

GWYNT

règles du jeu



Le *Gwynt* est un jeu de cartes pour 2 joueurs, qui oppose deux armées sur le champ de bataille.

Les joueurs placent à tour de rôle une carte sur le champ de bataille. À la fin de chaque manche, ils calculent la **force totale de toutes les cartes d'unités** de leur côté du champ de bataille.

Commencez par choisir la faction que vous voulez commander. Chaque faction favorise un certain style de jeu et confère une capacité passive. Cette capacité est décrite sur la **carte d'aide** de la faction, qui indique le nom et le symbole de la faction en haut et fournit également une description des capacités des unités et cartes spéciales.

VICTOIRE

Le joueur obtenant la force totale la plus élevée remporte la manche. Le premier à remporter 2 manches gagne la partie.

PRÉPARATION

Pour jouer, chaque joueur doit préparer un jeu contenant les cartes suivantes :

- 1 carte de chef
- 22 cartes d'unités (minimum)
- 10 cartes spéciales (maximum)
- 2 compteurs de gemmes

CONSEIL UTILE

votre jeu peut contenir plus de cartes d'unités que le minimum conseillé. Cependant, n'oubliez pas que cela réduit vos chances de tirer vos meilleures cartes en début de partie.

CARTE DE CHEF

Cette carte doit être choisie avant la bataille et placée face visible près du champ de bataille. Elle confère à celui qui la joue une capacité spéciale, pouvant être active ou passive. Chaque carte de chef comprend une description de la capacité du chef.

Vous pouvez identifier les cartes de chef grâce au symbole de faction dans le coin supérieur gauche.



CARTES D'UNITÉS



Lorsque vous placez une carte de ce type sur le champ de bataille, sa force (indiquée dans le coin supérieur gauche) est ajoutée à votre total.

L'icône sous l'icône de force d'une carte d'unité détermine la position qu'elle doit occuper et donc où vous pouvez la placer sur le champ de bataille (voir ► **CONFIGURATION DU CHAMP DE BATAILLE**).

Cartes d'unités sont des **héros** (l'indication *Héros* figure au-dessus de leur nom et leur icône de force, entourée de pointes, est de la couleur de leur faction). Les héros sont les seules cartes à n'être affectées par aucune capacité spéciale (capacités de carte spéciale, de carte d'unité ou de carte de chef).



Certaines cartes d'unités ont une capacité spéciale (décrite sur les **cartes d'aide**). Lorsque vous placez une carte d'unité sur une ligne appropriée, la capacité de cette carte est immédiatement appliquée.

CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales (cartes météo, Leurre, Incinération, etc.) n'ont pas de valeur de force, mais possèdent différentes capacités pouvant, par exemple, modifier la force des unités déjà sur le champ de bataille. Les capacités des cartes spéciales sont décrites sur les **cartes d'aide** et représentées par une icône dans leur coin supérieur gauche. Lorsque vous placez une carte spéciale sur une ligne appropriée, la capacité de cette carte est immédiatement appliquée.



COMPTEURS DE GEMMES



Les compteurs de gemmes servent à connaître le nombre de manches perdues. Placez-les sur votre carte de chef au début de la partie. À la fin de chaque manche, le joueur perdant doit retirer un compteur de gemme. Quand un joueur n'en a plus, il a perdu la partie.

CONFIGURATION DU CHAMP DE BATAILLE

JOUEUR 1	
	Combat de siège
	Combat à distance
	Combat rapproché
Cartes météo	
	Combat rapproché
	Combat à distance
	Combat de siège
JOUEUR 2	

DÉMARRAGE

Tirez à pile ou face pour déterminer qui commence. Si vous n'avez pas de pièce, le joueur ayant le nom le plus court commence la partie. Dans certains cas, le chef et les capacités de faction peuvent déterminer à qui il revient de commencer.

Chaque joueur bat son jeu et tire 10 cartes. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent ensuite se défausser d'un maximum de 2 cartes et en tirer autant dans leur jeu. Ces 10 cartes constitueront leur main pour le reste de la partie.

CONSEIL UTILE

vous ne tirez de nouvelles cartes pour compléter votre main qu'une seule fois, en début de partie. Certaines cartes ont une capacité vous permettant d'obtenir des cartes supplémentaires, mais vous devez généralement veiller à en conserver pour plus tard. Jouez vos cartes sagement et n'oubliez pas que passer est souvent la meilleure des stratégies.

MANCHES

Les joueurs jouent une carte à tour de rôle et peuvent passer s'ils le souhaitent. Si un joueur décide de passer, il ne peut plus jouer **jusqu'à la fin de la manche** ; l'autre joueur peut alors continuer à jouer ses cartes une par une, jusqu'à ce qu'il choisisse lui aussi de passer.

