

GWYNT

játékszabály



A *Gwynt* kártyajáték két játékos részére, ahol két sereg ütközik meg a csatamezőn.

A játékosok felváltva helyeznek le a csatamezőre egy-egy lapot. Minden kör végén a játékosok összesített **ereje az összes egység lapjuk** összege lesz a saját térfelükön.

Először válassz frakciót, amit irányítani akarsz. Minden frakció egyedi játéktílusra ösztönöz és rendelkezik egy passzív képességgel. Ezt a képességet a frakció **súgó lapja** írja le, aminek a tetején megtalálod a frakció nevét és emblémáját, valamint az Egységek és a különleges lapok képességeinek a leírását.

GYŐZELEM

A nagyobb összesített erővel rendelkező játékos nyeri a kört. Aki előbb nyer meg 2 kört, az nyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékhoz mindkét játékosnak elő kell készítenie a pakliját, aminek a következőket kell tartalmaznia:

- **1 Vezető lap**
- **minimum 22 Egység lap**
- **maximum 10 különleges lap**
- **2 számlálókó**

HASZNOS TANÁCS

Elhelyezhetsz több Egység lapot is a pakliban, mint a javasolt minimum. Csak tartsd szem előtt, hogy ezzel csökkentet az esélyét, hogy a legjobb lapjaidat kapod, amikor húzol a játék elején.

VEZETŐ LAP

Ezt a lapot a csata előtt kell kiválasztani és képpel felfelé a csatamező közelébe letenni. Annak, aki kijátssza, valamilyen különleges képességet biztosít, ami lehet passzív vagy aktív. Minden Vezető lapon megtalálod az adott vezető képességének leírását.

A Vezető lapokat a bal felső sarkukban látható frakció emblémáról lehet megkülönböztetni.



EGYSÉG LAPOK



Amikor lapot teszünk a csatamezőre, a bal felső sarkában látható erő érték hozzáadódik a játékos összesített erejéhez.

Minden Egység lapnak megvan a saját helye a csatamezőn, amit az erő értéke alatti ikon mutat. Ez az ikon mondja meg, hogy a csatamezőn belül hová lehet az egységet letenni (lásd ► CSATAMEZŐ ELRENDEZÉS).

Egyes Egység lapok **Hősök** (ezek neve fölött a *Hero* felirat olvasható, és az erő értékük a frakciójuk színében, tüskés mezőben jelenik meg). A hősök az egyetlen olyan laptípus, amire nem hatnak a különleges képességek (Különleges lap, Egység lap vagy Vezető lap képességei).

Egyes Egység lapoknak különleges képességük van (ahogy az a **súgó lapon** olvasható). Az Egység lap képességeit azonnal ki kell játszani, amint a lap a megfelelő sorba került.



KÜLÖNLEGES LAPOK

A Különleges lapoknak (mint az Időjárás, az Álcabábu, a Felperzselt föld stb.) nincs saját erő értékük, de számos különböző képességük van, ami például a már lehelyezett egységek erejét módosíthatja. A Különleges lapok képességei a **súgó lapokon** olvashatók és a bal felső sarkukban ikon jelöli őket. A különleges lapok képességeit azonnal ki kell játszani, amint a lap a megfelelő sorba került.



SZÁMLÁLÓKÖVEK



A Számlálókövek segítenek az elvesztett körök számolásában. Helyezd őket a Vezető lapra a játék elején. Minden kör után a vesztes játékos levesz egy követ. Amikor a játékos kövei elfogytak, vesztett.

a pontszámod tízes értékének jelölésére, a jobb oszlopba pedig az egyes helyiérték jelölésére. Ha eléred a 100-at, fordítsd meg a zsetonokat, hogy a 100 felirat legyen felül, és jelöld velük a tízes és egyes helyiértékeket ugyanúgy. Lásd a példát: a bal oldali játékos összesített ereje 21, a jobb oldalié 123.

A KÖR VÉGE

Miután mindkét játékos passzolt, összeadják az összes, csatamezőn lévő lapjuk erejét. A kisebb összesített erővel bíró játékos veszít és le kell vennie egy számolókövet a Vezető lapjáról. Ha döntetlen, mindkét játékosnak le kell vennie egy-egy számolókövet. Ezután minden lapot, beleértve a különleges lapokat is, le kell venni a csatamezőről és a dobópakliba kell helyezni.

