

KUBIX

—◆ ПРАВИЛА ◆—



THE WITCHER

—◆◆◆—
ШЛЯХ ПРИЗНАЧЕННЯ

ҮСНІН

Полювання на монстрів супроводжується чайними церемоніями та поєдинками на катанах!

Мандруючи стежкою на схід, ви опинитеся в альтернативній версії «Відьмака», відомій за манга-адаптацією. Відчуйте себе роніном, що, йдучи шляхом призначення, протистоїть викликам, вступає в непевні домовленості та намагається створювати союзи. Який вибір робити в кожній ситуації — це дилема, яка супроводжуватиме вас протягом усієї гри!

Коннічіва, Геральте-сан!

Грайте за Геральта-роніна, Цірі, Йеннефер, Любистка, Весеміра, Трісс чи Юкі-онну, використовуючи їхні особливі вміння і карти, щоб відважно пройти шляхом призначення. Досліджуйте захопливий світ!

Союзи мають вирішальне значення

Дійте спільно з сусідніми гравцями. Обговорюйте ваші дії та зважено розігруйте свої карти, щоб використовувати партнерські бонуси. Будьте обережні, щоб вас не обдурили!

Знайдіть свій шлях

Розігруйте карти й застосовуйте особливі ефекти, щоб зібрати відповідні символи й дізнатися власне призначення!



ОПИС ГРИ

«Відьмак. Шлях призначення. Ронін» — це змагальна карткова гра для 1–5 гравців, у якій кожен з вас стає одним з персонажів, що укладають нетривкі союзи в унікальній версії всесвіту Відьмака.

У грі «Відьмак. Шлях призначення. Ронін» усі гравці — члени однієї команди. Однак вони змагаються між собою за те, чиє ім'я ввійде в історію. Гравця, якому вдасться найбільше допомогти своїм приятелям і водночас пережити їх, пам'ятатимуть довго.

«Відьмак. Шлях призначення. Ронін» — це окрема гра, яка не сумісна з грою «Відьмак. Шлях призначення» чи її доповненнями. Хоча правила обох ігор переважно однакові, ми радимо вам уважно прочитати ці правила, щоб ознайомитися з відмінностями.

 Цей символ позначає всі відмінності цієї версії гри.

ТВОРЦІ ГРИ

**Розроблення гри**

Лукаш Возняк

Керівниця проекту

Барнаба Друкала

Артдиректор

Давид Бартломейчик

Основні розробники

Ерік Новак

Міхал Сприсак

Розробники

Лукаш Шопка

Францішек Остойський
Войцех Вишневський

Ілюстрації

Агата Сковронек

Головний графічний дизайнер

Лукаш Дуда

Графічні дизайнери

Міхал Длугай

Якуб Літвонія

Мацей Сімінський

Комп'ютерна верстка

Міхал Куласек

Дизайн фігурок і компонентів

Ніка Бартковська

Дизайнери фігурок

Якуб Кацперський

Патрик Орнох

Анна Древняк

Клаудія Невіновська

Катажина Журавська

Роберт Курек

Томаш Каліш

Titan Forge

Сюжет

Пйотр Гржимиславський

Редактор

Ярослав Войціцький

Маркетинг

Лукаш Сімінський

Кшиштоф Барановський

Павел Божидай

Йоланта Яворська

Матеуш Пахцярж

Каміль Варгін

Войцех Возняк

Відділ продажу

Павел Подгрудний

Міхал Гринь

Ян Псюк

Виробництво та логістика

Філіп Бухальський

Шимон Фонферко

Обслуговування клієнтів

Катажина Маєвська

ІТ

Томаш Козак

Управління персоналом

Александра Банашак

Основні тестувальники

Артур Лютинський

Пшемислав Цемнієвський

Відео

Томаш Бар / Студія «Неху»

Мацей Климчак

Коректори кампанії

Г'юз-Арно Ламо,

Франческо Альф'єрі,

Ганна Шир,

Дейвід Ледесма Морага,

Хав'єр Родрігес, Ремі Моро,

Логан Вінтгенс, Емільєн Сіре,

Кевін Мішо, Бартек Завадський,

Жеральд Фручар, Бернард Тереш,

Маркус, Бенджамін Дюпон,

Крістіан Менесес, Боннар Джонні,

Арне Руддат, Мартін Фроммерц



CD PROJEKT RED®

Дизайнер

Рафал Які

Розроблення гри

Магдалена Дранжск,

Ян Рознер, Рафал Які

Артдиректори

Павел Мельничук

Ремігуш Новаковський

Бренд-менеджерка

Габрієла Ярошинська

Радник із краєзнавства

Сатору Хомма

Дизайнер франшиз і художньої частини

Марцін Батильда

Комунікації

Роберт Малиновський

Павел Бурза

Управління спільнотою

Домініка Бурза

Беатріче Панкаллі

Каміла Ногейра

Раян Шоу

Марія Дельгадо де Торрес

Марцін Момот

Аліція Козера

Ілюстрації

Анна Подедворна

Пшемислав Юцик

Яма Орсе

Юридичні питання

Кінга Палінська

Тестувальники гри

Анна Дзітковська

Кацпер Ульманн

Зв'язки з громадськістю

Радек Грабовський

Марта Півонська

Міхал Платков-Гілевський

Продюсери

Анна Чаплінська

Магдалена Дарда-Ледзіон

Луїджі Аннічаріко

Коректура

Марцін Лукашевський

Раян Боуд

Аліція Запальська

Головний художник персонажів і скульптор

Давид Коваль

ДОПОВНЕННЯ «РОНІН»**Ілюстрації**

Юе, Юрі, Акіра, Міцусаво Ханзо

© 2024 CD PROJEKT S. A.

Усі права застережено. CD PROJEKT, логотип CD PROJEKT, Відьмак та логотип The Witcher — товарні знаки та/або зареєстровані товарні знаки CD PROJEKT S. A. у США та/або інших країнах. Події гри «Відьмак» розгортаються у всесвіті, створеному на основі творів Анджея Сапковського.

**Керівник видавництва**

Олександр Ручка

Керівник проекту

Володимир Рибаків

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладач

Святослав Михась

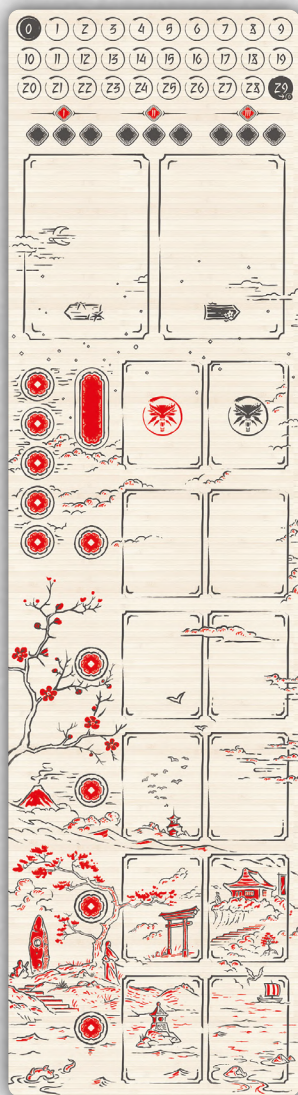
Редактор

Сергій Лисенко

Верстка й дизайн

Артур Патрихалко

ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТІВ



1 «бамбукове»
ігрове поле



1 маркер ходів



5 маркерів
партнерства



80 карт дій у 5 кольорах



4 двосторонні карти
активних символів



6 карт розділів (з указаним порядком
початкової ініціативи на звороті)



1 додатковий жетон досвіду

Жетони символів



40 жетонів
бою



40 жетонів
магії



40 жетонів
дослідження



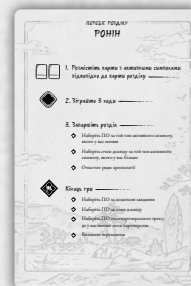
40 жетонів
дипломатії



30 жетонів
утрачених
символів



5 двосторонніх полів партнерства
(симетрична сторона А та асиметрична сторона Б)



1 карта-пам'ятка

ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТІВ

7 наборів компонентів гравця (Весемір, Геральт, Йеннефер, Любисток, Трісс, Цірі та Юкі-онна), кожен з яких містить:



4 карти вмінь



1 планшет гравця



5 початкових карт дій



1 фігурку



4 маркери вмінь



1 маркер ПО



1 золотий маркер досвіду



1 звичайний маркер досвіду



1 фігурку (картонна)

ОПИС КОМПОНЕНТІВ

СИМВОЛИ

У грі використовують 4 символи. Ці символи — наслідки дій гравців. Гравці отримують символи кількома способами. Найчастіше завдяки розігруванню карт дій із зображеними на них символами.

