

GWYNT

guía de juego



El *Gwynt* es un juego de cartas para 2 jugadores que enfrenta a dos ejércitos en un campo de batalla.

En cada turno, los jugadores colocan una carta en el campo de batalla. Al final de cada ronda, se suma la **fuerza total de todas las cartas de unidad** desplegadas en el campo de batalla de cada bando.

Comienza escogiendo la facción que vas a liderar. Cada facción fomenta su propio estilo de juego y tiene una ventaja pasiva. Esta ventaja está descrita en la **carta de ayuda** de cada facción, junto con el nombre de la facción y su símbolo en la parte superior. Además, también incluye descripciones sobre las habilidades de las cartas de unidad y de las cartas especiales.

VENCEDOR

El jugador con la fuerza total más alta gana la ronda. El primer jugador que gane 2 rondas gana la partida.

PREPARACIÓN

Para poder jugar, cada jugador debe formar una baraja que contenga al menos:

- 1 carta de líder
- 22 cartas de unidad como mínimo
- 10 cartas especiales como máximo
- 2 gemas de tanteo

CONSEJO

Puedes tener más cartas de unidad en tu baraja que el mínimo recomendado, pero recuerda que, de este modo, reducirás las posibilidades de sacar tus mejores cartas al comienzo de la partida.

LEADER CARD

Esta carta se elige antes de empezar la partida y se coloca boca arriba junto al campo de batalla. Le otorga al jugador una habilidad especial, que puede ser activa o pasiva. Cada carta de líder incluye una descripción de su habilidad.

Puedes identificar las cartas de líder por el símbolo de su facción situado en la esquina superior izquierda.



CARTAS DE UNIDAD



Cuando se colocan en el campo de batalla, se suma el valor de su fuerza, indicado en la esquina superior izquierda, al total del jugador.

Cada carta de unidad tiene asignada una posición en el campo de batalla, representada por el icono que aparece debajo del icono de fuerza. Este icono indica en qué parte del campo de batalla se puede colocar esa unidad (ver ► **DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE BATALLA**).

Algunas cartas de unidad son cartas de **héroe** (tienen escrita la palabra *héroe* sobre sus nombres y el icono de su valor de fuerza está rodeado de pinchos y tiene el color de fondo de su facción). Las cartas de héroe son las únicas a las que no les afecta ninguna habilidad especial (habilidades de cartas especiales, cartas de unidad o cartas de líder).



Algunas cartas de unidad poseen habilidades especiales (descritas en las **cartas de ayuda**). Las habilidades de las cartas de unidad tienen efecto inmediato una vez se hayan colocado en la fila adecuada.

CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales (como las cartas de clima, señuelo, quemadura, etc.) no tienen valor de fuerza propio, pero poseen una gran variedad de habilidades diferentes con las que pueden, por ejemplo, modificar la fuerza de las unidades que ya estén colocadas en el campo de batalla. Las habilidades de las cartas especiales están descritas en las **cartas de ayuda** y vienen representadas por un icono situado en la esquina superior izquierda. Las habilidades de las cartas especiales tienen efecto inmediato una vez se hayan colocado en la fila adecuada.



GEMAS DE TANTEO



Las gemas de tanteo se utilizan para llevar la cuenta de las rondas perdidas. Se colocan sobre la carta de líder al comienzo de la partida. Después de cada ronda, el perdedor retira una de las gemas. Cuando el jugador se queda sin gemas, ha perdido la partida.

DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

JUGADOR 1	
	Combate de asedio
	Combate a distancia
	Combate cuerpo a cuerpo
Cartas de clima	
	Combate cuerpo a cuerpo
	Combate a distancia
	Combate de asedio
JUGADOR 2	

COMIENZO

El lanzamiento de una moneda decide cuál de los dos jugadores empieza. Si los jugadores no disponen de monedas, comenzará a jugar el que tenga el nombre más corto. En algunos casos, las habilidades del líder o de la facción pueden determinar quién empieza a jugar.

Cada jugador mezcla su baraja y saca 10 cartas. En ese momento, ambos jugadores pueden descartar dos cartas de su mano y sacar en su lugar otras dos cartas de su baraja, aunque no están obligados a hacerlo. Estas 10 cartas serán la mano del jugador para toda la partida.

CONSEJO

Solo puedes sacar cartas nuevas para tu mano una vez, al comienzo de la partida. Existen cartas con habilidades que te permiten conseguir cartas adicionales, pero la mayoría de las veces será más sensato reservarlas para más adelante. Elige con cuidado en qué momento jugar cada carta y recuerda que, en ocasiones, pasar es la mejor estrategia.

RONDAS

En cada turno, los jugadores colocan una carta. Pueden pasar si quieren. Pasar significa dejar de jugar la **ronda entera** y que el otro jugador pueda seguir jugando cartas de su mano, de una en una, hasta que también pase.

