



THE WITCHER®

EL VIEJO MUNDO

WILD HUNT

EXPANSIÓN

El hombre barbudo clava el hacha en el tronco y se limpia la frente. Como siempre, se ha puesto a preparar la reserva de leña demasiado tarde y el invierno le ha sorprendido con un aluvión de nieve y escarcha. Suspirando, el hombre mira a los niños que juegan en la distancia.

Las niñas hacen muñecos de nieve en el campo y, un poco más allá, los niños compiten para ver cuál de ellos se atreve a caminar más lejos por el río helado. El hombre sonrío, ya que su hijo sobresale en la competición.

De repente, se hace de noche, como si un fantasma hubiera devorado el sol. El cielo queda tapado por un aura oscura, de la cual emerge una cabalgata de pesadilla, un comité demoníaco: la Cacería Salvaje.

La Cacería Salvaje cabalga adentrándose en el campo. El espantoso clamor se mezcla con los gritos

y llantos de los niños. De forma repentina, el fuerte sonido del hielo rompiéndose lo atraviesa todo.

Todo termina en un abrir y cerrar de ojos. La Cacería se desvanece en el aire, pero los recuerdos permanecen vívidos en los rostros aterrorizados de los niños y del hombre barbudo. ¿Dónde está su hijo? ¿Dónde?

Más tarde, en la aldea, dijeron que el niño se había ahogado. Que se había caído bajo el hielo y no había podido salir. Es por eso que nadie esperaba que, cuando la Cacería reapareció en el cielo, pudiera verse un pequeño fantasma en el séquito, con la cara medio oscurecida por un casco de gran tamaño que caía profundamente sobre su cabeza infantil.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo XXI, Folclore y Cuentos de Hadas.

COMPONENTES

4 Miembros de la Cacería Salvaje



Nithral

Imlerith

Caranthir

Eredin



16 cartas de Ataque Especial
(4 por cada miembro de la
Cacería Salvaje)



4 cartas de Cacería Salvaje
(1 por cada miembro de la
Cacería Salvaje)

6 Sabuesos de la Cacería Salvaje



6 miniaturas de Sabueso de la Cacería Salvaje
(2 por cada nivel: I, II y III)



6 fichas de Sabueso de la
Cacería Salvaje (2 por cada
nivel: I, II y III)



2 cartas de Sabueso de
dos caras (una cara para
cada contador de
Jugadores: 1, 2, 3, 4 o 5)

La miniatura de Sabueso

Aunque las miniaturas presentan 1, 2 o 3 Sabuesos cada una, nos referiremos a una única miniatura como «el Sabueso» a lo largo de todo el reglamento (el número de Sabuesos en la miniatura representa el nivel del Sabueso).



35 cartas de Exploración de Wild Hunt
(20 cartas de Etapa I y 15 cartas de Etapa II)



35 cartas de Evento
de Wild Hunt



1 ficha de Embestida/Mordisco



12 fichas de Misión



20 fichas de Escudo de Cacería Salvaje
(de valores 1, 5, 10 o 20)



5 cartas de Ayuda
de Wild Hunt



3 tableros de dos caras para Seguimiento
de Rondas y una ficha de Seguimiento

CRÉDITOS



CD PROJEKT RED®

Diseño de Juego y Supervisión de Proyecto

Łukasz Woźniak

Historia

Barnaba Drukata

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Dirección de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

Diseño Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Diseño de Miniaturas

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Arte de Mapa

Damien Mammoliti

Reglamento

Jonathan Bobal, Michał Długaj, Katarzyna
Fiebiger, Łukasz Kempański

Desarrollo de juego

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Pruebas de juego

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



Pamper Playtesting Group

Vídeo Publicitario

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

Desarrollo de Juego y Supervisión de Proyecto

Rafał Jaki

Redactores

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Correctores

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski,
Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Arte de Cubierta

Valeriy Vegera

Diseño de Logotipo

Irina Moraru

Diseño de Miniaturas y Dirección de Arte

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Diseño Gráfico y Dirección de Arte

Przemysław Juszczyk

Vídeo Publicitario

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michałak, Adam Dudek

Productores de Vídeo

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Guión y Narración

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

RRSS y RRPP

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Texto Legal

Kinga Palińska

Ilustraciones

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

Edición en español

Gen X Games S.L.