Жетони символів використовують, щоб показати символи, які гравець отримує внаслідок ефектів карт, умінь або бонусів. Не має значення, чи символ зображений на карті дії, чи представлений жетоном символу — його враховують для всіх пов'язаних з ним ефектів.

Деякі ефекти вимагають від гравця втратити символ. Ви можете або скинути жетон символу зі свого запасу жетонів, або використати жетон утраченого символу (—), щоб накрити ним потрібний символ на будь-якій карті дії у своєму ряді хронології — ряді карт у вашій ігровій зоні (див. с. 16).



Магія



Дипломатія



Дослідження



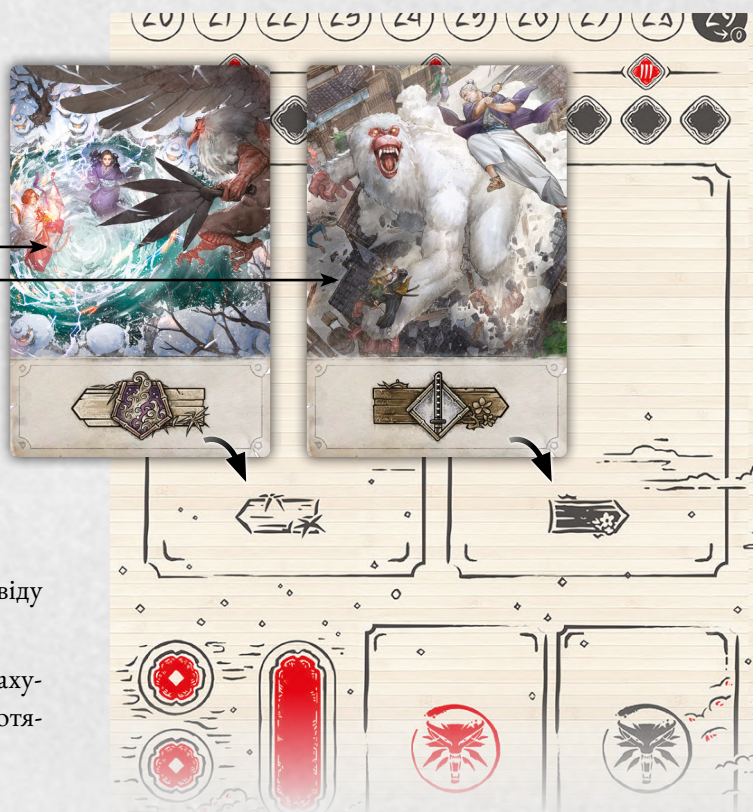
Бій

КАРТИ РОЗДІЛІВ

На картах розділів зазначено пари активних символів для кожного з 3 розділів і символи додаткових завдань. Також на звороті карт розділів зазначено порядок початкової ініціативи.



Карти з активними символами, які відповідають активним символам розділу I.



Активні символи даватимуть гравцям очки досвіду й переможні очки (ПО).

Неактивні символи — інші 2 символи, які не рахуватимуть під час набирання будь-яких очок протягом цього розділу.

ОПИС КОМПОНЕНТІВ

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

На кожному планшеті гравця є ім'я та зображення героя, його вміння і трек очок досвіду. Після того як маркер досягне певної поділки на треку досвіду, розблоковується відповідне вміння, яке гравець може використати один раз за гру (с. 12). Наприкінці гри гравець набирає ПО залежно від позиції маркера на треку.



КАРТА ДІЇ



ПОЛЕ ПАРТНЕРСТВА

Поля партнерств розміщують між сусідніми гравцями (партнерами) під час приготувань до гри. На цьому полі є трек партнерства, який показує міру співпраці гравців, а також дає партнерам негайні бонуси та ПО наприкінці гри. Гравці позначають свій рівень партнерства маркером партнерства, починаючи з поділки із символом чайника (рівень 0).



Кожне поле має симетричну сторону А та асиметричну сторону Б, з різними бонусами для кожної пари гравців. Перед початком гри всі гравці спільно вирішують, яку сторону поля (А чи Б) вони всі використовуватимуть. Для першої партії радимо вам вибрати симетричну сторону.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1

ПОКЛАДІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ НА СТИЛ

Ігрове поле — це загальна ігрова зона. Кожен гравець повинен мати місце для свого планшета, а також для свого ряду хронології (особистої ігрової зони, куди гратиме карти поточного розділу).

2

ВІЗЬМІТЬ КАРТИ РОЗДІЛУ

Перетасуйте 6 карт розділу, візьміть 1 з них і покладіть її біля ігрового поля.

2A

Покладіть карти з активними символами, що відповідають символам розділу I на спеціально відведене місце на ігровому полі.

2Б

На картах розділів також зазначено початковий порядок гравців (на звороті карти) на треку ініціативи. Вибравши персонажів, гравці розставляють свої фігурки. Персонаж із найбільшим значенням ініціативи займатиме на треку позицію, найближчу до карт із активними символами.

2В

Розмістіть маркер ходів на поділці «1» треку ходів.

3

РОЗКЛАДІТЬ КАРТИ...

Перетасуйте основну колоду карт дій і покладіть її долілиць на відведене для неї місце на ігровому полі. Потім візьміть і викладіть горілиць по парі карт з верху колоди в кожну з позначених пар комірок на ігровому полі (починаючи з комірок, найближчих до колоди). Це буде запас доступних пар карт дій.

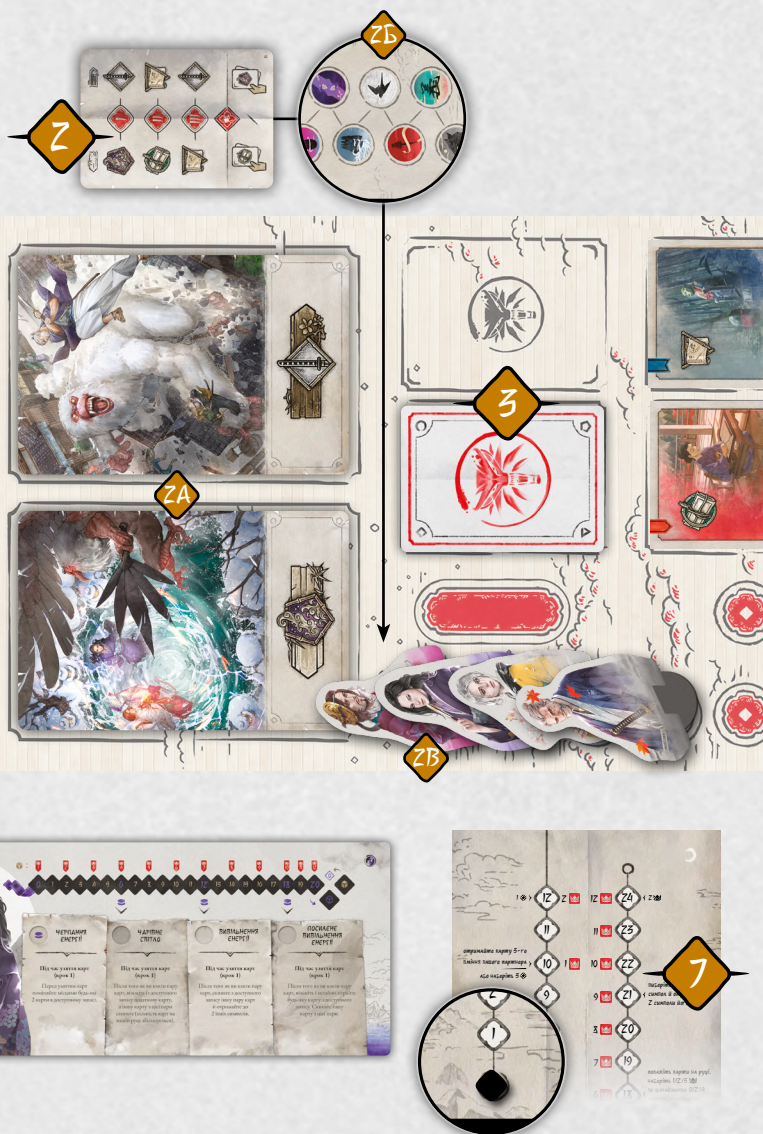
- Для 1, 2 і 3 гравців — вам доступно 4 пари комірок.
- Для 4 і 5 гравців — вам доступно 5 пар комірок.

