



ZAKLÍNAČ[®]
DIVOKÝ HON

GWINT

LEGENDÁRNÍ KARETNÍ HRA

PRAVIDLA

OBSAH

2 VS 2.....	21, 22	Schopnosti karet počasí.....	18
Aktivace velitele.....	12	Schopnosti speciálních karet.....	18
Dodatky.....	14, 15	Skládání balíčku.....	16
Herní režimy.....	19	Speciální karty.....	8
Hra sólového Gwintu.....	24, 25	Tahy.....	10
Karty jednotek.....	7	Trvalé efekty.....	8
Karty velitelů.....	7	Turnajový režim.....	20
Konec hry.....	13	Vedlejší balíček.....	8
Konec kola.....	13	Více efektů.....	10
Obsah balení.....	4	Všichni proti všem.....	23
Pokročilý režim.....	19	Vyložení karty.....	10
Přehled hry.....	9	Vyložení karty jednotky.....	10
Přehled skóre.....	9	Vyložení karty počasí.....	10
Příprava hry.....	5	Vyložení speciální karty.....	10
Příprava sólového Gwintu.....	24	Vynechání tahu.....	12
Rozložení plochy.....	6	Vysvětlení schopností.....	25, 26, 27
Schopnosti frakcí.....	16	Základní balíčky.....	5
Schopnosti jednotek.....	17	Zlaté pravidlo.....	8

Nejnovější informace o Gwintu a nejčastěji pokládané otázky najdete na:

<https://boardgamegeek.com/thread/3526707/gwent-official-faq>





ČO TAKHLE PARTIČKU GWINTU?

GWINT je soubojová karetní hra, ve které se proti sobě utkávají na bojišti dvě armády. Poprvé se objevil jako minihra ve videohře *Zaklánač 3: Divoký hon* a nyní vychází v tomto speciálním balíčku ku příležitosti 10. výročí. Nechť zvítězí ten nejlepší taktik!

PŘEDSTAVENÍ

Při hraní Gwintu se u stolu potkávají dva hráči, každý s balíčkem karet, který si vytvoří. Hra trvá maximálně tři kola. V každém kole hráči vynáší svoje karty z ruky na bojiště do tří řad: Řady přední linie, Řady zadního voje a Řady obléhání.

Pokud oba hráči vynechají tah během kola, spočítá se celková síla jejich karet a hráč s nejvyšším skóre vyhrává. Hráč, který jako první vyhraje dvě kola, vítězí v celé hře.

Jedním z unikátních aspektů Gwintu je, že deset karet vytažených z balíčku na začátku hry musí hráčům vydržet po celou dobu hraní. Mimo speciální okolnosti se mezi koly žádné nové karty nedobírají, což znamená, že musíte své bitvy moudře volit.

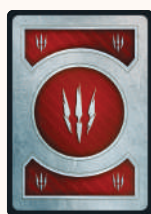
OBSAH BALENÍ



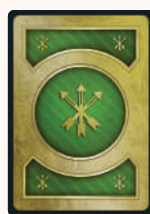
85
KARET
NILFGAARDU



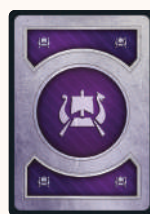
85
KARET SEVERNÍCH
KRÁLOVSTVÍ



89
KARET
PŘÍŠER



86
KARET
SCOIA'TAEL



91
KARET
SKELLIGE



1
POČÍTADLO

100

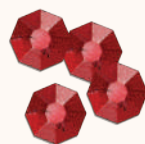
4

BODOVACÍ
ŽETONY



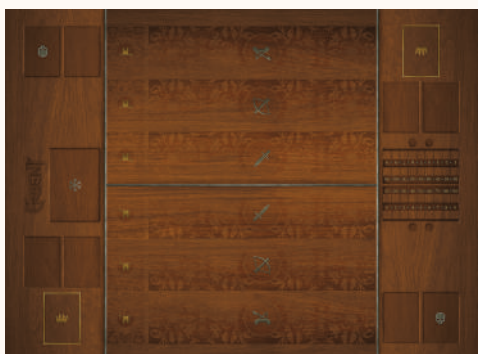
100

1
ROZHAZOVACÍ
MINCE



4
DRAHOKAMY

1
HRACÍ PLOCHA



1
PRAVIDLA



10
POMOCNÝCH
KARET

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere frakci a sestaví balíček. Všechny karty v balíčku musí mít barvu zvolené frakce. Každá frakce podporuje specifický styl hry a má svou pasivní schopnost. Pro první hru je doporučeno vybrat si jeden ze startovních balíčků. Jakmile se s herními systémy seznámíte, můžete si sestavit vlastní balíčky podle pravidel na straně 16.