C/ Severo Ochoa 15, Nave 14,
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid



www.genxgames.es

Maquetación

Gen X Games Studio

Traducción

Guillermo Carballar

Corrección

Meritxell Martín

©2024 CD PROJEKT S.A. Todos los derechos reservados. CD PROJEKT, el logotipo de CD PROJEKT, The Witcher y el logotipo de The Witcher son marcas comerciales y/o marcas registradas de CD PROJEKT S.A. en EE.UU. y/o en otros países. El juego The Witcher está ambientado en el universo creado por Andrzej Sapkowski a través de su serie de libros.



PREPARACIÓN DE PARTIDA

La preparación es similar a la del juego base, con los siguientes cambios.

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN



1. Los Jugadores no hacen **seguimiento de sus Trofeos** ❶ ya que reunirlos no es una condición de victoria.

Importante: Los Jugadores no sufren Fatiga después de obtener un Trofeo.

2. Los Jugadores usan las cartas de Ayuda de Wild Hunt ❷ en vez de las cartas de ayuda estándar.
3. Los Jugadores colocan fichas de Misión ❸ en cualquier lugar cerca del Tablero Principal.
4. Toma el tablero de Seguimiento de Rondas ❹ correspondiente según el número de Jugadores (fijándose en el símbolo).



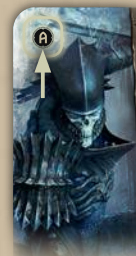
- a. Elige a un Jugador para que se encargue del Tablero de Seguimiento de Rondas.
 - b. Mantén el Tablero cerca de ese Jugador.
 - c. Se coloca la ficha de Seguimiento en el espacio «1» de la esquina superior izquierda.
5. Las cartas de Evento y de Exploración estándar no se usan. En su lugar, **usa las cartas de Evento y de Exploración de Wild Hunt** ❺:
 - a. Coloca las cartas de Evento de Wild Hunt en el espacio designado del Tablero (bocabajo y sin barajarlas). La carta superior debería tener un 1 en su reverso.
 - b. Crea el mazo de Exploración para la partida: coloca 3 cartas de la «Etapa II» (bocabajo), y luego coloca encima de ellas 4 cartas de la «Etapa I» (bocabajo).
 - En una partida de 4 o 5 Jugadores: coloca 3 cartas de la «Etapa I» en vez de 4.
 - c. Mantén el mazo de Exploración de Wild Hunt (formado por 6 o 7 cartas, dependiendo del número de Jugadores) justo donde estarían las cartas de Exploración normales en una partida estándar.

6. Se crea **una reserva de Movimiento de Cacería Salvaje** ❻ (sáltate este paso en una partida en solitario). Cada Jugador coloca su ficha de Puntuación cerca del tablero de Seguimiento de Rondas, creando la reserva de Movimiento de Cacería Salvaje. La ficha de Taberna Cerrada se añade a la reserva. Se usa en la Fase IV de cada Ronda (tal y como se explica en la pág. 9).

Devuelve todas las fichas que estén sin usar a la caja.

7. Los Jugadores **eligen al miembro de la Cacería Salvaje** ❼ contra el que combatirán. En este reglamento y demás componentes de juego, nos referiremos al personaje elegido como la Cacería Salvaje para abreviar.

- a. Los Jugadores pueden elegir libremente, pero sugerimos combatir contra ellos en un orden particular: Nithral, Imle-rith, Caranthir, Eredin.



- b. La Cacería Salvaje tiene 1 carta que se coloca con **la cara «A»** ❼B bocabajo y cerca del tablero de Seguimiento de Ronda (o en un sitio donde esté visible para todos los jugadores).

- c. Se colocan cerca **6 miniaturas y fichas (bocabajo) de los Sabuesos de la Cacería Salvaje** ❼C junto con 1 carta de Sabueso, con la cara que corresponda según el número de Jugadores bocabajo.



- d. Se colocan cerca **4 cartas de Ataque Especial** ❼D, las cuales se usan en el Combate Final.

- e. Se colocan cerca **fichas de Escudo de Cacería Salvaje** ❼E.

- f. Los componentes de Wild Hunt que estén sin usar se devuelven a la caja.

8. La **ficha de Embestida/Mordisco** se coloca al lado de las cartas de Ataque de Monstruo.

9. Los Jugadores eligen un nivel de dificultad, que determina el número de **Monstruos** ❾ sobre el Tablero Principal al comienzo de la partida, así como el número de Escudos de Cacería Salvaje que usa la Cacería Salvaje.

Recomendamos escoger el nivel Fácil o Normal (consulta la pág. 5) para la primera partida.

- a. Roba una ficha de Monstruo apropiada para cada Monstruo.

