

THE WITCHER®

СТАРИЙ СВІТ

ЛЕГЕНДАРНЕ ПОЛЮВАННЯ ДОПОВНЕННЯ

Любий друже,

Сподіваюся, ти читаєш цього листа живий і здоровий... Як там твої трикляті фурункули? Ти вже звернувся до тієї милої відьми-цілительки, яку я рекомендував у попередньому листі? Не варто соромитися... Певен, вона бачила набагато жахливіші речі, ніж твої прищі. Наприклад, піку свого паскудного чоловіка... Мені бракує слів, щоб передати, як він мене дратує! Коли зустрінемося, розкажу цю історію за кухлем міцного пійла.

Але зараз я мушу повідомити тривожні новини. Подорожуючи північними землями, я все частіше чую про жахіття, від яких мене беруть дрижаки. У своїх численних пригодах я бачив упирів, натикався на утопців і навіть мав нагоду детально роздивитись екиму. Проте цього разу я розкажу про ще моторошніших потвор.

Страшні монстри з казок і легенд, якими лякали неслухняних дітлахів, виявилися цілком реальними... І жахливішими, ніж можна було собі уявити! Майже щодня долинають чутки про чергових мандрівників, яким не пощастило натрапити на подібну тварюку.

А вчора я почув дещо таке, що змусило мене відразу тобі написати цього листа. Ці легендарні потвори, мій друже, стають дедалі нахабнішими. Нещодавно вони перетворили на порох та каміння Повісс і Ковір. Залишившись без даху над головою, місцеві жителі почали тікати в бік Кедвену. Утім, незабаром і там стане небезпечно.

На щастя, відьмаки вже знають про це. Їм доведеться відкласти на потім полювання на вампірів і трупоїдів заради важливіших речей. Менше зло може почекати.

Світ не знатиме спокою, доки відьмаки не позбудуться цієї загрози. Хотів би вірити, що це їм до снаги, утім, якщо зі мною щось станеться, про всяк випадок кладу в конверт ключа від банківської скриньки. У ній ти знайдеш подальші інструкції.

Щиро сподіваюся, що до цього не дійде. Нехай Мелітеле береже тебе.

Твій відданий друг Бенно

Зібрання творів Бенно Кобарта, додатки, вибране листування

ВМІСТ КОРОБКИ



7 фігурок легендарних монстрів



24 жетони руйнувань



1 велика карта-пам'ятка



20 особливих бойових карт



12 карт переміщень легендарних монстрів



7 великих карт легендарних монстрів

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Виконайте звичайні приготування до гри. Потім перейдіть до приготувань «Легендарного полювання»:

1. Покладіть **велику карту-пам'ятку** **1** біля треку трофеїв:
 - Протягом першої партії з цим доповненням використовуйте **сторону «А» пам'ятки**. **2**
 - сторона «А» пам'ятки відповідає базовому режиму доповнення; якщо ж ви захочете зіграти в **довшу гру**, використовуйте **сторону «В»**.
2. Виберіть (або визначте навмання) легендарного монстра для гри:
 - покладіть **велику карту** цього монстра **3** біля ігрового поля.

- розмістіть **фігурку** цього монстра **4** в **локації**, указаній на великій карті **5**.
- решту карт і фігурок легендарних монстрів поверніть у коробку.

3. Перетасуйте **особливі бойові карти** **6** і покладіть їх біля великої карти монстра. (Ці карти використовують лише під час бою з легендарним монстром.)
4. Гравець праворуч від першого гравця (далі в цих правилах — «останній гравець») перетасовує **12 карт переміщень легендарного монстра** **7** і кладе їх колодою долілиць біля себе. (Докладніше про те, що робити з цими картами, читайте в розділі «Переміщення легендарного монстра».)
5. Перемішайте всі **жетони руйнувань** **8** і покладіть їх стосом долілиць біля ігрового поля.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра з доповненням «Легендарне полювання» загалом грається так само, як і базова гра, за винятком кількох змін, описаних у цих правилах.

Головна зміна — це умова перемоги. Тепер для перемоги вам треба здолати легендарного монстра. Перший, хто це зробить, негайно здобуває перемогу.

ЛЕГЕНДАРНИЙ МОНСТР



На початку гри легендарного монстра розміщують на ігровому полі. Усі гравці можуть заходити в локацію з легендарним монстром і покидати її. Якщо монстр заходить у локацію з гравцем або проходить через неї, це ніяк не впливає на гравця.



