

◇ JÁTÉKSZABÁLY ◇

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



Kedves Olvasó!

Ha ezt olvasod, az azt jelenti, hogy elsajátítottad a betűk szavakká fűzésének képességét, és azt is, hogy valóban tanult ember vagy. Bizonyára jól ismered a Fél évszázad költészet című memoáromat és a benne szereplő történeteket, amelyek a híres Ríviai Geralthnak és társainak a megpróbáltatásait és szenvedéseit mondják el. Szerény véleményem szerint Geralthoz igen közel álltam, sőt talán én álltam a legközelebb.

Be kell vallanom, hogy sohasem lepődtem meg különösebben a csodálaton, amely a munkáimat övezi. Elvégre ez egy történet a sorsról, a szerelemről és a testvériségről, amelyet maga az élet írt. Én pedig, a költészet alázatos szolgája, csupán arra használtam a tehetségemet, hogy a világ minden tájáról érkező embereknek lehetőséget adjak kedves barátom, Geralt sorsának megismerésére.

A hírnévvel együtt azonban hamis mesék is szárnyra kaptak, amelyek aztán szájról szájra terjedtek, főleg olyanok által, akik veled ellentétben, kedves Olvasóm, kevésbé műveltek, és soha nem akarták megtudni a könyvemből, hogy mik az események valódi fejleményei. Érthető, hogy ezután az emberek elkezdték továbbadni, amit hallottak, gyakran szabadjára engedve a fantáziájukat.

Következésképpen ezek a történetek végül önálló életre keltek, eltorzultak és összekuszálódtak. Hallottam őket, miközben kocsmákat jártam, természetesen inkognitóban, hiszen egyáltalán nem törekszem a hírnévre. Ezek a történetek olyan képet festenek, mintha én vadásztam volna strigára Vizimában, hogy Vesemir, Triss Merigold és jómagam együtt egy ördeg nyomába eredtünk, és más efféle marhaságok. Először nagyon felbosszantott, és kész voltam vitába szállni bárkivel, aki szégyentelenül saját kedvére költötte át a történeteket. Azonban idővel egyre jobban szórakoztatott, és néha még a figyelmemet is lekötötte.

Vonakodva fékeztem azoknak az őszinte lelkesedését, akik szerették a történeteim kissé módosított változatait, így úgy döntöttem, hogy lejegyzem, amit hallottam, és időnként kisebb javításokat eszközöltem a tökéletlen történeteken, de elfogadtam a torzításokat és a különböző kitalációkat. Végül is nem bánom, amíg szórakozásból és szórakoztatásból történik.

Tehát, kedves Olvasóm, helyezd magad kényelembe, és engedd meg, hogy ismét meghívjalak egy utazásra a Fehér Farkas világába, annak új, nem mindennapi formájában.

A JÁTÉK LEÍRÁSA

A The Witcher: A végzet útja egy kompetitív 1–5 fős tablóépítő kártyajáték, amelyben mindegyikötök a Vaják-univerzum legikonikusabb történeteiben részt vevő karakterek egyikét testesíti meg. A játék során végrehajtott akcióitoktól függően a történet néha meglepő fordulatokat vesz, és a végkifejlet az eredeti kánontól eltérően végződhet.

A The Witcher: A végzet útja játékban ugyanannak a csapatnak a tagjai vagytok, azonban egymással versengve igyekeztek neveteket az előttetek álló történetben megörökíteni. Az lesz a győztes, akinek a legnagyobb befolyása lesz a történet eseményeire – őrá a történet főhőseként fognak emlékezni.

Válasszatok egy mesét, és derítsétek ki, hová vezet a végzetetek!

IMPRESSZUM

**Játéktervező**

Łukasz Woźniak

Projektvezető

Barnaba Drukała

Művészeti vezető

Dawid Bartłomiejczyk

Vezető fejlesztők

Michał Sprysak

Eryk Nowak

Fejlesztők

Franciszek Ostojki

Łukasz Szopka

Wojciech Wiśniewski

Vezető játékesztelők

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniewski

Illusztrátor

Agata Skowronek

Fő grafikai koncepció és látványvilág, valamint a szöveg játéktábla illusztrációinak felelőse
Michał Długaj

Fő grafikai tervező

Łukasz Dudas

Grafikai tervezők

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

Kiadványserkesztő

Michał Kulasek

Felhasználói élmény fokozása, valamint a figurák tervezője

Nika Bartkowska

A figurák tervezői

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Történetírók

Piotr Grzymiślawski

Szerkesztő

Jarostaw Wójcicki

Marketingesek

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Jolanta Jaworska

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Paweł Bożydaj

Mateusz Pachciarz

Értékesítők

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Gyártás- és logisztikavezetők

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Ügyfélszolgálati felelős

Katarzyna Majewska

Információs technológiai munkatársak

Łukasz Simiński

Tomasz Kozak

Emberi erőforrás

Aleksandra Banaszak

Videó készítők

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

A kampány lektorai

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™

Játékfejlesztők

Magdalena Drażek

Jan Rosner

Rafał Jaki

Művészeti vezető

Paweł Mielniczuk

Remigiusz Nowakowski

Brandmenedzser

Gabriela Jaroszyńska

Területi menedzser

Satoru Homma

Franchise és a háttértörténet tervezője

Marcin Batylda

Kommunikáció

Robert Malinowski

Paweł Burza

Közösségi menedzser

Dominika Burza

Beatrice Pancalli

Camille Nogueira

Ryan Schou

Maria Delgado de Torres

Marcin Momot

Alicja Kozera

Jogi tanácsadó

Kinga Palińska

Játékesztelők

Anna Dzitkowska

Kacper Ullmann

Közönségkapcsolatért felelősök

Radek Grabowski

Marta Piwońska

Michał Platkow-Gilewski

Producerek

Anna Czaplińska

Magdalena Darda-Ledzion

Luigi Annicchiarico

Korrektorok

Marcin Łukaszewski

Ryan Bowd

Alicja Zapalska

Łukasz Gręda

Vezető művész és szobrász

Dawid Kowal

Illusztrátorok

Anna Podedworna,

Przemysław Juszczyk,

Yama Orce, Adrian Smith,

Ala Kapustka,

Bartłomiej Gawet,

Bogna Gawrońska, Bryan Sola,

Diego De Almeida Peres,

Grafit Studio, Karol Bem,

Katarzyna Bekus,

Lorenzo Mastroianni,

Maciej Łaszkiwicz,

Manuel Castañón,

Marek Madej,

Nemanja Stankovic,

Sandra Chlewińska

© 2024 CD PROJEKT S.A.
Minden jog fenntartva. A CD PROJEKT név, a CD PROJEKT logó, a The Witcher és a The Witcher logó a CD PROJEKT S.A. védjegyei és/vagy bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A The Witcher játék az Andrzej Sapkowski által írt könyvek univerzumában játszódik.



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

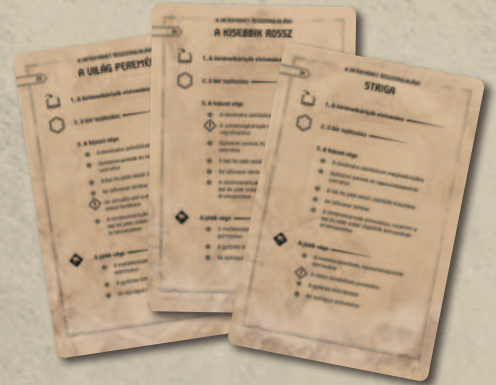
JÁTÉKELEMEK



1 szövet játéktábla



68 akciókártya



3 történetsegédlet-kártya



3 végzetjelő



1 extra tapasztalatjelő



2 útjelő

szimbólumjelölők



40 harc-jelő



40 varázslat-jelő



40 felfedezés-jelő



40 diplomácia-jelő



30 elveszett-szimbólum-jelő

5 játékos számára játékelemek (Geralt, Yennefer, Kökörcsin, Ciri, Vesemir) Minden készlet tartalmaz:



1 mellékületés-kártyát



1 játékosablát



5 kezdő akciókártyát



1 kartonfigurát



4 képességjelő



1 alap tapasztalatjelő



5 játékosjelőt – az egyiket győzelmipont-jelőként kell használni



1 arany tapasztalatjelőt

JÁTÉKELEMEK

Az EGYSZEMÉLYES játékmód játékelemei



5 automatábla az egyszemélyes játékmódhoz



2 egyszemélyes-játékmód-kártya



1 végzetjelölő az egyszemélyes játékmódhoz

A világ peremén történet játékelemei



23 történetkártya

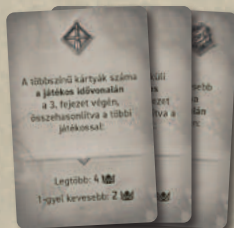


12 extra erőfeszítés-kártya

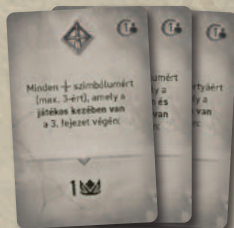
A striga történet játékelemei



23 történetkártya



12 titkosküldetés-kártya



6 küldeteskártya egyszemélyes játékmódhoz



4 követelmény-kártya



2 különlegesszimbólum-jelölő

A kisebbik rossz történet játékelemei



23 történetkártya



32 szövetségekártya



3 szövetségjelölő

SZIMBÓLUMOK

A játékban négy szimbólum fordul elő. Ezek a játékosakciók hatásait jelképezik. Különböző módon gyűjthettek szimbólumokat, de a legtöbbször úgy, hogy szimbólumos akciókártyát játszottok ki a saját tablótokba.



varázslat



diplomácia



felfedezés



harc

A szimbólumjelölőkkel tudjátok számon tartani azokat a szimbólumokat, amelyekhez a különböző kártyahatások, képességek vagy a történetek különleges képességei által juttok. A szimbólumok hatása egyaránt érvényesül, akár akciókártyán, akár szimbólumjelölőn található.

Bizonyos hatások érvényesítéséhez szimbólumot kell elveszítenetek. Ilyenkor eldobhattok egy szimbólumjelölőt a saját készletetekből, vagy használhatjátok az elveszettszimbólum-jelölőt, hogy letakarjátok egy megfelelő szimbólumot az idővonalatokon (a kártyablátokban) lévő egyik akciókártyán (a részleteket lásd a 15. oldalon).

TÖRTÉNETKÁRTYÁK



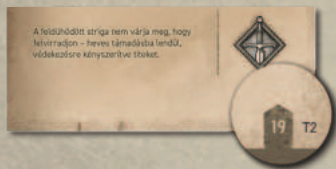
Minden történethez tartozik egy-egy pakli történetkártya.

Ezek egy részén (nem az összesen) haladtok végig minden alkalommal,

amikor az adott történetet játszatok el.

A történetkártyák 3 fejezetre (fordulóra) oszthatók a játszmat és tartalmaznak egy tematikus bevezetőt, illetve számos befejezést is.

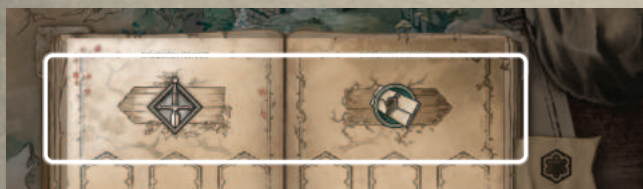
A történetkártyák számozottak: ez a jobb alsó sarokban látható. Számsorrendben kell tartani, és **nem szabad** megkeverni őket.



A történetkártyák szimbólumai

Minden fejezet (forduló) során szimbólumokat gyűjtötök; ezeknek 4 különböző típusa van.

A történetkártya meghatározza, hogy az adott fejezet során melyek az **aktív** szimbólumok.



Aktív szimbólumok – a négy szimbólum közül a történetkártyán szereplő két szimbólumot lehet gyűjteni a történet aktuális fejezetében.

Minden fejezet után az egyik (a domináns) győzelmi pontokat biztosít, a másik (a nem domináns) pedig tapasztalatpontokat ad.

A **nem aktív** szimbólumok sem győzelmi, sem tapasztalatpontokat nem biztosítanak.

Az aktív szimbólumok egy-egy nyílkonhoz tartoznak: az egyik balra, a másik pedig jobbra mutat.

A történetkártya alsó része megmutatja, hogy a következő fejezetben mely szimbólumok lesznek aktívak, így fel tudtok készülni a következő fejezetre.



A JÁTÉKELEMENK RÉSZLETEI

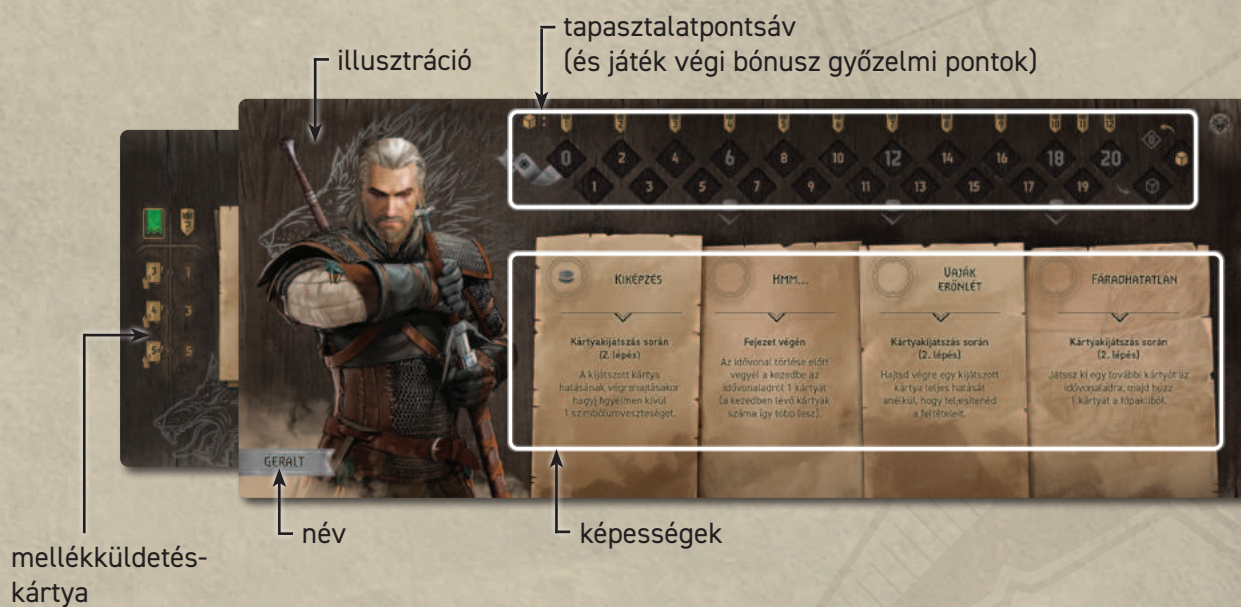
JÁTÉKOSTÁBLA

Minden játékos tábla tartalmazza a karakter illusztrációját, a nevét, a képességét és a tapasztalatsávot.

A sáv adott pontjait elérve elérhetővé válnak az adott képességek. A különböző képességeket játékként egyszer használhatjátok (lásd a 12–13. oldalon).

Emellett minden karakter rendelkezik egy mellékküldetés-kártyával (ez a játék végén győzelmi pontot érhet, a részleteket lásd a 19. oldalon), ezt a játékos tábla alá kell csúsztatni.

A mellékküldetések az egész játék során láthatók, és bárki szabadon megvizsgálhatja azokat.



AKCIÓKÁRTYA



A többszínű kártyák minden látható színű lobogóval egyidejűleg rendelkeznek.



Amíg valami másképpen nem rendelkezik, a többszínű kártyák minden szempontból minden látható színnel rendelkeznek.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1 HELYEZZÉTEK A SZÖVET JÁTÉKTÁBLÁT A JÁTÉKTÉR KÖZEPÉRE

A szövet játéktábla foglalja magába a fő játékkeret. Mindannyian biztosítsatok magatok előtt elegendő helyet a játékosablakok és az idővonalatok (azaz az egy fejezethez kijátszott akciókártyáitokból álló tablók) számára. Emellett pedig biztosítsatok helyet a történetfüggő játékelemek számára is.