- Para el primer Monstruo, se roba una ficha de Localización de Bosque bocabajo.
- Para el segundo Monstruo (si es que hay), se roba una ficha de Localización de Agua bocabajo.
- Revela ambas fichas, y luego coloca el/los Monstruo/s en el Tablero Principal siguiendo las reglas de juego estándar.



- b. Las fichas de Escudo de Cacería Salvaje se toman de la reserva y se colocan sobre la carta de Cacería Salvaje.

Por ejemplo: si tiene 28 Escudos de Cacería Salvaje, coloca 2 fichas con un valor de «10» y 8 fichas con un valor de «1».

10. Coloca a la **Cacería Salvaje 10** en el Tablero Principal.
- a. Roba y revela una ficha de Localización de Montaña: coloca la miniatura de Cacería Salvaje sobre el texto de esa Acción de Localización.
 - b. Baraja la ficha de Localización de vuelta a la reserva.
11. Cada Jugador roba **5 cartas 11** para su mano y coloca **3 de Oro** en su Tablero de Jugador.



— NIVEL DE DIFICULTAD —

Nº de Jugadores	¡Solo la Historia! (Fácil)	¡Historia y Espada! (Normal)	¡Sangre y Huesos Rotos! (Difícil)	¡Marcha de la Muerte! (Muy Difícil)
1	Monstruo de Nivel I 5 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I 7 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel II 9 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel III 11 fichas de Escudo de Cacería Salvaje
2	Monstruo de Nivel II 28 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel II 31 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 34 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 37 fichas de Escudo de Cacería Salvaje
3	Monstruo de Nivel II 54 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel II 58 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 62 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 66 fichas de Escudo de Cacería Salvaje
4	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel I 77 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 82 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 87 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 92 fichas de Escudo de Cacería Salvaje
5	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel I 97 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 106 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 113 fichas de Escudo de Cacería Salvaje	Monstruo de Nivel I + Monstruo de Nivel III 120 fichas de Escudo de Cacería Salvaje

CÓMO JUGAR

LA CACERÍA SALVAJE

Recuerda: El término «Cacería Salvaje» se usará para referirse a cualquier miembro de la Cacería Salvaje que esté siendo usado en esta partida.

La Cacería Salvaje aparece en el Tablero Principal al comienzo de la partida, para luego viajar y afectar a distintos aspectos del juego. Los Jugadores no pueden Combatir contra ella hasta que llegue la última Ronda de la partida (que puede ser la séptima u octava Ronda, dependiendo del número de Jugadores, tal y como se explica en esta página).

OBJETIVO DEL JUEGO

En esta Expansión, el Objetivo será derrotar a la Cacería Salvaje durante un Combate épico que tendrá lugar después de la última Ronda.

Antes de eso, los Jugadores completan Misiones y combaten contra Sabuesos de la Cacería Salvaje, además de los Monstruos habituales.

Al final de la partida, los Jugadores cooperan entre ellos y tratan de ganar en un Combate contra la Cacería Salvaje; si consiguen matar a la Cacería Salvaje antes de que todos los Brujos queden Noqueados, ganan la partida juntos.

Si todos los Jugadores quedan noqueados en el Combate Final contra la Cacería Salvaje, todos pierden la partida.

TABLERO DE SEGUIMIENTO DE RONDAS

Los Jugadores usan el Tablero de Seguimiento de Rondas y la ficha de Seguimiento durante la partida.

Durante la preparación de la partida, la ficha fue colocada **1** en el espacio «1» (el cual representa la Primera Ronda de la Partida).

Cada fila tiene un espacio de «Fase II» **2** que muestra la carta de Exploración de Wild Hunt que se roba; durante las primeras cuatro Rondas, se roba una carta de Etapa I; durante las últimas tres Rondas, se roba una de Etapa II.

Cada fila tiene también un espacio de «Fase IV» **3** que muestra lo que ocurre al final de cada Ronda (un nuevo Monstruo y/o Sabueso aparece y la Cacería Salvaje se Mueve).

Al final de la octava ronda **4** (séptima en una partida de 4 o 5 Jugadores), los Jugadores combaten contra la Cacería Salvaje durante la Fase IV.

El Combate contra la Cacería Salvaje se explica al final del Reglamento (consulta la pág. 11); los cambios en la mecánica se describen a continuación.

