

návod ke hře GWINT



Gwint je karetní hra pro 2 hráče, ve které se spolu na bojišti utkají dvě armády.

Hráči se střídají a každý ve svém tahu na bojiště vynesou jednu kartu. Na konci každého kola si hráči sečtou **silu všech karet s jednotkami** na své vlastní straně bojiště.

Začneš tím, že si vybereš frakci, které budeš velet. Každá frakce má vlastní herní styl a jinou pasivní schopnost. Tato schopnost je popsána na pomocné kartě dané frakce, která má v horní části název a symbol frakce a také obsahuje popis schopností karet s jednotkami a zvláštních karet.

JAK VYHRÁT

Hráč s nejvyšší celkovou silou vyhrává kolo. Hráč, který jako první vyhraje 2 kola, vyhrává celou hru.

SESTAVA

Každý hráč si musí před hraním sestavit balíček, který bude obsahovat následující:

- **1 kartu velitele**
- **minimálně 22 karet s jednotkami**
- **maximálně 10 zvláštních karet**
- **2 drahokamy**

UŽITEČNÝ TIP

Ve svém balíčku můžeš mít více karet s jednotkami, než je doporučené minimum. Jen měj na paměti, že si tím při rozdávání na začátku hry snížíš šanci na líznutí svých nejlepších karet.

KARTA VELITELE

Tato karta se volí před zahájením bitvy a je umístěna lícem vzhůru poblíž bojiště. Tomu, kdo ji zahraje, poskytne zvláštní schopnost, která může být pasivní či aktivní. Na každé kartě velitele je popis schopnosti daného velitele.

Kartu velitele poznáš podle symbolu frakce v levém horním rohu.



KARTY S JEDNOTKAMI



Po vynesení na bojiště se síla v levém horním rohu karty přičte k hráčovu součtu.

Každá karta s jednotkou má své místo na bojišti, které představuje ikonka pod ikonkou síly. Tato ikonka naznačuje, kam může být karta na bojišti vynesena (viz ► ROZVRŽENÍ BOJIŠTĚ).

Některé karty s jednotkami jsou **hrdinové** (ty mají nad názvem nápis *hrdina* a ozubenou ikonku s hodnotou síly vybarvenou dle své frakce). Hrdinové jsou jediné karty, na které nepůsobí žádné zvláštní schopnosti (schopnosti zvláštních karet, karet s jednotkami ani karet velitelů).

Některé karty s jednotkami mají zvláštní schopnosti (ty jsou popsány na **pomocných kartách**). Schopnosti karet s jednotkami začnou platit okamžitě po vynesení karty do příslušné řady.



ZVLÁŠTNÍ KARTY

Zvláštní karty (jako například karty počasí, návnada, sežehnutí apod.) nemají samy o sobě žádnou sílu, ale mají různé schopnosti, které mohou například ovlivnit sílu jednotek na bojišti. Schopnosti zvláštních karet jsou popsány na pomocných kartách a představuje je ikonka v levém horním rohu karty. Schopnosti zvláštních karet začnou platit okamžitě po vynesení karty do příslušné řady.









DRAHOKAMY



Drahokamy slouží k počítání prohraných kol. Na začátku hry je umístí na kartu svého velitele. Po každém kole si hráč, který prohraje, odebere jeden svůj drahokam. Když hráči drahokamy dojdou, prohraje celou hru.

ROZVRŽENÍ BOJIŠTĚ

HRÁČ 1	
	Obléhání
	Zadní voj
	Přední linie
Karty počasi	
	Přední linie
	Zadní voj
	Obléhání
HRÁČ 2	

ZAČÁTEK

O tom, který hráč začne, rozhodne hod mincí. Pokud hráči nemají minci, začne hráč s kratším jménem.

V některých případech může o tom, kdo začne, rozhodnout schopnost velitele či frakce.

Každý hráč si zamíchá balíček a lízne si 10 karet. Oba hráči pak mohou, ale nemusí, z ruky zahodit až dvě karty a líznout si za ně náhradu ze svého balíčku. Těchto 10 karet bude sloužit jako hráčova ruka po zbytek hry.

UŽITEČNÝ TIP

Nové karty si do ruky lízneš jen jednou, tedy na začátku hry. Existují karty, které ti umožní získat dodatečné karty, ale většinu času si budeš muset pár karet schovat na později. Dobře si rozmysli, kdy nějakou kartu vynést, a pamatuj, že občas je nejlepší strategií vynechat tah.

KOLA

Hráči se střídají a každý vynáší jednu kartu. Hráči mohou vynechat tah, pokud chtějí.

Vynechání tahu znamená, že hráč už **do konce kola** nebude vynášet další karty a že druhý hráč může dál z ruky volně vynášet karty, jednu po druhé, dokud také nevynechá tah.

SLEDOVÁNÍ BODŮ

Celkovou sílu každého hráče můžeš sledovat pomocí bodovacích karet a čtyř bodovacích žetonů se symboly frakce. Bodovací karta je rozdělená na dvě strany, jednu pro každého hráče, a podle čísel uprostřed. Každá strana se skládá z 10 řad, přičemž v každé jsou dvě políčka.

Umístí bodovací žeton symbolem vzhůru na levé políčko své strany, čímž naznačíš řád desítek svého skóre, a na

Příklad



pravé místo, čímž naznačíš řád jednotek. Když přesáhneš 100, otoč žetony tak, aby nahoře byla strana 100, a pak poznač řád desítek a jednotek svého skóre jako obvykle. Na tomto příkladu je vidět, že celková síla hráče nalevo je 21, zatímco hráče napravo 123.