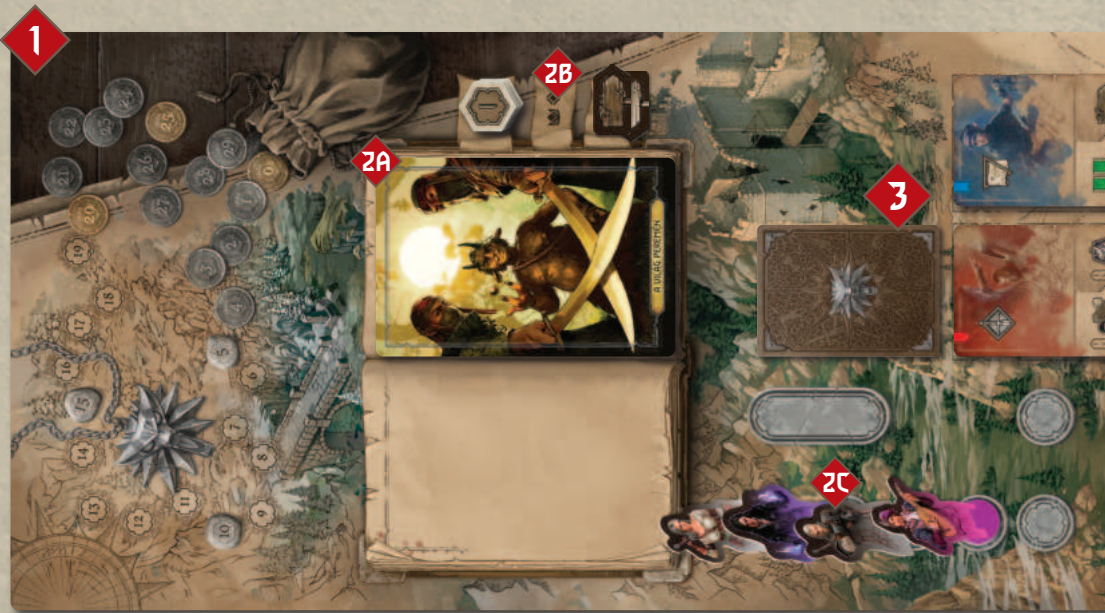
2 VÁLASSZATOK TÖRTÉNETET

Az alapjáték három történetének bármelyikét választhatjátok. Minden történetnek meghatározott nehézségi szintje van, ez megtalálható ebben a szabálykönyvben az adott történet leírásánál. A nehézségi szint az adott történethez tartozó különleges szabályok összetettségére utal. A  a legegyszerűbb, a  pedig a legbonyolultabb.

2A Helyezzétek a történetpaklit a szövet játéktáblára, a számára kijelölt mezőre a borítóval felfelé, mintha egy könyvet kezdenétek olvasni.

2B Helyezzétek a végzet- és útjelölőket a történetkártyák mellé. Helyezzétek a III-as végzetjelölőt alulra, fölé a II-es jelölőt, felülre pedig az I-es jelölőt.

2C A történet meghatározza a kezdeményezéssávon a játékosrendet. A karakterek kiválasztása után helyezzétek a kartonfigurátokat a kezdeményezéssávra: a legmagasabb értékű karakter kerül legközelebb a történetkártyához, a többiek pedig csökkenő sorrendben következnek.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Azt javasoljuk, hogy a gördülékenyebb bevezető játékhoz, illetve amikor új játékosoknak tanítjátok a játékot, válasszátok A világ peremén történetet, azonban hagyjátok figyelmen kívül az extra erőfeszítéskártyákhoz, illetve a mellékküldetésekhez tartozó szabályokat.

3 KÉSZÍTSETEK ELŐ A KÁRTYÁKAT...

Keverjétek meg az akciókártyák főpakliját és helyezétek képpel lefelé a szövet játéktáblára, a számára kijelölt mezőre. Majd húzzatok a pakliból kártyapárokot, és föntről lefelé haladva helyezétek azokat az újabb sorokba képpel felfelé. Ez az elérhető akciókártyapárok készlete.

- 1, 2 és 3 játékos esetén 4 sor áll rendelkezésre.
- 4 és 5 játékos esetén 5 sor áll rendelkezésre.

4

...AZ EXTRA TAPASZTALATJELÖLÖT...

Helyezétek a szövet játéktáblára az extra tapasztalatjelölőt a legelső elérhető sor mellé.

- 1, 2 és 3 játékos esetén a negyedik sorba.
- 4 és 5 játékos esetén az ötödik sorba.

5

...ÉS A SZIMBÓLUMJELÖLÖKET

Helyezétek a szimbólumjelölőket a játéktérre, mindenki számára könnyen elérhető helyre.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

6 VÁLASSZATOK KARAKTERT

1. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb olvasta valamelyik Vaják-regényt, a többiek pedig az óramutató járásával megegyező irányban következnek.
2. Keverjétek meg a játékosláblákat képpel lefelé. Osszatok 2-t a kezdőjátékosnak, nézze meg mindkettőt, válasszon egyet,

amelyet megtart, a másikat pedig helyezze vissza az elérhető készletbe.

3. A következő játékos is tegyen ugyanígy, és így tovább. 5 játékos esetén az utoljára sorra kerülő játékos a megmaradt karaktert kapja meg.
4. Vegyétek magatokhoz a megfelelő játékelemeket az alábbiak szerint.

JÁTÉKOSELEMEK

Miután kiválasztottátok a karaktereket, készítsétek elő a karakterek játékelemeit:

1 TAPASZTALATJELŐLŐK

Az alap tapasztalatjelölőt helyezétek a játékosláblatok tapasztalatpontosávjára, a 0-s mezőre. Az arany tapasztalatjelölőt helyezétek a sáv jobb oldalán jelzett mezőre.

2 KÉPESSÉGJELŐLŐK

Az 1-est helyezétek balról az első képességre, aktív oldallal felfelé (amelyiken az ikon látható), ami azt jelzi, hogy ez a képesség a játék elejétől elérhető. A maradék 3 jelölőt helyezétek a játékosláblatok mellé.

3 A KARAKTEREK KARTONFIGURÁI

Helyezétek ezeket a kezdeményezésásvra a szabálykönyvben, az adott történet kezdeténél szereplő sorrendben.

4 JÁTÉKOSJELŐLŐK

Helyezétek az egyik játékosjelölőt győzelmipont-jelölőként a győzelmipontsáv 0-s mezőjére. A többi játékosjelölőkre addig nem lesz szükség, amíg egy szabály nem hivatkozik rájuk.

5 5 KEZDŐ AKCIÓKÁRTYA

Ezekkel a kezdőkártyákkal a kézben kezditek a játékot.

6 MELLÉKKÜLDETÉS-KÁRTYA

Csúsztassátok a mellékküldetés-kártyákat a játékosláblatok alá képpel felfelé.

10



kezdeményezésásv



győzelmipont-sáv



7 A TÖRTÉNET ELŐKÉSZÍTÉSE

Készítsétek elő a választott történetet a hozzá tartozó részben olvasható részletek szerint (lásd a 23–27. oldalon).

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK ÉS KIFEJEZÉSEK

JÁTÉKMENET

A történetkártyák alkotják a játék központi részét, ezek vezetnek végig benneteket a 3 fejezeten, a fejezetek pedig 3-3 körön át tartanak.



A kártyák megfordítása után elolvassátok majd a rajtuk szereplő történetet, végrehajtatok a **hatásaikat**, a történet pedig a különböző epilógusok egyikével ér véget.

Minden fejezetben az akciókártyák kijátszásával és a megszerzett jelölőkkel szimbólumokat gyűjtötök. A szimbólumok közül mindig kettő aktív, ezeket lehet megszerezni az adott fordulóban: ezek közül az egyik a világos, balra mutató nyílon, a másik pedig a sötét, jobbra mutató nyílon látható.



