



# THE WITCHER<sup>®</sup> DIE ALTE WELT

## WILDE JAGD ERWEITERUNG

*Der bärtige Mann rammt die Axt in den Holzstumpf und wischt sich den Schweiß von der Stirn. Er hat sich wie immer viel zu spät um die Holzvorräte gekümmert. Der Winter kam überraschend, mit Frost und weißem Flaum. Seufzend schaut der Mann auf die spielenden Kinder in der Ferne.*

*Die Mädchen bauen Schneemänner auf der Wiese. Nur ein Stück weiter wetteifern die Jungen darum, wer am weitesten über den zugefrorenen Fluss laufen kann. Der Mann lächelt, als er sieht, dass sein Sohn den Wettkampf gewinnt.*

*Plötzlich wird es so dunkel, als hätte ein Phantom die Sonne verschlungen. Der Himmel wird von einem dunklen Schleier überzogen, aus dem eine albtraumhafte und dämonische Horde Reiter erscheint – die Wilde Jagd.*

*Die Wilde Jagd prescht in Richtung Wiese. Das gespenstische Getöse mischt sich mit dem Geschrei und Weinen der Kinder. Und dann durchbricht ein lautes Knacken von brechendem Eis die Geräuschkulisse.*

*Im Bruchteil einer Sekunde ist alles vorbei. Die Jagd hat sich in Luft aufgelöst. Was bleibt, sind die Erinnerungen verängstigter Kinder und die Sorge des bärtigen Mannes. Wo ist sein Sohn? Wo ist ...?*

*Später im Dorf sagen sie, der Junge sei ertrunken. Dass er unter das Eis gefallen war und nicht mehr herauskam. Dabei wussten sie nicht, dass die Jagd bei ihrer Rückkehr an den Himmel einen kleinen Geist bei sich hatte, dessen Gesicht von einem viel zu großen Helm verdeckt wurde, der tief über seinem Schädel hing.*

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart  
Kapitel XXI, Märchen und Sagen

# SPIELMATERIAL

## Mitglieder der Wilden Jagd



1 Nithral-Miniatur



1 Imlerith-Miniatur



1 Caranthir-Miniatur



1 Eredin-Miniatur



16 „Wilde Jagd“-Angriffskarten  
(4 pro Mitglied der Wilden Jagd)



4 Bosskarten  
(1 pro Mitglied der Wilden Jagd)

## Hunde der Wilden Jagd



6 Hundeminiaturen  
(je 2 mit den Rängen I, II und III)



6 Hunde-Bonusplättchen  
(je 2 mit den Rängen I, II und III)



2 Hundekarten

## Die Hundeminiaturen

Obwohl eine Miniatur aus 1, 2 oder 3 Hunden besteht, wird sie in dieser Anleitung stets als „Hund“ bezeichnet. (Die Anzahl Hunde einer einzelnen Miniatur zeigt den Rang des Hundes an.)



35 „Wilde Jagd“-Erkundungskarten  
(20 Erkundung I und 15 Erkundung II)



35 „Wilde Jagd“-Ereigniskarten



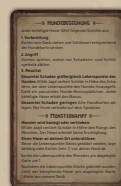
1 Monsterangriff-Marker



12 Questmarker



20 „Wilde Jagd“-Schildmarker  
(mit den Werten 1, 5, 10 und 20)



5 Übersichtskarten



3 Rundenpläne  
(und 1 Rundenmarker)

## CD PROJEKT RED

# CREDITS

**GO ON BOARD**

### Game Design and Project Oversight

Łukasz Woźniak

#### Story

Barnaba Drukała

#### Translation

Aleksander Janus

#### Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

#### Art Direction

Dawid Bartłomiejczyk

#### Graphic Design

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,  
Dominika Bartkowska

#### Miniature Design

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

#### Map Art

Damien Mammoliti

#### Rulebook

Jonathan Bobal, Michał Długaj,  
Katarzyna Fiebiger, Łukasz Kempański

#### Game Developers

Łukasz Szopka, Michał Gryń

#### Lead Playtesters

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,  
Przemysław Ciemniejewski,  
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

#### Marketing Video

Tomasz Bar / Hexy Studio,  
Maciej Klimczak, Jan Szostakowski,  
Liwia Klupś



CD PROJEKT RED®

### Game Development and Project Oversight

Rafał Jaki

#### Story Editors

Marcin Blacha, Tomasz Matera

#### Copy Editors

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski,  
Ryan Bowd, Łukasz Gręda

#### Cover Art

Valeriy Vegea

#### Logo Design

Irina Moraru

### Miniature Design and Art Direction

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

### Graphic Design and Art Direction

Przemysław Juszczyk

#### Marketing Video

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,  
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

