

ZAKLÍNAČ[®]

CESTA OSUDU

TRISS A ZRNKO PRAUDY

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 Ostojński

Wojciech Wiśniewski

Ilustrace

Agata Skowronek

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 Grzymiśławski

Korektura

Jarostaw Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Obchod

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Výroba a logistika

Filip Buchalski

Szymon Fąferko

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 Rodríguez, 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 Drażek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Návrh grafiky

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Brand manažér

Gabriela Jaroszyńska

Manažér pro podporu v jednotlivých zemích

Satoru Homma

Kontrola věrnosti přelože

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 Platkow-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 Juszczak, 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 Łaskiewicz, 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 zaklínač se odehrává ve světě, který ve své sérii knih vytvořil Andrzej Sapkowski.

OBSAHUJE



1 plán postavy



Kartonová
figurka
postavy



Plastové
figurky postavy



4 ukazatele schopnosti



Ukazatele zkušenost



5 počátečních karet akcí



Vedlejší úkol



4 žetony
postavy



1 Plán Automy pro sólo režim



23 karet příběhu



16 karet záhad



1 kartonová figurka
Nivellena



1 plastová
figurka
Nivellena



1 žeton autority



1 žeton volby Nivellena



1 žeton odhodlání

NOVÁ POSTAVA

TRISS

PŘÍPRAVA

Při výběru postavy přidejte Triss do zásoby dostupných postav a postupujte podle běžných pravidel pro přípravu. Přidejte nový plán Automy do zásoby dostupných plánů pro sólo režim.

Drahá přítelkyně Geralta, Yennefer a Ciri. Triss je mocnou čarodějkou ovládající magii elementů a také odbornicí na alchymii, přestože trpí alergií na lektvary. Její teleportační schopnosti se budou velmi hodit.

Nechte se okouzlit jejími jedinečnými schopnostmi, které dokáží řádně zamíchat kartami ještě před jejich zahráním v kroku hraní karet.

HRANÍ HRY

Počáteční schopnost karet akce Triss: Ztratíte 2 neaktivní symboly, abyste získali 4 body zkušenosti.



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PŘÍBĚHU

ZRNKO PRAUDY

1-4
HRÁČI

Kdysi žil napůl člověk a napůl zvíře jménem Nivellen v nádherném domě plném tajemství a magie. A jednoho dne začali umírat lidé.

V tomto příběhu se hráči setkají s Nivellenem, tajemným pánem usedlosti. Budou interagovat buď s ním nebo s jeho kouzelným domem, aby se dozvěděli více o jeho skutečných motivech. Díky tomu snad budou schopni vysvětlit řadu zlověstných událostí. Má s tím Nivellen něco společného?

Nivellen, škodolibý hostitel, se objevuje na stupnici iniciativy a je třeba ho brát v úvahu při plánování svých příštích kroků. Nové karty záhad vás přiblíží k odhalení Nivellenova tajemství. Potýkání se s neznámým druhem magie znamená vždy volbu - udělat to, co je správné nebo prospěšné.

POČÁTEČNÍ POŘADÍ INICIATIVY

-  Dijkstra
-  Marigold
-  Yennefer
-  Triss
-  Yarpen
-  Regis
-  Ciri
-  Vesemir
-  Geralt
-  Letho

PŘÍPRAVA

Umístěte kartonovou figurku Nivellena pod všechny postavy na stupnici iniciativy.



Umístěte žeton volby Nivellena, žeton odhodlání a žeton autority v dosahu.

Během přípravy hry neumísťujte na plán žeton extra zkušenosti. Místo toho budou moci hráči získat žeton extra zkušenosti, pokud se budou nacházet pod pozicí vybranou Nivellenem při draftování karet.

Umístěte lícem dolů zamíchaný balíček karet záhad vedle herní podložky v blízkosti stupnice vítězných bodů.

Prohlédněte si karty záhad a odstraňte ty, které odpovídají postavám, které si hráči vybrali. Zamíchejte balíček a umístěte jej vedle herní podložky.