	Movimiento y Acción	Combate, Misiones, y Preparación	Robar y obtener cartas	Añadir Sabuesos y Monstruos	Movimiento de la Cacería Salvaje
1	→	Exploración I	↑ +	Sabueso de Nivel I	
2	→	Exploración I	↑ +	Monstruo de Nivel I	
3	→	Exploración I	↑ +	Sabueso de Nivel I + Monstruo de Nivel II	
4	→	Exploración I	↑ +	Sabueso de Nivel II	
5	→	Exploración II	↑ +	Monstruo de Nivel III	
6	→	Exploración II	↑ +	Sabueso de Nivel III + Monstruo de Nivel III	
7	→	Exploración II	↑ +	X	
8	→	Sin Exploración	↑ +		Voltea la carta de la Cacería Salvaje a la cara B. Procede a la Preparación del Combate contra la Cacería Salvaje.

FORTALECER MONSTRUOS CON LA CACERÍA SALVAJE Y LOS SABUESOS

La Cacería Salvaje y/o los Sabuesos afectan a los Monstruos que se encuentran en su misma Localización o en una Localización adyacente a ellos.

Por cada Sabueso y/o Cacería Salvaje que se encuentre en la misma Localización que un Monstruo o adyacente a él, incrementa la Reserva de Vida de dicho Monstruo en 1.

La Reserva de Vida del Monstruo no puede ser mayor de 20.





Por ejemplo: El Monstruo se encuentra en la misma Localización que un Sabueso y, además, está adyacente a otro Sabueso y a la Cacería Salvaje, por lo que su Reserva de Vida se incrementa en 3.

ESCUDOS DE CACERÍA SALVAJE



La Cacería Salvaje comienza la partida con un número establecido de Escudos. Estos representan su defensa, con la que absorberá el Daño recibido en el Combate Final.



Las fichas de Escudo de Cacería Salvaje se mantienen sobre su carta (o al lado). Algunas cartas de Evento/Exploración de Wild Hunt hacen que la Cacería Salvaje pierda 1 o más Escudos. Cuando esto suceda, devuelve los Escudos a la caja.

La Cacería Salvaje puede perder Escudos cuando un Jugador Combata con éxito contra un Sabueso (consulta la pág. 10) o Derrote al Monstruo (consulta la pág. 9).

Si la Cacería Salvaje tiene 0 Escudos, se ignora cualquier pérdida adicional de Escudos que pudiera sufrir antes del Combate Final.

SECUENCIA DE TURNO



La secuencia de Turno cambia de diversas formas en la Expansión Wild Hunt. Es mejor tomarse las cosas con calma al principio y conocer las bases de la mecánica en las primeras Rondas.

Cuando se activa la Cacería Salvaje todas las Fases se desarrollan de forma diferente, y hay una Fase IV adicional.

Fase I

- Los Jugadores realizan Movimientos y Acciones durante la Fase I en cualquier orden.
- Los Jugadores pueden discutir libremente acerca de sus Movimientos y Acciones. Cada Jugador puede completar todas sus Acciones de forma consecutiva o alternarse con otros Jugadores a la hora de tomar Acciones (como ellos consideren oportuno).
- La Fase I termina cuando todos los Jugadores deciden terminarla de forma colectiva (o no pueden realizar más Movimientos o Acciones).

Cacería Salvaje/Sabueso en la Localización

No puedes realizar una Acción de Localización si hay colocado/s un Sabueso y/o la Cacería Salvaje allí en ese momento; sin embargo, puedes entrar y salir libremente de dicha Localización (mantén a la Cacería Salvaje y/o a los Sabuesos sobre la Acción de Localización para recordar que «bloquean la Acción»).



Combatir contra un Sabueso de la Cacería Salvaje

Cuando los Sabuesos aparecen durante la partida, puedes combatir contra ellos.

- Puedes combatir contra un Sabueso solo o junto a otros Brujos, si todos compartís la misma Localización con dicho Sabueso.
- Combatir contra un Sabueso se considera parte de la Fase I y **no** hace que termine dicha Fase (consulta la pág. 10).
- Cuando el Combate contra el Sabueso termina, cada Jugador en la Localización puede decidir tomar la Acción de Localización y continuar su Turno (si puede hacerlo).

Intercambiar Acción cuando se reúnen dos o más Brujos

Cuando dos (o más) Brujos se encuentran en la misma Localización, cualquiera de ellos puede realizar **Acciones de Intercambio** en **cualquier momento** durante la Fase I.

Cada Brujo que comparta la misma Localización puede intercambiar libremente (o incluso regalar) cualquiera de los siguientes elementos entre ellos (el número de veces que deseen): Oro, Pociones, Bombas (Expansión Monster Trail), Fichas de Rastro y Misiones de Rastro (que tengan 1 de Oro sobre ellas). Cada brujo sigue teniendo un límite de 4 Pociones y 4 Bombas.