#### Video Producers

Michał Krzemiński,  
Magdalena Darda-Ledzion

#### Script and Voice

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

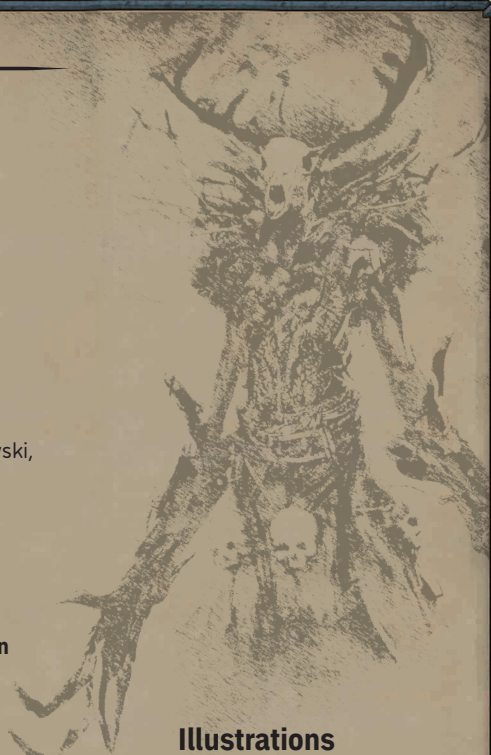
#### Social Media and PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,  
Alicja Kozera

#### Legal

Kinga Palińska

© 2024 CD PROJEKT S.A. Alle Rechte vorbehalten.  
CD PROJEKT, das Logo von CD PROJEKT, The Witcher und das Logo von The Witcher sind Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von CD PROJEKT S.A. in den USA und/oder anderen Ländern. The Witcher – Die Alte Welt basiert auf den Roman von Andrzej Sapkowski.



### Illustrations

Adrian Smith, Ala Kapustka,  
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawet,  
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,  
Diego De Almeida Peres, Gracit Studio,  
Karol Bern, Katarzyna Beus, Katarzyna Malinowska, Lorenzo Mastroianni,  
Maciej Łaszkiwicz, Manuel Castañón,  
Marek Madej, Nemanja Stankovic,  
Sandra Chlewińska, Yama Orce

### Deutsche Ausgabe Asmodee Germany

#### Übersetzung

Steffen Trzensky

#### Redaktion & Lektorat

Susanne Kraft, Marvin Pietsch,  
Steffen Trzensky

#### Grafische Bearbeitung & Layout

Max Breidenbach



# SPIELAUFBAU

## SPIELVARIANTE „WILDE JAGD“



Die Spielvariante „Wilde Jagd“ ist kooperativ. Euer gemeinsames Spielziel ist es, die Wilde Jagd zu besiegen. Die Siegleiste verwendet ihr bei dieser Variante nicht **1**.

## ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU



Der Spielaufbau ist ähnlich dem des Grundspiels, mit den folgenden Änderungen:

1. Jeder nimmt sich eine **Übersichtskarte aus dieser Erweiterung 2**. Die Übersichtskarten aus dem Grundspiel benötigt ihr nicht.
2. Legt die **Questmarker 3** neben den Spielplan.
3. Nehmt den **Rundenplan 4** passend zu eurer Spieleranzahl.

	I	II	III	IV	
	Bewegungen, Aktionen, Hundebegegnung	Kampf/ Meditation und Erkundung	Nachziehen und neue Karte kaufen	Hund und/oder Monster erscheint	„Wilde Jagd“-Aktivierung
1	→	Erkundung I	↑ +	Rang-I-Hund	
2	→	Erkundung I	↑ +	Rang-I-Monster	Zieht 1 Marker aus dem Bewegungsvorrat

- a. Wählt eine Person, die den Rundenplan verwaltet, und legt ihn in ihre Nähe.
  - b. Legt den Rundenmarker auf das Feld mit der „1“ oben links auf dem Plan.
4. Die Erkundungs- und Ereigniskarten aus dem Grundspiel werden nicht benötigt. Nutzt stattdessen die „Wilde Jagd“-Erkundungs- und Ereigniskarten aus dieser Erweiterung **5**:
    - a. Legt die „Wilde Jagd“-Ereigniskarten ungemischt und verdeckt an ihren vorgesehenen Platz auf dem Spielplan. Auf der Rückseite der obersten Karte sollte eine „1“ stehen.
    - b. Bildet einen Erkundungsstapel: Mischt 3 zufällige „Erkundung II“-Erkundungskarten. Mischt dann 4 zufällige „Erkundung I“-Erkundungskarten und legt sie verdeckt oben auf die „Erkundung II“-Karten.
      - **Im Spiel zu viert oder fünft:** Mischt 3 statt 4 „Erkundung I“-Erkundungskarten.
    - c. Legt den Erkundungsstapel (bestehend aus 6 oder 7 Karten, je nach Spieleranzahl) an den entsprechenden Platz auf dem Spielplan.

5. Bildet einen **„Wilde Jagd“-Bewegungsvorrat 6**. (Überspringe diesen Schritt im Solo-Modus.) Dafür legt jeder seinen Siegmarker neben den Rundenplan (ihr könnt auch einen Beutel oder eine Tasse nutzen). Fügt diesem Vorrat das „Taverne geschlossen“-Plättchen hinzu. Der Bewegungsvorrat wird in Phase IV jeder Runde benötigt (mehr dazu auf Seite 9).

Legt alle ungenutzten Siegmarker zurück in die Schachtel.

6. Entscheidet gemeinsam, gegen **welches Mitglied der Wilden Jagd 7** ihr antreten möchtet. Dieser Charakter wird in dieser Anleitung und auf dem übrigen Spielmaterial als „Wilde Jagd“ bezeichnet. Tipp: Wählt Nithral, wenn ihr zum ersten Mal spielt. In späteren Partien könnt ihr euch an Imlerith, Caranthis und Eredin (in dieser Reihenfolge) versuchen.

