



THE WITCHER®

СТАРИЙ СВІТ

ДИКИЙ ГІН

Доповнення

Загнавши сокиру в стовбур, бородатий чоловік витирає чоло. Як завжди, він запізно почав заготовляти дрова. Але цього року зима здивувала його морозом і білим пухом. Зітхаючи, бородатий чоловік дивиться на дітей, що граються вдалині.

Он дівчатка ліплять сніговиків у полі. А ось там хлопчики змагаються, хто наважиться пройти якнайдалі по замерзлій річці. Чоловік усміхається, спостерігаючи, як його хоробрий син стає переможцем.

Раптом навколо темніє, наче велетенський привид поглинув Сонце. Небо затягається темною поволокою, з якої з'являється кошмарна кавалькада, демонічний почет — Дикий Гін.

Дикий Гін виїжджає в поле. Моторошний шум змішується з криками й плачем дітей. Зненацька прокочується гучний тріск льоду.

Через мить усе закінчується. Гін розчиняється в повітрі, але його слід залишається на обличчях переляканих дітей і спантеличеного бородатого чоловіка. Де його син? Де...?

Пізніше в селі сказали, що хлопчик утопився. Провалився під лід і не зміг вибратися. І звідки місцевим знати, що тепер, коли Гін з'являється в небі, у його почті можна побачити крихітного привида. Личко цієї істоти завжди наполовину приховане величезним шоломом, що глибоко врізався в дитячий череп.

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XXI,
«Народні казки й перекази»

ВМІСТ КОРОБКИ

4 учасники Дикого Гону



Нітраль



Імлерит



Карантир



Ередін



16 особливих карт атаки:
по 4 для кожного учасника
Дикого Гону



4 карти Дикого Гону:
по 1 на кожного
учасника Дикого Гону

6 гончаків Дикого Гону



6 фігурок гончаків Дикого Гону:
по 2 фігурки кожного рівня (I, II та III)



6 жетонів гончаків
Дикого Гону:
по 2 фігурки кожного
рівня (I, II та III)



2 карти гончаків: двосторонні,
по одній сторони для кожної
кількості гравців (1, 2, 3, 4 та 5)

Фігурка гончака

Попри те що кожна фігурка зображає 1, 2 або 3 тварин, у цих правилах одна фігурка називається: гончак. (Рівень гончака визначається кількістю тварин, з яких складається фігурка.)



35 карт дослідження Дикого Гону:
20 карт етапу I та 15 карт етапу II



35 карт подій Дикого Гону



1 жетон удару/укусу



12 жетонів пригод



20 жетонів щита Дикого Гону
(зі значеннями 1, 5, 10 та 20)



