

WIEDŹMIN®

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA

DZIKI GON

DODATEK



◆ INSTRUKCJA ◆

OPRACOWANIE



Projekt gry

Łukasz Woźniak

Nadzór projektu

Barnaba Drukata

Nadzór artystyczny

Dawid Bartomiejczyk

Główni deweloperzy

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Deweloperzy

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski

Wojciech Wiśniewski

Ilustracje

Agata Skowronek

Katarzyna Przeździecka

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 Grzymiśławski

Redakcja wersji angielskiej

Jarostaw 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 Faferko

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 Alferi, 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®

Rozwój produktu

Magdalena Drajek
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

Dział prawny

Kinga Palińska

Testy

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

PR

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Płatkow-Gilewski

Produkcja

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Korekta wersji angielskiej

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Starszy artysta i rzeźbiarz

Dawid Kowal

Ilustracje

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczyk, Yama Orce,
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Bartłomiej Gawęł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Graft Studio,
Karol Bem, Katarzyna Bekus,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkiwicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska

© 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

WPROWADZENIE

W dodatku *Dziki Gon* poznacie nie tylko nową opowieść, lecz także nowy wariant rozgrywki: jeden przeciwko wszystkim. Jedno z Was poprowadzi Dziki Gon – elitarną jednostkę elfów, dla których porwanie Ciri jest ostatnią szansą na uratowanie swojego świata. Pozostali tworzą drużynę bohaterów, którzy zrobią wszystko, aby do tego nie dopuścić.

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

Podczas rozgrywki Dziki Gon będzie przesuwat swoich generałów na torach zagrożenia, odblokowując potężne zdolności. Bohaterowie natomiast będą musieli ze sobą współpracować i zagrywać karty tego samego koloru, aby pokonać generałów i dobrać przypisane im karty stałości.

OPIS GRY

W tej opowieści gracze dzielą się na 2 drużyny: Dziki Gon i bohaterów. Bohaterowie razem zdobywają punkty zwycięstwa (🏆) i na koniec gry wygrywają albo przegrywają z Dzikim Gonem.

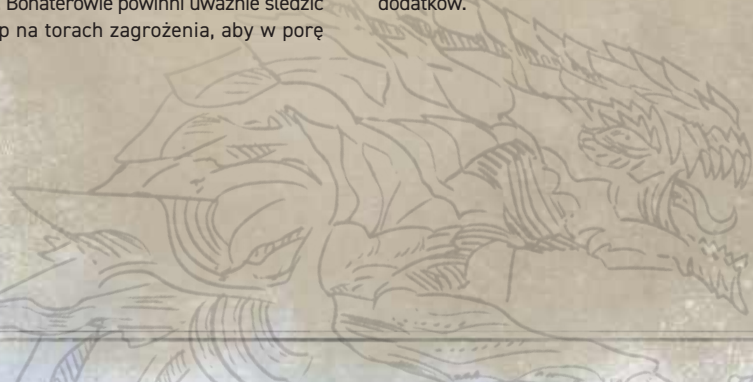
Dziki Gon zachowuje się jak standardowy gracz, czyli dobiera karty z puli dostępnych kart akcji zgodnie z kolejnością na torze inicjatywy i zagrywa je na swoją oś czasu. W przeciwieństwie do gry podstawowej podczas kroku umieszczania żetonu przeznaczenia uwzględnia się jedynie symbole Dzikiego Gonu.

Na macie generałów znajdują się 4 tory zagrożenia, po 1 przypisanym każdemu z nich. Bohaterowie powinni uważnie śledzić postęp na torach zagrożenia, aby w porę

zatrzymać Dziki Gon przed aktywowaniem umiejętności generałów, które będą miały na nich największy wpływ.

Bohaterowie mogą swobodnie omawiać swoją strategię, wspólnie decydować, które karty dobiorą i zagrają, oraz kiedy skorzystają ze swoich zdolności, ale muszą to robić na głos. Nie mogą jednak wymieniać się kartami ani żadnymi innymi elementami gry. Choć bohaterowie zdobywają punkty zwycięstwa jako drużyna, każdy z osobna zdobywa punkty doświadczenia według standardowych zasad gry.

Dodatku *Dziki Gon* nie można łączyć z innymi wariantami ani elementami z pozostałych dodatków.



ELEMENTY



23 karty powieści



mata generałów



4 figurki generałów



6 startowych
kart akcji



planszетка Dzikiego Gonu



figurka Dzikiego Gonu



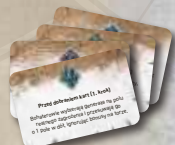
6 kart zadań pobocznych
(1 dla Dzikiego Gonu
i 5 dla bohaterów)



karta pomocy



16 kart umiejętności
generałów



16 kart słałości
generałów



5 znaczników
zdolności



2 znaczniki doświadczenia
(standardowy i szary)



znacznik postaci



figurka punktacji
Dzikiego Gonu



planszетка Automy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

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

1 UMIESZCZENIE MATY NA STOLE

Matę generałów należy umieścić w pobliżu maty głównej, obok gracza, który kontroluje Dziki Gon.