ZÁKLADNÍ BALÍČKY

Pro sestavení základního balíčku frakce vyberte všechny karty frakce, které mají bílou hvězdičku v levém spodním rohu. Pokud hrajete za Skellige, budete také potřebovat karty s černou hvězdičkou pro váš vedlejší balíček (vedlejší balíček je popsán na straně 8).

Hlavní specifikace každé frakce je popsána níže.

PŘÍŠERY



Frakce Příšery se výrazně spoléhá na schopnost „Nástup“, která dokáže na bojiště rychle vyvolat roj příšer.

NILFGAARD



Nilfgaardská frakce má spoustu karet špehů a léčitelů, které dokáží pomoci pokoutných metod získat nad soupeřem karetní převahu.

SEVERNÍ KRÁLOVSTVÍ



Frakce Severní království má spoustu jednotek se schopností „Semknutí“, díky kterým se na bojišti vzájemně posilují.

SCOIA'TAEL



Frakce Scoia'tael má řadu „hbitých“ karet, které na bojišti umožňují flexibilitu v řadách pro přední linii a zadní voj.

SKELLIGE



Frakce Skellige má berserky, kteří dokáží probudit své vnitřní zvíře a proměnit se v silnější karty.

Z balíčku vyberte kartu velitele. Je to ta, která má v horním levém rohu ikonu vaší frakce. S ostatními kartami v balíčku budete hrát. Vezměte si také dvě pomocné karty: jednu se speciálními efekty na jedné straně a efekty počasí na straně druhé, a druhou specifickou pro vaši frakci. Na přední straně v horní části vaší pomocné karty frakce najdete speciální schopnost frakce, která se vztahuje ke hře. Pořádně si ji přečtěte a využijte ve váš prospěch.

ROZURŽENÍ PLOCHY



- | | | |
|----------------------|------------------|--------------------|
| 1 ODKLÁDACÍ HROMÁDKA | 5 ŘADA OBLÉHÁNÍ | 9 POMOCNÁ KARTA 1 |
| 2 BALÍČEK | 6 VELITELSKÝ ROH | 10 POMOCNÁ KARTA 2 |
| 3 ŘADA PŘEDNÍ LINIE | 7 POČÍTADLO BODŮ | 11 KARTA VELITELE |
| 4 ŘADA ZADNÍHO VOJE | 8 DRAHOKAMY | 12 KARTA POČASÍ |

Každý hráč pak udělá následující:

- umístí svou kartu velitele do spodního levého rohu své části plochy
- umístí své dvě pomocné karty nad kartu velitele
- umístí své drahokamy vedle počítadla bodů a vedle nich 2 bodovací žetony
- zamíchá si balíček a položí ho do pravého spodního rohu, vedle si pak nechá místo na odkládací hromádku

Hodte si mincí, abyste věděli, který hráč začíná.

Výjimka nastává ve chvíli, kdy jeden z hráčů hraje za frakci Scoia'tael. Ten si pak může vybrat, kdo začíná.

Každý hráč si zamíchá balíček a vytáhne 10 karet.

Oba hráči pak mohou (ale nemusí) odhodit z ruky až dvě karty a vytáhnout stejný počet z balíčku.

Mohou tak učinit i po jedné kartě. Odhozené karty se pak zamíchají zpátky do balíčku.

Deset karet, které v této chvíli oba hráči mají, jim zůstanou po zbytek hry.

Než se pustíme do pravidel, podívejme se na jednotlivé typy karet.

KARTY VELITELŮ

Každý hráč má jednu kartu velitele, kterou si vybírá před soubojem a umístí ji lícem vzhůru k bojišti. Velitelé nikdy nejsou součástí hráčova balíčku.



Symbol frakce v levém horním rohu určuje, z které frakce velitel pochází.



Každý velitel má speciální schopnost, která je buď pasivní nebo aktivní. Pasivní schopnosti jsou označeny **(P)** a jejich efekt je v platnosti po celou dobu hraní. V opačném případě se jedná o aktivní schopnost, která se využívá jednou za hru. Karta se otočí po jejím využití.

KARTY JEDNOTEK

HODNOTA
SÍLY

DOSAŽ

SCHOPNOSTI

FRAKCE

NÁZEV
A POPIS



Karty jednotek jsou nejčastějšími kartami, které se objevují na bojišti. Po vynesení na bojiště se hodnota síly v levém horním rohu karty přičte k celkovému skóre, což pomáhá hráči zvítězit v kole.

Pod ukazatelem síly najdeme ikonu, která představuje řadu na bojišti, do níž se karta vykládá.

Některé karty jednotek mají zvláštní schopnosti (popsané na pomocných kartách).

Schopnosti karet jednotek se řeší okamžitě po vynesení karty do příslušné řady.



Některé karty jednotek jsou hrdinové. Ty mají nad názvem nápis Hrdina a špičatou ikonku hodnoty síly.

Hrdinové jsou jediné karty, na které neplatí žádné zvláštní schopnosti (tím se myslí schopnosti speciálních karet, karet jednotek či karet velitelů).