Acciones de Localización – Póquer de Dados

La única Acción de Localización que cambia mientras se juega a la Expansión Wild Hunt es el Póquer de Dados. *No puedes jugar al Póquer de Dados contra otros Jugadores durante la expansión Wild Hunt.*

El Jugador que elija la Acción de Localización Póquer de Dados paga 1 Oro, tira 5 dados y **puede** repetir 1 tirada (de cualquier número de dados). A continuación, el Jugador compara el resultado con la tabla de la «carta de ayuda de Wild Hunt» para ganar (o no) Oro.

Tu Resultado		Recompensa
Nada		0 de Oro.
Pareja		0 de Oro.
Dobles Parejas		1 de Oro.
Trío		2 de Oro.
Escalera de 5		3 de Oro.
Full		3 de Oro.
Póquer		4 de Oro.
Repóquer		5 de Oro.

Fase II

La Fase II comienza cuando todos los Jugadores deciden terminar la Fase I (o no pueden realizar más Movimientos ni Acciones).

Primero, los Jugadores que quieran realizan un **Combate**, pero no tienen permitido Combatir entre ellos.

- Resuelven sus Combates en **cualquier orden**.
- Si se encuentran dos (o más) Jugadores en la misma Localización, juntos deciden **cuál** de ellos Combate contra el Monstruo (solo).
 - El otro Jugador (o los otros Jugadores) que comparta la misma Localización puede **Apoyar** al Jugador que combata contra el Monstruo.

Apoyar a un Brujo:

Cualquier número de Jugadores que compartan una Localización con un Jugador que combata contra un Monstruo pueden elegir **Apoyarle**.



Los Jugadores solo pueden Apoyar al Jugador combatiente si tienen al menos 1 carta en su mano.

Apoyar es algo opcional. Pueden hacerlo algunos, todos o ninguno.

Para Apoyar a un Brujo:

- Descarta cualquier número de cartas de tu mano.
- Reduce la Reserva de Vida de Monstruo según el número de cartas descartadas.
- Después de crear la Reserva de Vida, el Jugador que Combate contra el Monstruo roba tantas cartas de su mazo como cartas fueron descartadas.
- Cuando Apoyas a un Jugador (descartando cualquier número de cartas), obtienes el Trofeo de Brujo del Jugador que Combata contra el Monstruo.

Solo puedes tener 1 Trofeo de cada uno de los otros Jugadores.

Puedes Combatir contra un Monstruo (que esté en tu misma Localización) siguiendo las reglas estándar, con algunas excepciones:

- La Reserva de Vida de un Monstruo se incrementa (1) por **cada** Sabueso y/o Cacería Salvaje que se encuentre en la misma Localización que dicho Monstruo o en una Localización adyacente a él.
- La Reserva de Vida del Monstruo tiene un límite máximo de 20 cartas.
- La elección de Embestida/Mordisco se hace volteando la ficha de Embestida/Mordisco después de que se revele la carta.
- Si el Monstruo es Derrotado o Ahuyentado:** No robes un nuevo Monstruo (los Monstruos nuevos solo aparecen como efecto de la activación de la Cacería Salvaje, tal y como se explica en la pág. 9).
- Las recompensas y consecuencias que surgen a raíz de Derrotar, Ahuyentar o ser Derrotado son las mismas que en el juego básico con dos **excepciones**:

- **No sufres Fatiga** si derrotas a un Monstruo.
- Si el Monstruo es **Derrotado** o **Ahuyentado**, la Cacería Salvaje pierde un número de Escudos igual al Nivel del Monstruo.

Por ejemplo: Cuando el Jugador derrota al Grifo (Nivel 2), descarta 2 Escudos de Cacería Salvaje.

Luego, cualquier Jugador que **no** haya Combatido contra un Monstruo puede **Meditar**; pero recuerda que **no sufres Fatiga** cuando juegas la Expansión Wild Hunt.

Puedes Meditar independientemente de si Apoyaste en un Combate o no.

Una vez terminados los Combates y/o Meditaciones deseados, un Jugador cualquiera roba **la carta superior del mazo de Exploración de Wild Hunt** (que puede ser de etapa I o etapa II, tal y como se muestra en el Marcador de Rondas).



Se lee **una sola carta** (independientemente del número de Jugadores en la partida).

