



ZAKLÍNAČ

DIVOKÝ HON

GWINT

LEGENDÁRNÍ KARETNÍ HRA

PRAVIDLA



## CO 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 *Zaklínač 3: Divoký hon* a nyní vychází v tomto speciálním balíčku při příležitosti 10. výročí.

Nechť zvítězí ten nejlepší taktik!

### PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere frakci a sestaví si balíček. Všechny karty v balíčku musí mít barvu zvolené frakce. Každá frakce podporuje specifický styl hry a má svou pasivní schopnost. Tato schopnost je popsána na **pomocné kartě** frakce, kde je v horní části uvedený název frakce a její symbol, a která obsahuje popis schopností **jednotek** a **speciálních karet**.

Balíček musí obsahovat následující:

- ♦ **pouze 1 kartu velitele**
- ♦ **minimálně 22 karet jednotek/hrdinů**
- ♦ **maximálně 10 speciálních karet**

Hráči rovněž obdrží:

- ♦ **2 drahokamy**
- ♦ **2 pomocné karty**
- ♦ **2 žetony pro sledování skóre**

#### UŽITEČNÝ TIP

Hráči mohou mít v balíčku více **karet jednotek**, než je doporučené minimum. Pamatuj ale, že když zvýšíš celkový počet karet, snížíš pravděpodobnost toho, že si vytáhneš ty nejlepší.



## RYTMUS HRY

Hráči se střídají a vynášejí karty na bojiště po jedné, dokud se oba hráči nerozhodnou vynechat tah. Tím končí kolo. Po konci každého kola si hráči spočítají celkovou **sílu** všech **karet jednotek** a **hrdinů** na své straně bojiště.

## UÝHRA

Kolo vyhrává hráč s nejvyšší celkovou **sílou**. Poražený hráč pak přijde o jeden drahokam. Když jednomu hráči dojdou drahokamy, prohrává hru a jeho soupeř se stává vítězem.

## 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    |

## KARTY VELITELŮ



Tato karta se vybírá před bitvou a umístí se lícem vzhůru na místo **karty velitele**. Poskytuje hráči zvláštní schopnost, která může být **pasivní** (P) nebo **aktivní**. Každá **karta velitele** obsahuje popis schopnosti daného **velitele**. **Aktivní** schopnosti lze použít pouze jednou za celou hru, kdežto **pasivní** schopnosti platí pořád. Hráči **karty velitele** poznají podle symbolu frakce v levém horním rohu.



## KARTY JEDNOTEK

HODNOTA  
SÍLY

DOSAŽ

SCHOPNOSTI

FRAKCE

NÁZEV  
A POPIS



Po vynesení na bojiště se hodnota **síly** v levém horním rohu karty přičte k celkovému skóre daného hráče. Každá **karta jednotky** má své místo na bojišti, které představuje ikonka pod hodnotou **síly**. Tato ikonka odpovídá označení řady a podle toho poznáš, kam máš jednotku na ploše umístit.

Některé **karty jednotek** jsou **hrdinové** (ti mají nad názvem nápis Hrdina a špičatou ikonku hodnoty **síly** v barvě své frakce). **Hrdinové** jsou jediné karty, na které **neplatí** žádné zvláštní schopnosti (tím se myslí schopnosti **speciálních karet, karet jednotek** či **karet velitelů**).



## SCHOPNOSTI

Některé **karty jednotek** mají zvláštní schopnosti (popsané na **pomocných kartách**). Schopnosti **karet jednotek** se řeší okamžitě po vynesení karty do příslušné řady.



## 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 vyvolat další karty. Tyto další karty nemohou začínat v balíčku a musí se položit na vedlejší balíček vedle hrací oblasti, dokud nebude potřeba.

## DRAHOKAMY

Drahokamy slouží k počítání prohraných kol. Na začátku hry je položen vedle počítadla bodů. Po každém kole hráč, který kolo prohrál, přijde o jeden drahokam. Když jednomu hráči drahokamy dojdou, prohrává celou hru.



## ZAČÁTEK HRY

O hráči, který bude začínat, rozhodne hod mincí. V některých případech může o tom, kdo začne, rozhodnout schopnost **velitele** nebo frakce. Každý hráč si zamíchá balíček a vytáhne si 10 karet. Oba hráči pak mohou (ale nemusí) odhodit z ruky až dvě karty a vytáhnout si stejný počet z balíčku. Mohou tak učinit i po jedné kartě. Odhozené karty se pak zamíchají zpátky do balíčku. S těmito 10 kartami pak budou hráči hrát po zbytek hry.