4

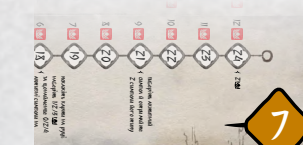
...ДОДАТКОВИЙ ЖЕТОН ДОСВІДУ...

Покладіть додатковий жетон досвіду біля найнижчої доступної комірки на ігровому полі

- Для 1, 2 і 3 гравців — біля четвертої комірки.
- Для 4 і 5 гравців — біля п'ятої комірки.



03



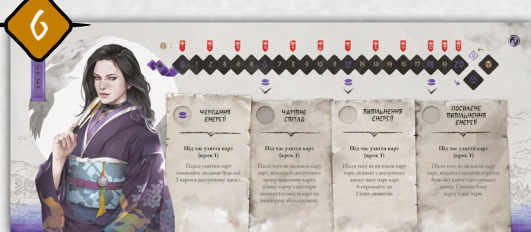
7



6



7



6



7

5

...ТА ЖЕТОНИ СИМВОЛІВ

Покладіть жетони символів неподалік від ігрового поля.

6

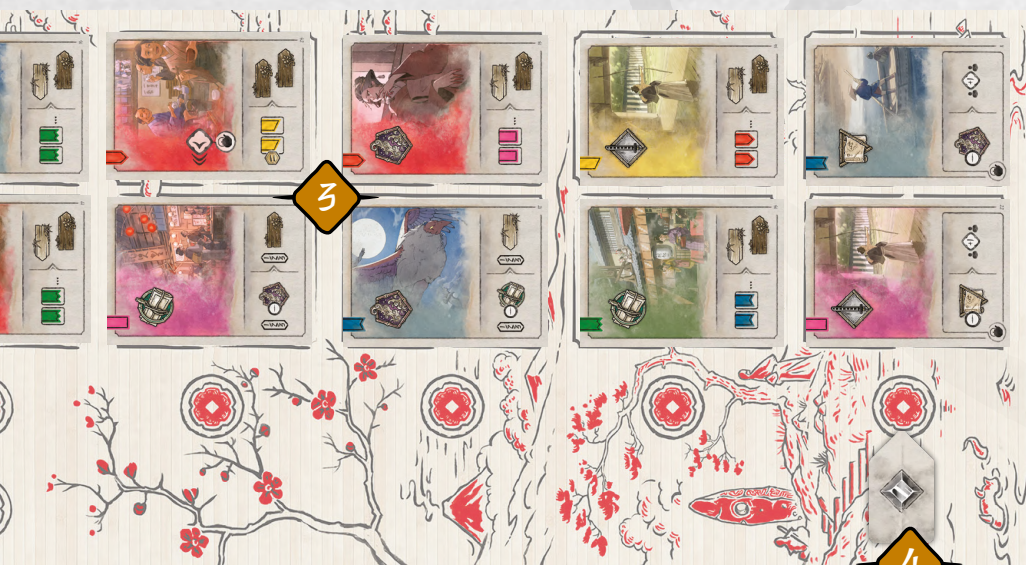
ВИБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖА

- Гравець, який останнім читав мангу про відьмака-роніна, першим вибирає персонажа. Далі гравці за годинниковою стрілкою вибирають собі персонажів.
- Перетасуйте долілиць усі планшети гравців. Дайте першому гравцеві 2 планшети. Подивившись на них, він вибирає собі один, а другий повертає до решти планшетів.
- Потім наступний гравець повторює цей процес. Так триває, доки всі гравці не матимуть по 1 планшету.
- Усі гравці отримують відповідний набір компонентів гравця.

7

ПОЛЯ ПАРТНЕРСТВ

Так само виберіть і розмістіть по 1 полю партнерства між кожною парою сусідніх гравців. Почніть із першого гравця, який вибирає поле, і гравця ліворуч від нього, а далі за годинниковою стрілкою. Покладіть маркер партнерства на поділці «0» кожного треку партнерства.



КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ

Вибравши персонажа, кожен гравець отримує компоненти свого персонажа:

1 МАРКЕРИ ДОСВІДУ

Звичайний маркер досвіду ви розміщуєте на поділці «0» треку очок досвіду на своєму планшеті гравця, а золотий маркер досвіду — на відповідній поділці праворуч від треку.

2 МАРКЕРИ ВМІНЬ

Один маркер ви розміщуєте на першому вмінні ліворуч активною стороною догори (на цій стороні зображено символ). Цей маркер указує, що це вміння доступне вам з початку гри. Інші 3 маркери покладіть біля вашого планшета.

3 ФІГУРКА ПЕРСОНАЖА

Фігурку розміщують на тій позиції треку ініціативи, яка зазначена на карті розділу.

4 МАРКЕР ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Розмістіть його на поділці «0» треку ПО.

5 5 ПОЧАТКОВИХ КАРТ ДІЙ

Візьміть ці карти для вашої початкової руки.

6 4 КАРТИ ВМІНЬ

Поки що тримайте долілиць біля ігрового поля. Вони містять 1-ше та 3-тє вміння персонажа, і гравці можуть обмінюватися ними протягом гри за допомогою бонусів із треків партнерств.



1-ше вміння

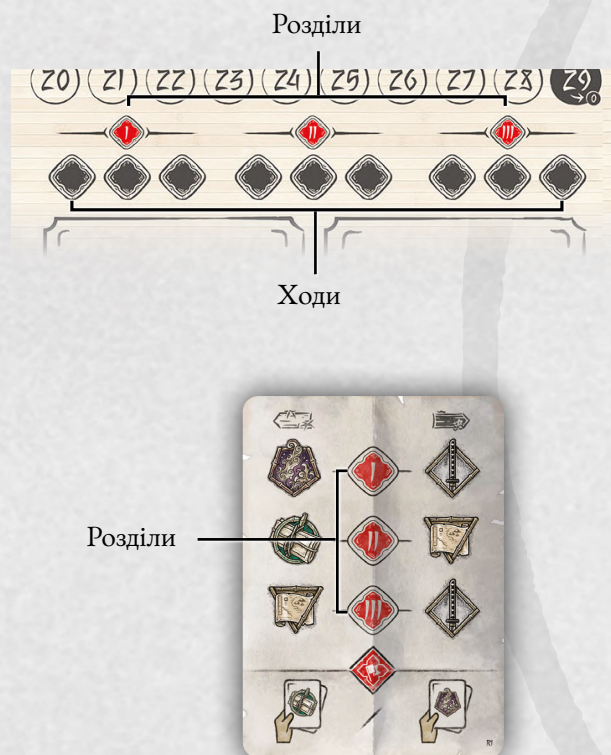
3-тє вміння



ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА Й ТЕРМІНИ

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 3 розділи, кожен з яких складається з 3 ходів.



