

GWENT

manuale di gioco



Gwent è un gioco di carte per due giocatori che mette due eserciti uno contro l'altro sul campo di battaglia.

I giocatori sistemano a turno una carta sul campo di gioco. Alla fine di ciascun turno, i giocatori sommano la **forza di tutte le carte Unità** sui loro rispettivi lati del campo di battaglia.

Inizia scegliendo la fazione che desideri comandare. Ciascuna fazione incoraggia uno stile di gioco specifico e offre un'abilità passiva. Questa abilità viene descritta sulla **carta Aiuto** della fazione, che riporta il simbolo e il nome della fazione nella parte superiore oltre alla descrizione delle abilità delle unità e delle carte speciali.

VITTORIA

Il giocatore con la forza totale maggiore vince il round. Il giocatore che si aggiudica 2 round vince la partita.

PREPARAZIONE

Per giocare ogni giocatore deve preparare un mazzo composto da:

- 1 carta comandante
- 22 carte unità (minimo)
- 10 carte speciali (massimo)
- 2 segnalini gemme

UN CONSIGLIO

puoi avere più carte unità del numero suggerito. Ricorda che più carte hai, minori sono le tue possibilità di pescare la tua carta migliore all'inizio del gioco.

CARTA COMANDANTE

Questa carta viene scelta prima dell'inizio della battaglia e va collocata a faccia in su vicino al campo. Offre a chi gioca un'abilità speciale che può essere attiva o passiva. Le carte comandante riportano una descrizione dell'abilità di quel comandante.

Le carte comandante si riconoscono dal simbolo della loro fazione nell'angolo sinistro.



CARTE UNITÀ



Quando una carta viene disposta sul campo di battaglia, il valore della sua forza indicato nell'angolo superiore si aggiunge al totale del giocatore.

Ogni carta unità ha una specifica posizione sul campo indicata dall'icona alla base della carta, che indica dove può essere collocata (vedi ► **IL CAMPO DI BATTAGLIA**).

Alcune carte unità sono **Eroi** (indicato dalla scritta *Eroe* sopra il nome dell'unità e dal valore della forza contraddistinto da un bordo frastagliato). Gli eroi sono le uniche carte che non subiscono l'effetto delle Carte speciali (abilità delle carte speciali, carte unità o carte comandante).



Alcune carte unità possono contare su delle abilità speciali (descritte sulla **carta Aiuto**). Le abilità delle carte unità vengono calcolate immediatamente in seguito al posizionamento della carta sul campo di battaglia.

CARTE SPECIALI

Le carte speciali (come le carte clima, Esca, Ustione eccetera) non hanno un valore della forza, ma dispongono di numerose abilità che possono, per esempio, modificare la forza delle unità già in gioco. Le abilità delle carte speciali sono descritte sulle carte aiuto e sono rappresentate da un'icona nell'angolo in alto a sinistra della carta. Le abilità delle carte speciali vengono calcolate immediatamente in seguito al posizionamento della carta sul campo di battaglia.



SEGNALINI GEMME



I segnalini gemme servono a tenere il conto dei round persi. Posizionali sulla carta comandante all'inizio del gioco e quando perdi un round rimuovine uno. Quando un giocatore esaurisce i segnalini gemme, ha perso la partita.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

GIOCATORE 1	
	Assedio
	Combattimento a distanza
	Combattimento corpo a corpo
Carte clima	
	Combattimento corpo a corpo
	Combattimento a distanza
	Assedio
GIOCATORE 2	

INIZIO

Per decidere chi inizia a giocare si lancia una moneta. Se non si dispone di una moneta, il giocatore con il nome più corto inizia la partita. In alcuni casi possono essere le abilità di comandanti e fazioni a determinare chi inizia.

Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e pesca 10 carte, dopodiché può scegliere di scartarne 2 e di pescarne altre 2 dal mazzo. Queste 10 carte saranno la mano del giocatore per il resto della partita.

UN CONSIGLIO

peschi nuove carte solo una volta, all'inizio del gioco. Ci sono carte con abilità che ti permettono di ottenere altre carte, ma la maggior parte delle volte vorrai assicurarti di tenerne qualcuna da parte. Scegli con saggezza quando giocare una carta e ricordati che a volte passare la mano è la migliore strategia.

TURNI

I giocatori giocano una carta per ogni turno e se vogliono possono passare. Passare significa astenersi dal resto del round finché l'avversario non ha giocato tutte le carte che vuole, passando poi a sua volta.

CONTARE I PUNTI

Usa la carta Punti e i quattro segnalini con i simboli delle fazioni per tenere traccia della forza totale di ciascun giocatore. La carta Punti è divisa in due lati, uno per ciascun giocatore, ulteriormente divisi da numeri che corrono lungo la linea centrale. Ciascun lato è composto da dieci file da due spazi. Posiziona un segnalino, con il

Esempio



simbolo a faccia in su, nello spazio a sinistra sul tuo lato per indicare le decine e nello spazio a destra per indicare le unità. Quando raggiungi 100, gira i tuoi segnalini in modo che sia visibile il lato con il 100, quindi continua a segnare le decine e le unità del tuo punteggio. Nell'immagine d'esempio, il giocatore a sinistra ha una forza totale pari a 21, mentre la forza del giocatore a destra è pari a 123.