2 OPOWIEŚĆ O DZIKIM GONIE

Podczas rozgrywki należy użyć talii opowieści dołączonej do tego dodatku.

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

2B Żeton przeznaczenia należy umieścić na odpowiednim polu obok talii opowieści. W rozgrywce z tym dodatkiem nie używa się żetonów ścieżek.

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

4 UMIESZCZENIE ŻETONU DODATKOWEGO DOŚWIADCZENIA

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

5 UMIESZCZENIE ŻETONÓW SYMBOLI

Żeton symboli należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

6 WYBÓR POSTACI

Wybór i przygotowanie postaci należy przeprowadzić według standardowych zasad. Jeśli w rozgrywce biorą udział co najmniej 2 osoby, 1 z nich musi wybrać Dziki Gon.

6



STARTOWA KOLEJNOŚĆ NA TORZE INICJATYWY

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



PRZYGOTOWANIE DO GRY

W wariantcie solo gracz wybiera dowolną postać jako bohatera i mierzy się z Automą, która kontroluje Dzikiego Gona.

6A Znacznik postaci należy postawić na odpowiednim polu na torze inicjatywy według kolejności wskazanej na poprzedniej stronie.

6B Żeton punktacji Ciri należy umieścić na polu „0” na torze punktacji. (**Uwaga!** W rozgrywce 1- i 2-osobowej należy go położyć na polu „9”). Figurkę punktacji Dzikiego Gona umieszcza się na polu „0”.

6C Dzikiego Gona rozpoczyna rozgrywkę z 6 startowymi kartami akcji i 5 znacznikami zdolności. Jeden znacznik zdolności należy umieścić aktywną stroną do góry na 1. od lewej polu zdolności.

Standardowy znacznik doświadczenia należy umieścić na polu „0” na torze doświadczenia na planszy Dzikiego Gona. Szary znacznik doświadczenia należy umieścić na wyznaczonym polu z prawej strony tego toru (traktuje się go jak złoty znacznik z gry podstawowej).

6D Zamiast standardowych kart zadań pobocznych należy użyć kart z tego dodatku. W zależności od liczby boha-

terów należy wsunąć karty zadań pobocznych odpowiednią stroną do góry z lewej strony planszetek.

7 PRZYGOTOWANIE OPowieści

7A Talię umiejętności generatów należy podzielić na 4 stosy według koloru i wizerunku generata, a następnie wyciągnąć po 1 kartę z każdego stosu i położyć ją odkrytą na wyznaczonym polu obok toru zagrożenia każdego z generatów: Imlerith (czerwona), Eredin (zielona), Nithral (niebieska) i Caranthir (żółta).

7B Talię słabości generatów należy podzielić na 4 stosy według koloru i wizerunku generata. Następnie należy potasować każdy ze stosów i położyć zakryty na wyznaczonym polu na macie generatów.

7C Figurki generatów należy umieścić na 1. polu na ich torach zagrożenia na macie generatów.



OPIS ROZGRYWKI

DOBIERANIE I ZAGRYWANIE KART

Gracze (zarówno bohaterowie, jak i Dzikie Gon) dobierają i zagrywają karty według standardowych zasad. Bohaterowie mogą omawiać swoją strategię, zwłaszcza w kwestii zagrywanych kart.

Granie Jaskrem

Gdy Jaskier aktywuje swoją 3. zdolność, zwrot „każdy z pozostałych graczy” odnosi się tylko do Dzikiego Gonu.

Po przeprowadzeniu kroku zagrywania kart należy przeprowadzić dodatkowy krok w następujący sposób.

KROK DZIKIEGO GONU

Upiorni jeźdźcy są niecierpliwi. W tym kroku gracze zetną się w bitwie.

Podczas taktycznego odwrotu bohaterowie będą mieli szansę stawić im czoła, koordynując swój atak. Jeśli zagrają karty w tym samym kolorze, zmuszą generała do tymczasowego wycofania się.

Następnie podczas natarcia Dzikie Gon przesunie swoich generałów w górę toru zagrożenia, aby zdobyć większą przewagę.

TAKTYCZNY ODWRÓT

Jeśli 1/2/3/4 bohaterów (czyli przeciwników Dzikiego Gonu) ma odpowiednio 2/3/4/5 kart w tym samym kolorze wśród 2 ostatnich kart na swojej osi czasu, pokonują generała tego samego koloru.

Podczas kroku Dzikiego Gonu bohaterowie mogą pokonać tylko 1 generała (jeśli mieliby pokonać kilku, wybierają 1).

Przykład. *Troje bohaterów ma łącznie 4 czerwone karty wśród 2 ostatnich kart na swoich osiach czasu. Tym samym pokonują Imleritha.*



Pokonanie generała

- Należy przesunąć figurkę generała na 1. pole na jego torze zagrożenia (jeśli generał już na nim stoi, nie przesuwają go).
- Następnie należy dobrać kartę słabości z jego stosu i umieścić odkrytą obok maty. Później podczas rozgrywki bohaterowie mogą skorzystać z jej jednorazowego efektu. Jeśli to zrobią, odkładają ją na spód stosu.

