

ZAKLÍNAČ®

CESTA OSUDU

DIVOKÝ HON

ROZŠÍŘENÍ



PRAVIDLA HRY

AUTOŘI



Návrh hry

Łukasz Woźniak

Řízení projektu

Barnaba Drukala

Návrh grafiky

Dawid Bartłomiejczyk

Hlavní vývojáři

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Vývojáři

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski

Wojciech Wiśniewski

Ilustrace

Agata Skowronek

Katarzyna Przeździecka

Obecná koncepce a návrh grafiky, umělecký návrh herní podložky

Michał Długaj

Hlavní návrh grafiky

Łukasz Dudasz

Návrh grafiky

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

DTP

Michał Kulasek

UX a návrh figurek

Nika Bartkowska

Návrh figurek

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Příběh

Piotr Grzymiślawski

Korektura

Jarostaw Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Prodej

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Výroba a logistika

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Podpora pro zákazníky

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

HR

Aleksandra Banaszak

Hlavní herní testéři

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniejewski

Vizuální propagace hry

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

Korektura kampaně

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Alfieri, Hanna Schier,

David Ledesma Moraga,

Javier Rodriguez, Rémy Moreau,

Logan Wintgens, Emilien Sire,

Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,

Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,

Markus, Benjamin Dupont,

Christian Meneses, Bonnard Johnny,

Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED®

Vývoj produktu

Magdalena Dražek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Návrh grafiky

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Brand manažér

Gabriela Jaroszyńska

Manažér pro podporu v jednotlivých zemích

Satoru Homma

Kontrola věrnosti předloze

Marcin Batylda

Komunikace

Robert Malinowski
Paweł Burza

Vedení komunitní podpory

Dominika Burza
Beatrice Pancalli
Camille Nogueira
Ryan Schou
Maria Delgado de Torres
Marcin Momot
Alicja Kozera

Právní služby

Kinga Palińska

Testování hry

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

PR

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Piatkow-Gilewski

Producent

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Korektura

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Hlavní výtvarník postav

Dawid Kowal

Ilustrace

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

© 2024 CD PROJEKT S.A.

All rights reserved. CD PROJEKT,
the CD PROJEKT logo,

The Witcher and The Witcher Logo are trademarks
and/or registered trademarks of
CD PROJEKT S.A. in the US and/or other countries.

Hra zaklánač se odehrává ve světě, který ve své sérii
knih vytvořil Andrzej Sapkowski.

Úvod

Rozšíření Divoký hon nabízí nový příběh a nový herní prvek: jeden hráč proti mnoha hráčům. Jeden hráč se ujme role Divokého honu - elfů, kteří se zoufale snaží zachránit svůj domovský svět a pro které je zmocnění se Ciri poslední šancí. Ostatní hráči, zvaní hrdinové, vytvoří spolupracující tým, který se tomu snaží zabránit.

Toto rozšíření také nabízí sólo hru proti automatizovanému soupeři. Jde o Automu Divokého honu.

V průběhu hry bude Divoký hon posouvat své generály na stupnicích hrozby a odemykat jejich mocné vlastnosti. Hrdinové musí spolupracovat a hrát karty stejné barvy, aby je porazili a dobrali si karty oslabení generálů.

SHRNUTÍ

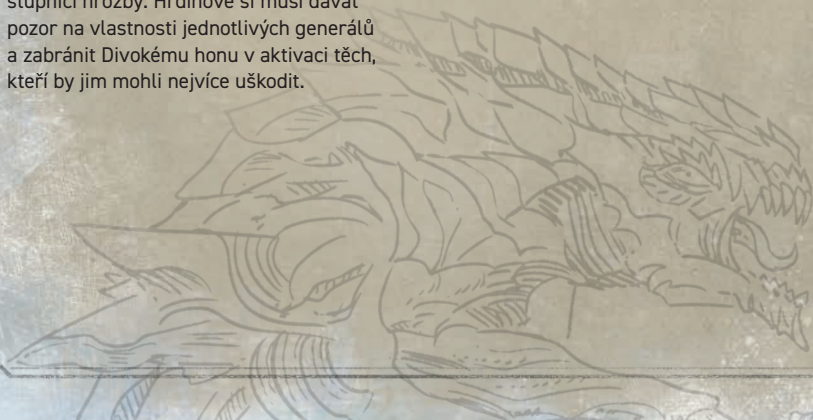
Tento příběh rozdělí hráče do dvou týmů: Divokého honu a hrdinů. Hrdinové získávají vítězné body () společně a na konci hry buďto vyhrají jako skupina, nebo vyhraje hráč Divokého honu