5 карт-пам'яток Дикого Гону



3 двосторонні планшети раундів
та 1 жетон раундів

ТВОРЦІ



CD PROJEKT RED®



Автор гри й керівник проєкту
Лукаш Возняк

Сюжет
Барнаба Друкала

Переклад
Александр Янус

Маркетинг
Лукаш Сімінський, Павел Подгрудний

Художнє керівництво
Давид Бартломейчик

Графічний дизайн
Давид Бартломейчик,
Міхал Длугай, Домініка Бартковська

Дизайн фігурок
Томаш Каліш, Роберт Курек

Оформлення мапи
Демієн Маммоліті

Книжка правил
Джонатан Бобал, Міхал Длугай,
Катажина Фібігер,
Лукаш Кемпінський

Розробники гри
Лукаш Шопка, Міхал Гринь

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



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

Розроблення гри й керівництво проєктом
Рафал Які

Редактори
Марцін Блаха, Томаш Матера

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

Оформлення обкладинки
Валерій Веґера

Дизайн логотипа
Ірина Морару

Дизайн фігурок і художнє керівництво
Павел Мельничук, Давид Коваль

Графічний дизайн і художнє керівництво
Пшемислав Ющик

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

Відеопродюсери
Міхал Кшемінський,
Магдалена Дарда-Ледзіон

Сценарій та озвучення
Борис Пугач-Мурашкевич

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

Юридичні питання
Кінґа Палінська

Керівник видавництва
Олександр Ручка

Керівник проєкту
Володимир Рибаків

Випускова редакторка
Алла Костовська

Перекладач
Святослав Михаць

Редактор
Сергій Лисенко

Дизайн і верстка
Артур Патрихалко

Ілюстрації

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

© 2025 CD PROJEKT S. A. Усі права застережено. CD PROJEKT, логотип CD PROJEKT, The Witcher та логотип The Witcher — торгові марки та/або зареєстровані торгові марки CD PROJEKT S. A. у США та/або інших країнах. Події настільної гри «Відьмак» відбуваються у всесвіті однойменної серії книг Анджея Сапковського.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготуйтеся до партії, як у базовій грі, з такими змінами.

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННЯХ



1. Гравці не рахують **здобуті трофеї** ❶, адже для перемоги тепер не треба збирати трофеї.

❧ **Важливо:** гравці не зазнають виснаження після здобуття трофея.

2. Гравці використовують **карти-пам'ятки Дикого Гонгу** ❷ замість звичайних карт-пам'яток.
3. Гравці розміщують **жетони пригод** ❸ неподалік ігрового поля.
4. Візьміть **планшет раундів** ❹ з символом, що відповідає кількості гравців.



- А. Виберіть одного гравця, що стежитиме за перебігом раундів;
 - Б. Покладіть біля нього планшет раундів;
 - В. Розмістіть жетон раундів на поділці «1» у верхньому лівому кутку планшета.
5. Карти досліджень і подій з базової гри не використовують. Натомість **візьміть карти дослідження і подій Дикого Гонгу** ❺:
 - А. Не тасуючи, покладіть карти подій Дикого Гонгу долілиць на вказане місце ігрового поля. На верхній карті повинна бути цифра 1 на звороті.
 - Б. Створіть колоду досліджень для цієї гри: покладіть долілиць 3 карти етапу II, а поверх них 4 карти етапу I.
 - Виняток для гри з 4 або 5 учасниками: покладіть 3 карти етапу I, а не 4.
 - В. Розмістіть колоду досліджень Дикого Гонгу, що складається з 6 або 7 карт (залежно від кількості гравців) там, де лежать звичайні карти дослідження в базовій грі.

6. Створіть **запас переміщень Дикого Гонгу** ❻. (Пропустіть цей крок у соло-грі). Кожен гравець розміщує свій жетон відьмака біля планшета раундів, створюючи запас переміщень Дикого Гонгу. Додайте до запасу жетон зачиненої таверни. Запас використовують у фазі IV кожного раунду (див с. 10).

Усі невикористані жетони поверніть у коробку.

7. Гравці **вибирають учасника Дикого Гонгу** ❼, з яким вони будуть битися. Цього персонажа для зручності ми далі називатимемо «Дикий Гін» (як у цих правилах, так і на інших компонентах).

- А. Гравці можуть вибирати будь-яких персонажів, але ми радимо битися з ними в такому порядку: Нітраль, Імлерит, Карантир, Ередін.



- Б. Дикий Гін має 1 карту, яку кладуть **стороною «А»** ❼Б догори біля планшета раундів (або в будь-якому місці, видимому всім гравцям).

- В. Неподалік розмістіть 6 фігурок гончаків Дикого Гонгу й покладіть долілиць жетони ❼В, а також покладіть 1 карту гончака тією стороною догори, що відповідає кількості гравців.



- Г. Також розмістіть 4 карти особливих атак ❼Г біля вибраного Дикого Гонгу — ви використаєте їх у фінальному бою.

- Д. Там же покладіть жетони щитів Дикого Гонгу ❼Д.

- Е. Невикористані компоненти Дикого Гонгу поверніть у коробку.

8. **Жетон удару/укусу** ❽ покладіть біля карт атаки монстра.

9. Гравці вибирають рівень складності. Він визначає кількість **монстрів** ❾ на ігровому полі на початку гри, а також кількість щитів Дикого Гонгу, які той використовує.