- a. Nehmt die Bosskarte der gewählten Wilden Jagd und legt sie mit der A-Seite **7B** nach oben neben den Rundenplan (oder sichtbar für alle in die Nähe).



- b. Legt alle **Hundeminiaturen und Hunde-Bonusplättchen 7C** neben den Spielplan und nehmt euch die zu eurer Spieleranzahl passende Hundekarte.

- c. Legt die **4 „Wilde Jagd“-Angriffskarten 7D** der gewählten Wilden Jagd neben den Spielplan – diese werden erst im Finalkampf benötigt.



- d. Legt alle **Schildmarker 7E** neben den Spielplan.
- e. Legt alle nicht genutzten Materialien zurück in die Schachtel.

7. Legt den **Monsterangriff-Marker 8** neben die Monster-Angriffskarten.

8. Wählt gemeinsam einen Schwierigkeitsgrad (siehe Seite 5). Dieser bestimmt über die Anzahl **Monster 9**, die zu Beginn der Partie auf dem Spielplan stehen, sowie die Anzahl Schilde, die die Wilde Jagd zur Verfügung hat.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch die Schwierigkeitsgrade „leicht“ oder „mittel“.

- a. Zieht für jedes angegebene Monster ein Monsterplättchen vom entsprechenden Stapel.

- Zieht für das erste Monster ein Wald-Ortsplättchen.
- Zieht für das zweite Monster, falls vorhanden, ein Wasser-Ortsplättchen.
- Deckt beide Ortsplättchen auf und legt die Monsterplättchen wie in einer normalen Partie auf den Spielplan.

- b. Schilde werden entsprechend ihres Wertes aus dem Vorrat genommen und auf die Bosskarte gelegt.

Beispiel: Falls der Schwierigkeitsgrad 28 Schilde angibt, legt 2 Schildmarker mit dem Wert „10“ und 8 Schildmarker mit dem Wert „1“ auf die Bosskarte.

9. Stellt die „Wilde Jagd“-Miniatur **10** auf den Spielplan.

- a. Zieht ein Gebirgs-Ortsplättchen und stellt die „Wilde Jagd“-Miniatur auf die Ortsaktion des gezogenen Ortes, sodass sie diese verdeckt.

- b. Mischt das Ortsplättchen zurück in den Stapel.

10. Jeder von euch zieht **5 Karten 11** von seinem Deck und legt **3 Gold** auf sein Charaktertableau.



— ⚔ SCHWIERIGKEITSGRAD ⚔ —

Anzahl Spieler	Einfach nur die Geschichte! (leicht)	Das Schwert und die Geschichte! (mittel)	Blut, Schweiß und Tränen! (schwer)	Todesmarsch! (sehr schwer)
1	Rang-I-Monster 5 Schilde	Rang-I-Monster 7 Schilde	Rang-II-Monster 9 Schilde	Rang-III-Monster 11 Schilde
2	Rang-II-Monster 28 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-II-Monster 31 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 34 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 37 Schilde
3	Rang-II-Monster 54 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-II-Monster 58 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 62 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 66 Schilde
4	Rang-I-Monster + Rang-I-Monster 77 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 82 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 87 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 92 Schilde
5	Rang-I-Monster + Rang-I-Monster 97 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 106 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 113 Schilde	Rang-I-Monster + Rang-III-Monster 120 Schilde

# SPIELABLAUF

## WILDE JAGD

**Denkt daran:** Der Begriff „Wilde Jagd“ in dieser Anleitung und auf dem Spielmaterial bezieht sich auf das Mitglied der Wilden Jagd, gegen das ihr im Spiel antretet.

Die Wilde Jagd befindet sich zu Spielbeginn bereits auf dem Spielplan. Während der Partie bewegt sie sich zwischen den Orten und beeinflusst so den Spielverlauf. Ihr könnt sie erst in der letzten Runde der Partie angreifen (je nach Spieleranzahl die 7. oder 8. Runde, siehe Abbildung rechts).

## ZIEL DES SPIELS

In dieser Erweiterung habt ihr ein gemeinsames Ziel: Die Wilde Jagd in einem epischen Finalkampf besiegen. Dieser findet am Ende der letzten Runde statt.

Um euch auf diesen Kampf vorzubereiten, schließt ihr bis dahin Quests ab, kämpft gegen die Hunde der Wilden Jagd und stellt euch den üblichen Monstern.

Falls ihr die Wilde Jagd besiegen könnt, bevor alle Hexer kampfunfähig sind, habt ihr gemeinsam gewonnen.

Falls alle Hexer kampfunfähig sind, bevor ihr die Wilde Jagd besiegen konntet, habt ihr gemeinsam verloren.

## RUNDENPLAN

In dieser Erweiterung spielt ihr immer eine festgelegte Anzahl Runden. Zur Übersicht nutzt ihr einen der Rundenpläne und den Rundenmarker. Auf dem Rundenplan findet ihr sowohl die Anzahl aller Runden als auch eine Übersicht der einzelnen Phasen einer Runde.

Zu Spielbeginn liegt der Rundenmarker auf dem Feld mit der „1“ oben links **1** (was bedeutet, dass ihr euch in der 1. Runde befindet).

Das „Phase II“-Feld **2** zeigt an, welche „Wilde Jagd“-Erkundungskarte abgehandelt wird: In den ersten 4 Runden eine „Erkundung I“, in den letzten 3 Runden eine „Erkundung II“-Karte.

