

THE WITCHER®

LA SENDA DEL DESTINO

LA CACERÍA SALVAJE

EXPANSIÓN



REGLAMENTO

CRÉDITOS



Diseño de juego
Łukasz Woźniak

Propietario del proyecto
Barnaba Drukala

Director de arte
Dawid Bartłomiejczyk

Desarrolladores principales
Eryk Nowak
Michał Sprysak

Desarrolladores
Łukasz Szopka
Franciszek Ostojski
Wojciech Wiśniewski

Ilustraciones
Agata Skowronek
Katarzyna Przeździecka

**Concepto, diseño gráfico
y arte de tapete**
Michał Długaj

Diseño gráfico principal
Łukasz Dudasz

Diseño gráfico
Jakub Litwornia
Maciej Simiński

Autoedición
Michał Kulasek

Diseño de miniaturas y UX
Nika Bartkowska

Diseño de miniaturas
Jakub Kacperski
Patrik Ornoch
Anna Drewniak
Klaudia Niewinowska
Katarzyna Żurawiecka
Robert Kurek
Tomasz Kalisz
Titan Forge

Historia
Piotr Grzymistawski

Editor
Jarosław Wójcicki

Marketing
Łukasz Simiński
Krzysztof Baranowski
Paweł Bożydaj
Jolanta Jaworska
Mateusz Pachciarz
Kamil Wargin
Wojciech Woźniak

Ventas
Paweł Podgrudny
Michał Gryń
Jan Psiuk

Producción y logística
Filip Buchalski
Szymon Faferko

Servicio al cliente
Katarzyna Majewska

IT
Tomasz Kozak

Recursos Humanos
Aleksandra Banaszak

Pruebas de juego
Artur Lutyński
Przemysław Ciemniejewski

Vídeo
Tomasz Bar / Hexy Studio
Maciej Klimczak

Revisores de campaña
Hugues-Arnaud Lamot,
Francesco Alfieri, Hanna Schier,
David Ledesma Moraga,
Javier Rodriguez, Rémy Moreau,
Logan Wintgens, Emilien Sire,
Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,
Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,
Markus, Benjamin Dupont,
Christian Meneses, Bonnard Johnny,
Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED

Desarrollo de producto

Magdalena Drązek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Dirección artística

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Gerente de marca

Gabriela Jaroszyńska

Gerente nacional

Satoru Homma

Diseñador de franquicias y trasfondo

Marcin Batylda

Comunicación

Robert Malinowski
Paweł Burza

Gestión de comunidad

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

Texto legal

Kinga Palińska

Pruebas de juego

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

RRPP

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Platkow-Gilewski

Producción

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Revisión

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Artista y escultor de personajes sénior

Dawid Kowal

Ilustraciones

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczyk, Yama Orce,
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Bartłomiej Gaweł,
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. 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.

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

Revisión: Buster Lehn

INTRODUCCIÓN

La expansión Cacería Salvaje ofrece un nuevo Relato y un nuevo tipo de juego: uno contra todos. Un Jugador asumirá el papel de la Cacería Salvaje: elfos que intentan desesperadamente salvar su mundo y para quienes capturar a Ciri es su último recurso. Los otros Jugadores, los Héroes, forman un equipo cooperativo que intentará evitar que eso ocurra.

También puedes usar esta expansión para jugar en solitario contra el oponente automatizado: el Automa de la Cacería Salvaje.

Durante la partida, la Cacería Salvaje hará avanzar a sus Generales en sus contadores de Amenaza, desbloqueando poderosos Atributos. Los Héroes deben cooperar y jugar cartas del mismo color para derrotarlos y robar cartas de Debilidad del General.