Гравці не можуть виконувати дію локації, де перебуває легендарний монстр. Щоб не забути про це, розмістіть фігурку легендарного монстра на дії локації.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ЛЕГЕНДАРНОГО МОНСТРА



Коли останній гравець завершує свій хід, він відкриває верхню карту колоди переміщень, щоб визначити, куди рухатиметься легендарний монстр. (Це відбувається наприкінці раунду, коли всі гравці виконають свої ходи.) Кожна карта переміщення поділена на три частини. Усі вказані переміщення розігрують по черзі, одне за одним.



Головну локацію позначено великим числом.

Другорядну локацію позначено малим числом.

Кількість переміщень залежно від кількості гравців.

1. За кожен крок переміщення легендарний монстр рухається до з'єднаної локації в напрямку головної локації, вибираючи найкоротший можливий шлях. Переміщуючись, легендарний монстр не може заходити в локації з жетонами руйнувань!
2. У разі двох рівновіддалених локацій (без жетонів руйнувань), останній гравець вирішує, куди переміщується легендарний монстр.
3. Якщо легендарний монстр займає головну локацію, він рухається в бік другорядної локації, повторюючи кроки 1 і 2.
4. Якщо всі найближчі до головної локації містять жетони руйнувань, то останній гравець вибирає будь-яку з'єднану локацію (без жетона руйнування), куди переміщується легендарний монстр.
5. Якщо всі з'єднані локації містять жетони руйнувань, легендарний монстр зупиняється, не використовуючи позostalі кроки.

Приклад для гри вдвох

1. Останній гравець бере карту переміщення легендарного монстра. У грі вдвох легендарний монстр переміщується на 2 кроки.
2. Легендарний монстр уже займає головну локацію, тож останній гравець вибирає з'єднану локацію, через яку пройде найкоротший шлях до другорядної локації (18), і переміщує туди легендарного монстра.
3. Останній гравець кладе долілиць 1 жетон руйнування в локацію, з якої щойно перемістився легендарний монстр.
4. Карта переміщення легендарного монстра дозволяє йому двічі переміститися під час цього ходу. Останній гравець повторює кроки 2 і 3, переміщуючи монстра в наступну найближчу локацію (11).



Роз'яснення щодо переміщень під час легендарного полювання

- Найближча локація: з'єднана локація, через яку пролягає найкоротший шлях до потрібної локації.
- Щоразу, коли легендарний монстр покидає локацію, долілиць кладіть у цю локацію 1 жетон руйнування. Жетон ліпше класти на зображення локації, щоб було видно дію локації, яку досі можна виконувати.
- Під час одного ходу можна викласти кілька жетонів руйнувань.
- Після виконання першого вказаного на карті переміщення останній гравець виконує наступне (якщо це можливо) і т. д.
- Якщо колода переміщень вичерпалася, перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду.

ВІДІГНАТИ ЛЕГЕНДАРНОГО МОНСТРА



Виконавши у свій хід принаймні одне переміщення, ви можете відігнати легендарного монстра. Для цього ви повинні перебувати в одній локації з легендарним монстром і виконати такі кроки в наведеному порядку:



1. Скиньте з руки будь-яку 1 карту.
2. Відкрийте верхню карту переміщення легендарного монстра з колоди переміщень і виконайте лише 1 крок переміщення в напрямку головної локації, зображеної на карті. Якщо монстр уже займає головну локацію, виконайте 1 крок у напрямку другорядної локації. (Дотримуйтеся звичайних правил переміщення, скидаючи карти й викладаючи долілиць жетони руйнувань).
3. **(Необов'язково)** Негайно виконайте дію локації, в якій перебуваєте.

ОТРИМАННЯ ЖЕТОНА РУЙНУВАННЯ



Якщо ви завершуєте фазу I свого ходу в локації з жетоном руйнування, то перш ніж перейти до фази II, візьміть жетон руйнування. Відкрийте його, негайно отримайте зображений бонус, після чого покладіть жетон долілиць біля свого планшета.



Бонуси жетонів руйнувань:

+2 Візьміть 2 карти зілля.

+1 Візьміть 1 карту зілля і під час фази III візьміть на 1 карту більше.

III **+1**

+2 Візьміть 2 монети з банку.

+1 

 :  +1

Візьміть 1 монету з банку й під час фази III візьміть 1 додаткову карту.

-1 

 :  +2

Знизьте свій рівень щита на 1 й під час фази III візьміть 2 додаткові карти.