Příklad: *Hráči si vyberou hrát za Geralta, Marigolda a Ciri, takže se odstraní následující karty záhad:*



DRAFTOVÁNÍ KARET

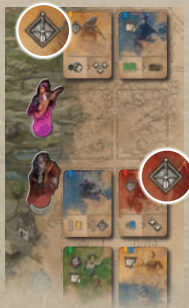
Před odkrytím nových karet akcí v prvním tahu (a poté na konci každé kapitoly) si doberte 2 karty záhad a umístěte je lícem nahoru vedle karet příběhu (jednu na každou stranu).



Každá karta záhad odpovídá jednomu z aktivních symbolů.

Tyto karty poskytují hráčům další výzvy a příležitosti k bodování. Na konci každé kapitoly jedna z karet záhad (odpovídající dominantnímu symbolu) poskytne další symboly.

Pokud je to Nivellenova iniciativa, umístěte ho na **nejnižší dostupnou pozici s libovolným aktivním symbolem na dvojici karet**. Pokud taková dvojice není k dispozici, umístěte ho na nejnižší dostupnou pozici.



Příklad:  a  jsou aktivní symboly. Existují 2 dvojice karet s aktivními symboly. Nivellen se umístí vedle nížeji položené z nich.

Nivellen draftuje dvojici karet na své pozici, ale místo zahrán je odhodí. Zkontrolujte, zda jsou na odhozených kartách akcí (ignorujte jejich efekty) libovolné aktivní symboly. Umístěte Nivellenův žeton volby na kartu příběhu odpovídající aktivnímu symbolu, kterého bylo více.

V případě shody (zejména pokud na odhozených kartách nebyly žádné aktivní symboly) otočte Nivellenův žeton volby a umístěte jej na kartu příběhu odpovídající výsledku.



Příklad: Nivellen draftoval a odhodil kartu s jedním . Umístil svůj žeton na kartu příběhu s .

Poté, co všichni hráči a Nivellen draftují své karty, získávají postavy na pozicích pod Nivellenem 1 bod zkušenosti.

Při přesunu postav zpět na stupnici iniciativy, zacházejte s Nivellenem jako s jakoukoliv jinou postavou. Zachová si svou relativní pozici.



UMÍSTĚNÍ ŽETONU OSUDU

Nivellenův žeton volby se počítá jako hlas jednoho hráče pro umístění žetonu osudu na příslušnou cestu. Vyhodnoťte libovolné shody podle běžných pravidel.

Po umístění žetonu osudu odstraňte Nivellenův žeton volby z karty příběhu a umístěte ho v dosahu herní podložky.

KONEC KAPITOLY

Po určení dominantního symbolu (ale před získáním vítězných bodů a bodů zkušenosti) vyhodnoťte kartu záhad **odpovídající dominantnímu symbolu**. Efekt druhé karty záhad je ignorován.

- Zkontrolujte podmínku karty záhad vztahující se ke kartám na časové ose a ignorujte žetony ztraceného symbolu na kartách (čtete je tak, jak jsou vytištěné).
- Hráč s nejvyšším počtem karet splňujících podmínku získává 2 dominantní symboly. **V případě shody získávají symboly všichni hráči ve shodě.**
- Odhodte karty záhad lícem nahoru.
- Doberte si další 2 karty záhad a umístěte je vedle karet příběhu (jednu na každou stranu).
- Pokračujte v získávání vítězných bodů a bodů zkušenosti.

Příklad:  byl dominantní symbol pro tuto kapitolu. Všichni hráči nyní zkontrolují podmínku karty záhad vedle  karty příběhu. Podmínka praví: Mít nejvíce karet bez symbolů.



Hráč A má na své časové ose 1 takovou kartu.



Hráč B má na své časové ose 2 takové karty. Karty se ztracenými symboly se do této podmínky nepočítají.

Žádný další hráč nemá na své časové ose karty bez symbolů. Hráč B získává 2 .

Po 1. kapitole získává hráč, který má nejvíce dominantních symbolů, jako odměnu za karty příběhu 1 ze 2 zvláštních žetonů, které mohou být použité na konci budoucích tahů.

- Žeton odhodlání - při získávání dominantních symbolů z karty záhad, odhodte tento žeton, abyste získali další 1/1/2/2 symboly, pokud hrajete hru s 1/2/3/4 hráči.



- Žeton autority - při počítání hlasů během kroku umístění žetonu osudu, odhodte tento žeton, abyste přidali 1/1/2/2 hlasů hráčů na svou stranu, pokud hrajete hru s 1/2/3/4 hráči.

