

THE WITCHER®

PFAD DES SCHICKSALS

WILDE JAGD

ERWEITERUNG



ANLEITUNG

CREDITS



Designer

Łukasz Woźniak

Project Owner

Barnaba Drukała

Art Director

Dawid Bartłomiejczyk

Lead Developers

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Developers

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski

Wojciech Wiśniewski

Illustrations

Agata Skowronek

Katarzyna Przeździecka

Main Graphic Concept und Design, Playmat Art

Michał Długaj

Main Graphic Design

Łukasz Dudasz

Graphic Design

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

DTP

Michał Kulasek

UX und Miniature Design

Nika Bartkowska

Miniature Design

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Story

Piotr Grzymistawski

Editor

Jarostaw Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Sales

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Production und Logistics

Filip Buchalski

Szymon Fąferko

Customer Service

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

HR

Aleksandra Banaszak

Lead playtesters

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniejewski

Video

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

Campaign Proofreaders

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Altheri, 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

Deutsche Version

Übersetzung: Marvin Pietsch

Korrektur: Julia Babilon



CD PROJEKT RED

Product Development

Magdalena Drażek
Jan Rosner
Rafat Jaki

Art Director

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Brand Manager

Gabriela Jaroszyńska

Country Manager

Satoru Homma

Franchise und Lore Designer

Marcin Batylda

Communication

Robert Malinowski
Paweł Burza

Community Management

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

Legal

Kinga Palińska

Playtesting

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

Public Relations

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Platkow-Gilewski

Producer

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Proofreading

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Senior Character Artist & Sculptor

Dawid Kowal

Illustrations

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

© 2024 CD PROJEKT S.A.

Alle Rechte vorbehalten. CD PROJEKT RED,
das Logo von CD PROJEKT RED und von The Witcher
sind Markenzeichen und/oder registrierte
Markenzeichen von CD PROJEKT S.A. in
den USA und/oder anderen Ländern.

Die „Witcher“-Spiele spielen im gleichnamigen
Universum der Bücher von Andrzej Sapkowski.

EINLEITUNG

Die Erweiterung *Die Wilde Jagd* bietet eine neue Geschichte und einen neuen Spielmodus: Einer gegen Viele. Eine Person wird in die Rolle der Wilden Jagd schlüpfen – Elfen, die um jeden Preis ihre eigene Welt retten wollen. Ihre letzte Chance liegt darin, Ciri zu fangen. Die anderen spielen als Helden und bilden ein Team, dass dies kooperativ verhindern möchte.

Du kannst mit dieser Erweiterung auch im Solomodus gegen die „Wilde Jagd“-Automa antreten.

Während der Partie wird die Wilde Jagd ihre Generäle auf den Gefahren-Leisten vorantreiben und mächtige Eigenschaften freischalten. Als Helden müsst ihr zusammenarbeiten, indem ihr Karten derselben Farbe ausspielt und Schwächekarten zieht, um die Generäle zu besiegen.

ÜBERSICHT

Diese Geschichte teilt euch in 2 Teams: Die Wilde Jagd und die Helden. Die Helden erhalten am Spielende gemeinsam Siegpunkte (🍀). Siegpunkte und gewinnen entweder als Gruppe, oder die Person, die die Wilde Jagd spielt, gewinnt.

Die Wilde Jagd spielt du wie einen normaler Charakter. Du nimmst in Initiative-reihenfolge Karten aus der Auslage und spielst sie in deine Zeitleiste. Anders als im Grundspiel wird im Schritt „Den Schicksalsmarker platzieren“ der Ort, an dem er platziert werden soll, nur durch die Symbole der wilden Jagd bestimmt.

Es gibt 4 Generäle auf der Spielmatte der Generäle, jeder davon auf seiner eigenen Gefahrleiste. Die Helden müssen die Eigenschaften jedes Generals im Auge behalten und die Wilde Jagd davon abhalten, diejenigen zu aktivieren, die ihnen am meisten schaden würden.