Інші два символи називають неактивними символами (X). Хоч вони й не дають прямої вигоди, але можуть бути потрібні для певних ефектів карт або вмінь гравця.



Неактивний символ



Неактивні символи для попереднього прикладу

Протягом кожного розділу ви збираєте символи, які трапляються на зіграних вами картах дій та отримуваних вами жетонах. Завжди є 2 активні символи, які ви прагнете зібрати — кожен з них пов'язаний зі світлим дороговказом ліворуч або темним дороговказом праворуч, що ведуть вас шляхом призначення.

Активні символи — наприкінці кожного розділу гравці перевіряють, які з цих символів визначають їхнє призначення і дадуть їм змогу набрати очки досвіду (за ті символи, яких у них найбільше) та переможні очки (за ті, яких у них найменше).

Наприкінці розділу кожен гравець рахує свої здобутки завдяки ряду хронології та запасу жетонів.

Для перемоги треба набирати ПО, тому вам варто дотримуватися балансу між активними символами.



Приклад активних лівого та правого символів

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА Й ТЕРМІНИ

НАБИРАННЯ ПО

Коли гравець набирає переможні очки (🏆), він щоразу переміщує свій маркер на треку переможних очок. Коли гравець набирає своє 30-те ПО, він переміщує свій маркер назад на поділку «0» і продовжує гру, додаючи 30 очок до своєї загальної кількості ПО наприкінці гри.



НАБИРАННЯ ОЧОК ДОСВІДУ

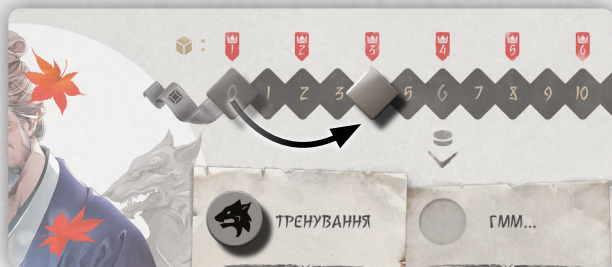
Коли гравець набирає очки досвіду (🔱), він щоразу переміщує свій маркер на треку очок досвіду.



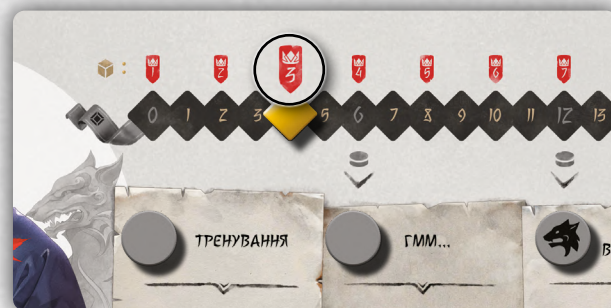
Коли гравець досягає поділки «20» треку очок досвіду, він переміщує маркер у комірку під треком, бере золотий маркер досвіду та кладе його на поділку «0» треку очок досвіду.



Після того як гравець досягає поділки нового вміння або переміщується далі цієї поділки, він кладе на це вміння маркер вміння активною стороною догори (сторона із символом). Тепер це вміння стає доступним, і гравець може використати його.



Відтепер і до кінця гри, набираючи очки досвіду, гравець відмічатиме їх золотим маркером. Це ніяк не впливає на вміння, але дає гравцеві додаткові переможні очки наприкінці гри.



Коли гравець знову досягне поділки «20» на треку досвіду, він більше не переміщуватиме золотий маркер і більше не зможе набирати очки досвіду.



УМІННЯ

Гравець починає гру з одним доступним йому вмінням (першим ліворуч).



Кожне вміння можна використати лише один раз за гру, а в його описі зазначено, коли це можна зробити. Якщо двоє або більше гравців хочуть використати свої вміння одночасно, вони повинні мати можливість зробити це одночасно. Якщо вміння треба використати в певному порядку, дотримуйтеся порядку гравців на треку ініціативи.

Після використання вміння гравець повертає маркер вміння неактивною стороною, показуючи, що вміння вже використане.

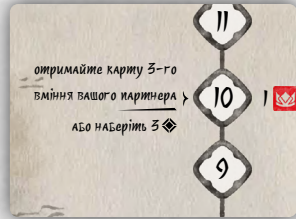
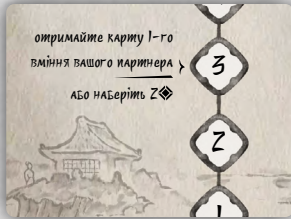


ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА Й ТЕРМІНИ



ОТРИМАННЯ ВМІНЬ ПАРТНЕРА

Досягнувши певних поділок (наприклад, «3» чи «10» треку на симетричній стороні поля партнерства), партнери зможуть отримати вміння один одного.