SPECIÁLNÍ KARTY

Speciální karty (jako jsou karty počasí, Návnada, Sežehnutí atd.) nemají vlastní hodnotu síly. Místo toho mají schopnosti, které mohou například upravit sílu jednotek, které už jsou na bojišti.

Schopnosti speciálních karet představuje ikonka v levém horním rohu a jsou popsány na pomocných kartách. Schopnosti speciálních karet se řeší okamžitě po vynesení karty do příslušné řady.



VEDLEJŠÍ BALÍČEK

Některé karty – jako třeba „Berserk“ z frakce Skellige – mají schopnost se proměnit v jiné karty nebo další karty vyvolat. Tyto další karty nemohou začínat v balíčku a musí se položit na vedlejší balíček vedle hrací oblasti, dokud nebude potřeba.

ZLATÉ PRAVIDLO

Kdykoliv si text na kartě protiřečí s tímto manuálem, má přednost text na kartě.

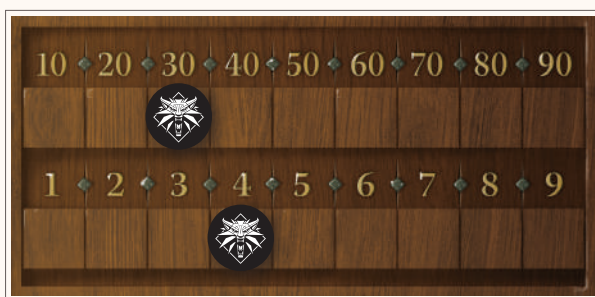
PŘEHLED HRY

Partička Gwintu se hraje na dvě nebo tři kola. První hráč, který vyhraje dvě kola, vyhrává hru. V každém kole se hráči střídají dokud oba hráči nevynechají tah. V té chvíli končí kolo. Vítěz se určuje sečtením celkové síly všech vyložených karet jednotek na bojišti. Hráč s celkovou největší silou vyhrává kolo. Hráč, který prohrál, odstraní jeden ze svých drahokamů. Cílem hry je donutit oponenta ztratit oba drahokamy.

Mimo 10 startovních karet si hráči dobírají karty pouze ve chvíli, kdy to zahraná karta se speciální schopností umožňuje. Hráči tudíž musí přemýšlet nad tím, kdy kartu vyložit a kdy vynechat tah, čímž si šetří karty pro další kola.

SLEDOVÁNÍ SKÓRE

Ke sledování celkové síly hráčů slouží počítadlo bodů a čtyři žetony. Každý hráč má vlastní bodovací tabulku rozdělenou podle čísel. Žeton umístíte symbolem nahoru na horní políčko, čímž znázorníte desítky, a na spodní políčko, čímž znázorníte jednotky. Pokud skóre přesáhne 100, otočte žetony na stranu se 100 a označte desítky a jednotky jako obvykle.



Na obrázku vidíme sílu 34. Vždycky je možné spočítat celkovou sílu karet na bojišti. Pro příklad nalistujte stranu 14.

TAHY

Ve svém kole musíte provést jednu z následujících možností:

- ◆ Vynést kartu
- ◆ Použít aktivní schopnost svého velitele
- ◆ Vynechat tah

UYLOŽENÍ KARTY

Vyberte si kartu z ruky, kterou chcete zahrát.
Může to být karta jednotky nebo speciální karta.

JEDNOTKY



Jednotky (včetně hrdinů) jsou vykládány na hráčovu část bojiště a musí být umístěny do řady odpovídající jejich ikoně (⚔️ 🏹 🏹). Kdykoliv je zahrána karta jednotky, hráči upraví své počítadlo tak, aby odpovídalo novému rozložení sil. Počet karet v řadě není omezen.

Kromě ukazatele síly má spousta jednotek schopnosti, které je třeba vyřešit hned po vyložení karty. Veškeré efekty karty je třeba aplikovat, pokud je to možné. Veškeré schopnosti jsou vysvětleny v Dodatcích na konci této příručky.

SPECIÁLNÍ KARTY

Některé speciální karty (Velitelský roh, Návnada, Mardroeme) se vykládají do řady na bitevním poli, jiné (Sežehnutí, Jasná obloha) provedou efekt a po zahrání míří na odkládací hromádku. Karty počasí (jiné než Jasná obloha) se vykládají na místo pro Karty počasí. I když speciální karty nemají vlastní sílu, mají efekt, který je nutné po vyložení karty vyřešit. Tyto efekty jsou vysvětleny v Dodatku na straně 14.

KARTY POČASÍ

Karty počasí mají zásadní dopad na hru díky tomu, že mění sílu karet v jedné nebo více řadách na 1. Karty počasí se vykládají vedle bojiště a ovlivňují oba hráče. Po skončení kola se odhazují.