La carta, que es leída entera por un Jugador cualquiera, puede contener:

Una **Misión** (que ha de ser completada por uno o más Jugadores durante las siguientes rondas).

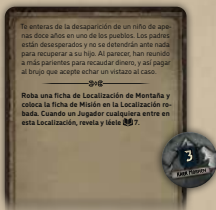
- Sigue las instrucciones de la carta y mantenla boca arriba cerca del Tablero Principal (si tienes otras Misiones activas, estas permanecen en juego).

Una **Elección** (que el grupo de Jugadores deberá tomar de forma colectiva).

- Discutid juntos acerca de las posibles opciones y llegad a una decisión común (si hay necesidad de deshacer un empate, el Jugador más joven toma la decisión final).

Fichas de Localización

- Cuando se roben debido al efecto de una carta de Exploración, mantenlas junto a la carta.
- Devuélvelas (bocabajo) a la reserva cuando su Misión asociada sea resuelta.



Fichas de Misión

- Úsalas en el Mapa como recordatorio de las Misiones que están en curso (y retíralas cuando su Misión sea resuelta).



Recuerda: Al igual que con las cartas de Exploración estándar, las cartas de Exploración de Wild Hunt que hayan sido usadas deben guardarse en la caja del juego. Dichas cartas vuelven a barajarse solo después de que los Jugadores hayan usado todas las cartas de Exploración de Wild Hunt una vez durante varias sesiones de juego.

Después de leer una carta de Exploración de Wild Hunt (y, posiblemente, la carta de Evento vinculada a ella), los Jugadores proceden a la Fase III.

Durante la octava Ronda (la séptima en partidas de 4 y 5 Jugadores), no se lee ninguna carta de Exploración.

Fase III

Los Jugadores juegan la Fase III igual que en una partida estándar en cualquier orden. Pueden discutir entre ellos las cartas que desean obtener.

Después de que un Jugador obtenga una nueva carta, la reserva se mueve a la derecha y se roba una nueva carta.

Después de que cada Jugador haya completado la Fase III, se procede a la Fase IV.

Fase IV

Sigue el tablero de Seguimiento de Rondas y realiza dos pasos:

1. Aparece un Nuevo Monstruo y/o Sabueso

Cuando un Sabueso aparece, toma un Sabueso de la reserva y colócalo en la Localización de la Cacería Salvaje (de forma que cubra la Acción de Localización).

Robar y obtener cartas	Añadir Sabueso y/o Monstruo
+	Sabueso de Nivel I
+	Monstruo de Nivel I
+	Sabueso de Nivel I + Monstruo de Nivel II
+	Sabueso de Nivel II

Si ya hay uno colocado allí, colócalo en una Localización adyacente que no tenga ningún Sabueso (a elección de los Jugadores).

La carta de Sabueso (a un lado del tablero) muestra información básica sobre los Sabuesos, dependiendo de su nivel.

Si aparece un nuevo Monstruo, realiza lo siguiente en orden:

1. Roba una ficha de Monstruo aleatoria (del Nivel indicado en la carta de Ronda).
2. Roba una ficha de Localización. Los Jugadores eligen el tipo de Terreno, pero cada tipo de Terreno solo puede tener un Monstruo.

Por ejemplo, si hay un Monstruo en una Localización de Montaña, los Jugadores solo pueden elegir entre robar una ficha de Bosque o una de Agua.

3. Revela ambas fichas, y luego:

- Coloca la ficha de Monstruo (que fue robada durante el paso 1) cerca de la Localización en el Tablero principal que corresponde a la ficha de Localización robada en el paso 2.
- Coloca la carta de Monstruo y ficha de Localización correspondientes en la sección de Monstruo del Tablero Principal.

Si hay 3 Monstruos presentes en el Tablero y debes sacar un cuarto, el Monstruo no se roba. En su lugar, se añaden a la Cacería Salvaje tantos Escudos como el Nivel del Monstruo que debía aparecer multiplicado por 2.

Por ejemplo, si los Jugadores debían añadir un Monstruo de Nivel 2, y hay 3 Monstruos en la partida, añaden 4 Escudos a la Cacería Salvaje en su lugar.



2. Movimiento de la Cacería Salvaje

Si hay algún Jugador en la Localización de la Cacería Salvaje, esta no realiza ningún Movimiento. Procede al paso 3.

En caso contrario, un Jugador toma todas las fichas de la Reserva de Movimiento y roba una de ellas al azar.