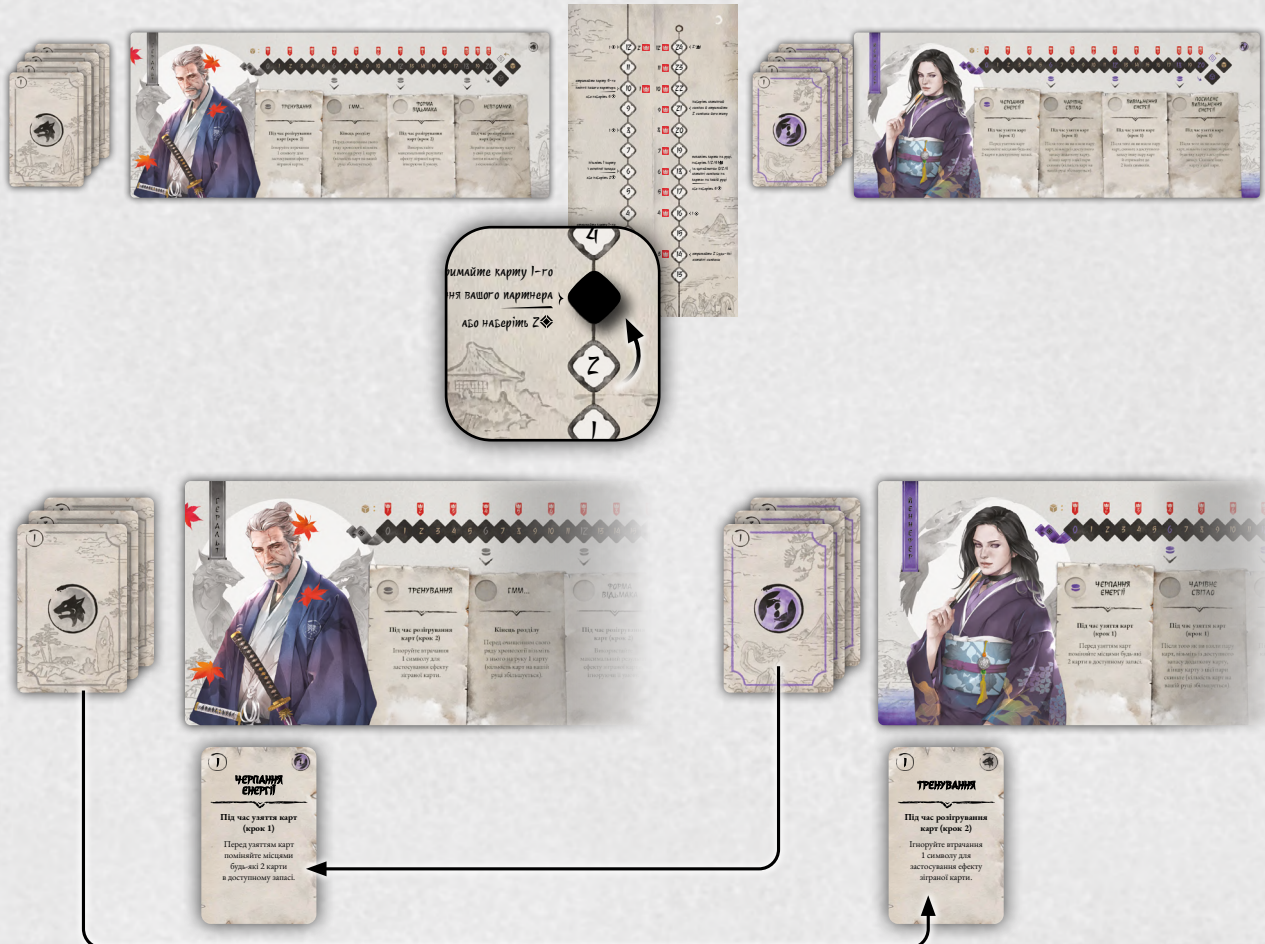


Коли гравець отримує вміння свого партнера, він бере відповідну карту вміння з його запасу й кладе її горілиць біля свого планшета як доступну для використання.

Використавши карту вміння, гравець перевертає її долілиць.

Приклад

Геральт і Йеннефер мають спільне поле партнерства, і після застосування ефекту чайної церемонії маркер переміщується на поділку «3» треку. Бонус цієї поділки — «Отримайте карту 1-го вміння свого партнера або наберіть 2 очки досвіду» — тепер доступний, і обидва гравці вирішують отримати карту вміння. Кожен бере закриту карту 1-го вміння свого партнера й кладе її горілиць біля своїх умінь, готових до використання. Докладніше про розігрування кроку чайної церемонії див. на с. 18.



Кожен розділ (раунд гри) складається з 3 ходів, а кожен хід із 3 кроків:

1. **Узяття карт**
2. **Розігрування карт**
3.  **Чайна церемонія**

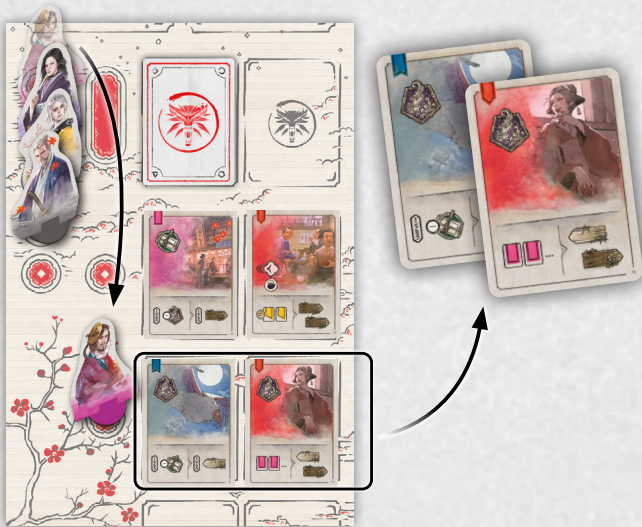
Наприкінці розділу гравці набирають очки, очищають свої ряди хронології та готуються до наступного розділу.



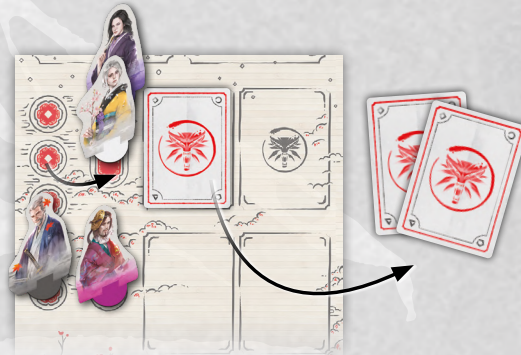
1. УЗЯТТЯ КАРТ

Дотримуючись порядку ініціативи (зверху вниз), гравці по черзі виконують ходи, беручи карти з доступного запасу на полі.

- Якщо це не ваш перший хід у грі, покладіть верхню (найближчу до основної колоди) пару карт дій горілиць у скид біля основної колоди.
- Потім перемістіть усі позostalі пари карт (якщо такі є) угору, заповнивши верхні комірки, і розкрийте нові карти дій, щоб заповнити порожні комірки.
- Гравець, чий персонаж займає найвищу позицію на треку ініціативи, переміщує свою фігурку навпроти будь-якої доступної пари карт дій і бере їх на руку. Потім наступний гравець вибирає свої карти й так далі.



Кілька гравців можуть вибрати найвищу пару карт (біля основної колоди) і кожен наступний гравець розміщуватиме свою фігурку нижче за інші фігурки, уже розміщені навпроти цієї пари. Розмістивши тут свою фігурку, гравець бере 2 карти з верху основної колоди.



Якщо в будь-який момент гри колода вичерпується, перетасуйте весь скид і сформуйте нову основну колоду.

Усі інші пари карт (крім найвищої) може вибирати лише один гравець. Вибравши таку пару, гравець розміщує свою фігурку навпроти неї.



Хоч найнижча позиція на треку ініціативи означає, що ви останні за порядком ініціативи, але вона дає свою перевагу — розмістивши на ній свою фігурку, ви відразу ж набираєте 1 очко досвіду.

Після того як усі гравці візьмуть карти, вони повертають фігурки своїх персонажів на трек ініціативи, але вже в новому порядку. Тепер переходьте до кроку розігрування карт.

2. РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

Кожен гравець вибирає 2 карти дій з руки. Вибравши карти, покладіть їх перед собою долілиць у відповідному порядку й дочекайтеся, поки інші гравці зроблять те саме.



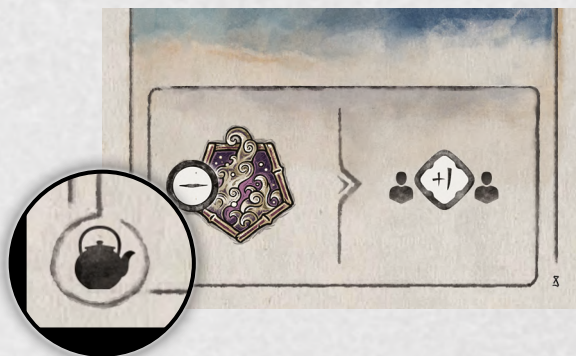
Після того як усі гравці виберуть карти, вони одночасно розкривають їх і додають у свій ряд хронології, застосовуючи будь-які ефекти (крім ефектів чайної церемонії) за порядком ініціативи.

На більшості карт символи зображені у верхній лівій частині карти. Ці символи можуть збігатися як з активними, так і з неактивними символами. Завдяки різним ефектам ви також можете збирати символи у вигляді жетонів символів.

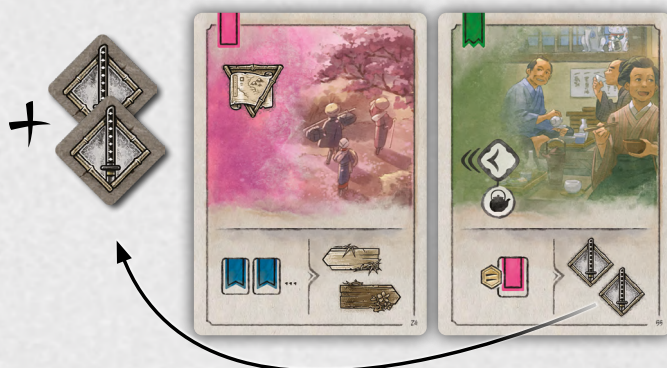
Багато карт дій мають ефекти (докладніше про них на останній сторінці цих правил).

- Стандартні ефекти застосовують після розігрування карт. Стандартні ефекти двох карт, щойно доданих у ряд хронології, застосовують один за іншим, починаючи з карти ліворуч.