+ 

 :  -1





Візьміть карту дії ціною «0» (відповідно до звичайних правил), під час фази III візьміть на 1 карту менше.

+1 

 :  -1

Підвищте на 1 свій рівень майстерності (наприкладі: нападу), указаної на жетоні (якщо це підвищить рівень відьмака, не беріть карти); під час фази III візьміть на 1 карту менше.



+1  /  /  / 

Знизьте свій рівень щита до 0 і підвищте на 1 свій рівень будь-якої майстерності (якщо це підвищить рівень відьмака, не беріть карти).

Розігравши бонус жетона руйнування, розіграйте фази II та III свого ходу як завжди.

БІЙ З ЛЕГЕНДАРНИМ МОНСТРОМ



Ви можете вирішити вступити в бій з легендарним монстром, як з будь-яким звичайним монстром.

Ви починаєте бій, якщо біля вашого планшета долілиць лежить 1 або більше жетонів руйнувань.

Інакше бій починає легендарний монстр. Гравець за легендарного монстра перетасовує усі 20 особливих бойових карт, утворюючи колоду. Після цього він відкладає вбік з колоди стільки карт, скільки жетонів руйнувань має гравець-нападник.

Решта карт колоди утворюють запас здоров'я легендарного монстра.

Жетони руйнувань не скидають, вони залишаються у гравця-нападника.

Легендарний монстр володіє особливою бойовою здатністю, що діє протягом усього бою.



Легендарний монстр має потужніші атаки, а також 4 особливі атаки, які можна активувати під час бою. Якщо вибраний тип атаки (удар чи укус) містить символ особливої атаки, гравець за монстра зачитує опис відповідної атаки з великої карти монстра.



Захист легендарного монстра

Рівень захисту легендарного монстра залежить від позиції гравця-нападника на треку трофеїв. Це вказано на великій карті-пам'ятці.

На стороні **A**, рівень захисту монстра 3/2/1/0.

На стороні **B**, рівень захисту монстра 4/3/2/1/0.



Рівень захисту монстра показує, на скільки менше завдає гравець пошкоджень монстрові протягом свого бойового ходу. Захист діє проти всіх пошкоджень, завданих монстрові, зокрема й особливими здатностями, картами зілля, комбінацією тощо.

Приклад (для гри на стороні «А»). Гравець має 1 трофей, тож рівень захисту монстра становить 2. Під час свого бойового ходу гравець використовує свою спеціалізацію, щоб завдати 1 пошкодження. Захист монстра скасовує це пошкодження. Потім гравець вирішує зіграти комбінацію, що завдає 3 пошкоджень. У монстра залишився рівень захисту 1. Скасувавши 1 з цих пошкоджень, він зазнає 2 пошкоджень.

Під час наступного бойового ходу гравця рівень захисту монстра знову становитиме 2.

СОЛО-РЕЖИМ

У соло-режимі ви повинні здолати монстра, перш ніж він завдасть непоправних руйнувань Континенту.

Під час соло-гри з доповненням «Легендарне полювання» перебіг гри залишається таким, як і в базовій грі, за винятком кількох змін, докладно описаних далі.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



Приготування до гри виконують, як указано в цих правилах, проте з такими змінами:

Візьміть із запасу 3 монстрів: монстра рівня I, монстра рівня II та монстра рівня III.

Використовуйте карту-пам'ятку для соло-гри з базової гри.

Вирішіть, яку сторону великої карти-пам'ятки використовувати — «А» чи «В».

Візьміть карти переміщень легендарних монстрів і покладіть їх колодою долілиць, утворивши колоду переміщень. Решту карт переміщень (не дивлячись) поверніть у коробку. Розмір колоди залежить від вибраного рівня складності:

Легко	Нормально	Складно
9	8	7

Результати бою

Якщо гравець перемагає легендарного монстра, то здобуває перемогу в грі. Якщо гравець не зумів перемогти монстра, то гравця вважають переможеним. У такому разі він бере 1 жетон руйнування із запасу, негайно отримує його бонус і кладе жетон долілиць біля свого планшета.