Для першої партії радимо вибрати легкий або нормальний рівень (див. с. 5).

- А. Візьміть відповідний жетон монстра за кожного монстра;

- для першого монстра візьміть долілиць жетон лісової локації.
- для другого монстра (якщо він є) візьміть долілиць жетон водної локації.
- відкрийте обидва жетони, потім розмістіть монстра чи монстрів на ігровому полі, дотримуючись правил базової гри.

- Б. Візьміть жетони щитів Дикого Гону й покладіть їх на карту Дикого Гону.

Наприклад, якщо Дикий Гін має 28 щитів, покладіть 2 жетони зі значенням «10» і 8 жетонів зі значенням «1».

10. Розмістіть **Дикий Гін 10** на ігровому полі.

- А. Візьміть і відкрийте жетон гірської локації: розмістіть фігурку Дикого Гону на тексті дії цієї локації.

- Б. Замішайте жетон локації у запас.

11. Кожен гравець бере **5 карт 11** на руку та кладе **3 монети** на свій планшет.



— РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ —

К-сть гравців	Лише історія! (легко)	Історія і меч! (нормально)	Кров і зламані кістки! (важко)	Марш смерті! (дуже важко)
1	Монстр рівня I 5 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I 7 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня II 9 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня III 11 жетонів щитів Дикого Гону
2	Монстр рівня II 28 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня II 31 жетон щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 34 жетони щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 37 жетонів щитів Дикого Гону
3	Монстр рівня II 54 жетони щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня II 58 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 62 жетони щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 66 жетонів щитів Дикого Гону
4	Монстр рівня I + Монстр рівня I 77 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 82 жетони щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 87 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 92 жетони щитів Дикого Гону
5	Монстр рівня I + Монстр рівня I 97 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 106 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 113 жетонів щитів Дикого Гону	Монстр рівня I + Монстр рівня III 120 жетонів щитів Дикого Гону

ПЕРЕБІГ ГРИ

ДИКИЙ ГІН

Увага! Коли в цих правилах чи на будь-якому компоненті вам трапляється термін «Дикий Гін», він стосується одного персонажа Дикого Гону, якого використовують у цій грі.

Дикий Гін з'являється на ігровому полі на початку гри. Він подорожує і впливає на різні аспекти гри. Гравці можуть битися з ним лише наприкінці останнього раунду гри. Залежно від кількості гравців це може бути 7-й або 8-й раунд (див. с. 6).

МЕТА ГРИ

У доповненні «Дикий Гін» мета гравців полягає в тому, щоб перемогти Дикий Гін під час епічної битви, що відбувається після останнього раунду.

Перед цим гравці розігрують пригоди, б'ються з гончаками Дикого Гону та звичайними монстрами.

Наприкінці гри (після останнього раунду) ви спільно намагаєтесь перемогти в бою проти Дикого Гону. Якщо вам вдасться знищити Дикий Гін до того, як усі відьмаки будуть нокаutowані, команда гравців виграє.

Якщо всі відьмаки будуть нокаutowані у фінальному бою з Диким Гоном, команда гравців зазнає поразки.

ПЛАНШЕТ РАУНДІВ

Гравці використовують планшет раундів і жетон раундів протягом гри.

Під час приготувань ви поклали жетон раундів **1** на поділку «1» (позначивши перший раунд гри).

У кожному ряді є позначка «Фаза II» **2**. Вона показує, яку карту дослідження Дикого Гону треба розіграти; протягом перших чотирьох раундів розігрують карту етапу I; протягом останніх 3 раундів — карту етапу II.

Також у кожному ряді є позначка «Фаза IV» **3**, яка показує, що відбувається наприкінці кожного раунду. (З'являється новий монстр і/або гончак, а також Дикий Гін переміщується.)

Наприкінці 8-го раунду **4** (7-го раунду для 4 і 5 гравців) гравці б'ються з Диким Гоном під час фази IV.