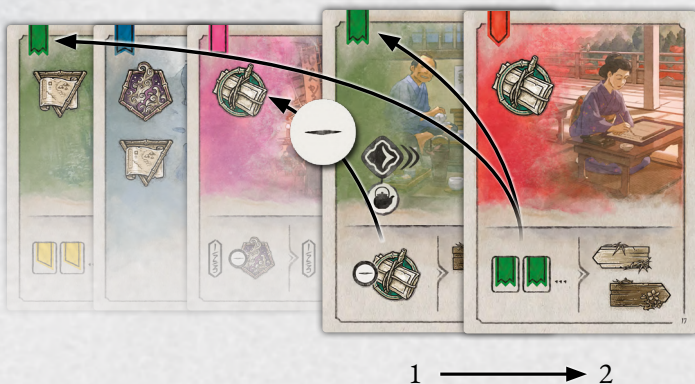
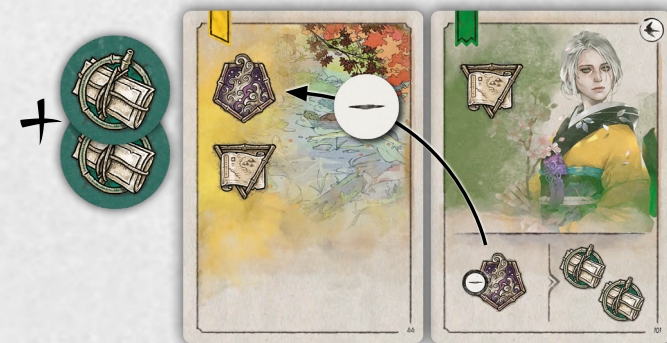
- На деяких картах зображено символи чайної церемонії та ефекти, які дають очки партнерства. Ці ефекти, позначені символом, застосовують під час наступного кроку — чайної церемонії.



- Якщо гравець отримує символи, то розміщує відповідні жетони ліворуч свого ряду хронології, створюючи таким способом власний запас жетонів.



- Якщо гравець повинен втратити символ, він може скинути жетон символу або накрити жетоном втраченого символу відповідний символ на будь-якій карті у своєму ряді хронології.



СТРУКТУРА ХОДУ

Ефекти на зіграних картах впливають на: символи в запасі, усі попередні карти в ряді хронології, а також на карту, на якій вони є. Наприклад, якщо ефект стосується неактивного символу й так відбувається, що відповідний символ є на цій карті, то гравець може застосувати його.

- Якщо гравець може застосувати ефект карти, то повинен застосувати його якнайповніше.

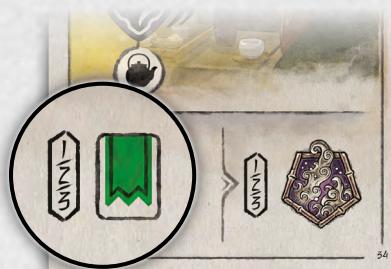
Приклад

Дослідження — неактивний символ поточного розділу. Гравець має у своєму запасі жетонів символ дослідження і грає карту з ефектом: «Утраťте 1/2/3 неактивні символи, щоб отримати 1/2/3 символи бою». Він скидає жетон із символом дослідження зі свого запасу, накриває символ дослідження на зіграній карті та отримує 2 жетони із символом бою і кладе їх у свій запас жетонів.



Більшість ефектів можна застосовувати лише один раз, але результат 1/2/3 деяких із них залежить від рівня виконання умови ефекту (щонайбільше 3). Тлумачення символів можна знайти в кінці цих правил.

Після того як усі гравці застосують ефекти зіграних ними карт, переходьте до кроку 3 «Чайна церемонія».



3. ЧАЙНА ЦЕРЕМОНІЯ

Під час кроку чайної церемонії гравці застосовують ефекти чайної церемонії з карт у своїх рядах хронології, починаючи з гравця на найвищій позиції треку ініціативи, і далі за порядком ініціативи:

- Застосуйте ефекти чайної церемонії карт дій, зіграних у цей хід;
- Перевірте, чи немає пари символів передавання чашки.

Кarti з ефектами чайної церемонії та символами передавання чашки дають змогу гравцеві набрати 1 очко партнерства. Це означає, що маркер партнерства переміщується на 1 поділку вгору треком партнерства. Ефект може додавати очки лише до одного або обох треків.

Відповідно перемістіть маркери партнерства. Обидва партнери отримують будь-які бонуси від тієї поділки треку, на яку перемістився маркер або через яку він пройшов.



ЕФЕКТИ ЧАЙНОЇ ЦЕРЕМОНІЇ НА КАРТАХ ДІЙ

Застосуйте ефекти чайної церемонії карт, зіграних у цей хід.



Утратьте 1 символ дослідження та додайте 1 очко партнерства до обох ваших треків партнерства.

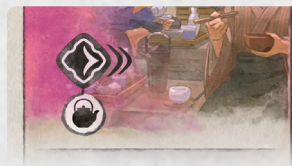


Виберіть партнера ліворуч або праворуч від вас. За кожну синю карту в його ряді хронології (щонайбільше 3) ви набираєте по 1 очку партнерства на спільному з ним треку партнерства.

ПЕРЕДАВАННЯ ЧАШКИ

Ці символи на карті дії можуть указувати на сусідніх гравців ліворуч або праворуч.

Пара відповідних символів утворюється, якщо на будь-яких позиціях у рядах хронології (двох партнерів) є символи передавання чашки, що вказують один на одного.



Передавання чашки праворуч



Передавання чашки ліворуч

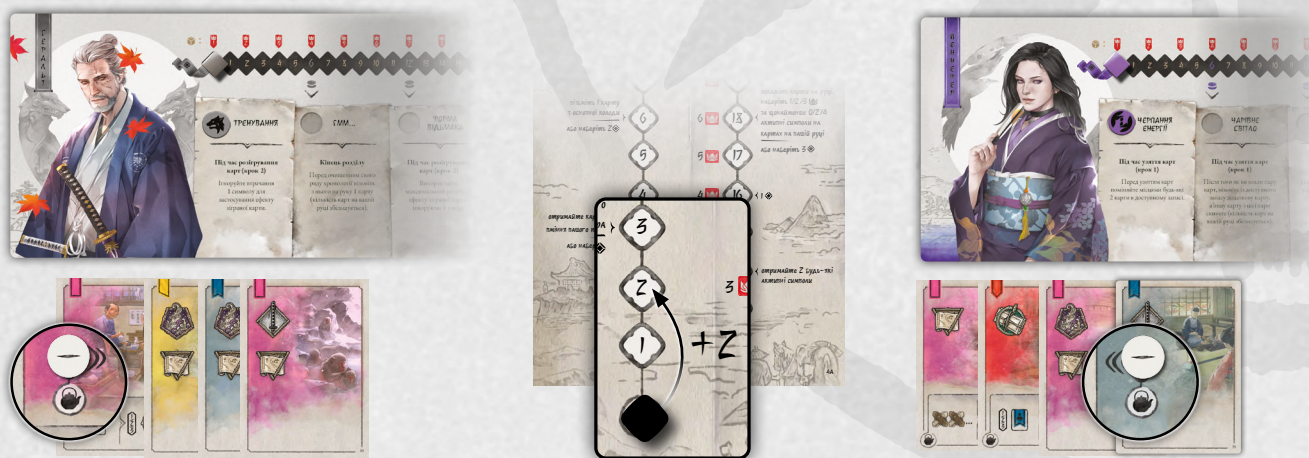
Якщо є пара таких символів, то обидва партнери накривають ці символи жетонами утрачених символів і набирають 2 очки партнерства, переміщуючи маркер на 2 позиції вгору на їхньому треку партнерства.