NOTER LE SCORE

Utilisez la carte de score et les quatre jetons de score ornés des symboles des factions pour suivre la force totale de chaque joueur. La carte de score est divisée en deux (un côté pour chaque joueur) par une colonne de chiffres située au milieu. Chaque côté comprend dix

Exemple



		0			
		1			
		2		100	
		3			100

lignes avec deux espaces chacune. Placez un jeton de score en laissant le symbole visible sur la partie gauche de votre côté pour indiquer les dizaines de votre score et l'autre jeton sur la partie de droite pour indiquer les unités. Si vous atteignez 100, retournez vos jetons pour que la face indiquant 100 soit visible, puis indiquez les dizaines et les unités de votre score comme d'habitude. Dans cet exemple, le joueur de gauche a une force totale de 21, alors que celle du joueur de droite est de 123.

RÉSOLUTION

Lorsque les deux joueurs ont passé, ils additionnent la force de toutes leurs cartes sur le champ de bataille. Le joueur obtenant la force totale la plus faible a perdu et doit retirer un compteur de gemmes de son chef. En cas d'égalité, les deux joueurs doivent en retirer un. Toutes les cartes, y compris les cartes spéciales, sont ensuite retirées du champ de bataille et placées sur leur pile de défausse respective.

Le vainqueur commence la manche suivante.

RÈGLE D'OR

Chaque fois que le texte d'une carte contredit les règles de ce manuel, les indications de la carte priment.

ENVIE D'EN SAVOIR ENCORE PLUS SUR LE GWYNT ?

Vous pouvez consulter notre vidéo sur le gwynt dans laquelle les créateurs du jeu l'expliquent plus en détail. Elle est disponible à l'adresse suivante ► youtu.be/Hhnhf8VMmhM

APPENDICE – DESCRIPTION DES CAPACITÉS

CAPACITÉS DES FACTIONS



MONSTRES – Vous conservez une carte d'unité à la fin de chaque manche. Pour la choisir, mélangez toutes les cartes d'unités sur le champ de bataille et tirez-en une au hasard.



NILFGAARD – Vous l'emportez en cas d'égalité.



ROYAUMES DU NORD – Tirez une carte de votre jeu à chaque manche remportée.



SCOIA'TAEL – Vous décidez qui commence au début de la bataille.

CAPACITÉS DES CARTES D'UNITÉS



RASSEMBLEMENT : passez en revue votre jeu, trouvez toutes les cartes du même type ou portant le même nom (*Vampire, Moire*, etc.) et jouez-les immédiatement.



ESPION : placez la carte dans le camp de votre adversaire (elle augmentera son total) et tirez 2 cartes de votre jeu.



AGILE : placez la carte sur la ligne de combat rapproché ou de combat à distance. Une fois placée, la carte ne peut plus être déplacée.



MÉDECIN : passez en revue votre pile de défausse, choisissez une carte d'unité (exception faite des héros et cartes spéciales) et jouez-la immédiatement.



LIEN ÉTROIT : placez la carte près d'une autre portant le même nom pour doubler la force des deux cartes.



MORAL REGONFLÉ : ajoute 1 point à toutes les unités de la ligne, à l'exception d'elle-même.



INCINÉRATION : affecte la ligne de cette carte **dans le camp adverse uniquement**. Si l'adversaire a une force totale d'au moins 10 sur cette ligne, les cartes les plus fortes de la ligne sont éliminées.



SONNERIE DE LA CHARGE : double la force de toutes les cartes d'unités sur la ligne de cette carte, sauf si une carte  affecte déjà cette ligne.

CAPACITÉS DES CARTES SPÉCIALES



SONNERIE DE LA CHARGE : placez cette carte sur une ligne de combat pour doubler la force de toutes les cartes d'unités l'occupant. Vous ne pouvez placer que 1 carte de ce type par ligne.



INCINÉRATION : défaussez cette carte après l'avoir jouée. Elle élimine les unités les plus fortes alignées par vous et votre adversaire sur le champ de bataille. En cas d'égalité, elle tue donc **toutes** les cartes de la même force dans les deux camps.



LEURRE : remplacez une de vos cartes d'unités sur le champ de bataille par le leurre et remplacez-la dans votre main. Le leurre reste sur le champ de bataille, à l'emplacement occupé par la carte d'unité avant l'échange. Il a une force de 0. Vous ne pouvez pas remplacer une **carte Héros** ou une **carte spéciale** par un leurre.



FROID MORDANT (MÉTÉO) : placez cette carte face visible sur le champ de bataille. Elle réduit à 1 la force de toutes les cartes de combat rapproché jouées par vous et votre adversaire.



BROUILLARD IMPÉNÉTRABLE (MÉTÉO) : placez cette carte face visible sur le champ de bataille. Elle réduit à 1 la force de toutes les cartes de combat à distance jouées par vous et votre adversaire.



PLUIE TORRENTIELLE (MÉTÉO) : placez cette carte face visible sur le champ de bataille. Elle réduit à 1 la force de toutes les cartes de combat de siège jouées par vous et votre adversaire.



TEMPS DÉGAGÉ : après avoir joué cette carte, défaussez-la avec toutes les cartes météo sur le champ de bataille, dont les effets sont annulés.



CRÉDITS

Conception : Damien Monnier

Conception supplémentaire : Rafał Jaki

Conception des cartes : Fernando Forero, Przemysław Juszczuk, Karolina Oksiędzka, Dan Marian Voinescu

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

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

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