **na tym samym obszarze co jeździec Dzikiego Gonu**, rozgrywa swoją turę walki (w dowolnej kolejności).
 - W swojej turze walki gracz wykonuje wszystkie kroki, które wykonuje podczas standardowej walki.
2. Wszyscy gracze, którzy znajdują się **na innym obszarze niż jeździec Dzikiego Gonu**, poruszają się bezpośrednio na obszar zajmowany przez figurkę jeźdźca Dzikiego Gonu (nie rozgrywają swoich tur walki).
3. Jeździec Dzikiego Gonu rozgrywa swoją turę walki.
4. Wszyscy gracze, którzy nie zostali powaleni, rozgrywają swoje tury walki (w dowolnej kolejności).

Gracze powtarzają kroki 3. i 4. tak długo, aż zostanie spełniony dowolny z poniższych warunków:

- Jeździec Dzikiego Gonu zostaje pokonany.
- Wszyscy wiedźmini zostają powaleni.

Tura gracza podczas walki

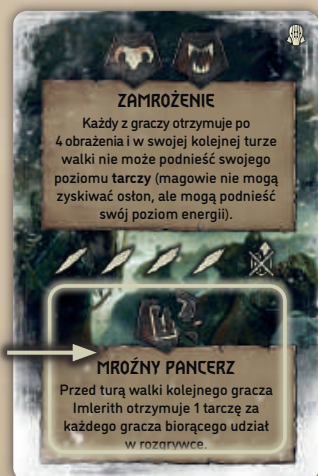
- Gracze ustalają kolejność, w której będą rozgrywać swoje tury walki.
- Gracz musi zakończyć swoją pełną turę walki, aby kolejny gracz mógł rozpocząć swoją turę walki.
- Podczas walki z jeźdźcem Dzikiego Gonu obrażenia najpierw przydziela się na tarcze. Gdy jeździec nie ma już żadnych tarcz, należy odrzucić po 1 karcie z wierzchu jego talii wytrzymałości za każde obrażenie, które mu zadano.

Atak pasywny na kartach walki jeźdźca Dzikiego Gonu

Jeśli w turze walki gracza zostanie odrzucona co najmniej 1 karta walki jeźdźca Dzikiego Gonu (w wyniku zadanych obrażeń albo wykorzystanych zdolności), aktywuje się atak pasywny widoczny na tej karcie.

szarża/ugryzienie

atak pasywny



Tura jeźdźca Dzikiego Gonu podczas walki

- W turze walki jeźdźca Dzikiego Gonu dowolny gracz odkrywa 1 kartę z wierzchu talii wytrzymałości jeźdźca Dzikiego Gonu.
- Jeśli jest to **karta walki jeźdźca Dzikiego Gonu**:
 - **Każdy** z graczy rozpatruje efekt opisany w górnej części karty.
- Jeśli jest to **karta walki z podstawowej wersji gry**:
 - **Każdy** z graczy po kolei rzuca żetonem szarzy/ugryzienia jak monetą i rozpatruje odpowiedni efekt.

Powalenie

Gdy talia wytrzymałości wiedźmina się wyczerpie, a gracz nie ma kart na ręce, jego wiedźmin zostaje **powalony**.

- W takiej sytuacji gracz nie rozgrywa kolejnych tur walki i nie rozpatruje efektów ataku jeźdźca Dzikiego Gonu.

Pozostali wiedźmini kontynuują walkę.

Wynik walki

Jeśli wszyscy wiedźmini zostaną powaleni, **gracze przegrywają rozgrywkę**.

Jeśli talia wytrzymałości jeźdźca Dzikiego Gonu się wyczerpie i co najmniej 1 wiedźmin nie został powalony, **walka kończy się zwycięstwem graczy**.

*Wiedźmini, którzy zostali powaleni w walce finałowej, również odegrali ważną rolę w tym starciu, dlatego **wszyscy gracze** zwyciężają.*

Dziki Gon i inne dodatki

Dodatek *Dziki Gon* można łączyć z niektórymi dodatkami. Sugerujemy jednak, aby do pierwszej rozgrywki z tym dodatkiem nie dołączać żadnego dodatku. Gdy gracze dobrze poznają zasady dodatku *Dziki Gon*, mogą go łączyć z następującymi dodatkami:

- *Magowie*,
- *Na tropie potworów*.