RESUMEN

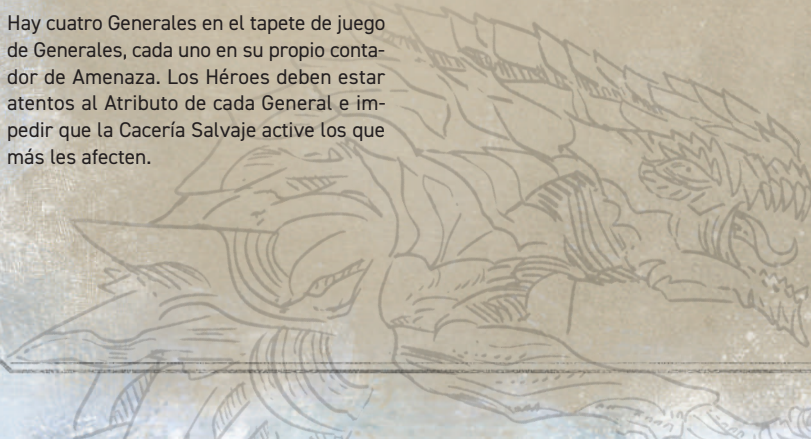
Este Relato divide a los Jugadores en dos equipos: la Cacería Salvaje y los Héroes. Los Héroes ganan Puntos de Victoria (🏆) colectivamente y, al final de la partida, o bien ganan como equipo, o bien gana el Jugador de la Cacería Salvaje.

La Cacería Salvaje actúa como un Jugador normal: hace un Draft de las cartas disponibles en el orden de Iniciativa y juega dichas cartas en su Línea Temporal. A diferencia del juego base, en el Paso de Colocar la Ficha de Destino, la posición de la ficha viene determinado únicamente por los Símbolos de la Cacería Salvaje.

Hay cuatro Generales en el tapete de juego de Generales, cada uno en su propio contador de Amenaza. Los Héroes deben estar atentos al Atributo de cada General e impedir que la Cacería Salvaje active los que más les afecten.

Los Héroes pueden discutir libremente (y solo abiertamente) su estrategia, decidir juntos qué cartas robarán y jugarán, y cuándo activarán habilidades. No pueden compartir cartas ni ningún otro componente entre ellos. Los héroes ganan puntos de victoria como grupo, pero cada jugador sigue registrando individualmente sus puntos de experiencia, siguiendo las reglas normales del juego.

Cuando juegues con la expansión Cacería Salvaje, no utilices ningún otro módulo o componente de otras expansiones.



LISTA DE COMPONENTES



23 cartas de Relato



1 tapete de Generales



4 miniaturas de Generales



6 cartas Iniciales



1 tablero de Personaje de la Cacería Salvaje



1 miniatura de la Cacería Salvaje



6 cartas de Misión Secundaria



1 carta de Ayuda



16 cartas de Atributo de General



16 cartas de Debilidad de General



5 fichas de Habilidad



1 figura de cartón de Personaje



1 miniatura de Punto de Victoria



2 fichas de Experiencia (normal y gris)



1 tablero de Jugador para Modo Solitario

PREPARACIÓN

Sigue las reglas habituales del juego.

1 COLOCA EL TAPETE DE JUEGO SOBRE LA MESA

Coloca el tapete de los Generales sobre la mesa, junto al tapete principal, frente al jugador de la Cacería Salvaje.

2 EL RELATO DE LA CACERÍA SALVAJE

Cuando te enfrentes a la Cacería Salvaje, utiliza las cartas de Relato proporcionadas en esta expansión.

2A Coloca el mazo de cartas de Relato en el lugar designado del tapete de juego.

2B Coloca las fichas de Destino junto a las cartas de Relato. No uses fichas de Senda con esta expansión.

3 COLOCA LAS CARTAS...

Baraja el mazo Principal y colócalo en el lugar designado del tapete de juego. Llena la Reserva de espacios disponibles con parejas de cartas.

- Para partidas de 1, 2 y 3 jugadores: hay 4 espacios disponibles.
- Para partidas de 4 y 5 jugadores: hay 5 espacios disponibles.

4 ...FICHA DE EXPERIENCIA EXTRA...

Coloca la Ficha de Experiencia Extra junto al espacio lleno de más abajo.

5 ...Y FICHAS DE SÍMBOLO

Coloca las fichas de Símbolo sobre la mesa.

6 ELIGE PERSONAJE

Se eligen Personajes siguiendo la preparación habitual de las reglas del Juego Básico. Si juegan 2 o más jugadores, uno debe elegir la Cacería Salvaje.