СТРУКТУРА ХОДУ



Приклад:

Два сусідні гравці (партнери) у цей хід зіграли карти з символами передавання чашки або вже мали їх у своїх рядах хронології з попередніх ходів. Ці символи не накриті жетонами втрачених символів і вказують один на одного.



Приклад (продовження):

Геральт і Йеннефер кладуть жетони втрачених символів на символи передавання і набирають 2 очки партнерства на спільному треку.

У свій хід гравець може створити кілька пар символів передавання чашки — з обома своїми партнерами або з одним. Якщо партнери мають пару символів передавання чашки, що вказують один на одного, то вони повинні застосувати їхній ефект.

Після завершення кроку чайної церемонії перемістіть маркер ходів на 1 поділку праворуч і починайте наступний хід. Після трьох ходів розділ завершується.

КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ

Після третього ходу розділ завершується, і гравці набирають очки досвіду та ПО.

НАБЕРІТЬ ОЧКИ ДОСВІДУ

Кожен гравець індивідуально перевіряє, яких активних символів у нього найбільше на картах дій у його ряді хронології та запасі жетонів. За кожен символ гравець набирає 1 очко досвіду.

НАБЕРІТЬ ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ

Потім кожен гравець набирає 1 ПО за кожен інший активний символ на картах дій у його ряді хронології та запасі жетонів.

Приклад

Магія (♂) і бій (♂) — активні символи.

Гравець А має 5 ♂ і 6 ♂ — він набирає 6 ♂ та 5 ♂,

Гравець Б має 8 ♂ та 2 ♂ — він набирає 8 ♂ та 2 ♂,

Гравець В має 4 ♂ та 4 ♂ — він набирає 4 ♂ та 4 ♂.

Якщо маркер ходів досягає кінця треку, переходьте до фінального підрахунок очок. Інакше переходьте до наступного розділу.

ОЧИСТЬТЕ РЯДИ ХРОНОЛОГІЇ

Гравці скидають усі жетони символів зі своїх запасів та втрачені символи.

Потім усі одночасно виконують наступний крок та одночасно розкривають вибрані карти:

- Після розділу I кожен гравець залишає собі будь-яку 1 карту зі свого ряду хронології, а інші скидає. Цю карту він кладе на початок свого ряду хронології для наступного розділу.
- Після розділу II кожен гравець залишає собі будь-які 2 карти зі свого ряду хронології, а інші скидає. Необов'язково залишати карту, вибрану після розділу I. Викладіть залишені карти в довільному порядку як перші зіграні карти наступного розділу.

Якщо будь-яка із залишених карт має стандартний ефект, який можна застосувати, негайно застосуйте його. Усі ефекти чайної церемонії ви застосовуєте під час наступного кроку чайної церемонії.

ПРИГОТУЙТЕСЯ ДО НАСТУПНОГО РОЗДІЛУ

Замініть карти з активними символами наступними, відповідно до карти розділу. Тепер можете починати перший хід наступного розділу.



ПЕРЕБІГ ГРИ

КІНЕЦЬ ГРИ

❶ Після розділу III гравці не скидають жодної карти з руки, ряду хронології та жетонів символів зі свого запасу жетонів. Тепер відбувається фінальний підрахунок для визначення переможця гри.

ПІДРАХУНОК ОЧОК ЗА ДОДАТКОВІ ЗАВДАННЯ

Кожен гравець вибирає один з неактивних символів у розділі III (вони зображені в нижній частині карти розділу). Він показує свої карти на руці й набирає по 1 ПО за кожну карту з вибраним символом.

— Приклад —

У розділі III дослідження та бій — це активні символи, а дипломатія та магія — неактивні символи.

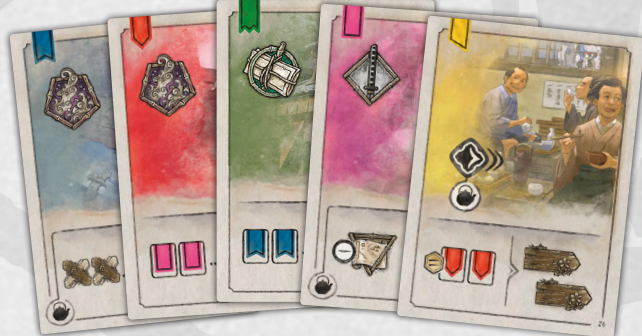


Гравець А



 Гравець А (Цірі) вибирає дипломатію і показує свої карти на руці. Гравець набирає 4 ПО.

Гравецъ Б



 Гравець Б (Геральт) вибирає магію і показує свої карти на руці. Гравець набирає 2 ПО.



ПЕРЕБІГ ГРИ

ПІДРАХУНОК ПО ЗА ОЧКИ ДОСВІДУ

Кожен гравець набирає ПО відповідно до останньої поділки, якої досягнув його золотий маркер досвіду на треку очок досвіду. Якщо гравець не набрав щонайменше 20 очок досвіду, він не набирає переможних очок (див. «Набирання очок досвіду» на с. 12). У наведеному прикладі гравець набирає 7 ПО.



ПІДРАХУНОК ПО ЗА ОЧКИ ПАРТНЕРСТВА

Кожен гравець дивиться на позицію маркерів на обидвох своїх треках партнерства й визначає, на якому з них маркер розташований на поділці з **меншим** значенням. Він набирає кількість ПО, зображену біля найдавшої поділки, якої досяг маркер.

Приклад

Гравець набирає 2 ПО.



ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ ГРИ

Переможцем оголошують гравця, який набрав найбільшу кількість ПО. У разі нічиєї за ПО перемагає гравець, що займає вищу позицію на треку ініціативи.



ГРА ВДВОХ І СОЛО-РЕЖИМ

Якщо ви граєте вдвох або соло, то використовуєте уявного суперника, якого називають Автомою. Вона не може перемогти, але взаємодіє з полем і картами. Автома використовує звичайний планшет персонажа й деякі його компоненти.

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННЯХ

Розміщуючи поля партнерств, підготуйте місце для Автоми.

Після того як гравці виберуть своїх персонажів, виберіть по 1 планшет для кожної Автоми в грі та підготуйте відповідні компоненти:

Компоненти Автоми



1 планшет
гравця



4 карти
вмінь



1 фігурка
(картонна)

Маркери досвіду

Не розміщуйте маркери досвіду на планшеті. Автома не набирає очок досвіду.

Маркери вмінь

Не розміщуйте маркери вмінь на планшеті. Автома не розблоковує і не використовує свої вміння.

Фігурка персонажа (картонна)

Фігурку розміщують на тій позиції треку ініціативи, яка зазначена на карті розділу.

Маркер переможних очок

Не розміщуйте його на треку переможних очок. Автома не набирає ПО.

5 початкових карт дій

Поверніть їх у коробку. Автома не має карт на руці.

4 карти вмінь

Покладіть їх долілиць біля поля.

- У грі вдвох вважайте, що Автома сидить між вами. Кожен гравець матиме своє спільне з нею поле партнерства. Розміщуючи поля партнерств асиметричними сторонами дороги, гравці вибирають, які поля вони покладуть між собою й Автомою. Між самими гравцями розмістіть випадкове поле партнерства.

Приклад

Приготування до гри **вдвох** (Автома грає за Геральта).



ГРА ВДВОХ І СОЛО-РЕЖИМ

- У грі в соло-режимі з вами гратимуть 2 Автоми. Одна «сидітиме» ліворуч від вас, а інша — праворуч. Розмістіть вибрані поля партнерств обабіч вашої ігрової зони. Не розміщуйте поле партнерства між Автомами.

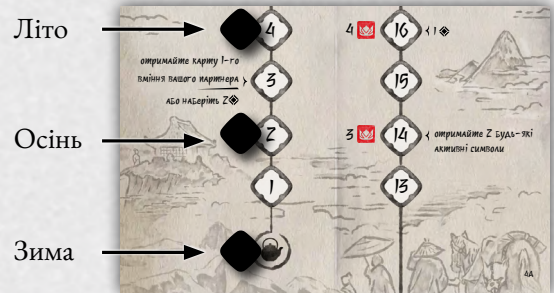
— Приклад —

Приготування до **соло-гри** (Автома грає за Геральта та Йеннефер).