Divoký hon se projevuje jako běžný hráč - draftuje karty z nabídky podle pořadí iniciativy a hraje je na svou časovou osu. Na rozdíl od základní hry je v kroku umístění žetonu osudu pozice žetonu určena pouze symboly Divokého honu.

Na herní podložce generálů jsou 4 generálové a každý má svou vlastní stupnici hrozby. Hrdinové si musí dávat pozor na vlastnosti jednotlivých generálů a zabránit Divokému honu v aktivaci těch, kteří by jim mohli nejvíce uškodit.

Hrdinové mohou volně (a hlavně otevřeně) diskutovat svou strategii, společně rozhodovat o tom, které karty se budou draftovat a hrát a kdy aktivovat své schopnosti. Nesmějí si ovšem navzájem sdělovat karty ani sdílet jiné komponenty. Hrdinové získávají vítězné body jako skupina, ale každý hráč si stále individuálně sleduje své body zkušenosti podle běžných pravidel hry.

Při hraní rozšíření Divoký hon nepoužívejte žádné další moduly nebo komponenty z jiných rozšíření.



HERNÍ SOUČÁSTI



23 karet příběhu



1 herní podložka generálů



4 figurky generálů



6 počátečních karet



1 plán postavy Divokého honu



1 figurka Divokého honu



6 karet vedlejšího úkolu



1 přehledová karta



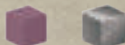
16 karet vlastností generála



16 karet oslabení generála



5 žetonů schopnosti



2 žetony zkušenosti (běžné a šedé)



Kartonová figurka postavy



1 figurka vítězných bodů



1 plán hráče sólo režimu

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle běžných pravidel základní hry.

1 UMÍSTĚTE HERNÍ PODLOŽKU NA STŮL

Umístěte herní podložku generálů hned vedle hlavní herní podložky přímo před hráče Divokého honu.

2 PŘÍBĚH DIVOKÉHO HONU

Pokud čelíte Divokému honu používejte karty příběhů, které jsou součástí tohoto rozšíření.

2A Umístěte balíček karet příběhu na určenou pozici na herní podložce.

2B Umístěte žetony osudu hned vedle karet příběhu. S tímto rozšířením nepoužívejte žetony cesty.

3 UMÍSTĚTE KARTY...

Zamíchejte hlavní balíček a umístěte ho na určenou pozici na herní podložce. Doplňte zásobu dostupných pozic dvojicemi karet.

- Pro hru 1, 2 a 3 hráčů jsou dostupné 4 pozice.
- Pro hru 4 a 5 hráčů je dostupných 5 pozic.

4 ...ŽETON EXTRA ZKUŠENOSTI...

Umístěte žeton extra zkušenosti vedle nejspodnější dostupné obsazené pozice.

5 ...A ŽETONY SYMBOLŮ

Umístěte žetony symbolů na stůl.

6 UYBERTE SI POSTAVU

Vyberte si postavu a postupujte s přípravou podle pravidel základní hry. Při hře se 2 nebo více hráčů si jeden z nich musí vybrat Divoký hon.

Při hře sólo si hráč vybere 1 postavu jako hrdinu a čelí Automě, která ovládá Divoký hon.

6



POČÁTEČNÍ
POŘADÍ
INICIATIVY

- Divoký hon
- Marigold
- Vesemir
- Yarpén
- Dijkstra
- Regis
- Geralt
- Yennefer
- Letho
- Ciri
- Triss



PŘÍPRAVA HRY

6A Postavy umístěte na stupnici iniciativy podle pořadí iniciativy.

