

GWINT

poradnik



Gwint to gra karciana przeznaczona dla dwóch graczy, w której dwie armie stają naprzeciw siebie na polu bitwy.

Gracze wykonują ruchy na przemian, umieszczając na polu bitwy jedną kartę na ruch. Na końcu każdej rundy sumują **całkowiłą siłę wszystkich jednostek** walczących po ich stronie.

Gracze rozpoczynają grę od wyboru jednej frakcji, którą będą dowodzić podczas bitwy. Każda frakcja charakteryzuje się innym stylem gry oraz ma inną zdolność pasywną, opisaną na **karcie pomocy** danej frakcji. Na każdej karcie pomocy znajdują się nazwa i symbol frakcji oraz opisy umiejętności kart jednostek oraz kart specjalnych.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Rundę wygrywa ten z graczy, który na końcu rundy ma najwięcej punktów siły. Całą grę wygrywa zaś ten, kto jako pierwszy wygra dwie rundy.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy przygotowuje talię, składającą się z następujących typów kart:

- 1 karta dowódcy,
- minimum 22 karty jednostek,
- maksimum 10 kart specjalnych,
- 2 żetony życia.

WSKAZÓWKA

Możesz wybrać więcej kart jednostek, niż sugerowane minimum. Musisz jednak pamiętać, że zmniejsza to szanse na wylosowanie najlepszych kart z talii na początku gry.

KARTA DOWÓDCY

Kartę dowódcy wybiera się przed rozpoczęciem potyczki, a następnie umieszcza się ją frontem do góry obok pola bitwy. Karta przyznaje grającemu specjalną aktywną lub pasywną umiejętność. Opis umiejętności znajduje się na karcie dowódcy.

Kartę dowódcy można rozpoznać dzięki symbolowi frakcji widocznemu w lewym górnym rogu.



KARTY JEDNOSTEK



Gdy umieścisz jednostkę na polu bitwy, jej siła, widoczna w lewym górnym rogu karty, dodawana jest do całkowitej liczby punktów siły zagrywającego.

Każda z jednostek ma określoną pozycję na polu bitwy. Określa ją ikona zasięgu, położona poniżej liczby punktów siły. Jednostką można zagrać wyłącznie w przeznaczonym jej obszarze (patrz ► UKŁAD POLA BITWY).

Niektóre spośród kart jednostek to **bohaterowie** (ich karty oznaczone są słowem *bohater* oraz ikoną z punktami siły w kolorze danej frakcji otoczoną kolcami). Bohaterowie to jedyne karty, które są niewrażliwe na działanie jakichkolwiek specjalnych umiejętności (zarówno kart specjalnych, jak i kart jednostek oraz dowódców).

Niektóre karty jednostek mają specjalne umiejętności (opisane na **kartach pomocy**). Umiejętności jednostek aktywują się natychmiast po zagranii karty na pole bitwy.



KARTY SPECJALNE

Karty specjalne (np. karty pogody, Pożoga czy Manekin do ćwiczeń) nie mają punktów siły. Zamiast tego posiadają różne umiejętności, które mogą na przykład zmodyfikować siłę jednostek znajdujących się już na polu bitwy. Umiejętności kart specjalnych opisane są na **kartach pomocy** – symbolizuje je ikona w lewym górnym rogu karty. Umiejętności kart specjalnych aktywują się natychmiast po zagranii karty na pole bitwy.



ŻETONY ŻYCIA



Żetony życia używane są do oznaczania liczby przegranych rund. Umieszcza się je na karcie dowódcy na początku gry. Po każdej rundzie przegrany zdejmuje z karty jeden żeton. Gracz przegrywa grę w momencie, gdy utraci wszystkie żetony.

UKŁAD POLA BITWY

GRACZ 1	
	Jednostki oblężnicze
	Jednostki strzeleckie
	Jednostki walczące w zwarciu
Karty pogody	
	Jednostki walczące w zwarciu
	Jednostki strzeleckie
	Jednostki oblężnicze
GRACZ 2	

POCZĄTEK GRY

By ustalić osobę rozpoczynającą grę, należy rzucić monetą. Jeśli gracze nie mają monety, rozpoczyna gracz z najkrótszym imieniem. W niektórych przypadkach o kolejności ruchów mogą decydować umiejętności frakcji oraz dowódców.

Każdy gracz tasuje swoją talię i losuje 10 kart. Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy może odrzucić do 2 kart z ręki i dobrać 2 nowe z wierzchu talii. W trakcie gry gracze nie będą dobierali więcej kart ponad te 10 wylosowanych.

WSKAZÓWKA

Karty do ręki pobiera się tylko raz, na początku gry. Niektóre umiejętności pozwalają na pobranie dodatkowych kart, ale w większości przypadków będziesz musiał zadbać o to, by mieć rezerwę kart na później. Uważnie wybieraj momenty, w których zagrywasz daną kartę i pamiętaj, że spasowanie czasem może się okazać najlepszą strategią.

RUNDY

Podczas gry gracze naprzemiennie zagrywają po jednej karcie. Gracz może również podjąć decyzję, że nie zagrywa żadnej karty, czyli pasuje. Spasowanie oznacza bierne przeczekanie do końca rundy. W tym czasie drugi gracz może zagrywać karty do momentu, gdy również zdecyduje się spasować.