OPIS ROZGRYWKI


NATARCIE

Nadeszła pora na atak Dzikiego Gonu.


Gracz kontrolujący Dzikiego Gona sprawdza kolor 2 ostatnich kart na swojej osi czasu. Następnie za każdą kartę w kolorze generała przesuwa go o 1 pole w górę na jego torze zagrożenia. Ruch dla każdej karty rozpatruje się osobno. **W przypadku wielokolorowej karty Dzikiego Gona przesuwa tylko 1 generała w 1 z występujących na niej kolorów.**

Pola na torze zagrożenia zapewniają następujące bonusy.




Gdy generał ruszy się na takie pole, Dzikiego Gon zdobywa 2 .




Dopóki generał znajduje się na polu realnego zagrożenia (pustym albo z )¹, zdolność jego karty umiejętności jest aktywna.



Gdy generał ruszy się na takie pole, Dzikiego Gon zdobywa 1 .



Jeśli generał znajduje się na najwyższym polu i miały się przesunąć w górę na wstęgę, nie robi tego. W zamian Dzikiego Gon zdobywa 1 .


UMIESZCZENIE ŻETONU PRZEZNACZENIA

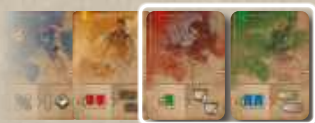
Gracze przypisują żeton przeznaczenia danej tury do symbolu na podstawie liczby aktywnych symboli, których **gracz kontrolujący Dzikiego Gona** ma najwięcej. W razie remisu nie umieszcza się żetonu przeznaczenia w tej turze.



KONIEC ROZDZIAŁU

Po ustaleniu symbolu dominującego według standardowych zasad wszyscy gracze otrzymują indywidualne punkty doświadczenia za swoje symbole niedominujące.

Przykłady natarcia.

Dzikiego Gona przesuwa Imleritha i Eredina o 1 pole w górę. Zdobywa 2  i aktywuje kartę umiejętności Eredina.







Dzikiego Gona wybiera żółty kolor na wielokolorowej karcie, więc może przesunąć Carantheta o 2 pola. Najpierw zdobywa 1  z najwyższego pola, a następnie dodatkowo 1 .




OPIS ROZGRYWKI

Dziki Gon zdobywa po 1 punkcie zwycięstwa za każdy posiadany symbol dominujący. Zdobywa także dodatkowe punkty zwycięstwa za każdego bohatera, który ma mniej symboli dominujących. Liczba punktów za takich bohaterów różni się w zależności od liczby bohaterów w grze.


1	2	3	4
bohater	bohaterów	bohaterów	bohaterów
0 	po 3  za każdego	po 2  za każdego	po 1  za każdego





Bohaterowie zdobywają po 1 punkcie zwycięstwa za każdy dominujący symbol, który posiada bohater:





- z największą liczbą symboli dominujących,
- z najmniejszą liczbą symboli dominujących.

Jeśli 1 bohater mierzy się z Dzikim Gonem, zdobywa  za swoje symbole dominujące tylko raz.




Przykład

Po 1 rozdziale symbolem dominującym jest .

1. Dziki Gon ma 4 , Geralt ma 6 , Ciri ma 4 , a Jaskier 2 .

- Dziki Gon zdobywa 4  i dodatkowe 2 , ponieważ ma więcej symboli niż Jaskier.
- Bohaterowie zdobywają 6  za symbole Geralta (ma ich najwięcej) i 2  za symbole Jaskra (ma ich najmniej).

2. Dziki Gon ma 4 , a Jaskier ma 2 .

- Dziki Gon zdobywa 4  i żadnych dodatkowych , ponieważ w rozgrywce uczestniczy tylko 1 bohater.
- Bohater zdobywa 2  za symbole Jaskra.

KONIEC GRY

Tylko 1 bohater otrzymuje punkty zwycięstwa dla drużyny bohaterów na podstawie swojego toru doświadczenia. Należy wybrać bohatera, który ma ich najmniej. Dziki Gon otrzymuje punkty doświadczenia ze swojego toru doświadczenia.

Dziki Gon i bohaterowie otrzymują punkty zwycięstwa za zadania poboczne.

WARIANT SOLO

Podczas rozgrywki przeciwko Automie postępuj według zasad wariantu solo opisanego na str. 20 w instrukcji do gry podstawowej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wybierz dowolnego bohatera i przygotuj plansztkę Automy Dzikiego Gonu.

Przygotuj grę i przeprowadź rozgrywkę zgodnie z zasadami wybranej opowieści.



Umieść żeton punktacji bohatera na polu „9” na torze punktacji.

KONIEC ROZDZIAŁU

Nie przyznawaj żadnych bonusów wynikających z efektów kart opowieści.