Példa az aktív szimbólumokra

A nyilakon nem látható szimbólumokat nem aktív szimbólumoknak (☒) nevezzük. Bár ezek nem biztosítanak közvetlen előnyt, a kártyahatások vagy a játékosképességek által használhatók.



nem aktív szimbólum



nem aktív szimbólumok az előző példában

A fejezet végén az aktív szimbólumok egyike domináns szimbólummá válik (az, amelyet a többségetek kijátszott), amely győzelmi pontokat biztosít, befolyásolja a történet alakulását és a különleges szabályokat. A másik szimbólum nem domináns szimbólummá válik és tapasztalatpontokat biztosít, amelyekkel feloldhatjátok a különleges képességeiteket, valamint a játék végén győzelmi pontokat biztosítanak számotokra.

A játék a történetpakli felső kártyájának megfordításával kezdődik. Ez tartalmazza a bevezetést.



A bevezetés elolvasása után elképzelhető, hogy a szabálykönyvből el kell olvasnotok a történethez tartozó további különleges szabályokat.

Miután végeztetek ezzel, fordítsátok meg a következő (vagy a kijelölt) kártyát ugyanúgy, ahogyan egy könyvben lapoznátok.



Egyes történetek a különleges szabályaikra hivatkozhatnak. Ilyen esetben kövessétek a történethez tartozó szabályok leírását és segédletkártyáját.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK ÉS KIFEJEZÉSEK

GYŐZELMI PONTOK SZERZÉSE

Minden alkalommal, amikor győzelmi pontot kaptok (👑), mozgassátok a győzelmpont-sávon a jelölőket ugyanannyi értéknyit.



TAPASZTALATPONTOK SZERZÉSE



Minden alkalommal, amikor tapasztaltpontot kaptok (👑), mozgassátok a tapasztaltpontsávon a jelölőket ugyanannyi értéknyit.



Amikor elértek egy új képességmezőt, vagy áthaladtok azon, helyezzetek egy képességjelölőt a képességre, aktív oldallal felfelé (az ikonos oldal legyen felül). Ez a képesség innentől elérhető a számotokra.



Amikor eléritek a 20-as tapasztaltpont-mezőt, megkapjátok az arany tapasztaltpont-jelölőket, amelyet helyeztetek a tapasztaltpontsáv 0-s mezőjére.



A játék további részében ezzel az arany tapasztaltpont-jelölővel kell a megszerzett tapasztaltpontjaitokat nyomon követni. Ez semmilyen módon nincs hatással a képességeitekre, **a játék végén** azonban további győzelmi pontokat biztosít.



Ha az arany tapasztaltpont-jelölővel is eléritek a 20-as tapasztaltpont-mezőt, a jelölő már nem mozog tovább. A játék további részében nem szerezhetek további tapasztaltpontot.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK ÉS KIFEJEZÉSEK

A KARAKTEREK KÉPESSÉGEINEK HASZNÁLATA

A játékot egy elérhető képességgel kezditek (balról az elsővel).



Minden képesség kizárólag egyszer használható a játék folyamán, a képesség leírása pedig azt is meghatározza, hogy mikor.

Ha többen egyszerre szeretnétek végrehajtani az egyik képességeteket, akkor azt egyidejűleg megtehetitek. Ha bármilyen oknál fogva fontos a képességek végrehajtási sorrendje, hajtsátok végre a kezdeményezésáv sorrendje alapján.



kezdeményezésáv

Miután használtok egy képességet, fordítsátok meg a hozzá tartozó képességjelölőt képpel lefelé, a nem aktív oldalára, ezzel jelezve, hogy a képességet már használtátok.



EGY KÖR MENETE

Minden fejezet (forduló) 3 körből áll, és minden körben 3 lépést kell végrehajtani:

1. Kártyaválasztás
2. Kártyakijátszás
3. A végzetjelölő lehelyezése

Bizonyos történetek módosíthatják a felsorolt lépéseket. Az eltérések leírása mindig az adott történet szabályleírásában található.

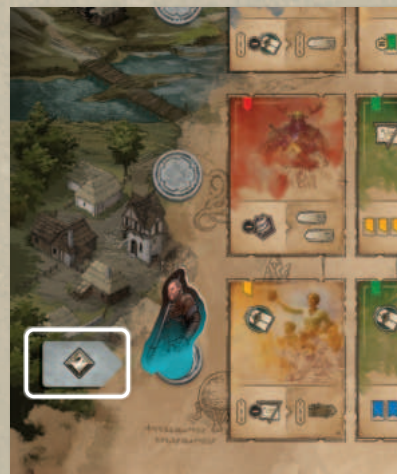
Egy fejezet végén történetkártyákat kell elolvasni, még mielőtt a következő fejezet elkezdődne. Kövessétek figyelmesen az utasításokat.

A legfelső mezőt többen is választhatjátok, és minden további játékos helyezze a kartonfiguráját a legutóbb odahelyezett figura alá. Miután ide helyeztek kartonfigurát, húzzatok 2 kártyát a főpakli tetejéről, és vegyétek a kezetekbe azokat.



Ha elfogy a főpakli, keverjétek meg a dobópakliban lévő összes kártyát, és alkossatok belőlük egy új főpaklit.

Az összes többi mezőt kizárólag egyetlen játékos választhatja. Ezekhez a mezőkhöz a mellettük található 2 képpel felfelé lévő kártya tartozik.



1. KÁRTYAVÁLASZTÁS

A kezdeményezési sorrendet fentről lefelé követve kerültek sorra, és az elérhető kínálatból kártyákat választotok magatok számára.

- Amennyiben nem a játék első körére kerül sor, távolítsátok el a legfelső akciókártyapárt képpel felfelé a főpakli melletti dobópakliba.
- Ezt követően a kínálatban maradt összes kártyapárt csúsztassátok feljebb (amennyiben maradt), ameddig csak lehet, feltöltve az üres helyeket, a megüresedő helyekre pedig húzzatok új akciókártyákat, így feltöltve a rendelkezésre álló kínálatot.
- A kezdeményezéssávon legfelül lévő játékos mozgassa a kartonfiguráját egy tetszőleges, még elérhető mezőre, és vegye kézbe az ott lévő akciókártyákat. Ezt követően a következő játékoson a sor, és így tovább.



A legelső mezőhöz egy bónusz is tartozik: amennyiben valaki ide helyezi a kartonfiguráját, azonnal kap egy tapasztalatspontot (bizonyos történetek módosítják ezt a szabályt).

Miután mindannyian választottatok kártyákat, helyezétek vissza a kartonfiguráitokat a kezdeményezéssávra, megtartva az új sorrendet.

Ezt követően a kártyakijátszás lépés következik.



2. KÁRTYAKIJÁTSZÁS

Mindannyian válasszatok a kezetekben lévő kártyáitok közül 2-2-t. Miután kiválasztod a kártyáidat, helyezd azokat az általad megválasztott sorrendben magad elé képpel lefelé, és várd meg, hogy a többiek is végezzenek ezzel.



Miután mindannyian kiválasztottátok a kártyákat, fedjétek fel egyszerre, és helyezzétek az idővonalatokba, végrehajtva a hatásokat.

A legtöbb kártya bal felső részén szimbólum látható. Ezek a szimbólumok megegyezhetnek a történetkártyán látható aktív szimbólumokkal, de nem aktív szimbólumok is lehetnek. Szimbólumokat a különböző hatások által, szimbólumjelölőként is gyűjthettek.

Számos akciókártya rendelkezik valamilyen hatással (a hatások részletei ennek a szabálykönyvnek az utolsó oldalán található).

- Az **aktuálisan idővonalra helyezett** kártyák hatásait balról jobbra haladva, egyesével kell végrehajtani.



1 → 2

- Ha szimbólumhoz jutsz, helyezz egy azzal megegyező szimbólumjelölőt a saját idővonalad bal oldalára: itt található a saját jelölőkészleted.



- Ha szimbólumot kell elveszítened, eldobhatod egy megegyező szimbólumjelölődet, vagy használj egy elveszettszimbólum-jelölőt, hogy letakarj egy adott szimbólumot az idővonalad egyik kártyáján.



- A kijátszott kártyák hatásai befolyásolják a jelölőkészletben lévő szimbólumokat, az előzőleg idővonalra kijátszott összes kártyát, illetve azt a kártyát, amelyen a hatás szerepel. Például, ha egy hatás nem aktív szimbólumra hivatkozik, és a megfelelő szimbólum magán a hatást tartalmazó kártyán szerepel, használhatod azt.