Опис бою з Диким Гоном наведено в кінці цих правил (див. с. 11); зміни в ігровому процесі описано далі.

	I	II	III	IV	
	Переміщення та дія	Бій, дослідження, дослідження	Карти дій	Додатковий монстр або гончак	Переміщення Дикого Гону
1	→	Дослідження I	→ +	Гончак рівня I	
2	→	Дослідження I	→ +	Монстр рівня I	
3	→	Дослідження I	→ +	Гончак рівня I + Монстр рівня II	3
4	→	Дослідження I	→ +	Гончак рівня II	Дикий Гін переміщується на відстань до 2 локацій в напрямку будь-якого гравця; активує особливу здатність Дикого Гону.
5	→	Дослідження II	→ +	Монстр рівня III	
6	→	Дослідження II	→ +	Гончак рівня III + Монстр рівня III	
7	→	Дослідження II	→ +	X	
8	→	немає дослідження	→ +		4 Перевіряє Дикого Гону на сторону «Б». Переходить до приготувань до бою з Диким Гоном.

ДИКИЙ ГІН І ГОНЧАКИ ПОСИЛЮЮТЬ МОНСТРІВ

Монстри зазнають впливу Дикого Гону й/або гончаків, що перебувають у тій самій локації, що й монстр, або у з'єднаній локації.

За **кожного** гончака й/або Дикий Гін у локації з монстром або в з'єднаній локації запас здоров'я монстра збільшується на 1. Запас здоров'я монстра не може перевищувати 20.





Приклад. У з'єднаних з монстром локаціях є Дикий Гін і гончак. Крім того, в зайнятій монстром локації є ще один гончак. Отже, запас життя монстра збільшується на 3.

ЩИТИ



Дикий Гін починає гру з указаною кількістю щитів. Щити — це захист Дикого Гонгу, що запобігає пошкодженням у фінальному бою.



Жетони Дикого Гонгу кладуть на його карту (або біля неї).

Деякі карти досліджень/подій Дикого Гонгу приводять до того, що Дикий Гін втрачає 1 або більше щитів. У такому разі втрачені жетони щитів повертають у коробку.

Дикий Гін також може втратити щити, коли якийсь гравець успішно б'ється з гончаком (див. с. 10) або перемагає монстра (див. с. 9).

Якщо Дикий Гін має 0 щитів, ігноруйте будь-яку додаткову втрату щитів, якої він може зазнати перед фінальним боєм.

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ



Черговість ходів у доповненні «Дикий Гін» змінюється з кількох причин. Неквапливо ознайомтеся з основами ігровладу в перших раундах.

Усі фази проходять по-різному, а також є додаткова фаза IV, коли активується Дикий Гін.

Фаза I

- У цій фазі гравці виконують переміщення і дії в довільному порядку.
- Гравці можуть обговорювати порядок своїх переміщень і дій.
- Кожен гравець може виконувати всі свої дії поспіль або чергувати їх з діями інших гравців на свій розсуд.
- Фаза I завершується, коли всі гравці спільно вирішують завершити її (або більше не можуть виконувати переміщення чи дії).

Дикий Гін/гончак у локації

Ви **не можете** виконати дію локації, якщо на ту мить там перебуває гончак і/або Дикий Гін; однак ви можете вільно заходити в таку локацію або покидати її. (Розміщуйте Дикого Гіна і гончаків на дії локації, щоб пам'ятати, що вони «блокують дію».)



Бій з гончаком з Дикого Гонгу

Якщо протягом гри з'являються гончаки, ви можете битися з ними!

- Ви можете битися з гончаком поодиноці або разом з іншими відьмаками, якщо ви перебуваєте в одній локації з гончаком.
- Бій з гончаком вважають частиною фази I, цей бій **не завершує** фазу I (див. с. 10).
- Коли бій з гончаком завершено, кожен гравець у локації може виконати дію локації та продовжити свій хід, якщо може це зробити.