Die Helden dürfen frei – aber für alle offen – ihre Pläne diskutieren. Ihr entscheidet als Helden gemeinsam, welche Karten ihr nehmen und ausspielen wollt und wann ihr Fähigkeiten aktiviert. Ihr dürft keine Karten oder anderes Spielmaterial miteinander teilen. Ihr erhaltet gemeinsam Siegpunkte, aber ihr sammelt jeweils einzeln EP, nach den üblichen Regeln des Spiels.

Wenn ihr mit der *Die Wilde Jagd*-Erweiterung spielt, nutzt keine anderen Module oder Spielmaterialien aus anderen Erweiterungen.

SPIELMATERIAL



23 Geschichtenkarten



1 Generäle-Spielmatte



4 General-Miniaturen



6 Startkarten



1 Charaktertableau „Wilde Jagd“



1 Miniatur „Wilde Jagd“



6 Nebenquestkarten



1 Hilfekarte



16 Eigenschaftskarten
der Generäle



16 Schwächekarten



5 Fähigkeitsmarker



Charakter-Aufsteller



1 Siegpunkt-Miniatur



2 Erfahrungswürfel
(normal und grau)



1 Solo-Charaktertableau

SPIELVORBEREITUNG

Folgt den üblichen Regeln des Spiels.

1 LEGT DIE SPIELMATTE IN EURE MITTE

Legt die Spielmatte der Generäle vor die Person, welche die Wilde Jagd spielt.

2 DIE GESCHICHTE „WILDE JAGD“

Spielt mit den Geschichtenkarten dieser Erweiterung, wenn ihr gegen die Wilde Jagd spielt.

2A Platziert den Stapel mit den Geschichtenkarten auf die dafür vorgesehene Stelle auf der Spielmatte.

2B Legt die Schicksalsmarker neben die Geschichtenkarten. Nutzt in dieser Erweiterung keine Pfadmarker.

START-REIHENFOLGE

-  Die Wilde Jagd
-  Rittersporn
-  Vesemir
-  Yarpen
-  Dijkstra
-  Regis
-  Geralt
-  Yennefer
-  Letho
-  Ciri
-  Triss

3 PLATZIERT DIE KARTEN ...

Mischt den Hauptstapel. Platziert ihn verdeckt auf die dafür vorgesehene Stelle auf der Spielmatte. Füllt den Kartenvorrat mit Kartenpaaren.

- Spielt du Solo oder spielt ihr zu zweit oder dritt? Dann platziert insgesamt 8 Karten auf 4 der Reihen.
- Spielt ihr zu viert oder fünft? Dann platziert insgesamt 10 Karten in 2er-Pärchen auf die 5 Reihen.

4 ... EXTRA-ERFAHRUNGSMARKER ...

Legt die Extra-Erfahrungsmarker neben das unterste Kartenpaar.

5 ... UND SYMBOLMARKER

Legt die Symbolmarker als Vorrat neben die Spielmatte.

6 WÄHLT JEWEILS EINEN CHARAKTER

Wählt jeweils einen Charakter und bereitet das Spiel wie üblich vor. Spielt ihr mit 2 Personen oder mehr, übernimmt eine die Wilde Jagd. Spielt du solo, wählst du 1 Charakter, der zum Helden wird und gegen die „Wilde Jagd“-Automa kämpft.



SPIELVORBEREITUNG

6A Stellt die Charakteraufsteller auf die Initiativeleiste, so wie es in den Spezialregeln der Geschichte angegeben ist.

6B Nutzt Ciris Siegpunktmarker und platziert ihn auf Feld „0“ der Siegpunktleiste. (Im Solomodus und im Spiel zu zweit: Platziere den Marker auf Feld „9“.) Platziert die Miniatur der Wilden Jagd auf Feld „0“.

6C Die Wilde Jagd startet mit 6 Aktionskarten auf der Hand und 5 Fähigkeitsmarkern. Platziert 1 Fähigkeitsmarker mit der aktiven Seite nach oben auf die erste Fähigkeit von links.