- Ha végre tudod hajtani egy kártya hatását, a lehető legteljesebben végre kell azt hajtani.

A legtöbb hatás egyszer használható, de az 1-3 többszöröző hatás eredménye függ a feltétel teljesítésétől (legfeljebb 3-szor). Az ikonok összefoglalója a szabálykönyv végén található.



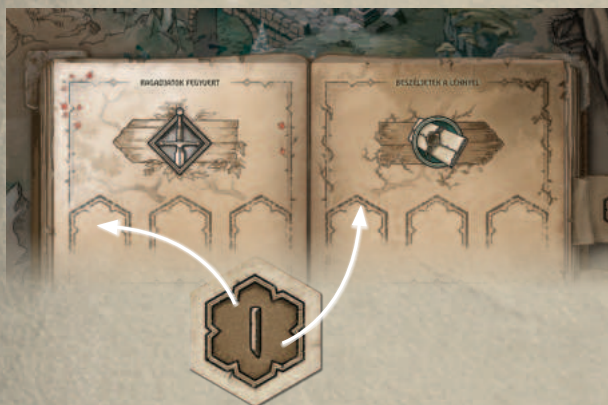
Miután mindannyian végrehajtottátok a kijátszott kártyák hatásait, haladjatok tovább a 3. lépésre.



3. A VÉGZETJELŐLŐ LEHELVEZÉSE

Az alapján, hogy együttesen milyen szimbólumokat gyűjtöttetek, az aktuális kör számával megegyező végzetjelölőt kell az egyik aktív szimbólumhoz helyezni. Az alábbiak alapján a bal vagy a jobb oldali utat kell választanotok:

- Számoljátok össze, hogy a saját akciókártyáitokon és szimbólumkészletekben melyik aktív szimbólumból mennyivel rendelkeztek, majd mondjátok meg a többieknek, hogy melyik szimbólumból rendelkeztek többel.
- Ha valakinek mindkét szimbólumból ugyanannyi van, az döntetlennek számít.
- A végzetjelölőt ahhoz a szimbólumhoz kell helyezni a történetkártyára, amelyből összességében több többségetek van. Ha döntetlen alakul ki, akkor a körben ne helyeztetek le végzetjelölőt, tegyétek félre a következő fejezet kezdetéig.



A bal oldali történetkártyával megegyező szimbólumokra a ikon hivatkozik, a jobb oldali történetkártyára pedig a ikon.

A következő példában a a bal oldali úthoz, a pedig a jobb oldali úthoz tartozik.

1. példa

Az 1-es játékosnak 3 és 0 szimbóluma van, ami többséget jelent.

A 2-es játékosnak 1 és 2 szimbóluma van, ami többséget jelent.

A 3-as játékosnak 1 és 2 szimbóluma van, ami többséget jelent.

Így tehát az 1-es játékosnak a 2-es és 3-as játékosnak pedig többsége van. Mivel két játékosnak is többsége van, a végzetjelölőt a **jobb oldali útra** kell helyezni.



2. példa

1-es játékos : 2 , 3

2-es játékos : 2 , 1

3-as játékos : 4 , 1

4-es játékos : 0 , 5

Az 1-es és 4-es játékosnak többsége, a 2-es és 3-as játékosnak pedig többsége van. Mivel a többségek tekintetében döntetlen alakult ki, a végzetjelölőt **félre kell tenni**.



3. példa

1-es játékos : 4 , 5

2-es játékos : 4 , 4

3-as játékos : 6 , 2



Mivel az 1-es és 3-as játékos különböző többséggel bírnak, a 2-es játékosnál pedig döntetlen alakult ki, a végzetjelölőt **félre kell tenni**.







EGY KÖR MENETE

2 fős kivétel

2 fős játék során a végzetjelölő lehelyezésénél (és kizárólag ilyenkor) a szövet játéktáblán maradt összes akciókártyát vegyétek úgy, mintha egy 3. játékoshoz tartozna. Számoljátok össze a kártyákon lévő szimbólumokat (a hatásuk használata nélkül), majd ezt is figyelembe véve helyezzétek le a végzetjelölőt.

1-es játékos : 1 , 2 

2-es játékos : 3 , 0 

A képpel felfelé lévő kártyák szimbólumai: 0 , 1 



A végzetjelölőt a **jobb oldali útra** kell helyezni.



EGY FEJEZET VÉGE

A harmadik kör után a fejezet véget ér.

GYŐZELMI PONTOK ÉS TAPASZTALATPONTOK SZERZÉSE

Határozzátok meg a domináns szimbólumot: az lesz a domináns szimbólum, amelyiknél több végzetjelölő van. A másik lesz a nem domináns szimbólum.



Ha mindkét szimbólumnál ugyanannyi végzetjelölő van, az lesz a domináns szimbólum, ahol nagyobb értékű végzetjelölő van.

Abban a ritka esetben, ha egyetlen végzetjelölőt sem helyeztetek le a fejezet során (mindhárom körben döntetlen alakult ki), a kezdeményezéssávon legfelül lévő játékos döntse el, hogy mi legyen a domináns szimbólum. Nem kell, hogy azt a szimbólumot válassza, amelyből a legtöbbel rendelkezik.

Mindannyian 1-1 győzelmi pontot kaptok minden egyes domináns szimbólumotok után – az idővonalatokon lévő kártyákon látható és a jelölőkészletekben lévő szimbólumokat egyaránt figyelembe kell venni.

A nem domináns szimbólumaitok után pedig 1-1 tapasztalatpontot kaptok.

A diplomácia a domináns, a harc pedig a nem domináns szimbólum. Ez a játékos 4 diplomácia- és 3 harcszimbólummal rendelkezik.



4 győzelmi pontot és 3 tapasztalatpontot kap.

ÚTJELÖLŐK SZERZÉSE

Aki a bal oldali történetkártyához tartozó szimbólumból a legtöbbel rendelkezik, megkapja a bal oldali útjelölőt. Döntetlen esetén a magasabb kezdeményezésű játékos kapja meg. Hasonlóképpen kell eljárni a jobb oldali útjelölővel is.

Ezek a jelölők bónuszt biztosítanak a birtokosuknak, a részletek a történetkártyákon szerepelnek.



AZ IDŐVONALAK TÖRLÉSE ÉS KÁRTYÁK MEGTARTÁSA A KÖVETKEZŐ FEJEZETRE

Dobjátok el az összes jelölőtöket (mind a szimbólum-, mind az elveszettszimbólum-jelölőt) a készletekbe.

Hajtsátok végre a következő lépéseket egyidejűleg, majd fedjétek fel a kiválasztott kártyá(ka)t egyszerre.

- Az 1. fejezet után válasszatok mindannyian 1-1 tetszőleges akciókártyát a saját idővonalatokról, amelyet megtartotok, a többit pedig dobjátok el. A megtartott kártyát helyezzétek első kártyaként a következő fejezet idővonalára.
- A 2. fejezet után válasszatok 2 tetszőleges kártyát az idővonalatokról, amelyet megtartotok, a többit pedig dobjátok el. Nem kötelező az 1. fejezet után választott kártyát megtartani. A kiválasztott kártyákat tetszőleges sorrendben lehet a következő fejezet első kártyáiként lehelyezni.

Ha a választott kártyák bármelyikének azonnal érvényesíthető hatása van, azt azonnal végre kell hajtani.

HALADJATOK A KÖVETKEZŐ TÖRTÉNETKÁRTYÁRA

Tegyétek félre az összes végzetjelölőt. A domináns szimbólumos történetkártya alján látható, hogy melyik történetkártyát kell elolvasni.



Lapozzatok addig a történetben, amíg a megfelelő kártyáig el nem juttok. A különböző utakhoz változó történetek és különleges hatások tartoznak.

Olvassátok el a történetkártyát és hajtsátok végre a hatásokat (a bónuszok érvényesítése után a bal és jobb oldali útjelölőt el kell dobni). Hagyjátok abba az olvasást, amikor a történetkártya arra utasít benneteket, hogy készítsétek elő a következő fejezetet.

