

The background of the entire image is a dynamic, high-action scene from the game. Ciri is in the center, leaning forward in a small boat, holding a glowing sword aloft. She is surrounded by water splashing around her. Two large, grey wolf-like creatures are also in the boat, one on the left and one on the right, both appearing to be in motion. The lighting is dramatic, with a strong blue and white glow emanating from the sword and the water.

THE WITCHER OLD WORLD

ADVENTURE PACK
EXPANSÃO

CIRI
EXPANSÃO

LOST MOUNT
EXPANSÃO



COMPONENTES

Componentes da Ciri



1 Tabuleiro do Jogador



1 Miniatura de Bruxa com base colorida



1 Carta de Ação Única de Bruxa



5 Cubos de Madeira

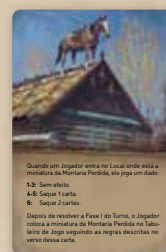


1 Marcador de Escudo de Madeira

Lost Mount



1 Miniatura de Montaria Perdida



1 Carta de Montaria Perdida

Adventure Pack



10 Cartas de Ação Iniciais



4 Cartas de Troféu



200 Cartas de Exploração e de Eventos



1 Ficha de Pontuação



1 Ficha Plástica de Pontuação



1 Ficha de Especialidade



12 Fichas de Missão

LOST MOUNT

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO



No início da partida, depois da preparação básica do jogo, o último Jogador saca 2 Fichas de Local de qualquer pilha, escolhe uma delas e coloca a miniatura de Montaria Perdida ali. Reembaralhe as Fichas de Local.



MUDANÇAS NA PARTIDA



A Montaria Perdida fica em um Local até que um Jogador entre lá. Qualquer jogador pode utilizar a Montaria Perdida, que fornece ajuda de Movimento. Quando um Jogador entra no Local onde está a miniatura da Montaria Perdida, ele joga um dado e compara com o resultado na carta da Montaria Perdida; ela diz quantas cartas o Jogador saca. Depois de sacar as cartas, o Jogador coloca a miniatura ao lado do Tabuleiro de Jogo.

Depois de resolver a Fase I do Turno, o Jogador coloca a miniatura da Montaria Perdida no Tabuleiro de Jogo seguindo as mesmas regras descritas acima, em Mudanças na Preparação.

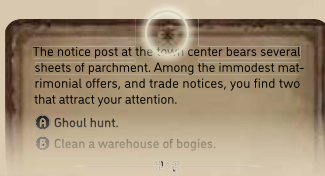
A Expansão Montaria Perdida pode ser combinada com qualquer outra Expansão, exceto a Expansão Wild Hunt.

ADVENTURE PACK

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO



Todas as cartas dessa Expansão têm o símbolo ✨ para diferenciá-las mais facilmente das cartas do jogo básico.



Embaralhe as cartas de Exploração da Expansão Adventure Pack junto com o Baralho de Exploração.

As cartas de Evento da Expansão Adventure Pack estão numeradas de 57 a 137. Não embaralhe-as. Acrescente-as ao Baralho de Eventos.

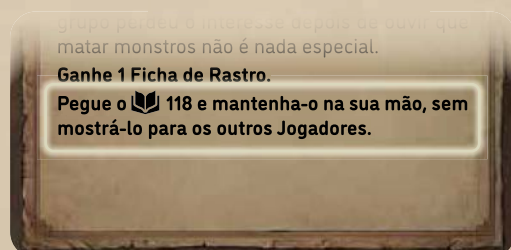
Coloque as Fichas de Missão próximo ao Tabuleiro de Jogo.

A Expansão Adventure Pack pode ser combinada com qualquer outra Expansão, exceto a Expansão Wild Hunt.

MUDANÇAS NA PARTIDA NO MODO SOLO



Algumas cartas de Exploração dessa Expansão instruem o Jogador a pegar uma carta de Evento e mantê-la na mão, sem mostrá-la aos outros Jogadores. Se estiver jogando uma partida no modo solo, ignore essa instrução e não pegue a carta de evento indicada.



CIRI

Ciri é uma nova Bruxa e pode ser usada da mesma forma que qualquer outro Bruxo no jogo. Lembre-se que uma nova opção de personagem não permite uma partida com 6 Jogadores.

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO



Ciri começa a partida na Escola do Lobo e treina a Especialidade dela lá. Coloque a Ficha de Especialidade de Ciri ao lado da Especialidade de Lobo impressa no Tabuleiro de Jogo.



ESPECIALIDADE DE CIRI



Ciri - Sangue Ancestral

Uma vez por Luta: durante o seu Turno de Luta, considere que 1 carta do Combo tem uma Extensão de Combo da cor que você escolher. Os ícones nessa Extensão de Combo dependem do seu Nível de Especialidade..

Exemplo da Especialidade Sangue Ancestral:

- 1 O Jogador joga um Combo.
- 2 Ele usa a Especialidade Sangue Ancestral (nível 3) para estender o Combo.



- 3 Ele joga as próximas cartas como Extensão do Combo.



CRÉDITOS



Game Design

Łukasz Woźniak

Desenvolvimento do Jogo

Rafał Jaki

Design Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

História

Barnaba Drukata

Créditos completos no livro de regras principal.