Si juegas en Solitario, elige 1 Personaje como Héroe y lucha contra el Automa, que controla a la Cacería Salvaje.

6

ORDEN DE INICIATIVA INICIAL

-  la Cacería Salvaje
-  Jaskier
-  Vesemir
-  Yarpen
-  Dijkstra
-  Regis
-  Geralt
-  Yennefer
-  Letho
-  Ciri
-  Triss



PREPARACIÓN

6A Coloca los Personajes en el registro de Iniciativa siguiendo el orden de Iniciativa.

6B Utiliza el marcador de Puntos de Victoria de Ciri y colócalo en el 0 del contador de Puntos de Victoria (excepto en partidas en solitario y de 2 jugadores: coloca la ficha en 9 Puntos de Victoria). Coloca la miniatura de puntuación de la Cacería Salvaje en el 0.

6C La Cacería Salvaje comienza la partida con 6 cartas de Acción en su mano y 5 fichas de Habilidad.

Coloca 1 en la primera Habilidad de la izquierda, con el lado activo hacia arriba. Coloca 2 marcadores de Experiencia en el contador: el normal en el 0 y el gris a la derecha del contador (trátalo como el marcador dorado, siguiendo las reglas del Juego Básico).

6D Utiliza las cartas de Misión Secundaria incluidas en esta expansión, en lugar de las normales. Elige su cara según el número de Héroes.



7 PREPARACIÓN DEL RELATO

7A Divide el mazo de Atributos de General en 4 montones (uno por cada General) y coloca 1 carta al azar de cada uno bocarriba en los espacios designados del tapete de Generales por orden: Imlerith (rojo), Eredin (verde), Nithral (azul), Caranthir (amarillo).

7B Divide el mazo de Debilidades de General en 4 montones (uno por cada General), barájalos por separado y coloca cada uno bocabajo en los espacios designados del tapete de Generales.

7C Coloca las 4 miniaturas de Generales sobre el tapete de Generales en los espacios iniciales.



CÓMO JUGAR

DRAFT DE CARTAS, JUGAR CARTAS

Los jugadores (Héroes y Cacería Salvaje) roban y juegan cartas siguiendo las reglas habituales. Los Héroes pueden discutir libremente su estrategia, especialmente respecto a qué cartas jugar.

Jugar como Jaskier

Cuando Jaskier activa su 3ª Habilidad, solo la Cacería Salvaje se ve afectada por la parte «cada otro Jugador» de la Habilidad.

Después del Paso de jugar cartas, juega un Paso adicional:

LA CACERÍA SALVAJE

Los Jinetes Fantasmales no descansan. En este Paso, los Jugadores se enzarzarán en una batalla.

Durante la Retirada Estratégica, los Héroes tendrán la oportunidad de hacerles frente coordinando sus ataques. Jugar cartas de un color obligará a un General a retirarse del combate... temporalmente.

Luego, durante el Avance, la Cacería Salvaje moverá a sus Generales hacia arriba en los contadores de Amenaza para ganar más poder.

RETIRADA ESTRATÉGICA

Si 1/2/3/4 Héroes (Jugadores que no sean la Cacería Salvaje) tienen 2/3/4/5 cartas del mismo color entre las 2 últimas cartas de su Línea Temporal, el General correspondiente a ese color es derrotado.

Los Héroes sólo pueden derrotar a 1 General durante el Paso de la Cacería Salvaje (eligen 1 si fueran a derrotar a más).

Ejemplo: 3 Héroes tienen 4 cartas rojas en total como sus 2 últimas cartas en las Líneas Temporales. Imberith es derrotado.



Derrotar a un General:

- Mueve al General de vuelta al espacio inicial en su contador de Amenaza (no lo muevas si ya está allí).
- Roba una carta de Debilidad de su pila y colócala bocarriba junto al tapete de juego. Más adelante en la partida, los Héroes pueden decidir entre todos ponerla en el fondo del mazo de Debilidad del General para usar su efecto una vez por partida.

CÓMO JUGAR

AVANCE

Ahora le toca actuar a la Cacería Salvaje.