A győztes kezdi a következő kört.

ARANYSZABÁLY

Ha a kártyán olvasható szöveg ellentmond ennek a játékszabálynak, akkor a lap szövege a mérvadó.

MÉG TÖBB GWYNTET SZERETNÉL?

Nézd meg a gwynt videót, ahol az alkotók mesélnék a játékról, és bemutatják azt is, hogyan játssz ► youtu.be/Hhnhf8VMmhM

FÜGGELÉK – KÉPESSÉG LEÍRÁSOK

FRAKCIÓ KÉPESSÉGEK



MONSTERS (SZÖRNYEK) – Minden kör végén egy Egység lap a csatamezón marad. Kiválasztásához keverd össze a csatamezón maradt Egység lapokat, és húzz egyet közülük.



NILFGAARD – A döntetlent te nyered.



NORTHERN REALMS (ÉSZAKI KIRÁLYSÁGOK) – Húzz egy lapot a pakliból, amikor megnyersz egy kört!



SCOIA'TAEL – Te döntesz, ki kezd a csata elején.

UNIT CARD ABILITIES



MUSTER (MUSTRA) – Nézd végig a paklidat, és keress azonos nevű vagy egység típusú lapokat (mint például *Vámpír*, *Fúria*, stb.), amelyeket azonnal kijátszhatasz.



SPY (KÉM) – Helyezd ellenfeled harcmezejére (értéke beszámít az ellenfél erejébe), és húzz 2 lapot a pakliból.



AGILE (FÜRGE) – A lap a közelharcos vagy a távolsági harc sorba is lehelyezhető. Lerakás után már nem mozdítható el.



MEDIC (ORVOS) – Nézd át az eldobott paklit és válassz egy Egység lapot (nem lehet Hős vagy Különleges lap), majd játszd ki azonnal.



TIGHT BOND (SZOROS KÖTELEK) – Helyezd egy megegyező nevű kártya mellé, így megduplázod mindkettő erejét!




MORALE BOOST (MORÁLERŐSÍTŐ) – +1-et ad a sor minden egységéhez (önmagát kivéve).



SCORCH (FELPERZSELÉS) – Kizárólag az ellenfél harcmezején, a kártya sorában fejt ki hatását. Ha az ellenfél ereje eléri vagy meghaladja a 10-et abban a sorban, megöli a sor legerősebb lapját vagy lapjait.



COMMANDER'S HORN (PARANCSNOKI KÜRT) – Megduplázza a kártya sorában az Egység lapok erejét, kivéve ha arra a sorra már kifejté hatását egy  kártya.

SPECIAL CARD ABILITIES



COMMANDER'S HORN (PARANCSNOKI KÜRT) – Helyezd egy támadó sorra. A sor összes Egység lapjának erejét megduplázza. Soronként egy ilyen lap használható.



SCORCH (FELPERZSELÉS) – Dobd el, miután kijátszottad. Megöli a legerősebb lapot vagy lapokat a csatamezőn, mindkét oldalon – tehát döntetlen esetén az összes azonos erejű lapot megsemmisíti mindkét játékosnál.



DECOY (CSALI) – Egy Egység lapodat a Csalival helyettesítheted a harcmezőn. A lecserélt lapot visszaveheted a kezvedbe. A Csalí végig ott marad a csatamezőn, ahonnan a cserelapot felvetted. Erejének értéke 0. A Csalí nem használható Hős és Különleges lapok felvételéhez.



BITING FROST (DERMESZTŐ FAGY) – A csataterén helyezhető le. Az összes közelharc lap erejét 1-re állítja, mindkét játékos számára.



IMPENETRABLE FOG (ÁTLÁTHATATLAN KÖD) – A csataterén helyezhető le. Az összes távolsági harc lap erejét 1-re állítja, **mindkét játékos** számára.



TORRENTIAL RAIN (FELHŐSZAKADÁS) – A csataterén helyezhető le. Az összes ostrom lap erejét 1-re állítja, **mindkét játékos** számára.



CLEAR WEATHER (TISZTA IDŐ) – Dobd el, miután kijátszottad. Minden időjárás lap hatását megszünteti a csatamezőn.



KÉSZÍTŐK

Tervezés: Damien Monnier

További tervezés: Rafał Jaki

Lapidzájn: Fernando Forero, Przemysław Juszczyk, Karolina Oksiędzka, Dan Marian Voinescu

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

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

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