Ve hře může být aktivních vícero karet počasí současně. Karty se odebírají na konci kola nebo při zahrání karty Jasná obloha.



TRVALÉ ÚČINKY

Účinky karet počasí, Semknutí, Povzbuzení, Velitelský roh a Mardroeme trvají, dokud jsou na bojišti.

VÍCERO ÚČINKŮ

V případech, kdy se aplikuje vícero účinků k síle, spočítejte nejdřív karty počasí, poté „Semknutí“, pak „Povzbuzení“ a nakonec „Velitelský roh“.

AKTIVACE VELITELE



Pokud má hráčův velitel aktivní schopnost (tu bez **(P)**), může být aktivována v rámci kola namísto vyložení karty. Hráči vyřeší efekt karty a následně velitele otočí lícem dolů, aby bylo jasné, že karta byla použita.

Poznámka: Někteří velitelé mají podobný efekt jako Velitelský roh (násobí sílu nehrdinským jednotkám v určité řadě bojiště). V takovém případě je doporučeno umístit kartu hrdiny k dané řadě do konce kola.

UYNECHÁNÍ TAHU

Když hráč vynechá tah, ve zbytku kola už nehraje. Oponent může v hraní pokračovat do doby, než se sám rozhodne vynechat tah.



KONEC KOLA

Když oba hráči vynechají tah, sečtou sílu všech svých karet na bojišti. Hráč, který má nižší celkovou sílu, prohrává a přichází o jeden drahokam. V případě remízy o drahokam přijdou oba hráči.

Všechny karty včetně speciálních karet se pak z bojiště odstraní a přesunou na odkládací hromádku hráče, který je ovládá. Pokud hra nekončí, vítěz kola začíná další kolo. Pokud první kolo skončilo remízou, hráč, který ho začínal, začíná znovu.

Poznámka: Kdykoliv karta opouští bojiště, je umístěna na odkládací hromádku hráče, který ji v danou chvíli ovládá (je na jeho straně bojiště). Karty na odkládací hromádce by měly být lícem vzhůru.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů nemá žádné další drahokamy. Hráč s alespoň jedním zbývajícím drahokamem vyhrává. Pokud oba hráči ztratí svůj poslední drahokam ve stejné chvíli, hra končí remízou.

DODATEK

PŘEHLED SKÓRE

Jak už bylo zmíněno, skóre si můžete kdykoliv ověřit přepočítáním síly karet na bojišti. Pořadí efektů při úpravách síly karet jednotek je následující:

1. Karty počasí

2. Semknutí

3. Povzbuzení

4. Velitelský roh

(nebo schopnost velitele napodobující tento efekt).



Například v prvním kole hráč vyloží Mladého velvyslance. Celková síla řady je 5.



V dalším kole hráč vyloží druhého Mladého velvyslance. Schopnost Semknutí znamená, že se síla každé karty násobí za každou kartu se stejným názvem. Každý Mladý velvyslanec má tudíž 10 síly a celkové skóre je 20.



Ve třetím kole hráč vyloží Velitelský roh, který umístí do Přední linie. Tím se zdvojnásobí síla všech nehrdinských karet jednotek v řadě. Každý Mladý velvyslanec tak má nyní sílu 20 a celkové skóre je 40.



Ve čtvrtém kole hráč vyloží do Předního voje Olgierda von Evereca vedle Mladých velvyslanců. Olgierd má sílu 6, ale jeho schopnost Povzbuzení zvyšuje sílu všech dalších jednotek v řadě o 1. To zvedá sílu všech Mladých velvyslanců na 11 ještě předtím, než je zdvojnásobena na 22 prostřednictvím Velitelského rohu. Olgierdova síla je zvýšena na 12, čímž se celkové skóre dostává na 56 bodů.



Oponent ve svém kole vyloží kartu Štiplavý mráz, čímž sníží sílu všech jednotek v přední linii na 1 na obou stranách bojiště. Efekt počasí vstupuje do hry jako první, takže každá jednotka má základní sílu 1. Schopnost Semknutí znamená, že se síla Mladých velvyslanců mění na 2, následně zvedá Olgierdova schopnost Povzbuzení jejich sílu na 3. Následuje Velitelský roh, který znásobí jejich sílu na 6. Olgierdova síla je 1, po znásobení Velitelským rohem se mění na 2. Celková síla je tedy 14.



První hráč se ve svém kole nechce vzdát, a tak vyloží kartu Letha z Gulety, který má sílu 10. Na hrdiny nemají schopnosti včetně Štiplavého mrazu, Povzbuzení a Velitelského rohu žádný vliv. Stačí tedy jednoduše přičíst ke skóre sílu 10 a celkový výsledek je tak 24.