ROZHODNUTÍ

Až oba hráči vynechají tah, sečtou sílu všech svých karet na bojišti. Hráč s nižší celkovou silou prohrává kolo a musí ze své karty velitele odstranit jeden drahokam. V případě remízy si drahokam musí odstranit oba hráči. Všechny karty, včetně zvláštních karet, se pak odeberou z bojiště a umístí na vlastní balíček odhozených karet každého hráče.

Vítěz minulého kola zahájí další kolo.

ZLATÉ PRAVIDLO

Kdykoliv bude text na kartě odporovat pravidlům v této příručce, platí to, co je napsané na kartě.

CHCEŠ VÍC GWINTU?

Můžeš se podívat na video o gwintu, ve kterém tvůrci hry mluví o hře a o tom, jak ji hrát.

Video najdeš zde ► youtu.be/Hhnhf8VMmhM

PŘÍLOHA – POPIS SCHOPNOSTÍ

SCHOPNOSTI FRAKČÍ



PŘÍŠERY – Po každém kole zůstane jedna karta s jednotkou. Vybereš ji tak, že zamícháš všechny karty s jednotkami na bojišti a jednu náhodně vytáhneš.



NILFGAARD – V případě remízy vyhráváš.



SEVERNÍ ŘÍŠE – Kdykoliv vyhraješ kolo, lízneš si z balíčku jednu kartu.



SCOIA'TAEL – Na začátku bitvy rozhodneš, kdo bude začínat.

SCHOPNOSTI KARET S JEDNOTKAMI



NÁSTUP – Projdi si balíček, najdi všechny karty stejného jména či druhu jednotky (*Upír, Ježibaba* atd.), jakého je tato karta, a okamžitě je vynes.



ŠPEH – Kartu umístí na bojiště protivníka (bude se počítat k protivníkovu součtu) a lízni si 2 karty ze svého balíčku.



HBITOST – Kartu můžeš umístit buď do řady pro přední linii, nebo pro zadní voj. Jakmile ji umístíš, nemůžeš s ní hýbat.



ZDRAVOTNÍK – Projdi svůj balíček odhozených karet a vyber si 1 kartu s jednotkou (nesmí to být hrdina ani zvláštní karta) a okamžitě ji vynes.



PEVNÉ POUTO – Umístí kartu vedle stejnojmenné karty, čímž zdvojnásobíš sílu obou karet.




POVZBUZENÍ – Přidává +1 ke všem jednotkám v dané řadě (kromě sebe).



SEŽEHNUTÍ – Působí na řadu této karty pouze **na protivnickové straně bojiště**. Pokud je protivníkův součet v dané řadě 10 nebo vyšší, zabiješ nejsilnější kartu (karty) v dané řadě.



VELITELSKÝ ROH – Zdvojnásobí sílu všech karet s jednotkami v dané řadě, pokud už na tuto řadu jeden  nepůsobí.

SCHOPNOSTI ZVLÁŠTNÍCH KARET



VELITELSKÝ ROH – Umístí na jednu z bojových řad. Zdvojnásobí sílu všech karet s jednotkami v dané řadě. V jedné řadě může být jen 1.



SEŽEHNUTÍ – Po vynesení zahod'. Zabije oběma hráčům nejsilnější kartu (karty) na bojišti – takže pokud je remíza, zabije **všechny** karty stejné síly na obou stranách.



NÁVNADA – Vyměň 1 svou kartu s jednotkou na bojišti za kartu Návnada. Tuto kartu s jednotkou si vrať do ruky. Návnada zaujme místo na bojišti, na kterém se nacházela karta s jednotkou před výměnou. Její síla je 0.

Pomocí Návnady nelze vyměnit karty **hrdinů** ani **zvláštní karty**.



ŠTIPLAVÝ MRÁZ (POČASÍ) – Umístí lícem nahoru na bojiště. Sníží oběma hráčům sílu všech karet v přední linii na 1.



NEPRONIKNUTELNÁ MLHA (POČASÍ) – Umístí lícem nahoru na bojiště. Sníží oběma hráčům sílu všech karet v zadním voji na 1.



PRUDKÝ DÉŠŤ (POČASÍ) – Umístí lícem nahoru na bojiště. Sníží oběma hráčům sílu všech obléhacích karet na 1.



JASNÁ OBLOHA – Po vynesení zahod'. Odebere všechny karty s počasím, které momentálně ovlivňují bojiště. Jejich účinky jsou vyrušeny.



AUTOŘI

Design: Damien Monnier

Dodatečný design: Rafał Jaki

Design karet: Fernando Forero, Przemysław Juszczuk, Karolina Oksiędzka, Dan Marian Voinescu

Grafika: Jim Daly, Bartłomiej Gaweł, Bernard Kowalczyk, Lea Leonowicz, John Liew, Marek Mađej, Sławomir Maniak, Jan Marek, Alicja Użarowska, Monika Zawistowska

Zvláštní poděkování: Marcin Cierpicki, Travis Currit, Paweł Kapała, Ashley Ann Karas, Robert Malinowski, Karolina Stachyra, Joanna Wieliczko

DTP: Przemysław Juszczuk, Michał Krawczyk, Paulina Łukiewska, Karolina Oksiędzka