Дія обміну — зустріч двох чи більше відьмаків

Коли двоє (або більше) відьмаків перебувають в одній локації, то **будь-коли** під час фази I кожен з них може виконувати дії обміну.

Усі відьмаки (перебуваючи в тій самій локації) можуть вільно обмінюватися (або просто роздавати) будь-якими з цих предметів скільки завгодно разів: монетами, зіллям, бомбами (доповнення «Стежки монстрів»), жетонами слідів і пошуками слідів (на яких є 1 монета). Ліміт у 4 карти зілля і 4 карти бомб на руці відьмака зберігається.

Дія локації — відьмацький покер

У грі з доповненням «Дикий Гін» єдина дія локації, що відрізняється від звичайної — це відьмацький покер. *Тепер ви не можете грати в покер проти інших відьмаків.*

Вирішивши виконати дію локації та зіграти у відьмацький покер, гравець платить 1 монету, кидає 5 кубиків і **може** 1 раз перекинути будь-яку кількість кубиків. Потім гравець порівнює результат з таблицею на карті-пам'ятці Дикого Гону, з'ясовуючи, скільки він виграв.

Ваш результат		Нагорода
Нічого		0 монет
Пара		0 монет
Дві пари		1 монета
Трійка		2 монети
Стрейт		3 монети
Фул-гаус		3 монети
Каре		4 монети
Покер		5 монет

Фаза II

Фаза II починається, коли всі гравці вирішують завершити фазу I (або не можуть виконувати переміщення чи дії).

Ті гравці, які хочуть, починають **бій**. Гравці не можуть битися між собою.

- Гравці проводять свої бої в **довільному порядку**.
- Якщо двоє чи більше гравців перебувають в одній локації, вони спільно вирішують, хто з них битиметься з монстром наодинці.
- Решта гравців (у тій самій локації) можуть **підтримати** відьмака, що б'ється з монстром.

Підтримка відьмака

Будь-яка кількість гравців, що перебувають в одній локації з гравцем, що б'ється з монстром, можуть **підтримати** його.



Ви можете підтримати відьмака в бою лише тоді, коли маєте на руці принаймні 1 карту.

Ніхто не зобов'язаний підтримувати відьмака в бою, це добровільне рішення.

Щоб підтримати відьмака:

- Скиньте будь-яку кількість карт з руки.
- Зменште запас здоров'я монстра на кількість скинутих карт.
- Створивши запас здоров'я, гравець, що б'ється з монстром, бере кількість карт (зі своєї колоди), рівну кількості скинутих карт.
- Коли ви підтримуєте гравця (скидаючи будь-яку кількість карт), ви отримуєте карту трофея від гравця, що б'ється з монстром.

Ви можете мати лише по 1 карті трофея від кожного іншого відьмака.

Ви можете битися з будь-яким монстром (у вашій локації), дотримуючись звичайних правил, проте з деякими винятками:

- За **кожного** гончака й/або Дикий Гін у тій самій локації, що й монстр, чи з'єднаний локації запас здоров'я монстра збільшується на 1.
- Запас здоров'я монстра не може перевищувати 20 карт.
- Вибір «удар» чи «укус» виконується підкиданням жетона удару/укусу після відкриття карти.
- Якщо Монстр переможений або відігнаний:** не беріть нового монстра (нові монстри з'являються лише внаслідок активації Дикого Гону, див. с. 9).

- Нагороди й наслідки перемоги, відігнання або поразки такі самі, як і в базовій грі, однак є два **винятки**:

- Ви **не зазнаєте виснаження**, якщо вбиваєте монстра.
- Якщо монстр **переможений або відігнаний**, Дикий Гін втрачає кількість щитів, що відповідає рівню монстра.

Наприклад, коли гравець перемагає грифона (рівень II), він скидає 2 щити Дикого Гону.

Потім будь-який гравець, який **не бився** з монстром, може **помедитувати**; але пам'ятайте, що ви не зазнаєте виснаження, якщо граєте з доповненням «Дикий Гін».

Ви можете медитувати незалежно від того, підтримували ви відьмака в бою чи ні.