6B Použijte ukazatel vítězných bodů Ciri a umístěte jej na pozici 0 na stupnici vítězných bodů (výjimka pro sólovou hru a hru 2 hráčů – umístěte žeton na pozici 9 na stupnici vítězných bodů). Umístěte bodovací figurku Divokého honu na pozici 0.

6C Divoký hon začíná hru se 6 kartami akcí ve své ruce a 5 ukazateli schopností. Umístěte 1 aktivní stranu nahoru na první schopnost zleva.

Umístěte 2 ukazatele zkušenosti na stupnici: běžný na pozici 0, a šedý na pravou stranu stupnice (podle pravidel základní hry jej považujte a přistupujte k němu jako ke zlatému ukazateli).

6D Použijte karty vedlejších úkolů z tohoto rozšíření namísto běžných karet. Vyberte si a použijte takovou stranu karty, která odpovídá počtu hrdinů.



7 PŘÍPRAVA PŘÍBĚHU

7A Rozdělte balíček vlastností generálů na 4 hromádky, z nichž každá odpovídá jednomu z generálů a z každé z nich umístěte 1 náhodnou kartu lícem nahoru na určené pozice v tomto pořadí: Immlerith (červená), Eredin (zelená), Nithral (modrá), Caranthir (žlutá) na herní podložce generálů.

7B Rozdělte balíček oslabení generálů na 4 hromádky, z nichž každá odpovídá jednomu z generálů. Zamíchejte každou zvlášť a umístěte je lícem dolů na určené pozice na herní podložce generálů.

7C Umístěte 4 figurky generálů na startovní pozice na herní podložce generálů.



DRAFTOVÁNÍ KARET, HRANÍ KARET

Hráči (hrdinové a Divoký hon) draftují a hrají karty podle běžných pravidel. Hrdinové mohou volně diskutovat svou strategii, zejména pokud jde o to, které karty zahrát.

Hraní za Marigolda

Když Marigold aktivuje svou 3. schopnost, ta část schopnosti odkazující na „všechny ostatní hráče“ se týká pouze Divokého honu.

Po kroku hraní karet hrajte další krok:

DIVOKÝ HON

Přízrační jezdí jsou plni neklidu. V tomto kroku se hráči střetnou v boji.

Během strategického ústupu budou mít hrdinové možnost se jim postavit koordinací svých útoků. Hraním karet jedné barvy donutíte generála ustoupit z boje... na chvíli.

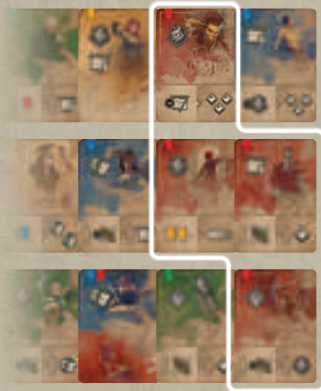
Poté, během posunu, Divoký hon přesune své generály nahoru na stupnici hrozby, aby získal větší moc.

STRATEGICKÝ ÚSTUP

Pokud 1/2/3/4 hrdinové (hráči, kteří nejsou Divoký hon) mají 2/3/4/5 karet ve stejné barvě mezi posledními 2 kartami na své časové ose, porazí generála odpovídajícího této barvě.

Hrdinové mohou během kroku Divokého honu porazit pouze 1 generála (pokud by jich mohli porazit více, vyberou si 1).

Příklad: 3 hrdinové mají dohromady 4 červené karty jako své poslední karty na časových osách. Imberith je poražen.



Porážka generála:

- vraťte generála zpět na startovní pozici na jeho stupnici hrozby (pokud se tam už nachází, nepřesouvejte ho),
- doberte si kartu oslabení z jeho hromádky a umístěte ji lícem nahoru vedle herní podložky. Později ve hře se hrdinové mohou společně rozhodnout umístit tuto kartu na spodek hromádky slabostí generála, aby využili její 1x za hru použitelný efekt.

POSUN

Přišel čas, aby Divoký hon začal jednat.