SKLÁDÁNÍ BALÍČKU

Jakmile se naučíte základy hry, můžete si vytvořit vlastní balíčky. Všechny karty v balíčku musí být ze stejné frakce a držet se následujících pravidel:

- ◆ Pouze 1 karta velitele
- ◆ Minimálně 22 karet jednotek/hrdinů
- ◆ Maximálně 10 speciálních karet

Pro další informace o pokročilém skládání balíčků a turnajovém režimu se podívejte na Herní režimy na straně 19.

SCHOPNOSTI FRAKcí



PŘÍŠERY

Po každém kole na bojišti zůstane jedna karta jednotky. Vybere se tak, že hráč, který je ovládá, zamíchá všechny své karty jednotek na bojišti vyjma hrdinů, a jednu náhodně vytáhne.



NILFGAARD

V případě remízy vyhrává kolo.



SEVERNÍ KRÁLOVSTVÍ

Po každém vyhraném kole si vytáhne jednu kartu.



SCOIA'TAEL

Určuje, kdo začíná hru.



SKELLIGE

Na začátku třetího kola se vezmou dvě náhodné karty jednotek vyjma hrdinů z odkládací hromádky hráče, který je ovládá, a umístí se na bojiště. Vyberou se tak, že hráč odkládací hromádku zamíchá a dvě karty náhodně vytáhne.

SCHOPNOSTI KARET JEDNOTEK

	HBITOST	Kartu lze umístit do přední linie nebo do zadního voje. Po vynesení ji už nelze přesouvat.
	VELITELSKÝ ROH	Zdvojnásobí sílu všech ostatních nehrdinských karet jednotek v dané řadě. Na řadu lze aplikovat pouze jeden takový efekt. Nelze kombinovat s další kartou Velitelský roh či obdobným efektem jiné karty.
	LÉČITEL	Vyber si jednu kartu jednotky vyjma hrdinů z odkládací hromádky a okamžitě ji vynes.
	POVZBUZENÍ	Přidá 1 k síle všem nehrdinským jednotkám v řadě (kromě sebe).
	NÁSTUP	Najdi všechny uvedené karty v ruce a v balíčku a okamžitě je vynes. Balíček pak zamíchej.
	SEMKNUTÍ	Znásobí sílu této jednotky počtem spojenců se stejným názvem.
	SEŽEHNUTÍ	Pokud má soupeř v řadě proti této kartě celkovou sílu 10 nebo vyšší, karta či karty jednotek s nejvyšší silou vyjma hrdinů se přesunou na odkládací hromádku.
	ŠPEH	Vynes ho na soupeřovo bojiště (jeho síla se přičte k soupeřově armádě) a vytáhni ze svého balíčku 2 karty.
	VYVOLÁNÍ	Když se tato karta z jakéhokoliv důvodu odstraní z bojiště (včetně konce kola), nahradí ji příslušná karta z vedlejšího balíčku, která je okamžitě vynesena na bojiště.
	BERSERK	Tato schopnost se aktivuje jen při aktivaci Mardroeme v dané řadě. Po aktivaci se tato karta okamžitě odstraní ze hry a z vedlejšího balíčku se vyloží daná karta.
	MARDROEME	Vykládá se do bojové řady. Aktivuje schopnost „Berserk“ všech karet v řadě a všech dalších karet s touto schopností, které jsou v rámci kola do této řady vyloženy.

SCHOPNOSTI SPECIÁLNÍCH KARET

	VELITELSKÝ ROH	Zdvojnásobí sílu všech nehrdinských karet jednotek ve své řadě. Na každou řadu může působit jen jeden odpovídající efekt a nelze jej kombinovat s kartou Velitele, která má stejný efekt.
	NÁVNADA	Nahradí jednu kartu jednotky vyjma hrdinů na hráčově straně bojiště. Vyměněná karta jednotky se hráči vrátí do ruky, avšak návnada má sílu 0.
	MARDROEME	Vykládá se do bojové řady. Aktivuje schopnost „Berserk“ všech karet v řadě a všech dalších karet s touto schopností, které jsou v rámci kola do této řady vyloženy.
	SEŽEHNUTÍ	Přesune na odkládací hromádku kartu či karty jednotek s nejvyšší silou vyjma hrdinů na celém bojišti a pak se odhodí. Počítají se strany obou hráčů.

EFEKTY KARET POČASÍ

	ŠTIPLAVÝ MRÁZ	Položte lícem vzhůru na místo karet počasí. Změní oběma hráčům sílu všech  jednotek na 1.
	NEPRONIKNUTELNÁ MLHA	Položte lícem vzhůru na místo karet počasí. Změní oběma hráčům sílu všech  jednotek na 1.
	PRUDKÝ DÉŠŤ	Položte lícem vzhůru na místo karet počasí. Změní oběma hráčům sílu všech  jednotek na 1.
	SKELLIGSKÁ BOUŘE	Položte lícem vzhůru na místo karet počasí. Změní oběma hráčům sílu všech  a  jednotek a na 1.
	JASNÁ OBLOHA	Po vynesení odhod'te. Odhodí všechny karty počasí, které jsou právě na bojišti. Jejich účinek se tím ruší.