Після завершення всіх боїв і/або медитацій будь-який гравець бере верхню **карту дослідження Дикого Гону з колоди** (це може бути карта етапу I або II, як показано на планшеті раундів).



Один гравець повністю зачитує рівно **одну карту** (незалежно від кількості гравців).

Ця карта може містити таке:

Пригода (розігрується одним або кількома гравцями протягом наступних раундів).

- Дотримуйтеся вказівок на карті й тримайте її горілиць біля ігрового поля. (Якщо ви маєте інші активні пригоди, вони залишаються у грі.)

Вибір (повинен бути зроблений групою гравців).

- Обговоріть можливі варіанти й прийдіть до спільного рішення. (Якщо думки розділилися порівну, остаточно вирішує наймолодший гравець.)

Жетони локацій

- Якщо ви берете їх завдяки ефекту карти дослідження, то тримайте їх біля цієї карти.
- Завершивши пов'язану з ними пригоду, поверніть їх долілиць у запас.



Жетони пригод

- Використовуйте їх на мапі як нагадування про поточні пригоди (вилучайте їх після завершення відповідних пригод).



Увага! Використані карти (так само як і базові карти дослідження) повертайте в коробку й затасовуйте назад лише після того, як використаете їх усі.

Прочитавши одну карту дослідження Дикого Гону (і, можливо, пов'язану з нею карту подій) гравці переходять до фази III.

Під час 8-го раунду (7-го раунду в грі з 4 і 5 гравцями) карту дослідження не зачитують.

Фаза III

Фазу III розігрують як і в базовій грі, у довільному порядку. Гравці можуть обговорювати, які карти вони хочуть отримати.

Після того як гравець отримує нову карту, запас карт зсувають праворуч і викладають нову карту.

Після того як кожен гравець завершить фазу III, переходьте до фази IV.

Фаза IV

Дотримуйтеся вказівок на планшеті раундів і виконайте два кроки:

1. Поява нового монстра й/або гончака

Коли з'являється гончак, візьміть фігурку гончака (із запасу) й розмістіть її в локації Дикого Гону (накриваючи дію локації).

Якщо там уже є гончак, розмістіть його в з'єднаній локації без гончака (локацію вибирають гравці).

Кarti дій	Додати гончака й/або монстра
+	Гончак рівня I
+	Монстр рівня I
+	Гончак рівня I + Монстр рівня II
+	Гончак рівня II

Карта гончака (біля ігрового поля) показує основну інформацію про гончаків залежно від їхнього рівня.

Якщо з'являється новий монстр, виконайте у вказаному порядку такі дії:

1. Візьміть випадковий жетон монстра із запасу (рівень монстра вказаний на карті раунду).
2. Візьміть жетон локації. Гравці вибирають тип місцевості, але на кожному типі місцевості може бути лише один монстр.

Наприклад, якщо в гірській локації є монстр, то гравці можуть узяти лише жетон лісу або водойми.

3. Відкрийте обидва жетони, потім:

- покладіть жетон монстра (узятий протягом кроку 1) поруч з локацією на ігровому полі, що відповідає жетонові локації, узятому протягом кроку 2.
- покладіть відповідну карту монстра й жетон локації в секцію монстрів на ігровому полі.

Якщо на полі є 3 монстри, а треба взяти четвертого, то ви не берете його. Натомість додайте щити до Дикого Гонгу в кількості, що дорівнює рівню монстра (який повинен був з'явитися), помноженому на 2.

Наприклад, якщо гравці повинні були додати монстра рівня II, а в грі вже є 3 монстри, вони натомість додають Дикому Гонгу 4 щити.



2. Переміщення Дикого Гонгу

Якщо в локації Дикого Гонгу є принаймні один гравець, то Дикий Гін не переміщується. Переходьте до пункту «Дикий Гін нарощує свою силу».

Інакше один гравець забирає всі жетони із запасу переміщень і навмання бере один з них.