Das „Phase IV“-Feld **3**, zeigt an, was am Ende jeder Runde passiert: Neue Monster und/oder Hunde erscheinen und die Wilde Jagd bewegt sich.

In Phase IV der 8. Runde **4** (7. Runde im Spiel zu viert und zu fünft) kämpft ihr gemeinsam gegen die Wilde Jagd.

Eine genaue Erklärung zum Kampf gegen die Wilde Jagd findet ihr am Ende dieser Anleitung (siehe Seite 11). Zunächst folgt eine Übersicht aller Änderungen im Spielablauf.

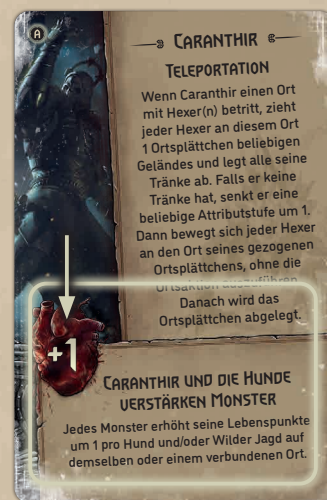
	Bewegungen, Aktionen, Hundebegegnung	Kampf, Meistern und	Nachziehen und neue Karte kaufen	Hunde und/oder Monster	„Wilde Jagd“-Aktivierung
<b>1</b>	→	Erkundung I	↑ +	Rang-I-Hund	
<b>2</b>	→	Erkundung I	↑ +	Rang-I-Monster	<b>3</b> Zieht 1 Marker aus dem Bewegungsvorrat. Die Wilde Jagd bewegt sich bis zu 2 Felder auf den gezogenen Hexer zu. (Taverne geschlossen = beliebiges Hexer)
<b>3</b>	→	Erkundung I	↑ +	Rang-I-Hund + Rang-II-Monster	Falls sich die Wilde Jagd auf das Feld eines Hexers bewegt: Aktiviert ihre Spezialfähigkeit.
<b>4</b>	→	Erkundung I	↑ +	Rang-II-Hund	
<b>5</b>	→	Erkundung II	↑ +	Rang-III-Monster	
<b>6</b>	→	Erkundung II	↑ +	Rang-III-Hund + Rang-III-Monster	
<b>7</b>	→	Erkundung II	↑ +		
<b>8</b>	→		↑ +		<b>4</b> „Wilde Jagd“-Kampf: Zieht die Bosskarte auf ihre B-Seite. Fahrt mit dem Schritt „Kampfvorbereitung“ fort.

## WILDE JAGD UND HUNDE VERSTÄRKEN MONSTER

Monster können durch die Anwesenheit der Wilden Jagd und/oder Hunden auf dem Spielplan beeinflusst werden.

Jedes Monster erhöht seine Lebenspunkte um 1 pro Hund und/oder Wilder Jagd auf **demselben** oder einem **verbundenen** Ort.

Das Lebenspunkte-Deck eines Monsters darf **20** Karten nicht überschreiten.





Beispiel: Am Ort der Archespore befindet sich ein Hund. Zusätzlich befinden sich ein weiterer Hund und die Wilde Jagd an verbundenen Orten. Die Lebenspunkte der Archespore sind demnach um 3 erhöht.

## SCHILDE DER WILDEN JAGD



Die Wilde Jagd beginnt die Partie mit einer bestimmten Anzahl Schilde. Diese repräsentieren ihre Fähigkeit, Schaden während des Finalkampfes abzuwehren. Wenn die Wilde Jagd Schilde verliert, ist damit immer der Wert der Schilde, nicht der Schildmarker selbst gemeint. Schildmarker gibt es mit den Werten 1, 5, 10 und 20.



Schildmarker werden auf (oder neben) die Bosskarte gelegt.

Einige „Wilde Jagd“-Erkundungs- und Ereigniskarten geben an, dass die Wilde Jagd 1 oder mehr Schilde verliert. Legt die so verlorenen Schildmarker zurück in die Schachtel.

Die Wilde Jagd kann ebenfalls Schilde verlieren, wenn ein Hexer im Kampf gegen einen Hund erfolgreich ist (siehe Seite 10) oder ein Monster besiegt (siehe Seite 9).

Falls die Wilde Jagd keine Schilde mehr hat, wird jeglicher weiterer Schildverlust vor dem Finalkampf ignoriert.

## RUNDENABLAUF



Der Rundenablauf in dieser Erweiterung ändert sich im Vergleich zum Grundspiel in vielerlei Hinsicht. Wir empfehlen euch, die ersten Runden etwas langsamer anzugehen, um so den Spielablauf besser zu verstehen.

Die einzelnen Phasen spielen sich zum Großteil anders. Zusätzlich gibt es eine „Phase IV“, in der neue Gegner erscheinen und die Wilde Jagd aktiviert wird.

## Phase I: Bewegungen, Aktionen, Hundebegegnung

- In Phase I führt ihr in beliebiger Reihenfolge Bewegungen und Aktionen aus.
- Ihr könnt eure einzelnen Schritte nacheinander oder abwechselnd ausführen, es muss also niemand diese Phase abgeschlossen haben, bevor jemand anders weitermachen darf.
- Phase I endet, wenn ihr gemeinsam entschieden habt, nichts mehr machen zu wollen (oder ihr nichts mehr machen könnt).