HERNÍ REŽIMY

Pro každý herní režim a zajímavější hratelnost doporučujeme, aby měl každý hráč svoji vlastní kopii Gwintu, a mohl tak používat různé balíčky. Je možné hrát se stejným balíčkem jako soupeř, tato možnost je ale v některých režimech nedostupná. Není povoleno přidávat další karty nebo do balíčku zahrnout více-
ro kopií karet nad rámec toho, co obsahuje základní hra.

POKROČILÝ REŽIM

V této verzi hry platí větší omezení při skládání balíčku.
Tento režim nabízí vyváženější střet mezi různými balíčky a hráči.

Balíček musí obsahovat následující:

- ♦ Pouze 1 kartu velitele
- ♦ Minimálně 22 karet jednotek
- ♦ Maximálně 5 speciálních karet
 - ♦ Maximálně 2 karty špehů
 - ♦ 2 Maximálně 2 karty léčitelů

Celková **síla** všech **jednotek** v balíčku nesmí být vyšší než **130**.

Poznámka: Karty ve vedlejším balíčku se nepočítají k celkové síle.

TURNAJ

V turnajovém režimu musí každý hráč předvést, jak mistrovsky ovládá hru, a dosáhnout vítězství tím, že bude hrát s několika balíčky. Každý hráč si složí tři samostatné balíčky ze tří různých frakcí. Jeden a týž **hrdina** se nesmí vyskytovat ve více než jednom balíčku.

Balíček musí obsahovat následující:

- ♦ Pouze 1 kartu velitele
- ♦ Minimálně 22 karet jednotek
- ♦ Maximálně 5 speciálních karet
 - ♦ Maximálně 2 karty špehů
 - ♦ Maximálně 2 karty léčitelů

Celková **síla** všech **jednotek** v balíčku nesmí být vyšší než **130**.

Hráči musí vyhrát dvě ze tří kompletních her, aby vyhráli celý turnaj. Hod mincí před první hrou rozhodne o tom, kdo si jako první vybírá balíček. V případě druhé a třetí hry si vítěz předchozí hry musí vybrat nový balíček. Hráč, který byl v předchozím kole poražen, se pak rozhodne, jestli si nechá stejný balíček, nebo si vybere jiný. Vítězný balíček se nesmí použít dvakrát.

2 VS 2

Přáli jste si někdy využít pomoci svého kamaráda při hraní Gwintu? Při hře 2 vs 2 můžete! Spojte se s dalším hráčem a vyzvěte jinou dvojici.



Souboj 2 vs 2. Tým v horní části hraje za Příšery a Severní království, spodní tým hraje za Nilfgaard a Scoia'tael.

Hra se spoluhráčem přináší určité výhody. V tomto režimu platí, že:

- ♦ **Hráči nemohou hrát za stejnou frakci.**
- ♦ **Hráči si vzájemně mohou prohlížet karty v ruce.**
- ♦ **Hráči mají společnou plochu.**
- ♦ **Hráči mají společnou odkládací hromádku a dohromady mají dva drahokamy.**
- ♦ **Každá vynesená karta se počítá k celkové síle týmu.**

Při hraní se týmy střídají mezi tahy a vždy hraje jeden hráč z každého týmu. Například A1 a A2 soupeří proti B1 a B2. A1 hraje jako první, následně hraje B1. Pokračuje A2 a následně B2. Když hráč vynechá tah, jeho spoluhráč může dál pokračovat.

POŘADÍ TAHŮ



TEAM A hodí mincí a hraje první. Mezi sebou se dohodli, že **A1** hraje první.

TEAM B hraje jako další. Mezi sebou se dohodli, že hraje **B1**.

TEAM A je opět na řadě. Hraje **A2**.

TEAM B je opět na řadě. Hraje **B2**.
Takto se to pořadí opakuje, dokud všichni hráči nevynechají kolo.

Některé schopnosti v tomto režimu fungují jinak:

Léčitel:	Může vyvolat jednotku z odkládacího balíčku celého týmu. To znamená, že můžete oživit někoho z kterékoliv z vašich frakcí!
Velitelský roh:	Platí pro jednotky celého týmu v dané řadě.
Návnada:	Může vyměnit jednotku, kterou vynesl kterýkoliv spoluhráč.
Schopnost Příšer:	Karta zůstávající ve hře musí být karta Příšer nebo nepřátelská jednotka typu „špeh“.
Schopnost Nilfgaardu:	Pokud za Nilfgaard hrají oba týmy, nemá žádnou schopnost.
Schopnost Scoia'tael:	Pokud za Scoia'tael hrají oba týmy, pak o tom, kdo vybírá hráče, který bude začínat, rozhoduje hod mincí mezi hráči za Scoia'tael.
Schopnost Skellige:	Karty vrácené do hry musí být karty Skellige nebo nepřátelské jednotky typu „špeh“.
Emhyr var Emreis – Bílý plamen:	Ruší schopnosti všech velitelů.