Platziert 2 Erfahrungswürfel auf der Leiste: den normalen auf Feld „0“ und den grauen ganz rechts (behandle ihn nach den üblichen Regeln wie den goldenen Marker).

6D Nutzt die Nebenquests dieser Erweiterung statt der normalen. Wählt die Seite, die zur Anzahl der teilnehmenden Helden passt.

7 VORBEREITUNG DER GESCHICHTE

7A Teilt den Eigenschaftenstapel in 4 Stapel. Jeder Stapel gehört zu einem der Generäle. Platziert von jedem Stapel 1 zufällige Karte offen auf den dazugehörigen Platz der Spielmatte, in folgender Reihenfolge: Imlerith (rot), Eredin (grün), Nitrhal (blau), Caranthir (gelb).

7B Teilt den Schwächestapel in 4 Stapel. Jeder Stapel gehört zu einem der Generäle. Platziert von jedem Stapel 1 zufällige Karte offen auf den dazugehörigen Platz der Spielmatte.

7C Stellt die 4 General-Miniaturen auf die Startfelder der General-Spielmatte.

7



SPIELABLAUF

KARTEN NEHMEN, KARTEN AUSSPIELEN

Ihr (die Helden und die Wilde Jagd) nehmt und spielt Karten wie üblich aus. Die Helden dürfen ihre strategischen Pläne frei diskutieren. Sprecht euch besonders gut ab, welche Karten ihr ausspielen wollt.

Als Rittersporn ausspielen

Wenn Rittersporn seine 3. Fähigkeit aktiviert, ist nur die Wilde Jagd von dem Teil der Fähigkeit betroffen, bei der „Alle anderen“ 1 Aktives Symbol verlieren.

Nach dem „Karten ausspielen“-Schritt, spielt ihr in jeder Runde einen zusätzlichen Schritt:

DIE WILDE JAGD

Die Phantomritter sind rastlos. In diesem Schritt treffen die Helden im Kampf auf die Phantomritter.

Während des Strategischen Rückzugs haben die Helden die Gelegenheit, sich auf sie vorzubereiten, indem sie ihre Angriffe planen. Karten einer Farbe auszuspielen, zwingt einen der Generäle dazu, sich vorübergehend aus dem Kampf zurückzuziehen.

Danach bewegt die Wilde Jagd die Generäle auf den Gefahr-Leisten nach oben, um stärker zu werden.

STRATEGISCHER RÜCKZUG

Haben 1/2/3/4 Helden (alle außer die Wilde Jagd) 2/3/4/5 Karten derselben Farbe unter den letzten 2 Karten in ihren Zeitleisten, besiegen sie den General dieser Farbe.

Die Helden dürfen während des Schritts „Wilde Jagd“ nur 1 General besiegen (würden sie mehr besiegen, wählen sie 1 aus).

Ein Beispiel: 3 Helden haben insgesamt 4 rote Karten als ihre letzten 2 Karten in den Zeitleisten. Imlerith ist besiegt.



Einen General besiegen:

- Bewegt den General auf der Gefahr-Leiste zurück auf sein Startfeld (steht er bereits dort, bewegt ihr ihn nicht).
- Zieht eine Schwächekarte von seinem Stapel und legt sie aufgedeckt neben die Spielmatte. Später in der Partie dürfen sich die Helden dazu entscheiden, den einmaligen Effekt der Schwächekarte zu nutzen und sie anschließend unter den Schwächestapel zu legen.

SPIELABLAUF

BEWEGUNG

Jetzt ist die Wilde Jagd an der Reihe.

Die Wilde Jagd überprüft die letzten 2 Karten ihrer Zeitleiste und rückt den General / die Generäle dieser Farbe(n) pro passender Karte um 1 Feld auf der Gefahr-Leiste vor. Handele jede Bewegung einzeln ab. **Wurde eine mehrfarbige Karte ausgespielt, wählt die Wilde Jagd 1 ihrer Generäle mit einer der Farben der Karte, um diesen zu bewegen.**

Während der Bewegung der Generäle dürfen mehrere Bonusse aktiviert werden:



Die Wilde Jagd erhält 2 ♦.