Виберіть рівень складності й наберіть очки партнерства на обох треках:

- Літо (легкий) — 4 очки (отримуйте будь-які бонуси від пройдених поділок);
- Осінь (звичайний) — 2 очки;
- Зима (складний) — 0 очок.



ЗМІНИ В ПЕРЕБІГУ ГРИ

Автома — це автоматизований гравець, який бере й грає карти у свій ряд хронології, дотримуючись порядку ініціативи та набираючи очки партнерства.

УЗЯТТЯ І РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

Коли настає черга Автоми взяти карти, вона вибирає комірку за таким пріоритетом:

- пара карт з найбільшою кількістю активних символів;
- пара карт з вищої комірки в запасі;

- якщо в запасі немає карти дії з активним символом, Автома переміщується в комірку біля основної колоди й бере з неї 2 верхні карти. Відразу після взяття карт Автома грає їх у свій ряд хронології, ігноруючи будь-які її ефекти.

Примітка. Викладаючи карти, зіграні Автомою, стежте за їхньою правильною орієнтацією — символ передавання чашки праворуч повинен указувати на гравця, що сидить проти годинникової стрілки від Автоми. Пари завжди утворюються шляхом поєднання символів передавання чашки ліворуч і праворуч.

ГРА ВДВОХ І СОЛО-РЕЖИМ



Карти, узяті Автомою в цей хід



+



+



Приклад

Автома грає за Геральта. Вона бере зображені карти й додає їх у свій ряд хронології. Ефекти обох карт застосовують під час кроку чайної церемонії цього ходу. Автома розіграє зелену карту — вона ігнорує її звичайний ефект чайної церемонії та набирає по 1 очку партнерства на обох своїх треках. На рожевій карті зображено символ передавання чашки праворуч, який поки що не застосовують. Якщо гравець праворуч від Автоми (гравець за Цірі) грає карту з символом передавання чашки ліворуч, то набирає 2 очки партнерства на спільному з Автомою треку партнерства.

ЧАЙНА ЦЕРЕМОНІЯ

Під час кроку чайної церемонії поточного ходу, за порядком ініціативи, Автома застосовує ефекти чайної церемонії: вона ігнорує їхні умови й результати, а натомість набирає 1 очко партнерства на треках партнерств, спільних з іншими гравцями. Розіграйте пару відповідних символів передавання чашки за звичайними правилами.

Застосуйте всі ефекти чайної церемонії та розіграйте символи передавання чашки так само, як ви робили б це з іншим гравцем відповідно до порядку ініціативи.

КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ

Автома не набирає ані очок досвіду, ані ПО.

НАСТУПНИЙ РОЗДІЛ

Автома скидає всі карти зі свого ряду хронології.

КІНЕЦЬ ГРИ

Автома не набирає ніяких очок.

У грі вдвох перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї за ПО перемагає гравець, що займає вищу позицію на треку ініціативи.

У соло-режимі гравець перемагає, лише якщо набирає 35 або більше ПО.

ГЛОСАРІЙ

Додаткове завдання – 21

Ініціатива – 6

Карти дій – 7, 27

розігрування – 16

скидання – 20

узяття – 15

Карти розділів – 6, 11

Очки досвіду – 12, 22

Партнерство – 7, 14, 18

Підрахунок очок – 12, 20, 21, 22

Ряд хронології – 16, 20

Символи – 5

активні, неактивні – 6, 11

Уміння – 12, 13, 14

СТРУКТУРА ПЕРЕБІГУ ГРИ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- ◆ приготуйте карти розділу
- ◆ виберіть персонажів
- ◆ приготуйте поля партнерств



РОЗДІЛ I

- ◆ Зіграйте 3 ходи:



Узяття карт

- ◆ поповніть комірки
- ◆ візьміть карти за порядком ініціативи
- ◆ поверніть персонажів на трек ініціативи



Розігрування карт

- ◆ виберіть 2 карти з руки, розкрийте їх і зіграйте в ряд хронології
- ◆ застосуйте стандартні ефекти карт (крім ефектів чайної церемонії)



Чайна церемонія

- ◆ розіграйте карти з ефектами чайної церемонії
- ◆ розіграйте символи передавання чашки

Кінець розділу

- ◆ визначте головний символ
- ◆ наберіть очки досвіду
- ◆ наберіть переможні очки
- ◆ очистьте ряди хронології



РОЗДІЛИ II ТА III



КІНЕЦЬ ГРИ

- ◆ наберіть ПО за додаткові завдання
- ◆ наберіть ПО на треках досвіду
- ◆ наберіть ПО на треках партнерств



ЕФЕКТИ КАРТ ДІЙ

Карта з ефектом впливає на:

- саму себе;
- усі попередні карти в ряді хронології;
- усі символи в запасі жетонів.

Результат ефекту карти застосовують лише тоді, коли виконується його умова.

Умова може передбачати:

- наявність певного символу або карти певного кольору;
- втрату певного символу.

Гравець повинен завжди якнайповніше застосовувати ефект зіграної карти дії. Не можна взагалі не застосовувати ефект. Результат 1/2/3 деяких ефектів змінюється залежно від рівня виконання умови.

Якщо внаслідок ефекту треба вилучити будь-який символ, гравець вибирає будь-який відповідний символ, скидаючи жетон цього символу або накриваючи цей символ на картах жетонами втрачених символів.
Примітка. Якщо умова вимагає, щоб гравець мав точну кількість указаних символів або кольорів, а гравець має більше, то він не виконує умову.



Гравець виконує цю умову, перевіряє кількість карт дій зазначеного кольору в рядах хронології своїх партнерів. Гравець може вибрати будь-якого зі своїх партнерів і набрати відповідну кількість очок партнерства.

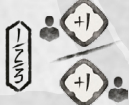


Приклад

Партнер ліворуч має 4 сині карти, а партнер праворуч — 3 сині карти. Гравець вибирає партнера ліворуч від себе й набирає 3 очки партнерства.



ЕФЕКТИ КАРТ ДІЙ

Умова	Опис	Результат	Опис
	Утратити символ (як-от дослідження).		Набрати по 1 очку партнерства на обох ваших треках партнерства.
	Утратити 1/2/3 символи (як-от дослідження).		Набрати 1/2/3 очки партнерства (залежно від рівня виконання умови) на вибраному треку партнерства.
	Утратити 1/2/3 неактивні символи.		Отримати 1/2/3 активні символи (залежно від рівня виконання умови), що відповідають шляху ліворуч.
	Мати у своєму ряді хронології 2 чи більше карт зазначеного кольору (як-от червоного).		Отримати 1/2/3 активні символи (залежно від рівня виконання умови), що відповідають шляху праворуч.
	Вибраний партнер повинен мати у своєму ряді хронології 1/2/3 карти зазначеного кольору (як-от зеленого).		Отримати 2 активні символи, що відповідають шляху ліворуч.
	Мати у своєму ряді хронології рівно 1 карту зазначеного кольору (як-от зеленого).		Отримати 2 активні символи, що відповідають шляху праворуч.
	Мати у своєму ряді хронології рівно 2 карти зазначеного кольору (як-от червоного).		Отримати по кожному 1 активному символу.
	Мати у своєму ряді хронології 1/2/3 карти зазначеного кольору (як-от зеленого).		Отримати 2 зображені символи (як-от 2 символи бою).
	Мати у своєму ряді хронології рівно 2 неактивні символи.		Отримати 1/2/3 зображені символи (залежно від рівня виконання умови).
	Мати у своєму ряді хронології 2 чи більше неактивних символів.		Отримати зображені символи: 1 дослідження, 1 магія та 1 бій.