LLEVAR LA CUENTA

Usa la tarjeta de puntuación y las cuatro fichas marcadas con los símbolos de las facciones para llevar la cuenta de la fuerza total de cada jugador. La tarjeta de puntuación está dividida en dos mitades, una para cada jugador, separadas por números. Cada lado contiene 10 filas con

Ejemplo

		0		
		1		
		2	100	
		3		100
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		

dos casillas cada una. Coloca una ficha de puntuación, con el símbolo boca arriba, en la casilla de la izquierda para indicar las decenas y otra en la casilla de la derecha para indicar las unidades. Cuando llegues a 100 puntos de fuerza, da la vuelta a las fichas para que la cara con el número 100 quede boca arriba y luego marca las decenas y las unidades de la forma habitual. En el ejemplo, la fuerza total del jugador de la izquierda es 21, mientras que la del jugador de la derecha es 123.

RESOLUCIÓN

Cuando ambos jugadores pasen, se suman las fuerzas de todas las cartas del campo de batalla. El jugador que tenga la menor fuerza total pierde y retira una gema de tanteo de su carta de líder. En caso de empate, ambos jugadores deben retirar una gema. En ese momento, se retiran todas las cartas del campo de batalla y se colocan en los respectivos montones de descartes de cada jugador.

El ganador comienza la siguiente ronda.

REGLA DE ORO

Si, en algún momento, el texto de una carta contradice las normas de este manual, primará lo que establezca dicha carta.

¿MÁS GANAS DE GWYNT?

Puedes echarle un vistazo a nuestro vídeo sobre el gwynt, donde los creadores del juego hablan de él y de cómo se juega. Puedes encontrarlo aquí ► youtu.be/Hhnhf8VMmhM

APÉNDICE - DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

HABILIDADES DE FACCIÓN



MONSTRUOS – Una carta de unidad se mantiene después de cada ronda. Para elegirla, mezcla todas tus cartas de unidad y saca una al azar.



NILFGAARD – Ganas cada vez que se produce un empate.



REINOS DEL NORTE – Sacas una carta de tu baraja cada vez que ganas una ronda.



SCOIA'TAEL – Decides quién juega primero al comienzo de una batalla.

HABILIDADES DE LAS CARTAS DE UNIDAD



ASAMBLEA – Examina tu baraja, encuentra cartas que tengan el mismo nombre o sean de la misma unidad (*Vampiro*, *Moira*, etc.) y júégalas de inmediato.



ESPÍA – Colócala en el campo de batalla de tu rival (las cartas se sumarán a su total) y saca 2 cartas de tu baraja.



ÁGIL – Colócala en la fila de combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia. No se puede mover una vez colocada.



MÉDICO v Busca en tu montón de descartes y elige 1 carta de unidad (no puede ser una carta de héroe o una carta especial). Júégala de inmediato.



LAZO ESTRECHO – Colócala junto a una carta con el mismo nombre para duplicar la fuerza de ambas.



AUMENTO DE MORAL – Añade +1 a todas las unidades de la fila (salvo a sí misma).



QUEMADURA – Afecta a la fila de esta carta **solo en el lado de tu rival**. Si tu adversario tiene una fuerza total de 10 o más en esa fila, elimina la(s) carta(s) más fuertes de esa fila.



CUERNO DE COMANDANTE – Dobra la fuerza de todas las cartas de unidad de la misma fila, a menos que ya haya una carta 🎵 que afecte a esa fila.

HABILIDADES DE LAS CARTAS ESPECIALES



CUERNO DE COMANDANTE – Colócala en una fila de combate. Duplica la fuerza de todas las cartas de unidad de esa fila. Se limita a 1 por fila.



QUEMADURA – Descártala después de jugarla. Elimina las cartas más fuertes de ambos jugadores del campo de batalla. En caso de empate, elimina **todas** las cartas con la misma fuerza de ambos lados.



SEÑUELO – Sustituye 1 de tus cartas de unidad del campo de batalla con la carta Señuelo. Devuelve la carta de unidad a tu mano. La carta Señuelo permanecerá en el campo de batalla en el lugar en el que se encontraba la carta de unidad antes de la sustitución. Su valor de fuerza es 0.

No puedes usar una carta Señuelo para reemplazar a **cartas de héroe** ni **cartas especiales**.



ESCARCHA HELADORA (CLIMA) – Colócala boca arriba. Cambia la fuerza de todas las cartas de combate cuerpo a cuerpo de ambos jugadores a 1.



NIEBLA IMPENETRABLE (CLIMA) – Colócala boca arriba. Cambia la fuerza de todas las cartas de combate a distancia de ambos jugadores a 1.



LLUVIA TORRENCIAL (CLIMA) – Colócala boca arriba. Cambia la fuerza de todas las cartas de combate de asedio de ambos jugadores a 1.



TIEMPO DESPEJADO – Descártala después de jugarla. Descarta todas las cartas de clima que haya en el campo de batalla y anula sus efectos.



CRÉDITOS

Diseño: Damien Monnier

Diseño adicional: Rafał Jaki

Diseño de cartas: Fernando Forero, Przemysław Juszczyk, Karolina Oksiędzka, Dan Marian Voinescu

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

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

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