El Jugador de la Cacería Salvaje comprueba el color de las 2 últimas cartas de su Línea Temporal y mueve al General(es) correspondiente(s) 1 espacio hacia arriba en su contador de Amenaza por cada carta que coincida. Resuelve cada movimiento por separado. **Si se jugó una carta multicolor, la Cacería Salvaje elige 1 General de solo 1 de sus colores para mover.**

Durante el movimiento del General, pueden activarse varias bonificaciones:



La Cacería Salvaje gana 2 .



Espacio de Amenaza Peligrosa: mientras el General permanezca en estos espacios, su carta de Atributo con una habilidad pasiva está en efecto.



La Cacería Salvaje gana 1 .



El Estandarte: si el General fuera a moverse estando ya en el espacio más alto de su contador de Amenaza, no lo muevas y la Cacería Salvaje gana 1 .

COLOCAR LA FICHA DE DESTINO

La ficha de Destino con el número del Turno actual se asigna al Símbolo Activo **que más tenga el Jugador de la Cacería Salvaje**. Si hay empate, aparta la ficha.

FINAL DEL CAPÍTULO

Después de determinar el Símbolo Dominante según las reglas habituales, todos los Jugadores ganan puntos de Experiencia individualmente por cada uno de sus Símbolos No Dominantes.

9

Ejemplo de Avance:

La Cacería Salvaje gana 2  y el Atributo de Eredin está ahora en efecto.



La Cacería Salvaje decide usar la carta multicolor como si fuera amarilla y mueve a Caranthir dos veces: la Cacería gana 1  de la última casilla y 1  adicional.



CÓMO JUGAR

La Cacería Salvaje gana 1 Punto de Victoria por cada uno de sus Símbolos Dominantes y Puntos de Victoria adicionales por cada Héroe que tenga menos Símbolos Dominantes, dependiendo del número de Héroes.

1 Héroe	2 Héroes	3 Héroes	4 Héroes
0 	3 	2 	1 
	por cada uno	por cada uno	por cada uno

Los Héroes ganan 1 Punto de Victoria por cada Símbolo Dominante de:

- el Héroe que tenga el mayor número de Símbolos Dominantes.
- el Héroe que tenga el menor número de Símbolos Dominantes.

Si hay sólo 1 Jugador de Héroe, este puntúa  por Símbolos una única vez.

Ejemplos

Después del 1er Capítulo,  era el Símbolo Dominante:

1. La Cacería Salvaje tiene 4 , Geralt tiene 6 , Ciri 4  y Jaskier 2 .
 - La Cacería Salvaje puntúa 4  por sus Símbolos y 2  adicionales por tener más Símbolos  que Jaskier.
 - Los Héroes puntúan 6  por los Símbolos de Geralt (el que más tiene) y 2  por los de Jaskier (el que menos tiene).
2. La Cacería Salvaje tiene 4  y Jaskier tiene 2 .
 - La Cacería Salvaje puntúa 4  por sus Símbolos, pero no puntúa  adicionales, ya que sólo hay 1 Héroe.
 - Los Héroes puntúan 2  por los Símbolos de Jaskier.

EL FINAL DE LA PARTIDA

Solo 1 Héroe suma Puntos de Victoria para los Héroes según su contador de Puntos de Experiencia, elige al que tenga la mayor cantidad de ellos. La Cacería Salvaje obtiene estos puntos de acuerdo a sus Puntos de Experiencia.

La Cacería Salvaje y los Héroes ganan Puntos de Victoria por completar sus Misiones Secundarias.

MODO SOLITARIO

Cuando juegues contra el Automa sigue las reglas del Modo Solitario, página 20 del reglamento básico.

PREPARACIÓN

Elige a cualquiera de los Personajes como tu Héroe y coge el tablero de Automa de la Cacería Salvaje.

Prepara el juego y sigue las siguientes reglas específicas para el Relato.



Coloca la ficha de Puntos de Victoria del Héroe en el punto 9 de Puntos de Victoria.

EL FINAL DEL CAPÍTULO

No otorgues ninguna bonificación de los efectos de las cartas del Relato.