UŠICHNI PROTI UŠEM (3-5 HRÁČŮ)

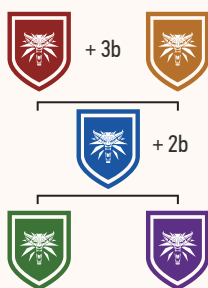
Všechna standardní pravidla platí s následujícími úpravami:

Špeh:	Hráč si vybere, kterého soupeře bude „špehovat“.
Sežehnutí:	Platí pro každého nepřítele zvlášť.
Nilfgaard:	Pokud remízou skončí dva hráči, kteří hrají za Nilfgaard, získají za tuto remízu bod oba.
Scoia'tael:	Pokud za Scoia'tael hrají dva hráči, náhodně určí, který z nich rozhodne o tom, kdo bude začínat.
Severní království:	Hráč si lízne kartu, pokud má celkovou sílu vyšší než alespoň dva soupeři.

Aby v tomto režimu mohl hráč zvítězit, musí získat takový počet bodů, který se rovná počtu hráčů + 1. Bod získá za každého poraženého protivníka na konci kola. Na začátku nového kola začíná hráč, který v tom předchozím získal nejvíc bodů. V případě remízy získají hráči se stejným skóre stejný počet bodů za poražené oponenty. Remízy se nicméně nepočítají jako vítězství, pokud nehrajete za Nilfgaard.

V režimu Všichni proti všem není třeba plocha pro dva hráče, každý hraje sám za sebe! Popadněte papír a tužku a zapisujte si skóre!

Body za vítězství



V tomto příkladu musí hráč zapsat 6 bodů, aby byl vyhlášen vítězem (5 hráčů + 1).

Pokud Modrý porazí 2 hráče za kolo, získá 2 body.

Pokud Červený a Žlutý skončí remízou a porazili při tom 3 další hráče, získají oba 3 body.

Když skončí remízou v posledním kole o první místo (první hráč s 6 body), oba skončí druhí, protože remízy se nepočítají jako vítězství. Je to plichta.

SÓLOVÝ GWINT

Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

PŘÍPRAVA

Hráč si vybere jednu frakci pro sebe a druhou pro soupeře. Na rozdíl od ostatních herních režimů se zde používají celé balíčky frakcí s obvyklými výjimkami jako Hovězí obranná jednotka a vedlejší balíček frakce Skellige. Z balíčku odeberte všechny karty počasí kromě Jasně oblohy.



Umístěte nepřátelský balíček na protější stranu bojiště a svůj balíček vedle něj. Pak je třeba vybrat velitele a položit ho na místo karty velitele. Všechny karty velitele z nepřátelské frakce se zamíchají do balíčku a položí lícem dolů namísto soupeřovy karty velitel.

Poznámka: Tento režim můžete hrát se standardními pravidly pro skládání balíčků, ale karty počasí v nich být nesmí.

HRA

Hráč se musí řídit všemi standardními pravidly hry, ačkoliv soupeř se od nich občas může odklonit. Hra začíná tak, že si hráč vytáhne počáteční karty do ruky jako obvykle. Následně může dvě karty vyměnit, jednu po druhé. Poté se balíček zamíchá.

Soupeř v každém kole vždy táhne jako první (pokud nehrajete za Scoia'tael) a vždy táhne po vás. Na začátku každého soupeřova kola je zahrána nejvýše položená karta v jeho balíčku. Pokud jde o kartu jednotky, vyloží se a končí kolo. Pokud je to karta počasí, zahraje se jiná karta. NEJDE o nové kolo, jen se zahraje jiná karta.

Pokud oponent zahraje kartu počasí, použijte její efekt a okamžitě zahrajte další nejvýše položenou kartu z jeho balíčku. Ujistěte se, že karty jsou vykládány co nejefektivněji. Pokud vynecháte tah, váš oponent táhne ještě jednou před koncem kola. Poté, co vynecháte tah a váš oponent odehraje poslední kolo, rozhodne se, kdo zvítězil.

VARIANTA VELITELŮ

Při počítání celkové síly na konci kola platí, že pokud hráč překoná soupeřův součet, odhalí se první velitel na soupeřově pozici karty velitele a jeho účinek se použije nejefektivnějším možným způsobem. Hráč vyhrává kolo, pokud je jeho celková síla i pak vyšší než soupeřova.