### Wilde Jagd/Hund an einem Ort

Falls sich an einem Ort ein Hund und/oder die Wilde Jagd befindet, könnt ihr dort **keine** Ortsaktion ausführen (platziert die Wilde Jagd und Hunde so auf den Ort, dass die Ortsaktion verdeckt wird). Ihr könnt euch aber weiterhin frei an den Ort bewegen oder euch von dort wegbewegen.



### Begegnung mit einem Hund der Wilden Jagd

Ihr könnt Hunde, denen ihr auf dem Spielplan begegnet, angreifen.

- Du kannst einen Hund alleine angreifen oder dich von anderen Hexern an deinem Ort unterstützen lassen.
- Einen Hund anzugreifen ist Teil von Phase I und beendet diese **nicht** (siehe „Hundebegegnung“ auf Seite 10).
- Wenn der Angriff gegen einen Hund beendet ist, darf jeder Hexer an dem Ort die Ortsaktion ausführen und, falls möglich, seinen Zug fortsetzen.

### Tauschaktion

Wenn sich zwei (oder mehr) Hexer am selben Ort befinden, können diese während Phase I eine **Tauschaktion** ausführen. Beachtet, dass sich der aktive Hexer vorher an diesen Ort bewegt haben muss.



Hexer, die sich am selben Ort befinden, können die folgenden Dinge beliebig oft tauschen: Gold, Tränke, Bomben (**Monsterjagd**-Erweiterung), Spuren und Gerüchte (inkl. des Goldes). (Es gilt weiterhin ein Limit von 4 Tränken und 4 Bomben.)

### Ortsaktion – Würfelpoker

Die einzige Ortsaktion, die in dieser Erweiterung anders abgehandelt wird, ist Würfelpoker. *Hinweis: In dieser Erweiterung könnt ihr gegen andere Hexer **kein** Würfelpoker spielen.*

Wenn du als Ortsaktion Würfelpoker spielst, lege zunächst 1 Gold ab und wirf dann 5 Würfel. Du darfst beliebig viele Würfel **ein Mal** neu werfen. Vergleiche dein Ergebnis mit der Tabelle auf der Übersichtskarte und nimm dir deinen Gewinn (es ist möglich, dass du leer ausgehst).

Dein Ergebnis		Gewinn
Nichts		0 Gold
Paar		1 Gold
Zwei Paare		2 Gold
Drilling		3 Gold
Große Straße		3 Gold
Full House		3 Gold
Vierling		4 Gold
Fünfling		5 Gold

## Phase II: Kampf/Meditation und Erkundung

Wenn ihr euch gemeinsam entschieden habt, Phase I zu beenden (oder nichts mehr machen könnt), geht ihr zu Phase II über.

### 1. Kämpfe

Zunächst tragen alle Hexer, die möchten, einen **Monsterkampf** aus. Hexerkämpfe sind nicht erlaubt.

- Ihr dürft Kämpfe **in beliebiger Reihenfolge** austragen.
- Falls sich zwei (oder mehr) Hexer am selben Ort befinden, müsst ihr entscheiden, welcher von ihnen das Monster **alleine** bekämpft.
  - Alle anderen Hexer (am selben Ort) dürfen den kämpfenden Hexer **unterstützen**.

#### Einen Hexer unterstützen:

Jeder Hexer, der sich am selben Ort wie der kämpfende Hexer befindet und mindestens 1 Handkarte hat, darf diesen im Kampf gegen das Monster **unterstützen**.



Einen Hexer zu unterstützen ist immer optional. Jeder darf selbst entscheiden, ob er das tun möchte.

#### Um einen Hexer zu unterstützen:

- Lege eine beliebige Anzahl Karten (min. 1) von deiner Hand ab.
- Verringere die Lebenspunkte des Monsters um die Anzahl der abgelegten Karten.
- Nachdem die Lebenspunkte-Decks gebildet wurden, zieht der kämpfende Hexer pro abgelegter Karte 1 Karte von seinem Deck.
- Wenn du einen Hexer im Kampf unterstützt (egal wie viele Karten du ablegst), erhältst du dessen Medaillon-Trophäenkarte.

Du darfst von jedem anderen Hexer nur 1 Medaillon-Trophäenkarte haben. Hast du einen Hexer im Kampf unterstützt, wirst du behandelt, als hättest du **nicht** am Kampf teilgenommen.

Ihr dürft nach den üblichen Regeln gegen jedes Monster kämpfen, mit den folgenden Änderungen:

- Jedes Monster erhöht seine Lebenspunkte um 1 pro Hund und/oder Wilder Jagd auf **demselben** oder einem **verbundenen** Ort.
- Das Lebenspunkte-Deck eines Monsters darf 20 Karten nicht überschreiten.
- Der Monsterangriff-Marker wird erst dann geschnippt, nachdem die Monster-Angriffskarte aufgedeckt wurde.
- Falls das Monster besiegt oder vertrieben wurde:** Zieht **kein** neues Monster (neue Monster erscheinen in Phase IV bestimmter Runden, siehe Seite 9).
- Die Monsterkampf-Resultate bleiben dieselben wie im Grundspiel, mit den folgenden **zwei Änderungen**:
  - Falls du ein Monster getötet hast, **erleidest du keine Erschöpfung**.
  - Falls du ein Monster **getötet oder vertrieben hast**, verliert die Wilde Jagd Schilde in Höhe des Ranges des Monsters.