Si se trata de una ficha de Puntuación de un Jugador, la Cacería Salvaje se mueve hasta 2 Localizaciones hacia ese Jugador, usando la ruta más corta. Si hay dos rutas más cortas, los Jugadores eligen juntas una de ellas.

La Cacería Salvaje termina inmediatamente su Movimiento cuando:

- Entra en una Localización con un Jugador cualquiera, y/o
- Ha movido 2 Localizaciones.

Si es la ficha de Taberna Cerrada, la Cacería Salvaje se mueve hasta 2 Localizaciones hacia **cualquier** Jugador (elegido por todos los Jugadores de forma colectiva).

Modo En Solitario:

Cuando juegues a Wild Hunt en solitario, no saques una ficha de la Reserva: la Cacería Salvaje siempre mueve 2 Localizaciones hacia tu Localización.

La Cacería Salvaje establece su fuerza

Si la Cacería Salvaje entra en una Localización con 1 (o más) Brujos, se activa la **Habilidad Especial de la Cacería Salvaje**.

Los Jugadores siguen la descripción de la Habilidad Especial en la carta de Cacería Salvaje.



Final de Fase IV

Mueve la ficha de Seguimiento a la siguiente fila del tablero de Seguimiento de Rondas y comienza la siguiente Ronda.

COMBATIR CONTRA SABUESOS

Los Jugadores que ocupen la misma Localización que un Sabueso pueden decidir Combatir juntos contra él.

Esto **no** cuenta como un «Combate contra Monstruo» (como el que realizarías durante la Fase II); se completa inmediatamente durante la Fase I.

Los jugadores pueden intentar Combatir contra cada Sabueso una vez durante la Fase I.

Preparación del Combate

Basándose en la información mostrada en la carta del Sabueso, y según el nivel de dicho Sabueso, **cada** Jugador que elige Combatir realiza lo siguiente:

- roba un número de cartas de su mazo a su mano, y
- reduce su nivel de Escudo.



Ataques

Cada jugador que combata contra el Sabueso crea un Combo de cartas, intentando infligir el mayor Daño posible. Cada Jugador que combata tiene que jugar al menos un Combo de una carta.

- Los símbolos de Daño infligen Daño al sabueso.
- Los símbolos de Escudo suben el nivel de Escudo del Jugador (hasta su nivel de Defensa).
- Todos los demás símbolos se ignoran.

Resultado:

Después de que cada Jugador participante haya jugado su Combo de cartas, comprueba el **Daño total infligido al Sabueso**:

Si es **mayor que** sus Puntos de Vida (indicados en la carta del Sabueso):


- La Cacería Salvaje pierde tantos Escudos como el Daño infligido que supere los Puntos de Vida del Sabueso.
- Revela una ficha de Sabueso al azar del mismo nivel que el Sabueso muerto: cada Jugador (que haya participado en este Combate) gana la bonificación; luego, devuelve la ficha a la caja.
- Los Jugadores ganan la bonificación en cualquier orden elegido.
- Retira la miniatura del Sabueso del Tablero Principal.




Si es **igual** a sus Puntos de Vida:

- Revela una ficha de Sabueso al azar del mismo nivel que el Sabueso muerto: cada Jugador (que haya participado en este Combate) gana la bonificación; luego, devuelve la ficha a la caja.
- Los Jugadores ganan la bonificación en cualquier orden elegido.
- Retira la miniatura de Sabueso del Tablero Principal.


+  Gana 1 Rastro cualquiera.

 Roba la carta superior de tu mazo y ponla en tu mano.

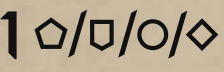
+  Añade a tu pila de descartes 1 carta cualquiera de las cartas de Acción reveladas de **coste 0**.

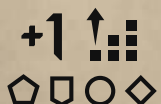
Si no hay cartas de coste 0 disponibles, revela cartas una a una de la parte superior de la pila hasta encontrar una. Todas las demás cartas se barajan de nuevo.

Después de que el Jugador obtenga una carta, la reserva se mueve inmediatamente a la derecha y luego se repone.

+  Añade a tu pila de descartes 1 carta cualquiera de las cartas de Acción reveladas de **coste 1**.

Se aplican todas las demás reglas descritas anteriormente.

+1  Sube 1 en el Nivel de un **Atributo** cualquiera.

+1  Sube 1 en tu Nivel de **Atributo más bajo**.

Si es **menor que** sus Puntos de Vida:

- Cada Jugador que combata contra el Sabueso descarta todas las cartas que tenga.
- El Sabueso permanece en el Tablero Principal.