A JÁTÉK VÉGE

A 3. fejezet után, amíg a történet epilógusát el nem éritek, ne dobjatok el egyetlen kártyát sem a kezetekből, sem az idővonalatokról, továbbá szimbólumot sem a jelölőkészletetekből.

Olvassátok el a történetkártyát, amely meghatározza:

- a végső pontozást
- a játék győztesét
- a történet utolsó jelenetét

A VÉGSŐ PONTOZÁST

1. A 3. fejezet után a megszokott módon győzelmi pontokat és tapasztaltpontokat kaptok, illetve ki kell osztani a bal/jobbs oldali útjelölőket az összegyűjtött aktív szimbólumok alapján (1-1 győzelmi pont minden domináns szimbólum után és 1-1 tapasztaltpont minden nem domináns szimbólum után).
2. Győzelmi pontokat kaptok a mellékküldetések alapján. Mindenki mutassa meg a kézben tartott kártyáit, és vesse össze azokat a mellékküldetés feltételeivel.



3. Győzelmi pontokat kaptok az arany tapasztalatjelölők végső állása alapján. Ha valaki nem jutott el az alap tapasztalatjelölővel a 20-as tapasztaltpontig, nem kap további győzelmi pontot.

A KÖVETKEZŐ FEJEZET ELŐKÉSZÍTÉSE

Amennyiben nem a harmadik fejezet ért véget, új fejezet kezdődik. Olvassátok el a történetkártyákat, amelyek leírják a történet folytatását, továbbá, hogy melyek az aktív szimbólumok. Ezt követően az új fejezet első köre következik.

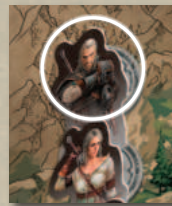
(Lásd a „Tápasztaltpont szerzése” részt a 12. oldalon). Az alábbi példában a játékos 8 győzelmi pontot kap.



4. Bizonyos történeteknek saját, különleges pontozási feltételei vannak.

A JÁTÉK GYŐZTESÉNEK MEGHATÁROZÁSA

A győzelmi pontok összesítése után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.



Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki magasabban van a kezdeményezésávon.

A TÖRTÉNET ZÁRÓJENETE

Olvassátok el a történetkártyákat, amíg el nem éritek az epilógust. A játék győztesére a történet főhőseként emlékszik az utókor. A végzet útjának megváltoztatásához játsszatok újra: ezzel talán módosíthatjátok a történet végét és a győztes személyét is!

Mindhárom történetben próbára teheted magad egy virtuális ellenféllel, az úgynevezett Automával szemben.

Készítsd elő a játékot 2 játékos számára a megszokott módon, az itt részletezett változtatásokat, valamint a történet-specifikus egyszemélyes-játékmód-kártyákat figyelembe véve.

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot 1 fő számára a megszokott szabályok alapján. A másik játékos játékos tábláját helyettesítsd egy nem választott karakter automatáblájával. Vegyél el 1 egyszemélyes játékmódhoz tartozó végzetjelölőt, és helyezd a közelbe. Helyezd le az Automa tapasztalatjelölőjét és a hozzá tartozó győzelmpont-jelölőt a megszokott szabályok szerint. Kövesd a történet kezdeményezés-sorrendjét, amikor a kartonfigurákat a kezdeményezés-sávra helyezed. Helyezd az Automa karakteréhez tartozó további játékelemeket a játék dobozába.

tapasztalatsáv
(és játék végi bónusz győzelmi pontok)



szimbólumok

képességek

NEHÉZSÉGI SZINT

Válassz nehézségi szintet és helyezd az alap tapasztalatjelölőt az Automa tapasztalatsávjára a megfelelő mezőre.

CSAK A TÖRTÉNET	0
NORMÁL	2
TÖRTÉNET ÉS KARD	4
ÚÉR ÉS TÖRÖTT CSONTOK	6
HALÁLMELET	8

ÚÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMELETBEN

Minden fejezet elején az Automa szimbólumokat kap:

- Dobd fel az egyszemélyes játékmódhoz tartozó végzetjelölőt a fejezet számával megegyező alkalommal (mint pénzfeldobáskor). Az Automa minden dobás után megkapja az eredményül kapott szimbólumot.
- Minden automatábla 2 szimbólumot mutat (a karakter szakterületei). Az Automa 1-1 szimbólumjelölőt kap mindegyik után, amely megegyezik valamelyik aktív szimbólummal.

AZ AUTOMA KÜLÖNLEGES KÉPESSEGEI

Az Automának 2 különleges képessége van. Ezek nem egyszer használatosak, hanem minden alkalommal aktiválódnak, amikor a hozzájuk tartozó feltétel teljesül.

Az első különleges képesség a játék elejétől aktív, és azt határozza meg, hogy az Automa mi szerint kap tapasztalatsávokat.

Miután az Automa eléri a 8 tapasztalatsávot, helyezd az alap tapasztalatjelölőjét a megfelelő mezőre a második különleges képesség fölé, ezzel jelezve, hogy az elérhetővé vált (kivéve a halálmenet nehézségi szinten, ahol már a játék elejétől aktív). Helyezd az arany tapasztalatjelölőt a 0-s mezőre.



KÁRTYAVÁLASZTÁS

Amikor az Automa kártyákat választ a készletből, azt a kártyapárt választja, amelyen a legtöbb aktív szimbólum van (figyelmen kívül hagyva a hatásokat).

Döntetlen esetén az Automa a magasabban lévő kártyapárt választja az elérhető készletből.

Ha egyetlen kártyapár sincs, amelyen legalább 1 aktív szimbólum van, az Automa 2 kártyát húz a főpakliból.

Az Automa azonnal kijátssza a kiválasztott kártyapárt az idővonalára. Az Automa figyelmen kívül hagyja a kártyákon lévő összes hatást.

A következő példákban a  és  az aktív szimbólumok.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

1. példa

Az Automa a legtöbb aktív szimbólummal (2) rendelkező kártyapárt választja.



2. példa

A legtöbb aktív szimbólumos kártyapár (1) esetében döntetlen áll fenn. Ezek közül az Automa a magasabban lévő kártyapárt választja.



A VÉGZETJELŐLŐ LEHELVEZÉSE

Miután kijátszottad a kártyáidat, dobd fel az egyszemélyes játékmód végzetjelölőjét. Az eredmény meghatározza, hogy melyik aktív szimbólumból kap az Automa a jelölőkészletébe.

Az adott körre a végzetjelölőt ahhoz az aktív szimbólumhoz kell helyezni, amelyből az Automa többel rendelkezik.

Ha döntetlen áll fenn az Automa aktív szimbólumai között, tedd félre a végzetjelölőt.

TAPASZTALATPONTOK ÉS GYŐZELMI PONTOK SZERZÉSE

Minden fejezet végén a megszokott szabályok szerint járnak a tapasztalatpontok és a győzelmi pontok (neked és az Automának egyaránt).

Az Automa nem kapja meg az útjelölőket.

SZÓSZEDET

Akciókártyák – 7, 15, 28

Eldobás – 18

Kártyakijátszás – 15

Kártyaválasztás – 14

Többszínű kártyák – 7

Idővonal – 15, 18, 19

Kezdeményezés

Kezds – 10

Sorrend – 14

Képességek – 7, 12, 13

Mellékküldetés – 7, 19

Pontozás – 12, 18, 19

Szimbólumok – 6

Aktív, nem aktív – 11, 16

Domináns, nem domináns – 18

Megszerzésük – 15

Szimbólumjelölök – 6, 15

Szimbólumok elvesztése – 6, 15

Tapasztalatpontok

Képességek feloldása – 7, 12

Pontozás – 12, 14

Szerzés – 12, 18

Történetkártyák – 6, 8, 11, 18

Út – 6, 11, 16, 17

Útjelölő – 18

A JÁTÉKMENET ÖSSZEFOGLALÁSA

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

◆ Történet választása

◆ Karakterek választása



1. FEJEZET

◆ Történetkártyák elolvasása

◆ 3 kör lejátszása:



Kártyaválasztás —————

◆ A mezők feltöltése

◆ Kártyaválasztás kezdeményezési sorrendben

◆ Karakterek visszahelyezése a kezdeményezéssávra



Kártyakijátszás —————

◆ 2 kézben tartott kártya kiválasztása

◆ A kártyák felfedése és idővonalra helyezése

◆ A kártyahatások végrehajtása



A végzetjelölő lehelyezése —————

◆ A leggyakoribb aktív szimbólum meghatározása játékosonként

◆ Az egyik aktív szimbólum kijelölése a játékosok többsége alapján

◆ A végzetjelölő lehelyezése

A fejezet vége —————

◆ A domináns szimbólum meghatározása

◆ Győzelmi pontok és tapasztalatpontok szerzése

◆ A bal és jobb oldali útjelölők kiosztása

◆ Az idővonal törlése

A történetkártyák elolvasása —————

◆ A bal és jobb oldali útjelölők bónuszának érvényesítése



2. ÉS 3. FEJEZET



A JÁTÉK UÉGE

◆ A mellékküldetések, tapasztalatpontok pontozása

◆ A történet-specifikus feltételek pontozása

◆ A győztes kihirdetése

◆ Az epilógus elolvasása

A UILÁG PEREMÉN



KEZDŐ KEZDEMÉNYEZÉSI SORREND

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

A kezdő kezdeményezési sorrendek mindig tartalmazzák az összes kiadott karaktert. Ebben az alapjátékban Geralt, Yennefer, Kökörcsin, Ciri és Vesemir szerepel.

AZ ELSŐ JÁT SZMA!

Ezt a történetet további hozzáadott szabályok nélkül is játszhatjátok. Ez a legjobb módja, hogy az új játékosok megtanulják a játékot. Ehhez egyszerűen csak hagyjátok figyelmen kívül az extra erőfeszítéskártyákat.

JÁTÉKELEM EK

12 extra erőfeszítéskártya (a 3 fejezethez 4-4)
23 történetkártya

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyeztetek a szövet játéktábla mellé minden fejezethez 1-1 véletlenszerűen választott extra erőfeszítéskártyát képpel felfelé.



KÁRTYAKIJÁT SZÁS

Az extra erőfeszítéskártya olyan feltételeket mutat, amelyeket a kártyakijátszás lépés után teljesíthettek.

A kártyakijátszás után bónuszhoz juthattok, ha a saját idővonalatokon lévő kártyák színe lehetővé teszi, hogy az aktuális fejezethez tartozó extra erőfeszítéskártya által jelzett sorrendet létrehozzátok.

Ezt azonban csak akkor érvényesíthetitek, ha a sorrend kialakításához az aktuális körben kijátszott kártyákból legalább 1-et használtok.



A többszínű kártyákat a kártyán lévő színek egyikeként lehet felhasználni.



Fontos, hogy egy kártya felhasználható egy sorrend befejezésére, a következő körben pedig egy másik azzal kezdődhet.

EGY FEJEZET UÉGE

Amikor véget ér egy fejezet, fordítsátok meg az imént befejezett fejezet extra erőfeszítéskártyáját képpel lefelé.



TÖRTÉNETSPECIFIKUS SZABÁLYOK

STRIGA

KEZDŐ KEZDEMÉNYEZÉSI SORREND

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

Megjegyzés a történehez: A striga története A vaják címmel szerepel a könyvben.

JÁTÉKELEMEK

- 12 titkosküldetés-kártya
- 6 küldeteskártya egyszemélyes játékmódhoz
- 23 történetkártya
- 4 követelménykártya
- 2 különleges szimbólumjelölő

A titkos küldetések további győzelmi pontokat biztosíthatnak a játék végén a rajtuk látható információk alapján. A 3. fejezet domináns szimbólumai alapján a 4-ből 2 titkos küldetés kerül felfedésre. A játék során lehetőségetek lesz meglesni bizonyos titkos küldetéseket, ezzel előnyhöz jutva a többiekhez képest.



Ezt a kártyát akkor kell végrehajtani, ha a 3. fejezet vége után a harc a domináns szimbólum.

Ezt a kártyát akkor kell végrehajtani, ha a 3. fejezet vége után a varázslat a domináns szimbólum.



Ezt a kártyát akkor kell végrehajtani, ha a 3. fejezet vége után a harc, a diplomácia vagy a felfedezés a domináns szimbólum.

Ezt a kártyát akkor kell végrehajtani, ha a 3. fejezet vége után a varázslat, a diplomácia vagy a felfedezés a domináns szimbólum.



ELŐKÉSZÜLETEK

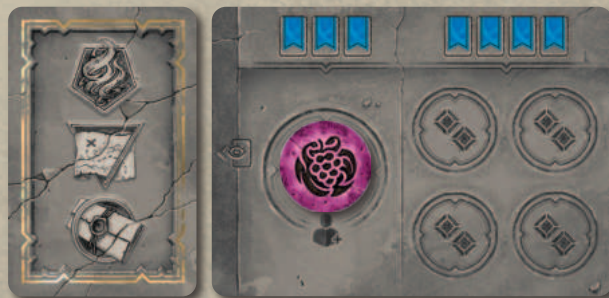
Válasszatok véletlenszerűen mind a 4 kártyatípusból egy-egy titkosküldetés-kártyát, és helyezétek a játéktérre képpel lefelé. Helyeztetek egy-egy véletlenszerűen választott követelménykártyát a kiválasztott titkosküldetés-kártyák mellé.



KÁRTYAKIJÁTSZÁS

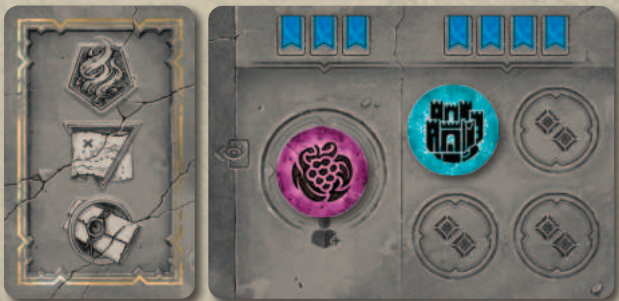
A kártyakijátszás lépés után, ha bármelyik követelménykártya feltételét sikeresen teljesítitek (azaz a saját idővonalatokon bárhol 3 adott színű kártya szerepel), megleshetitek a teljesített feltétel melletti titkosküldetés-kártyát. Ha többen is teljesítitek a feltételt, mindenki megnézheti a kártyát, aki teljesítette az adott feltételt.

Ha teljesítesz egy feltételt, kapsz 1 tapasztalat-pontot, és helyezd egy játékosjelölődet a feltételkártya bal oldalára, ezzel jelezve, hogy innentől a játék folyamán bármikor megnézheted az ide tartozó titkosküldetés-kártyát.



TÖRTÉNETSPECIFIKUS SZABÁLYOK

Onnantól, hogy egy titkos küldetéshez tartozó feltételt teljesít valaki, 4 ugyanolyan színű kártyára növekszik a feltétel, a későbbiekben teljesítők pedig a feltételkártya jobb oldalára helyezték a játékosjelölőjüket, de nekik 2-2 tapasztalalpont is jár a teljesítésért.



A JÁTÉK VÉGE

Fordítsátok képpel felfelé azt a két titkosküldetés-kártyát, amely megegyezik a domináns szimbólummal. A felfedett kártyák győzelmi pontjait ki kell osztani a kártya leírása alapján.

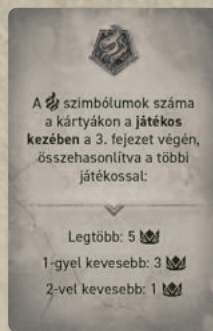


A másik két titkosküldetés-kártya képpel lefelé marad, és nem jár értük győzelmi pont.

Ha a varázslat a domináns szimbólum, kizárólag azokat a titkosküldetés-kártyákat kell végrehajtani, amelyeknek a hátulján varázslat szerepel.

Ahhoz, hogy egy titkos küldetésért győzelmi pontokhoz jussatok, nem szükséges saját játékosjelölőt helyezni a kapcsolódó követelménykártyára. A jelölőknek az a funkciója, hogy emlékeztessen arra, ki nézheti meg a játék közben a képpel lefelé lévő titkosküldetés-kártyákat.