*Beispiel: Wenn du einen Greif (Rang-II-Monster) tötest, verliert die Wilde Jagd 2 Schilde.*



## 2. Meditationen

Nachdem alle Monsterkämpfe abgehandelt wurden, darf jeder Hexer, der **kein** Monster bekämpft hat, **meditieren**. Denkt daran, dass ihr **keine Erschöpfung erleidet**.

## 3. Erkundungen

Nachdem alle Monsterkämpfe und/oder Meditationen abgehandelt wurden, zieht ihr die oberste Karte vom **Erkundungsstapel** (je nach Runde entweder eine „Erkundung I“- oder „Erkundung II“-Karte).

Unabhängig eurer Spieleranzahl wird immer nur **1 Karte** gezogen und abgehandelt.

Lest die Karte laut vor. Eine Karte kann Folgendes beinhalten:

**Quests** (die von einem oder mehreren Spielern in den folgenden Runden abgeschlossen werden können).

- Folgt den Anweisungen der Karte und legt sie aufgedeckt neben den Spielplan. (Falls ihr bereits andere aktive Quests habt, bleiben diese im Spiel.)
- Legt einen Questmarker auf den Quest-Zielort als Erinnerung für eine aktive Quest. (Entfernt ihn, wenn die Quest abgeschlossen ist.)
- Eine Quest-Aktion muss, wenn möglich, immer abgehandelt werden.
- Einige Quests geben eine **Quest-Voraussetzung** an, die besagt, wer die Quest abschließen kann. Ist dies nicht angegeben, kann jeder die Quest abschließen.

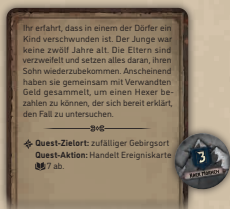


**Entscheidungen** (die gemeinsam von der Gruppe oder einzeln getroffen werden).

- Besprecht die möglichen Optionen und kommt zu einer gemeinsamen Entscheidung. (Falls ihr euch nicht einigen könnt, trifft der oder die Jüngste die finale Entscheidung.)

## Ortsplättchen

- Falls ein Ortsplättchen aufgrund einer Erkundungskarte gezogen wird, legt es neben die Karte.
- Sobald die entsprechende Quest abgeschlossen ist, mischt das Ortsplättchen zurück in den Vorrat.



**Hinweis:** Wie mit den Erkundungskarten aus dem Grundspiel solltet ihr die „Wilde Jagd“-Erkundungskarten nach Benutzung zurück in die Schachtel legen und erst wieder benutzen, nachdem ihr einmal mit allen Erkundungskarten gespielt habt.

Nachdem ihr die „Wilde Jagd“-Erkundungskarte (und eine mögliche Ereigniskarte, die mit ihr in Verbindung steht) abgehandelt habt, geht ihr zu Phase III über.

In der 8. Runde (7. Runde im Spiel zu viert oder zu fünft) wird keine Erkundungskarte abgehandelt.

## Phase III: Nachziehen und neue Karte kaufen

Phase III handelt ihr nach den üblichen Regeln in beliebiger Reihenfolge ab. Ihr dürft euch besprechen, wer welche Karten aus der Kartenreihe nehmen möchte.

Nachdem eine Hexerkarte aus der Kartenreihe genommen wurde, rückt ihr alle Karten nach unten, um die Lücke zu schließen und eine neue Karte zu ziehen.

Nachdem jeder von euch Phase III abgeschlossen hat, geht ihr zu Phase IV über.

## Phase IV: Hund und/oder Monster erscheint und „Wilde Jagd“-Aktivierung

Führt laut Rundenplan die folgenden Schritte aus:

### 1. Hund erscheint

Wenn ein neuer Hund erscheint:

1. Nehmt 1 Hundeminiatur aus dem Vorrat, dessen Rang auf dem Rundenplan angegeben ist. Zur Erinnerung: Die Anzahl Hunde einer Miniatur zeigt den Rang an.

Nachziehen und neue Karte kaufen	Hund und/oder Monster erscheint
	Rang-I-Hund
	Rang-I-Monster
	Rang-I-Hund + Rang-II-Monster
	Rang-II-Hund

2. Stellt die Miniatur an denselben Ort wie die Wilde Jagd.

- Falls sich dort bereits ein Hund befindet, platziert die neue Miniatur an einen beliebigen verbundenen Ort ohne Hund.

### 2. Monster erscheint

Wenn ein neues Monster erscheint:

1. Zieht 1 Monsterplättchen, dessen Rang auf dem Rundenplan angegeben ist. Sucht die zu dem Monster passende Monsterkarte heraus.
2. Zieht 1 Ortsplättchen einer beliebigen Geländeart, an der sich kein Monster befindet.

*Beispiel: Falls sich ein Monster an einem Gebirgsort befindet, könnt ihr nur ein Wasser- oder Wald-Ortsplättchen ziehen.*

3. Deckt beide Plättchen auf, dann:
  - a. Legt das in Schritt 1 gezogene Monsterplättchen auf den Ort, der auf dem in Schritt 2 gezogenen Ortsplättchen angegeben ist.
  - b. Legt das Ortsplättchen und die passende Monsterkarte an den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.