Hráč Divokého honu zkontroluje barvu posledních 2 karet na své časové ose a přesune příslušného generála (generály) za každou odpovídající kartu o 1 pozici nahoru na jejich stupnici hrozby. Každý pohyb vyhodnotte samostatně. **Pokud byla zahrána vícebarevná karta, Divoký hon si k přesunu vybere 1 generála pouze 1 z barev.**

Během pohybu generála může být aktivována řada bonusů:



Divoký hon získává 2 .



Pozice děsivé hrozby - dokud generál zůstává na těchto pozicích, je aktivní jeho karta vlastnosti s pasivní schopností.



Divoký hon získává 1 .



Praporec: pokud by se měl generál pohnout, ale už se nachází na nejvyšší pozici své stupnice hrozby, nehybejte s ním a Divoký hon získává 1 .

UMÍSTĚNÍ ŽETONU OSUDU

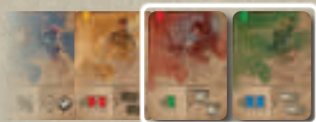
Žeton osudu s aktuálním číslem tahu je přiřazen jednomu z aktivních symbolů, kterého **má hráč Divokého honu nejvíce**. V případě shody žeton odložte stranou.

KONEC KAPITOLY

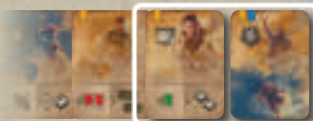
Po určení dominantního symbolu podle běžných pravidel získávají všichni hráči body zkušenosti jednotlivě za každý svůj nedominantní symbol.

Příklad posunu:

Divoký hon získává 2  a Eredinova vlastnost je nyní aktivní.



Divoký hon se rozhodne použít vícebarevnou kartu jako žlutou a pohne dvakrát Caranthirem: získává 1  z poslední pozice a ještě 1  navíc.



HRANÍ HRY

Divoký hon získává 1 vítězný bod za každý svůj dominantní symbol a navíc další vítězné body za každého hrdinu, který má méně dominantních symbolů (v závislosti na počtu hrdinů):

1	2	3	4
Hrdina	Hrdinové	Hrdinové	Hrdinové
0 	3 	2 	1 
	za každého	za každého	za každého

Hrdinové získávají 1 vítězný bod za každý dominantní symbol za:

- Hrdinu, který měl nejvíce dominantních symbolů,
- Hrdinu, který měl nejméně dominantních symbolů.

Pokud je ve hře pouze 1 hráč za hrdiny, získává  za symboly pouze jednou.

Příklad

Po 1. kapitole,  byl dominantním symbolem:

1. Divoký hon má 4 , Geralt má 6 , Ciri 4 , a Marigold 2 :

- Divoký hon získává 4  ze svých symbolů a další 2  za to, že má více  symbolů než Marigold,
- Hrdinové získávají 6  za Geraltovy symboly (má jich nejvíce) a 2  za Marigoldovy symboly (má jich nejméně).

2. Divoký hon má 4 , a Marigold má 2 :

- Divoký hon získává 4  ze svých symbolů a žádné další  protože je ve hře jen 1 hrdina,
- Hrdinové získávají 2  za Marigoldovy symboly.

KONEC HRY

Pouze 1 hrdina získává vítězné body za hrdiny podle stupnice bodů zkušenosti. Vyberte jednoho, který jich má nejvíce. Divoký hon získává tyto body v závislosti na své stupnici bodů zkušenosti.

Divoký hon a hrdinové získávají vítězné body za splnění svých vedlejších úkolů.

SÓLO REŽIM

Při hře proti Automě se řiďte pravidly pro sólo režim na straně 20 v pravidlech základní hry.

PŘÍPRAVA

Vyberte si libovolnou postavu jako svého hrdinu a připravte plán Automy Divokého honu.

Připravte hru a postupujte podle následujících pravidel specifických pro daný příběh.



Umístěte žeton vítězných bodů hrdinů na pozici 9 na stupnici vítězných bodů.

KONEC KAPITOLY

Nezískávejte žádné bonusy z efektů karet příběhu.