VYSVĚTLENÍ SCHOPNOSTÍ PRO SOUPEŘOVY KARTY

	VELITELSKÝ ROH	Položte ho do optimální řady. V případě remízy ho položte do řady, kde je nejvíc karet.
	SEŽEHNUTÍ	Platí pouze pro hráčovu stranu bojiště.
	NÁSTUP	Najděte první uvedenou kartu v balíčku, vynechte ji a balíček zamíchejte.
	ŠPEH	Položte kartu na hráčovu stranu jako obvykle. Soupeř si okamžitě vytáhne a vynese dvě karty.
	HBITOST	Může se během soupeřova tahu přesouvat v rámci dodatečné akce, která se nepočítá jako tah, pokud se díky účinku nějaké karty (třeba počasí či Velitelský roh) naskytne lepší pozice.
	LÉČITEL	Vyberte v odkládací hromádce kartu jednotky, která přidá nejvyšší sílu . Berte v potaz „Semknutí“, karty počasí a Velitelský roh. Nesmí se jednat o hrdinu.
	NÁVNADA	Návnada nevyměňuje kartu. Místo toho pod návnadu umístíte vrchní kartu soupeřova balíčku, ale nedívejte se na ni. Tato karta a všechny její schopnosti začnou platit, jakmile skončí kolo.

VYSVĚTLENÍ SCHOPNOSTÍ FRAKCÍ

**SEVERNÍ
KRÁLOVSTVÍ**



Pokud soupeř vyhraje kolo za Severní království, vynese ve svém prvním tahu v příštím kole druhou kartu.

SCOIA'TAEL



Pokud hráč ovládá Scoia'tael, začne hrát jako první v prvním kole a také v kole poté, co vyhrál kolo.

VYSVĚTLENÍ SCHOPNOSTÍ SOUPEŘOVÝCH VELITELŮ



PŘÍŠERY

Eredin – Bořitel světů

Soupeř si vytáhne kartu z balíčku Příšer a okamžitě ji vynese.

**Eredin – Král
Divokého honu**

Najděte v balíčku Příšer první kartu počasí a okamžitě ji vyneste. Pak balíček zamíchejte.

**Eredin
– Smrtonoš**

Najděte v odkládací hromádce balíčku Příšer kartu, díky které získá největší výhodu, a okamžitě ji vyneste. Nesmí se jednat o karty hrdinů.



NILFGAARD

**Emhyr var Emreis
– Dobyvatel Severu**

Vyberte ze soupeřovy odkládací hromádky náhodnou kartu jednotky vyjma hrdinů a okamžitě ji vyneste.

**Emhyr var Emreis
– Císař Nilfgaardu**

Odhoďte z ruky kartu dle svého výběru.

**Emhyr var Emreis
– Neústupný**

Vyberte ze své odkládací hromádky kartu, která soupeři poskytne největší výhodu, a okamžitě ji vyneste na soupeřovu stranu plochy.

**Emhyr var Emreis
– Bílý plamen**

Váš **velitel** po zbytek hry nemá žádnou schopnost.



SCOIA'TAEL

Francesca Findabair
– Sedmíkráska z Dolin

Při odhalení si oponent vezme horní kartu ze svého balíčku a vynese ji.

Francesca Findabair
– Naděje Aen Seidhe

Každá „hbitá“ **karta jednotky**, kterou soupeř ovládá, získá jeden bod k **síle**.



SKELLIGE

Arnjolf – Otcovrah

Najděte v balíčku Skellige kartu jednotky se schopností „Semknutí“, která soupeři nejvíce zvýší **sílu**. Vyneste ji a pak balíček Skellige zamíchejte.

Harald an Craite
– Mrzák

Najděte v balíčku Skellige kartu Mardroeme a okamžitě ji vyneste do řady, ve které poskytne největší nárůst **síly**. Pak balíček Skellige zamíchejte.

Král Bran

Karty jednotek Skellige přijdou kvůli účinkům karet počasí jen o polovinu své **síly** (zaokrouhleno dolů).



AUTOŘI



Design hry: CD PROJEKT RED, Rafat Jaki, Damien Monnier

Vývoj hry: No Loading Games team

Pravidla: Yannick Beaulé, Paul Grogan (Gaming Rules)

Grafika: Émilie Quévy, APEX Ideenschmiede, Martina Nowak, Stéphane Vachon

Ilustrace karet: CD PROJEKT RED Art team

Zvláštní poděkování: tým Randolph, Martin Montreuil, Gurvan Béard, Paul Grogan
tým CD PROJEKT RED (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Dražek, Vladimír Tortsov,
Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)

Překlad české verze: Filip Ženíšek

Sazba české verze: Kuba Špiřík, Petra Hochmannová

Produkce české verze: Jakub Jandík

Spolupráce na české verzi: Jan Bobrovský, Pavel Skoták



CD PROJEKT RED®

© 2026 CD PROJEKT S.A. Všechna práva vyhrazena. CD PROJEKT, logo CD PROJEKT, Zaklínač, logo Zaklínač, GWENT a logo GWENT jsou obchodní značky nebo registrované obchodní známky CD PROJEKT S.A. v USA a dalších zemích. Hra GWENT je zasazená do světa, který vytvořil Andrzej Sapkowski ve své knižní séze.