Falls bereits 3 Monster im Spiel sind und ihr ein viertes ziehen müsstet, wird kein Monster gezogen. Stattdessen erhält die Wilde Jagd Schilde in Höhe des Ranges des nicht erscheinenden Monsters mal 2.

*Beispiel: Falls ihr ein Rang-II-Monster ziehen müsstet, sich aber bereits 3 Monster im Spiel befinden, erhält die Wilde Jagd stattdessen 4 Schilde.*



### 3. „Wilde Jagd“-Aktivierung

Falls sich 1 oder mehrere Hexer am Ort der Wilden Jagd befinden, bewegt sie sich nicht. Geht zum Schritt „Ende von Phase IV“ über.

Andernfalls zieht ihr einen zufälligen Marker aus dem Bewegungsvorrat.

Falls ihr den Siegmarker eines Hexers gezogen habt, bewegt sich die Wilde Jagd bis zu 2 Orte weit auf diesen Hexer zu, wobei sie immer die kürzeste Route nimmt. Falls mehrere Routen infrage kommen, entscheidet ihr, welche Route sie nimmt.

Die Wilde Jagd beendet ihre Bewegung sofort, wenn:

- sie einen Ort mit einem beliebigen Hexer betritt und/oder
- sie sich 2 Orte weit bewegt hat.

Falls ihr das „Taverne geschlossen“-Plättchen gezogen habt, bewegt sich die Wilde Jagd bis zu 2 Orte weit auf einen **beliebigen** Hexer zu (entscheidet gemeinsam).

#### Solo-Modus:

Im Solo-Modus bildest du keinen Bewegungsvorrat. Stattdessen bewegt sich die Wilde Jagd immer bis zu 2 Orte weit auf dich zu.

### Die Wilde Jagd baut ihre Macht auf

Falls sich die Wilde Jagd auf einen Ort mit Hexer(n) bewegt hat, aktiviert sich die Fähigkeit auf ihrer Bosskarte. Folgt dafür den Anweisungen.

#### Ende von Phase IV

Bewegt den Rundenmarker ein Feld weiter nach unten und beginnt mit der nächsten Runde.



## HUNDEBEGEGNUNG

Hexer, die sich auf demselben Feld wie ein Hund befinden, dürfen diesen (gemeinsam) angreifen.

Dies zählt **nicht** als Monsterkampf (den man in Phase II abhandeln würde) und wird während Phase I abgehandelt.

Ihr dürft jeden Hund in Phase I ein Mal angreifen.

#### 1. Vorbereitung

Zur Vorbereitung zieht **jeder** beteiligte Hexer Karten von seinem Deck und senkt seinen Schildwert. Lest dazu auf der Hundekarte nach, je nach Rang des Hundes in der passenden Reihe.



#### 2. Angriff

Jeder am Kampf beteiligte Hexer muss **eine** Kombo aus mindestens 1 Karte spielen und versucht damit so viel Schaden wie möglich zu verursachen.

- Schadenssymbole fügen dem Hund Schaden zu.
- Schildsymbole erhöhen den Schildwert des Hexers (bis maximal zur Verteidigungsstufe).
- Alle anderen Symbole werden ignoriert.

#### 3. Resultat

Nachdem jeder am Angriff beteiligte Hexer seine Kombo abgehandelt hat, überprüft ihr den **gesamten Schaden**, den der Hund erleidet:

Falls der gesamte Schaden **größer** ist als seine Lebenspunkte (angezeigt auf der Hundekarte):

- Die Wilde Jagd verliert Schilde in Höhe des Schadens, der über die Lebenspunkte des Hundes hinausgeht.



- Deckt 1 zufälliges Hunde-Bonusplättchen auf, dessen Rang derselbe ist wie der Hund, gegen den ihr gekämpft habt – jeder am Kampf beteiligte Hexer erhält den angezeigten Bonus. (Legt das Plättchen danach zurück in die Schachtel). Den Bonus erhaltet ihr in beliebiger Reihenfolge

- Entfernt die Hundeminiatur vom Spielplan.

Falls der gesamte Schaden **gleich** ist:

- Deckt 1 zufälliges Hunde-Bonusplättchen auf, dessen Rang derselbe ist wie der Hund, gegen den ihr gekämpft habt – jeder am Kampf beteiligte Hexer erhält den angezeigten Bonus. (Legt das Plättchen danach zurück in die Schachtel). Den Bonus erhaltet ihr in beliebiger Reihenfolge.

- Entfernt die Hundeminiatur vom Spielplan.


Falls der gesamte Schaden **kleiner** ist:

- Jeder am Kampf beteiligte Hexer legt alle Karten von seiner Hand ab.
- Der Hund verbleibt auf dem Spielplan.

### Bonuse auf Hunde-Bonusplättchen


+  Du erhältst 1 beliebige Spur.

 Ziehe die oberste Karte von deinem Deck.

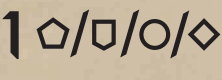
+  Lege 1 beliebige Hexerkarte mit **Kosten 0** aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.

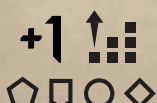
(Falls sich keine Karte mit Kosten 0 in der Kartenreihe befindet, decke so lange Karten vom Hexerstapel auf, bis du eine Karte mit Kosten 0 aufdeckst. Alle übrigen aufgedeckten Karten werden zurück in den Hexerstapel gemischt.)