Якщо він витягає жетон відьмака, то Дикий Гін переміщується найкоротшим шляхом на відстань до 2 локацій у його напрямку. Якщо є два найкоротші шляхи, гравці разом вибирають один з них.

Дикий Гін негайно припиняє переміщення, коли:

- заходить у локацію з гравцем і/або
- перемістився на 2 локації.

Якщо гравець витягає жетон зачиненої таверни, то Дикий Гін переміщується на відстань до 2 локацій в напрямку **будь-якого** гравця (вибраного всіма).

Соло-гра:

Граючи соло з доповненням «Дикий Гін», ви не берете жетон із запасу, а натомість Дикий Гін завжди переміщується на 2 локації в напрямку вашої локації.

Дикий Гін нарощує свою силу

Якщо Дикий Гін заходить у локацію з 1 або більше відьмаками, то активується **особлива здатність Дикого Гонгу**.

Гравець виконує вказівки особливої здатності карти Дикого Гонгу.



Завершення фази IV

Перемістіть жетон раундів у наступний ряд на планшеті раундів і починайте наступний раунд.

БІЙ З ГОНЧАКОМ



Гравці в тій самій локації, що й гончак, можуть разом битися з ним.

Це **не вважають** «боєм з монстром» (який ви проводите під час фази II); бій завершується відразу під час фази I.

Гравці можуть спробувати один раз битися з кожним гончаком під час фази I.

Приготування до бою

Дотримуючись указівок на карті гончака, залежно від його рівня, **кожен** гравець, що вирішив битися, виконує таке:

- бере певну кількість карт зі своєї колоди на руку та
- знижує свій рівень щита.

Атаки

Кожен гравець, що б'ється з гончаком, створює **одну** комбінацію з карт, щоб завдати якнайбільше пошкоджень. Кожен гравець, що вирішив битися, повинен розіграти комбінацію щонайменше з 1 карти.

- Символи пошкоджень завдають гончакові пошкодження.
- Символи щитів підвищують рівень щита гравця (до його рівня захисту).
- Решту символів ігнорують.



Результат:

Після того як кожен гравець, що бере участь, розіграв свою комбінацію карт, перевірте **сумарні пошкодження, завдані гончаків**:

Якщо їх **більше, ніж** його очок здоров'я (як показано на карті гончаків):

- Дикий Гін втрачає кількість щитів, рівну різниці між завданими пошкодженнями й очками здоров'я гончаків.
- Відкрийте випадковий жетон гончаків того самого рівня, що й убитий гончак; кожен гравець, що брав участь у цьому бою, отримує бонус (після цього поверніть жетон у коробку).
- Вилучіть фігурку гончаків з ігрового поля.
- Гравці отримують бонус у довільному порядку.



Якщо кількість пошкоджень **дорівнює** очкам здоров'я гончаків:

- Відкрийте випадковий жетон гончаків того самого рівня, що й убитий гончак; кожен гравець, що брав участь у цьому бою, отримує бонус (після цього поверніть жетон у коробку).
- Вилучіть фігурку гончаків з ігрового поля.
- Гравці отримують бонус у довільному порядку.

+  Візьміть будь-який 1 жетон слідів.

 Візьміть 1 верхню карту зі своєї колоди на руку.

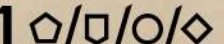
+  Додайте будь-яку 1 з відкритих карт дій ціною «0» у свій скид.

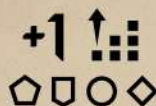
(Якщо доступних карт з ціною «0» немає, відкривайте верхні карти одну за одну, поки не відкриєте її. Решту карт затасуйте назад.)

Отримавши карту, гравець негайно пересуває запас праворуч і поповнює його.

+  Додайте будь-яку 1 з відкритих карт дій ціною «1» у свій скид.

Усі інші правила — як описано вище.

+1  Підвищте будь-яку майстерність на 1 рівень.



Підвищте свою **найнижчу майстерність** на 1 рівень.