ПЕРЕБІГ ГРИ



Перебіг гри відбувається згідно з описаними вище вказівками, але з такими змінами:

- Якщо легендарний монстр не може виконати переміщення, покладіть 1 верхню карту колоди переміщень легендарного монстра на верх його скиду карт переміщень. Не кладіть жетон руйнування на ігрове поле.
- Якщо ви перемогли монстра та здобули його трофей, ви не викладаєте наступного монстра. Якщо ви відігнали монстра, замініть його на іншого монстра того самого рівня.
- Якщо ви відігнали легендарного монстра, не відкривайте карту переміщення легендарного монстра, а перемістіть його в будь-яку з'єднану локацію (без жетона руйнування).
- Зменште запас здоров'я легендарного монстра на 1 за кожні 2 жетони руйнувань (округлення до меншого), які ви маєте.

Ви перемагаєте, якщо вам вдається здолати легендарного монстра.

Ви програєте, якщо вам треба взяти карту переміщення легендарного монстра, а колода переміщень вичерпалася.

«ЛЕГЕНДАРНЕ ПОЛЮВАННЯ» ТА ІНШІ ДОПОВНЕННЯ



Доповнення «Легендарне полювання» можна поєднувати з деякими іншими доповненнями. Однак для першої партії з цим доповненням ми радимо не використовувати будь-які інші доповнення. Коли гравці добре ознайомляться з доповненням «Легендарне полювання», то можуть використовувати разом з ним такі доповнення:

- «Маги»
- «Стежки монстрів»
- «Набір пригод»
- «Скелліге»

Якщо ви поєднуєте доповнення «Легендарне полювання» та «Скелліге»: покладіть велику карту-пам'ятку біля ігрового поля (під треком трофеїв). Коли гравець вступає в бій з легендарним монстром, не забувайте перевіряти рівень захисту монстра згідно з позицією гравця-нападника на треку трофеїв.

ТВОРЦІ



Автор гри й керівник проєкту
Лукаш Возняк

Сюжет
Барнаба Друкала

Переклад
Александр Янус

Маркетинг
Лукаш Сімінський,
Павел Подгрудний

Художнє керівництво
Давид Бартломейчик

Графічний дизайн
Давид Бартломейчик, Міхал Длугай

Дизайн фігурок
Томаш Каліш, Роберт Курек

Оформлення мапи
Демієн Маммоліті

Книжка правил
Джонатан Бобал, Катажина Фібігер,
Лукаш Кемпінський

Розробники гри
Лукаш Шопка, Міхал Гринь

Основні тестувальники
Лукаш Шопка, Міхал Сприсак,
Пшемислав Цемнієвський,
Оля Возняк, Міхал Гринь,
тестувальна група «Pamreg»



Рекламне відео
Томаш Бар / Студія «Неху»,
Мацей Климчак, Лівія Клупс,
Ян Шостаковський



CD PROJEKT RED®

**Розроблення гри
й керівництво проєктом**
Рафал Які

Редактори
Марцін Блаха, Томаш Матера

Коректори
Марцін Лукашевський,
Роберт Малиновський,
Раян Боуд, Лукаш Гренда

Оформлення обкладинки
Валерій Веґера

Дизайн логотипа
Ірина Морару

Дизайн фігурок і художнє керівництво
Павел Маленчук, Давид Коваль

Графічний дизайн і художнє керівництво
Пшемислав Ющик

Рекламне відео
Яцек Крогульський,
Марцін Бавольський,
Ґжеґоґ Міхалак, Адам Дудек

Відеопродюсери
Міхал Кшемінський,
Маґдалена Дарда-Ледзіон

Сценарій та озвучення
Борис Пугач-Мурашкевич

Соціальні мережі та PR
Марцін Момот, Аліція Козера,
Радек Грабовський

Юридичні питання
Кінґа Палінська



Керівник проєкту
Олександр Ручка

Випускова редакторка
Алла Костовська

Перекладачка
Алла Костовська

Редактори
Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Дизайн і верстка
Артур Патрихалко

Особлива подяка
Юрій Голубенко, Владислав Дубчак,
Анна Вакуленко, Ганна Жукова,
Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,
Сергій Іщук та Сергій Тодоров

Ілюстрації

Адріан Сміт, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Гавел,
Богна Гавронська, Браян Сола,
Дієго де Альмейда Перес, студія
«Grafit», Кароль Берн, Катажина
Беус, Катажина Малиновська,
Лоренцо Мastroянні, Мацей
Лашкевич, Мануель Кастаньйон,
Марек Мадей, Неманья Станкович,
Сандра Хлевінська, Яма Орсе

CD PROJEKT®, The Witcher® — зареєстровані торгові марки CD PROJEKT S. A.
© 2022 CD PROJEKT S. A. Усі права застережено. Усі інші права та торгові марки належать відповідним власникам.