



ZAKLÍNAČ
DIVOKÝ HON

GWINT

LEGENDÁRNÍ KARETNÍ HRA

HERNÍ REŽIMY

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
- ♦ Maximálně 2 karty léčitelů

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

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.

UŠICHNI PROTI VŠEM (3–5 HRÁČŮ)

Režim Všichni proti všem si může zahrát tři až pět hráčů najednou! Ve většině případů platí standardní pravidla, ale kvůli dodatečným soupeřům je třeba zavést pár změn. Namísto pouhých dvou či tří kol jako u standardního Gwintu není počet kol v režimu Všichni proti všem omezen. Kola se dělí na tahy jako obvykle, přičemž hráči se střídají a vynášejí jednu kartu po druhé, dokud tah nevynechají. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček a kolo končí, když tah vynechají všichni hráči.

BODY POTŘEBNÉ K VÍTĚZSTVÍ

3 hráči	4 body
4 hráči	5 bodů
5 hráčů	6 bodů

O vítězi se rozhodne tak, že hráči na konci každého kola získávají body, přičemž dostanou jeden bod za každého soupeře, který má menší sílu armády. Příklad: Pokud jsou ve hře tři soupeři a hráč má vyšší celkovou **sílu** než dva z nich, pak daný hráč získá dva body. Remízy se nepočítají jako vítězství, pokud hráč

nehraje za Nilfgaard, protože taková je schopnost této frakce. Celkový počet bodů potřebný k vítězství celého režimu Všichni proti všem se rovná počtu hráčů plus jeden.

O tom, kdo hru začne, rozhodují hráči náhodně, ačkoliv v následných kolech začíná hráč, který v předchozím kole získal nejvíc bodů.

VYSVĚTLENÍ SCHOPNOSTÍ

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.
Severní království	Hráč si lízne kartu, pokud má celkovou sílu vyšší než alespoň dva soupeři.
Scoia'tael	Pokud za Scoia'tael hrají dva hráči, náhodně určí, který z nich rozhodne o tom, kdo bude začínat.

2 VS 2

V tomto režimu se spojí dva hráči v bitvě proti druhému týmu. Platí všechna standardní pravidla s těmito rozdíly. V rámci stejného týmu:

- ♦ **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.**

Tahy se střídají mezi hráči a týmy.

Příklad: A1 a A2 tvoří tým proti B1 a B2. A1 hraje jako první. Pak je na tahu B1, po kterém následuje A2 a pak B2.

Pokud jeden hráč vynechá tah, jeho spoluhráč může hrát dál. Pořadí tahů zůstává stejné.

Příklad: B1 vynechá tah, takže nové pořadí tahu bude A1, A2, B2, A1...

VYSVĚTLENÍ SCHOPNOSTÍ

Léčitel	Může vyvolat jednotku z odkládacího balíčku celého týmu.
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 „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, jenž bude začínat, rozhoduje hod mincí mezi hráči za Scoia'tael.
Schopnost Skellige	Karty vrácené do hry musí být karty Skellige nebo nepřátelské jednotky „špeh“.
Emhyr var Emreis – Bílý plamen	Ruší schopnosti všech velitelů .



SÓLOVÝ GWINT

Autor: Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

PŘÍPRAVA

Hráč si vybere jednu frakci pro sebe a druhou pro soupeře. V sólovém Gwintu tvoří všechny karty dané frakce jeden balíček (ačkoliv vedlejší balíčky jsou stále oddělené). Zamíchej balíček nepřátelské frakce a polož ho na opačnou stranu plochy. Hráč pak ze svého balíčku odebere všechny karty počasi kromě Jasné oblohy, načež je zamíchá a položí na místo balíčku. 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 na místo soupeřovy **karty velitel**. Drahokamy se pak rozmístí standardním způsobem.

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.

Soupeř v ruce žádné karty nemá a místo toho v každém svém tahu vynáší horní kartu ze svého balíčku. Pokud vynese kartu počasi, účinek se aplikuje a soupeř okamžitě táhne ještě jednou. Počet karet, které může soupeř vynést v jednom tahu, není nijak omezen.

Soupeř v každém kole vždy táhne jako první a nikdy nevynechává tah – a to i poté, co tah vynechá hráč, načež soupeř ukončí kolo svým posledním tahem. Soupeřovy karty je vždy nutné vynášet nejefektivnějším možným způsobem.

Celková **síla** se vypočítá jako obvykle, jakmile hráč vynechá tah a soupeř provede svůj poslední tah. Poražený v daném kole přijde o jeden drahokam jako obvykle.

UARIANTA SKLÁDÁNÍ BALÍČKU

Hráči si tento režim mohou zahrát i s pravidly pro skládání balíčku ze standardního Gwintu. Stále však nelze vynášet karty počasí.

UARIANTA VELITELŮ

Při počítání celkové **síly** na konci kola platí, že pokud hráč překoná soupeřův součet, odhalí se první **velitel** na soupeřově pozici **karty velitel** 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**

Polož ho do optimální řady. V případě remízy ho polož do řady, kde je nejvíc karet.



SEŽEHNUTÍ

Platí pouze pro hráčovu stranu bojiště.



NÁSTUP

Najdi první uvedenou kartu v balíčku, vynes ji a balíček zamíchej.



ŠPEH

Polož kartu na hráčovu stranu jako obvykle. Soupeř si okamžitě vytáhne a vynes 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

Vyber v odhazovací hromádce **kartu jednotky**, která přidá největší **sílu**. Ber v potaz „Pevné pouto“, karty počasí a Velitelský roh. Nesmí to být **hrdina**.



NÁVNADA

Návnada nevyměňuje kartu. Místo toho pod návnadu umístí vrchní kartu ze soupeřova balíčku, ale nedívej 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 a okamžitě ji vynese.

Eredin – Král
Divokého honu

Najdi v soupeřově balíčku první kartu počasí a okamžitě ji vynes. Pak balíček zamíchej.

Eredin – Smrtonoš

Najdi v soupeřově odkládací hromádce kartu, díky které získá největší výhodu, a okamžitě ji vynes. Nesmí to být **karty hrdinů**.



NILFGAARD

Emhyr var Emreis –
Dobytel Severu

Vyber ze soupeřovy odkládací hromádky náhodnou **kartu jednotky** vyjma **hrdinů** a okamžitě ji vynes.

Emhyr var Emreis –
Císař Nilfgaardu

Hráč ze své ruky odhodí kartu dle svého výběru.

Emhyr var Emreis –
Neústupný

Hráč si ze své odkládací hromádky vybere kartu, která soupeřovi poskytne největší výhodu, a okamžitě ji vynese na soupeřovu stranu plochy.

Emhyr var Emreis –
Bílý plamen

Hráč po zbytek hry nemá žádnou schopnost **velitele**.



SCOIA'TAEL

**Francesca Findabair –
Sedmikráska z Dolin**

Soupeř si vytáhne kartu a okamžitě ji vynes.

**Francesca Findabair –
Naděje Aen Seidhe**

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



SKELLIGE

Arnjolf – Otcovrah

Najdi v soupeřově balíčku kartu jednotky „Pevné pouto“, která soupeřovi nejvíce zvýší **sílu**. Vynes ji a pak balíček zamíchej.

**Harald an Craite –
Mrzák**

Najdi v soupeřově balíčku Mardroeme a okamžitě ji vynes do řady, ve které poskytne největší nárůst **síly**.

Král Bran

Soupeřovy **jednotky karet** přijdou kvůli účinkům karet počásí jen o polovinu své **síly**.



CD PROJEKT RED®