RISOLUZIONE

Quando entrambi i giocatori hanno passato, si somma la forza totale delle carte presenti sul campo di battaglia. Il giocatore con la forza minore ha perso e deve rimuovere un segnalino gemma dal proprio comandante. In caso di pareggio entrambi i giocatori rimuovono una gemma. A questo punto tutte le carte, comprese le carte speciali, vengono rimosse dal campo di battaglia e collocate sulla pila degli scarti di ciascun giocatore.

Il vincitore inizia il turno successivo.

REGOLA AUREA

Ogni volta che il testo di una carta contraddice le regole riportate in questo manuale, ha ragione la carta.

STILL HUNGRY FOR MORE GWENT?

Puoi guardare il nostro video sul Gwent e osservare i creatori del gioco mentre ne parlano e ci giocano. Lo puoi trovare qui ► youtu.be/Hhnhf8VMmhM

APPENDICE – DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

ABILITÀ DELLE FAZIONI



Monstri – Una carta unità rimane dopo ciascun turno. Per sceglierla, mescola tutte le carte unità sul campo di battaglia e pescane una a caso.



NILFGAARD – Vinci in caso di pareggio.



REGNI SETTENTRIONALI – Pesca una carta dal mazzo ogni volta che vinci un round.



SCOIA'TAEL – Decidi chi inizia la battaglia.

ABILITÀ DELLE CARTE UNITÀ



ADUNATA – Guarda il mazzo, cerca le carte con lo stesso nome o tipo (Vampiro, Megera, eccetera) e giocate tutte assieme immediatamente.



SPIA – Va collocata sul campo dell'avversario (la sua forza verrà sommata al suo totale). Pesca 2 carte dal tuo mazzo.



AGILITÀ – Va collocata o nella fila del combattimento corpo a corpo o in quella del combattimento a distanza. Non può essere spostata.



MEDICO – Guarda nella pila degli scarti e scegli una carta unità che non sia un eroe o una Carta speciale. Devi giocarla subito.



VINCOLO – Va collocata accanto a una carta con lo stesso nome. Raddoppia la forza di entrambe le carte.




MORALE ALTO – Aggiunge +1 a tutte le unità della fila (esclusa se stessa).



USTIONE – Ha effetto solo **sulla fila corrispondente del campo di battaglia dell'avversario**. Se l'avversario ha una forza complessiva pari o superiore a 10, uccidi la carta più forte su quella fila. In caso di pareggio, uccidi tutte le carte con quel valore di forza.



CORNO DEL COMANDANTE – raddoppia la forza di tutte le unità presenti su una fila, a meno che non ci sia già un  sulla fila stessa.

ABILITÀ DELLE CARTE SPECIALI



CORNO DEL COMANDANTE – Piazzala su una fila. Raddoppia la forza di tutte le unità su quella fila. Limite di 1 per fila.



USTIONE – Si scarta dopo l'uso. Uccide la carta o le carte più forti presenti sul campo di entrambi i giocatori. In caso di pareggio, uccide **tutte** le carte con quel valore di forza in tutti e due gli schieramenti.



ESCA – Sostituisci una delle tue carte unità sul campo di battaglia con l'Esca. Riprendi quella carta unità in mano. L'Esca rimane sul campo di battaglia nella posizione in cui si trovava la carta unità prima dello scambio. Il suo valore di forza è pari a 0.

Non puoi usare un'Esca per sostituire una **carta Eroe** o delle **carte speciali**.



MORSA DEL GELO (CLIMA) – Va collocata a faccia in su sul campo di battaglia. La forza di tutte le carte di combattimento corpo a corpo diventa 1 per entrambi i giocatori.



NEBBIA IMPENETRABILE (CLIMA) – Va collocata a faccia in su sul campo di battaglia. La forza di tutte le carte di combattimento a distanza diventa 1 per entrambi i giocatori.



PIOGGIA TORRENZIALE (CLIMA) – Va collocata a faccia in su sul campo di battaglia. La forza di tutte le carte di assedio diventa 1 per entrambi i giocatori.



CLIMA SERENO – Si scarta dopo l'uso. Scarta tutte le carte Morsa del gelo, Nebbia impenetrabile e Piovra torrenziale presenti sul campo di battaglia. Il loro effetto viene annullato.



RICONOSCIMENTI

Progettazione: Damien Monnier

Progettazione aggiuntiva: Rafał Jaki

Progettazione carte: Fernando Forero, Przemysław Juszczuk, Karolina Oksiędzka, Dan Marian Voinescu

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

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

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