COMBATIR CONTRA LA CACERÍA SALVAJE



Preparación del Combate

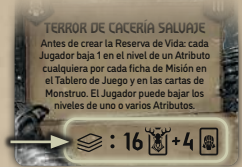
1. Los Jugadores se preparan para el Combate

- Cada Jugador mantiene las cartas de su mano y baraja su pila de descartes con su mazo.
- Se voltea la carta de Cacería Salvaje, con la cara «B» boca arriba, para mostrar las Habilidades que tiene durante el Combate.



2. Se prepara la Reserva de Vida de la Cacería Salvaje

Baraja las 20 cartas de Ataque de Monstruo y descarta 4 de ellas en la caja. Luego baraja las **16 cartas con 4 cartas de Ataque de Cacería Salvaje**, para formar la Reserva de Vida de la Cacería Salvaje.



Regla General del Combate contra la Cacería Salvaje

Si la Cacería Salvaje tiene **Escudos**, los Jugadores deben eliminarlos primero: por cada Daño infligido a la Cacería Salvaje mientras esta tenga Escudos, reduce sus Escudos en 1.

Una vez eliminados todos los Escudos, comienza a infligir inmediatamente el Daño normal a la Cacería Salvaje, empezando por los Daños restantes del último Ataque que se hizo contra ella (si los hay).

Combate contra la Cacería Salvaje

Estructura:

1. Todos los Jugadores que estén en la **misma Localización** que la Cacería Salvaje realizan cada uno un Turno de Combate (en cualquier orden).
 - Cuando un jugador realiza un Turno de Combate, hace todos los pasos como lo haría durante un Combate normal.
2. Todos los Jugadores que **no** estén en la misma Localización que la Cacería Salvaje son trasladados directamente a la Localización de la Cacería Salvaje (no realizan un Turno de Combate).
3. La Cacería Salvaje realiza un Turno de Combate.
4. Todos los Jugadores (que no hayan sido noqueados) tienen un Turno de Combate (en cualquier orden).

Repite los pasos 3 y 4 hasta que se cumpla una de las siguientes condiciones:

- La Cacería Salvaje es derrotada.
- Todos los Brujos quedan Noqueados.

Turno de Combate del Jugador

- Los Jugadores eligen el orden en el que realizan su Turno de Combate.
- Cada Jugador debe completar su Turno de Combate antes de que el siguiente Jugador pueda empezar el suyo.
- El Daño infligido a la Cacería Salvaje siempre elimina primero los Escudos. Cuando a la Cacería Salvaje no le queden Escudos, el Daño descarta cartas de la parte superior de su mazo de Reserva de Vida.

Habilidad Pasiva en las cartas de Ataque Especiales

Si, durante el Turno de un Jugador, se descartan una o más cartas de Ataque Especial de la Cacería Salvaje (al infligirse Daño o por cualquier Habilidad), entonces se activa la «Habilidad Pasiva» de cada una de esas cartas.

Embestida/Mordisco



Habilidad Pasiva



Turno de Combate de la Cacería Salvaje

- Cuando la Cacería Salvaje realiza su Turno de Combate, un Jugador cualquiera descarta la carta superior del mazo de Cacería Salvaje bocarriba. Si es una:
 - Carta de Ataque Especial:
 - Cada Jugador aplica el mismo efecto (tal y como se muestra en la parte superior de esa carta).
 - Carta de Ataque Estándar:
 - Cada Jugador voltea la ficha de Embestida/Mordisco por separado y aplica el efecto correspondiente.

Ser Noqueado

Si un Brujo no tiene cartas en su mano ni en su mazo, está **Noqueado**.

- No realiza más Turnos de Combate, ni aplica más efectos de Ataque de Cacería Salvaje.

Los Brujos restantes continúan el Combate.

Victoria/Derrota

Si todos los Brujos son Noqueados, todos los Jugadores pierden la partida.

Si la Reserva de Vida de la Cacería Salvaje queda completamente vacía, y hay al menos un Brujo en pie, ¡el Combate termina y los Brujos ganan!

*Los Brujos que fueron Noqueados durante el Combate Final también desempeñaron su papel, por lo que **todos los Jugadores** se consideran Ganadores.*

Wild Hunt y otras Expansiones

La Expansión Wild Hunt puede combinarse con algunas otras Expansiones. Durante la primera partida con esta Expansión, sugerimos no usar ninguna otra Expansión. Cuando los jugadores estén familiarizados con esta Expansión, podrán usar la Expansión Wild Hunt con:

- Expansión Mages.
- Expansión Monster Trail.