### UŽITEČNÝ TIP

Hráči si obvykle do ruky tahají nové karty pouze na začátku hry. Některé schopnosti umožňují vytáhnout si další karty, ale většinou si hráči musí vystačit s počátečním výběrem na celá dvě až tři kola. Dobře si rozmysli, kdy vynešeš kartu, a pamatuj, že tou nejlepší taktikou je občas vynechat tah.

## TAHY

Když je hráč na tahu, musí si vybrat jednu z možností:

1. **Vynést kartu**
2. **Použít aktivní schopnost svého velitele**
3. **Vynechat tah**

Když hráč vynechá tah, po zbytek kola už nehraje. Druhý hráč pak může vynášet z ruky jednu kartu po druhé, dokud tah také nevynechá.

## ÚSLEDEK

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. Vítěz začíná další kolo.

## ZLATÉ PRAVIDLO

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



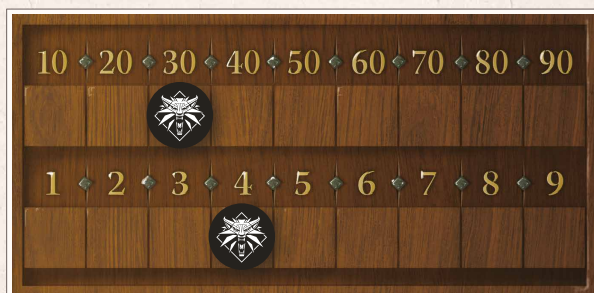
## UYNÁŠENÍ KARET

Když hráč vynáší kartu, musí ji umístit na správné místo. Jednotky se vždy vynášejí do odpovídající řady podle ikonky svého dosahu (♠ ♡ ♢). Některé speciální karty, jako je Návnada, se rovněž vynášejí do bojových řad a jejich schopnosti se vyřeší podle vysvětlívek na **pomocné kartě**. Je třeba vyřešit všechny účinky karet, pokud je to možné.

## ODHOZENÉ KARTY

Když karta opustí bojiště, přesune se na odkládací hromádku hráče, který ji ovládá. Sem patří i karty špehů.

## POČÍTÁNÍ BODŮ



**VIZ  
PŘÍKLAD**

Tento hráč  
má 34 bodů.

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

## KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy jednomu z hráčů dojdou drahokamy. Hráč, kterému ještě drahokamy zbyly, vyhrává. Pokud oba hráči přijdou o poslední drahokam najednou, končí hra remízou.



## ZASUĚCENÍ

Každá frakce má předem sestavený balíček do začátku, který poznáš podle bílé hvězdičky v levém dolním rohu každé karty. Hráči si předem sestavený balíček mohou složit tak, že najdou všechny karty s bílou hvězdičkou z jedné frakce. Karty Skellige s černou hvězdičkou slouží coby vedlejší balíček předem sestaveného balíčku. Níže je popis hlavních motivů každé frakce.

---

**PŘÍŠERY**



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

---

**NILFGAARD**



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

---

**SEVERNÍ  
KRÁLOVSTVÍ**



Frakce severních 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.

---



# PŘÍLOHA – POPIS SCHOPNOSTÍ

## 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 můžeš umístit do přední linie nebo do zadního voje. Po vynesení ji už nelze přesouvat.



### VELITELSKÝ ROH

Zdvojnásobí **sílu** všech ostatních **karet jednotek** v dané řadě, pokud už na tuto řadu nepůsobí jiná  karta.



### LÉČITEL

Vyber si jednu **kartu jednotek** z odkládací hromádky vyjma **hrdinů** a okamžitě ji vynes.



### POVZBUZENÍ

Přidá 1 k **síle** všem 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 si z balíčku dvě karty.



#### VYVOLÁNÍ

Když se tato karta z jakéhokoliv důvodu odstraní z bojiště (včetně konce kola), nahradí ji příslušná karta z vedlejšího balíčku.



#### BERSERK

Z vedlejšího balíčku se vynes příslušná karta, přičemž „berserk“ se zcela odstraní ze hry (nepřesouvá se na odkládací hromádku).



#### MARDROEME

Spustí proměnu všech berserků ve své řadě.