Nachdem du eine Hexerkarte aus der Kartenreihe genommen hast, rücke alle Karten nach unten, um die Lücke zu schließen. Ziehe für den obersten freien Platz eine neue Hexerkarte vom Hexerstapel.

+  Lege 1 beliebige Hexerkarte mit **Kosten 1** aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.

Alle anderen Regeln gelten wie bei dem vorangehenden Symbol.

+1  Eine **beliebige Attributstufe** steigt um 1.

+1  Deine **niedrigste Attributstufe** steigt um 1.

## „WILDE JAGD“-KAMPF



In Phase IV der letzten Runde stellt ihr euch gemeinsam der Wilden Jagd. Dreht zunächst die Bosskarte auf ihre B-Seite. Dort findet ihr die Spezialfähigkeit der Wilden Jagd **1**. Fahrt anschließend mit den folgenden Schritten fort.



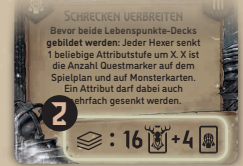
### Kampfvorbereitung

#### 1. Hexer

- Jeder Hexer behält seine Handkarten und mischt seinen Ablagestapel in sein Deck.

#### 2. Wilde Jagd

- Mischt alle 20 Monster-Angriffskarten und legt 4 davon zurück in die Schachtel. **Mischt dann die 16 übrigen Karten zusammen mit den 4 „Wilde Jagd“-Angriffskarten.** Dies ist das Lebenspunkte-Deck der Wilden Jagd **2**.



### Klarstellungen zu Schilden

Falls die Wilde Jagd **Schilde** hat, müssen diese zuerst entfernt werden: Für jeden Schadenspunkt, den die Wilde Jagd erleidet, wird 1 Schild entfernt. *(Sobald die Wilde Jagd keine Schilde mehr hat, wird ihr nach den üblichen Regeln Schaden zugefügt.)*

## Kampf

### Ablauf:

1. Alle Hexer am **selben Ort** wie die Wilde Jagd führen einen Kampfzug aus (in beliebiger Reihenfolge).
  - *Der Kampfzug eines Hexers wird nach den üblichen Regeln eines Kampfes abgehandelt.*
2. Alle Hexer, die **nicht** am selben Ort wie die Wilde Jagd sind, bewegen sich direkt an ihren Ort (sie führen **keinen** Kampfzug aus).
3. Die Wilde Jagd führt einen Kampfzug aus.
4. Alle nicht kampfunfähigen Hexer führen einen Kampfzug aus (in beliebiger Reihenfolge).

### Wiederholt die Schritte 3 und 4, bis Folgendes eintritt:

- Die Wilde Jagd ist besiegt oder
- alle Hexer sind kampfunfähig.

### Kampfzug eines Hexers

- Ihr dürft selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr eure Kampfzüge ausführen wollt.
- Ein Hexer muss seinen Kampfzug komplett abgeschlossen haben, bevor ein anderer Hexer seinen Kampfzug beginnen kann.
- Schaden, den die Wilde Jagd erleidet, entfernt immer zuerst Schilde. Sobald die Wilde Jagd keine Schilde mehr übrig hat, werden Karten vom Lebenspunkte-Deck der Wilde Jagd abgelegt.

### Passivfähigkeit auf „Wilde Jagd“-Angriffskarten

Falls während des Kampfzugs eines Hexers eine „Wilde Jagd“-Angriffskarte abgelegt wird, (durch Schaden oder einen anderen Effekt), wird deren „Passivfähigkeit“ ausgelöst.



## Kampfzug der Wilden Jagd

- Wenn die Wilde Jagd einen Kampfzug ausführt, deckt die oberste Karte vom Lebenspunkte-Deck der Wilde Jagd auf. Falls es:
  - eine „**Wilde Jagd**“-Angriffskarte ist:
    - **Jeder** Hexer wendet den Effekt auf dem oberen Teil der Karte an.
  - eine **Monster-Angriffskarte** ist:
    - Jeder Hexer schnippt separat den Monsterangriff-Marker und wendet je nach Ergebnis den angezeigten Effekt an.

### Kampfunfähiger Hexer

Falls das Lebenspunkte-Deck eines Hexers leer ist und er keine Handkarten mehr hat, ist er **kampfunfähig**.

- Er führt keine weiteren Kampfzüge mehr aus und wendet keine Effekte von Monsterkarten mehr an.

Alle verbliebenen Hexer fahren mit dem Kampf fort.

### Sieg/Niederlage

Falls alle Hexer kampfunfähig sind, habt ihr die Partie verloren.

**Falls das Lebenspunkte-Deck der Wilde Jagd leer ist und noch mindestens ein Hexer nicht kampfunfähig ist, habt ihr den Kampf und damit die Partie gewonnen!**

*Auch die kampfunfähigen Hexer haben ihren Beitrag zu diesem Kampf geleistet, weshalb **alle Hexer** als Gewinner zählen.*

### WILDE JAGD MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN

Ihr könnt diese Erweiterung mit anderen Erweiterungen von **The Witcher: Die Alte Welt** kombinieren. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, zunächst nur mit dieser Erweiterung zu spielen. Sobald ihr euch mit der Erweiterung vertraut gemacht habt, könnt ihr die folgenden Erweiterungen hinzufügen:

- Zauberinnen und Magier
- Monsterjagd