A titkosküldetés-kártyák felső része meghatározza, hogy milyen típusú kártyákat kell gyűjtenetek az idővonalatokon vagy a kezetekben a 3. fejezet végére. A kártya vagy mindenkinek ugyanannyi győzelmi pontot biztosít, aki teljesíti az adott feltételt, vagy meg kell vizsgálni, hogy ki rendelkezik a legtöbb kártyával vagy szimbólummal.



Ebben az esetben az a játékos (vagy játékosok), akinek a legtöbb szimbólum van a kezben lévő kártyáin, 5 szimbólumot kap. Ha bármelyikőtöknek 1 szimbólummal kevesebb van, 3 szimbólumot kap. Bárki, akinek 2 szimbólummal kevesebb van, 1 szimbólumot kap. Ahhoz, hogy valaki győzelmi pontot kaphasson, legalább 1 adott szimbólummal rendelkeznie kell.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Cseréld le azt a 6 titkosküldetés-kártyát, amelyen a harc- és varázslatszimbólum szerepel (a hátlapon) a kifejezetten egyszemélyes játékmóddhoz tartozó kártyákra.



A KISEBBIK ROSSZ

KEZDŐ KEZDEMÉNYEZÉSI SORREND

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

Ebben a történetben az a játékos, aki a legtöbb domináns szimbólummal rendelkezik a fejezet végén, nem kap jutalmat, sőt ellenkezőleg, a történetkártya leírása alapján büntetés jár ezért. Ez a játékos volt a legnagyobb befolyással azzal kapcsolatban, hogy melyik rossz lett kiválasztva. Igen, a kisebbik rossz, de attól még rossz.

Az a játékos, aki a legtöbb nem domináns szimbólummal rendelkezik, a megszokott módon kap jutalmat, e tekintetben nincs változás.

JÁTÉKELEMEK

23 történetkártya
32 szövetségkártya
3 szövetségjelölő

ELŐKÉSZÜLETEK

Cseréljétek le az extra tapasztalatjelölőt a Renfri/Stregobor szövetségjelölőre.

Helyezzétek a Renfri és a Stregobor szövetségjelölőket véletlenszerű sorrendben a szövet játéktábla aljától kezdve egymást követő mezőkre. Keverjétek meg külön-külön a Renfri és Stregobor szövetségkártyákat és alkossatok belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit a jelölők közelében.



KÁRTYAVÁLASZTÁS

Amikor bármelyikőtök egy szövetségjelölő melletti kártyapárt választ, húznia kell egy kártyát az adott szövetségpakliból is.

A Renfri/Stregobor szövetségjelölő esetében a két pakli bármelyike választható.

A megszerzett szövetségkártyákat képpel lefelé kell a saját játékos tábla mellé helyezni, de a saját szövetségkártyák bármikor megnézhetők.

A játék során egyidejűleg legfeljebb 3 szövetségkártya lehet egy-egy játékosnál. Amikor valaki egy 4.-et kellene, hogy húzzon, azonnal dobja el egy szövetségkártyáját, hogy 3 maradjon.

EGY FEJEZET VÉGE

Amint egy fejezet utolsó végzetjelölőjét is lehelyezitek, a domináns szimbólum meghatározza azt is, hogy a konfliktusban kinek az oldalára (Renfri vagy Stregobor) álltok.

Ha a bal oldali út a domináns, fordítsátok meg mindannyian az összes Renfri szövetségkártyákat, és hajtsátok végre a hatásaikat.



Ha a jobb oldali út a domináns, fordítsátok meg mindannyian az összes Stregobor szövetségkártyákat, és hajtsátok végre a hatásaikat.

A felfedett szövetségkártyák hatásainak végrehajtása után dobjátok el azokat.



Azok a szövetségkártyák, amelyek nem kerülnek végrehajtásra, továbbra is képpel lefelé maradnak a saját játékos táblátok mellett a következő fejezetre.

TÖRTÉNETSPECIFIKUS SZABÁLYOK

A JÁTÉK VÉGE

Dobjátok el az összes képpel lefelé fordított szövetségkártyákat a hatások végrehajtása nélkül.

Tapasztalatszempontok elvesztése

Ebben a történetben bizonyos hatások miatt tapasztalatszempontokat veszíthettek. Ebben az esetben balra kell mozgatni a tapasztalatszempontjelölőt a tapasztalatsávon.

Ha tapasztalatszempont elvesztésekor egy feloldott képesség elé kell visszalépni, a már feloldott képesség nem veszik el, ha pedig egy korábban már aktivált képességhez ér vissza a tapasztalatszempontjelölő, az nem frissíti a képességet, tehát nem lehet egynél többször használni a játék folyamán.

A SZÖVETSÉGGKÁRTYÁKNAK A KÖVETKEZŐ HATÁSAI LEHETNEK

Kapsz 1 tapasztalatszempontot.



Veszíts el 1 aktív szimbólumot, hogy a másik aktív szimbólumból 2-t kapj.



Kapsz 1 jelzett aktív szimbólumot.



Veszíts el 1 nem aktív szimbólumot, hogy kapj 2 tapasztalatszempontot.



AZ AKCIÓKÁRTYÁK HATÁSAI

Egy hatással bíró kártya hatással van:

- önmagára,
- az előtte kijátszott összes kártyára az idővonalon,
- az összes szimbólumra a jelölőkészletben.

A kártya hatását csak akkor kell végrehajtani, ha teljesül a feltétele.



feltétel

jutalom

A feltétel teljesítéséhez szükség lehet:

- megfelelő szimbólum vagy kártyaszín birtoklására,
- megfelelő szimbólum elvesztésére.

A kijátszott akciókártya hatását mindig érvényesíteni kell a lehető legteljesebb módon. Erről nem mondhat le a kártyát kijátszó játékos.

A legtöbb hatás egyszer használható, de az 1–3 többszöröző hatás eredménye függ a feltétel teljesítésétől (legfeljebb 3-szor).



Ha a hatás eltávolít egy szimbólumot, a kártyát kijátszó játékos döntse el, hogy miképpen teljesíti azt: egy szimbólumjelölő eldobásával vagy egy kártyán lévő szimbólum elvesztésével. Megjegyzés: ha a feltétel meghatározza, hogy pontosan hány darab szimbólummal vagy színnel kell rendelkezni, akkor ha a kártyát kijátszó játékosnak több van abból, nem teljesíti a feltételt.

feltétel	leírás	jutalom	leírás
	Veszíts el egy szimbólumot (pl. felfedezést).		Kapsz 3 tapasztalatpontot.
	Veszíts el 1/2/3 szimbólumot (pl. felfedezést).		Kapsz 1/2/3 tapasztalatpontot (a feltétel teljesítésének szintjétől függően).
	Veszíts el 1/2/3 nem aktív szimbólumot.		Kapsz 1/2/3, bal oldali úthoz tartozó aktív szimbólumot (a feltétel teljesítésének szintjétől függően).
	Legyen legalább 2 meghatározott színű kártyád (pl. piros) az idővonaladon.		Kapsz 1/2/3, jobb oldali úthoz tartozó aktív szimbólumot (a feltétel teljesítésének szintjétől függően).
	Legyen legalább 3 meghatározott színű kártyád (pl. piros) az idővonaladon.		Kapsz 2, bal oldali úthoz tartozó aktív szimbólumot.
	Legyen pontosan 1 meghatározott színű kártyád (pl. zöld) az idővonaladon.		Kapsz 2, jobb oldali úthoz tartozó aktív szimbólumot.
	Legyen pontosan 2 meghatározott színű kártyád (pl. piros) az idővonaladon.		Kapsz mindkét aktív szimbólumból 1-1-et.
	Legyen 1/2/3 meghatározott színű kártyád (pl. zöld) az idővonaladon.		Kapsz 2 jelzett szimbólumot (pl. 2 harcot).
	Legyen 1/2/3 nem aktív szimbólum az idővonaladon.		Kapsz 1/2/3 szimbólumot (pl. harcot) a feltétel teljesítésének szintjétől függően.
	Legyen legalább 2 nem aktív szimbólum az idővonaladon.		Megkapod a jelzett szimbólumokat: 1 harcot, 1 felfedezést és 1 varázslatot.