### SCHOPNOSTI SPECIÁLNÍCH KARET



#### VELITELSKÝ ROH

Zdvojnásobí **sílu** všech **karet jednotek** ve své řadě. Na každou řadu může působit jen jeden.



#### 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

Polož ji na bojovou řadu. Spustí proměnu všech karet berserků ve své řadě.



#### 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.

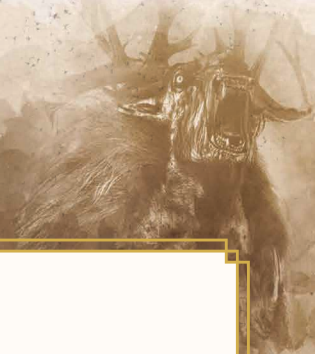


## KARTY POČASÍ

|                                                                                   |                             |                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>ŠTIPLAVÝ MRÁZ</b>        | Polož lícem vzhůru na místo karet počasí.<br>Změní oběma hráčům <b>sílu</b> všech jednotek ✂ na 1.       |
|  | <b>NEPRONIKNUTELNÁ MLHA</b> | Polož lícem vzhůru na místo karet počasí.<br>Změní oběma hráčům <b>sílu</b> všech jednotek ✂ na 1.       |
|  | <b>PRUDKÝ DĚŠŤ</b>          | Polož lícem vzhůru na místo karet počasí.<br>Změní oběma hráčům <b>sílu</b> všech jednotek ✂ na 1.       |
|  | <b>SKELLIGSKÁ BOUŘE</b>     | Polož lícem vzhůru na místo karet počasí. Změní oběma hráčům <b>sílu</b> všech jednotek ✂ a ✂ na 1.      |
|  | <b>JASNÁ OBLOHA</b>         | Po vynesení odhod'. Odhodí všechny karty počasí, které jsou právě na bojišti. Jejich účinek se tím ruší. |

## ČASTÉ DOTAZY

|                                    |                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Piráta klanu Dimun</b>          | Sežehnutí z této karty se řídí stejnými pravidly jako stejnojmenná <b>speciální karta</b> , a tudíž platí pro celé bojiště.                                                             |
| <b>Eredin, Smrtonoš</b>            | Vytáhni si <b>kartu jednotky</b> nebo <b>speciální kartu</b> z odkládací hromádky dle svého výběru.                                                                                     |
| <b>Emhyr var Emreis, Neústupný</b> | Vytáhni si <b>kartu jednotky</b> nebo <b>speciální kartu</b> ze soupeřovy odkládací hromádky, dle svého výběru.                                                                         |
| <b>Semknutí</b>                    | Příklad: Pokud jsou ve hře tři <b>karty jednotek</b> se „Semknutím“ a mají natištěnou <b>sílu 4</b> , jejich <b>síla</b> se znásobí třemi, takže každá z nich bude mít <b>sílu 12</b> . |
| <b>Vícero účinků</b>               | V případech, kdy se aplikuje vícero účinků k <b>síle</b> , spočítej nejdřív karty počasí, poté „Semknutí“, pak „Povzbuzení“ a nakonec „Velitelský roh“.                                 |
| <b>Trvalé účinky</b>               | Účinky karet počasí, Semknutí, Povzbuzení, Velitelský roh a Mardoome trvají do té doby, dokud budou na bojišti.                                                                         |
| <b>Karty počasí</b>                | Najednou lze mít aktivních více karet počasí.                                                                                                                                           |



## OBSAH

- ◆ 436 frakčních karet
- ◆ 10 pomocných karet
- ◆ 4 drahokamy
- ◆ 1 rozhazovací mince
- ◆ 1 počítadlo a 4 bodovací žetony
- ◆ 1 papírová hrací plocha
- ◆ 2 knížečky pravidel

## AUTOŘI



**Design hry:** CD Projekt RED, Gabriel Raymond-Dufresne

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

**Ilustrace karet:** Grafický tým CD Projekt RED

**Zvláštní poděkování:** tým Randolph, Martin Montreuil, tým CD Projekt RED  
(Remigiusz N., Magdalena D., Vladimír T., Luigi A., Andrea S., Nick McW.)

**Překlad české verze:** Filip Ženíšek

**Sazba české verze:** Kuba Špiřík

**Produkce české verze:** Jakub Jandík

**Spolupráce na české verzi:** Jan Bobrovský, Pavel Skoták



CD PROJEKT RED®