LICZENIE PUNKTÓW

W celu śledzenia aktualnego rezultatu rozgrywki, gracze używają kart wyniku oraz czterech żetonów z symbolami frakcji. Karta wyniku podzielona jest na dwie strony – po jednej dla każdego gracza. Pomiędzy stronami znajduje

Przykład



się pionowy rząd cyfr. Obie strony składają się z dziesięciu wierszy z dwoma pustymi polami po każdej stronie. Wyniki zaznacza się kładąc żetony punktów symbolem frakcji do góry w pustych polach po swojej stronie. Kładąc żeton w lewym polu zaznacza się liczbę dziesiątek, a po prawej – liczbę jedności. Po osiągnięciu liczby punktów większej niż 100, gracz obraca swoje żetony tak, że widoczna jest na nich liczba 100, a następnie oznacza dziesiątki i jedności w odpowiednim wierszu tak, jak robił to poprzednio. Załączony przykład pokazuje wynik, w którym gracz po lewej stronie ma 21 punktów siły, a gracz po prawej - 123.

ROZWIĄZANIE GRY

Kiedy obaj gracze spasują, zliczają punkty siły wszystkich jednostek po obu stronach pola bitwy. Gracz z niższą sumą punktów przegrywa i musi zdjąć jeden żeton ze swojego dowódcy. W przypadku remisu każdy z graczy zdejmuje żeton. Następnie wszystkie karty usuwa się z pola bitwy – włącznie z kartami specjalnymi. Karty trafiają na stopy kart odrzuconych.

Zwycięzca rozpoczyna kolejną rundę.

ZŁOTA ZASADA

Zasady gry zawarte na kartach mają pierwszeństwo nad zasadami zawartymi w niniejszej instrukcji, nawet jeśli stoją z nimi w sprzeczności.

JESZCZE WIĘCEJ GWINTA!

Obejrzyj filmik, w którym twórcy Gwinta mówią o nim więcej oraz podpowiadają, jak w niego grać ► youtu.be/Hhnhf8VMmhM

ANEKS – OPISY UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚCI FRAKCJI



POTWORY – Przetasuj wszystkie karty jednostek z pola bitwy i wylosuj jedną kartę, która pozostaje do następnej rudy.



NILFGAARD – Jeśli rozgrywka zakończy się remisem, to ty odnosisz zwycięstwo.



KRÓLESTWA PÓŁNOCY – Za każdym razem, kiedy wygrasz bitwę, weź o jedną kartę więcej.



SCOIA'TAEL – Zdecyduj, kto rozpoczyna rozgrywkę.

UMIEJĘTNOŚCI KART JEDNOSTEK



BRATERSTWO – Przejrzyj swoją talię, odnajdź karty z tą samą nazwą lub typem jednostki (*Wampir*, *Wiedźma* itp.), a następnie zagraj każdą z nich.



SZPIEGOSTWO – Szpieg wchodzi na pole bitwy przeciwnika (zwiększa liczbę jego punktów). W zamian dobierz 2 karty ze swojej talii.



ZRĘCZNOŚĆ – Umieść kartę w rzędzie bliskiego starcia lub jednostek strzeleckich. Po zagranie nie można zmienić pozycji karty.



ZMARTWYCHWSTANIE – Przejrzyj stos kart odrzuconych i wybierz 1 jednostkę (wyłączając bohaterów), a następnie zagraj nią.



WIĘŹ – Umieść kartę obok innej karty o tej samej nazwie. Siła obu kart zostaje podwojona.




WYSOKIE MORALE – Powiększa o 1 siłę wszystkich kart w rzędzie (wyłączając samą siebie).



POŻOGA – Wpływa **wyłącznie na karty przeciwnika** o tym samym zasięgu, co zagrywana karta. Niszczy najsilniejszą jednostkę/i, jeśli suma siły wszystkich jednostek w tym rzędzie to 10 lub więcej.



RÓG DOWÓDCY – Podwaja siłę wszystkich jednostek w rzędzie tej karty (o ile nie ma tam już )

UMIĘTNOŚCI KART SPECJALNYCH



RÓG DOWÓDCY – Podwaja siłę jednostek w jednym rzędzie. Można użyć maks. 1 karty na rząd.



POŻOGA – Niszczy najsilniejszą kartę na całym polu bitwy – w przypadku remisu niszczy **wszystkie** karty o tej samej sile. Odrzuć po zagraniu.



MANEKIN DO ĆWICZEŃ – Zastępuje jedną kartę na polu bitwy i umieszcza ją z powrotem w ręce. Manekin pozostaje na polu bitwy w miejscu, gdzie znajdowała się jednostka, którą zastąpił. Manekin ma 0 punktów siły. Nie możesz użyć manekina do ćwiczeń do zastąpienia **bohatera** lub **karty specjalnej**.



TRZASKAJĄCY MRÓZ (POGODA) – Siła jednostek walczących w zwarciu przyjmuje wartość 1 (dotyczy obu graczy)



GĘSTA MGŁA (POGODA) – Siła jednostek strzeleckich przyjmuje wartość 1 (dotyczy obu graczy).



ULEWNY DESZCZ (POGODA) – Siła jednostek oblężniczych przyjmuje wartość 1 (dotyczy obu graczy).



CZYSTE NIEBO – Odrzuca wszystkie karty pogody znajdujące się na polu bitwy i anuluje ich efekty. Odrzuć po zagraniu.



TWÓRCY

Projekt Gry: Damien Monnier, Rafał Jaki

Projekt Kart: Fernando Forero, Przemysław Juszczyk, Karolina Oksiędzka, Dan Marian Voinescu

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

Podziękowania: Marcin Cierpicki, Travis Currit, Paweł Kapala, Ashley Ann Karas, Robert Malinowski, Karolina Stachyra, Joanna Wieliczko

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