Feld „Unmittelbare Bedrohung“ – solange ein General auf einem dieser Felder steht, ist die passive Fähigkeit seiner Eigenschaftskarte aktiv.

Beispiel einer Bewegung

Die Wilde Jagd erhält 2 ♦ und Eredins Eigenschaft ist jetzt aktiv.



Die Wilde Jagd erhält 1 ♠.



Das Banner: Würde der General sich bewegen, ist aber schon auf dem höchsten Feld seiner Gefahr-Leiste, bewegt er sich nicht und die Wilde Jagd erhält 1 ♣.

DEN SCHICKSALSMARKER PLATZIEREN

Der Schicksalsmarker der aktuellen Runde wird dem Aktiven Symbol zugewiesen, **von dem die Wilde Jagd am meisten hat**. Gibt es ein Unentschieden, legt den Schicksalsmarker beiseite.

KAPITELEND

Nachdem ihr nach den üblichen Regeln das Hauptsymbol bestimmt habt, erhalten alle für ihre Sekundärsymbole EP.

Die Wilde Jagd entscheidet sich dazu, die Farbe Gelb ihrer mehrfarbigen Karte zu nutzen. Daher bewegt sie Caranthir zwei Mal, erhält 1 ♣ vom letzten Feld und einen zusätzlichen ♣.



SPIELABLAUF

Die Wilde Jagd erhält 1 Siegpunkt für jedes ihrer Hauptsymbole und zusätzliche Siegpunkte für jeden Helden, der weniger Hauptsymbole hat, je nach Anzahl der Helden:

1 Held	2 Helden	3 Helden	4 Helden
0 	3 	2 	1 
	für jeden	für jeden	für jeden

Helden erhalten 1 Siegpunkt für jedes Hauptsymbol von:

- dem Helden, der die meisten Hauptsymbole hat,
- dem Helden, der die wenigsten Hauptsymbole hat.

Gibt es nur einen Helden, wertet er nur einmal  für Symbole.

Beispiel

Nach dem 1. Kapitel war  das Hauptsymbol:

1. Die Wilde Jagd hat 4 , Geralt hat 6 , Ciri hat 4  und Rittersporn hat 2 .

- Die wilde Jagd wertet 4  für ihre Symbole und 2 zusätzliche , da sie mehr -Symbole hat als Rittersporn.
- Die Helden werten 6  für Geralts Symbole (da er die meisten Hauptsymbole hat) und 2  für Rittersporns Symbole (da er die wenigsten hat).

2. Die Wilde Jagd hat 4  und Rittersporn 2 .

- Die Wilde Jagd wertet für ihre Symbole 4  und keine zusätzlichen , da es nur 1 Helden gibt.
- Die Helden werten 2  für Rittersporns Symbole.

SPIELLENDE

Nur der Held, der auf seiner EP-Leiste am weitesten vorangeschritten ist, wertet Siegpunkte. Die Wilde Jagd wertet die Siegpunkte ihrer EP-Leiste.

Die Wilde Jagd und die Helden werten ihre Siegpunkte für abgeschlossene Nebenquests.

SOLOMODUS

Nutze im Spiel gegen die Automa die Regeln für den Solomodus (siehe Seite 20 der Anleitung des Grundspiels).

SPIELVORBEREITUNG

Wähle einen der Charaktere als deinen Helden und nimm dir das Automa-Tableau der Wilden Jagd.

Bereite das Spiel vor und folge den folgenden Spezialregeln für die Geschichte:



Platziere die Siegpunktminiatur auf Feld 9 der EP-Leiste.

KAPITELLENDE

Werte keine Bonusse von Effekten von Geschichtenkarten.