Якщо кількість пошкоджень **менша** за кількість очок здоров'я гончаків:

- Кожен гравець, що бився з гончаком, скидає всі карти, які він має.
- Гончак залишається на ігровому полі.

БІЙ З ДИКИМ ГОНОМ



Приготування до бою

1. Гравці готуються до бою з Диким Гоном

- Кожен гравець зберігає карти на руці й перетасовує свій скид разом зі своєю колодою.
- Карту Дикого Гону повертають стороною «Б» догори, щоб показати його здібності під час бою.



2. Приготування запасу здоров'я Дикого Гону

Перетасуйте всі 20 карт атаки монстрів і поверніть 4 з них у коробку. Потім **перетасуйте 16 карт з 4 картами атаки Дикого Гону**. Це запас здоров'я Дикого Гону.



Загальне правило бою з Диким Гоном

Якщо Дикий Гін має **щити**, то гравці повинні спершу вилучити їх: за кожне пошкодження, завдане Дикому Гону, зменште кількість його щитів на 1. (Вилучивши всі щити, негайно почніть завдавати пошкоджень Дикому Гону як завжди, якщо ще можете завдати йому пошкоджень.)

БІЙ З ДИКИМ ГОНОМ

Структура бою:

1. Кожен гравець в **одній локації** з Диким Гоном виконує 1 бойовий хід (у довільному порядку).
 - У свій бойовий хід гравець виконує всі кроки, що й під час звичайного бою.
2. Усі гравці, що **не перебувають** в одній локації з Диким Гоном, негайно переміщуються в його локацію (вони не виконують бойових ходів).
3. Дикий Гін виконує бойовий хід.
4. Усі гравці (які не нокаutowані) виконують по бойовому ходу (в довільному порядку).

Повторюйте кроки 3 і 4, поки не буде виконана одна з цих умов:

- Дикий Гін переможений;
- усі відьмаки нокаutowані.

Бойовий хід гравця

- Гравці вибирають порядок, у якому вони виконують бойові ходи.
- Кожен гравець повинен повністю завершити свій бойовий хід, щоб наступний гравець зміг розпочати свій бойовий хід.
- Завдаючи пошкодження Дикому Гону, ви завжди спершу вилучаєте щити. Коли в Дикого Гону не лишається щитів, за кожне завдане пошкодження ви скидаєте верхні карти з його запасу здоров'я.

Пасивна здатність особливих карт атаки

Якщо одна або кілька особливих карт атаки Дикого Гону скидаються під час ходу гравця (завдяки пошкодженням чи будь-якій здатності), то активується «пасивна здатність» кожної з цих карт.



Бойовий хід Дикого Гону

- Коли Дикий Гін виконує свій бойовий хід, будь-який гравець горілиць скидає верхню карту з колоди Дикого Гону; якщо це:
- Особлива карта атаки:
 - **кожен** гравець застосовує той самий ефект (як зображено у верхній частині цієї карти).
- Звичайна карта атаки:
 - кожен гравець окремо підкидає жетон удару/укусу й застосовує відповідний ефект.

Нокаут

Якщо відьмак має на руці та у своїй колоді 0 карт, його вважають **нокаutowаним**.

- Він не виконує подальших бойових ходів і не зазнає впливу ефектів атаки Дикого Гону.

Решта відьмаків продовжують бій.

Перемога/Поразка

Якщо всі відьмаки нокаutowані, то всі зазнають поразки.

Якщо колода запасу здоров'я Дикого Гону вичерпалася, а на ногах залишається принаймні один відьмак, то бій закінчується перемогою відьмаків!

Нокаutowані під час фінального бою відьмаки також зробили свій внесок, тому переможцями вважають усіх гравців.

«Дикий Гін» та інші доповнення

Доповнення «Дикий Гін» можна поєднувати з деякими іншими доповненнями. Для першої партії з цим доповненням ми радимо не використовувати будь-які інші доповнення. Коли гравці добре ознайомляться з доповненням «Дикий Гін», то зможуть використовувати разом з ним такі доповнення:

- «Маги»
- «Стежки монстрів»