

WIEDŹMIN[®]
DZIKI GON
GWINT

LEGENDARNA GRA KARCIANA

INSTRUKCJA



CO POWIESZ NA PARTYJKĘ GWINTA?

GWINT to 2-osobowa gra karciana, w której 2 armie mierzą się ze sobą na polu bitwy. *Gwint* zadebiutował jako minigra w *Wiedźminie 3: Dzikim Goście*. Teraz przedstawiamy to wyjątkowe i samodzielne wydanie, stworzone specjalnie z okazji jego jubileuszu. Niech wygra najlepszy strateg!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz wybiera frakcję i buduje talię. Wszystkie karty w talii muszą być w kolorze wybranej frakcji. Każda frakcja pozwala na inny styl gry i ma własną zdolność **pasywną**. Ta zdolność jest opisana na **karcie pomocy** z nazwą i symbolem frakcji (karty pomocy zawierają też opisy zdolności **kart jednostek** i **kart specjalnych**).

W talii muszą się znaleźć następujące karty:

- ♦ **karta dowódcy,**
- ♦ **co najmniej 22 karty jednostek,**
- ♦ **maksymalnie 10 kart specjalnych.**

Ponadto każdy z graczy otrzymuje:

- ♦ **2 znaczniki porażki,**
- ♦ **2 znaczniki siły,**
- ♦ **2 karty pomocy.**

WSKAZÓWKA

Można mieć w talii więcej **kart jednostek** niż minimalna wymagana liczba, zmniejsza to jednak szanse dobrania najlepszych kart na początku rozgrywki. W sekcji *Początkujący gracze* wyjaśniono, jak zbudować talię z rekomendowanego zestawu kart (zob. str. 8).

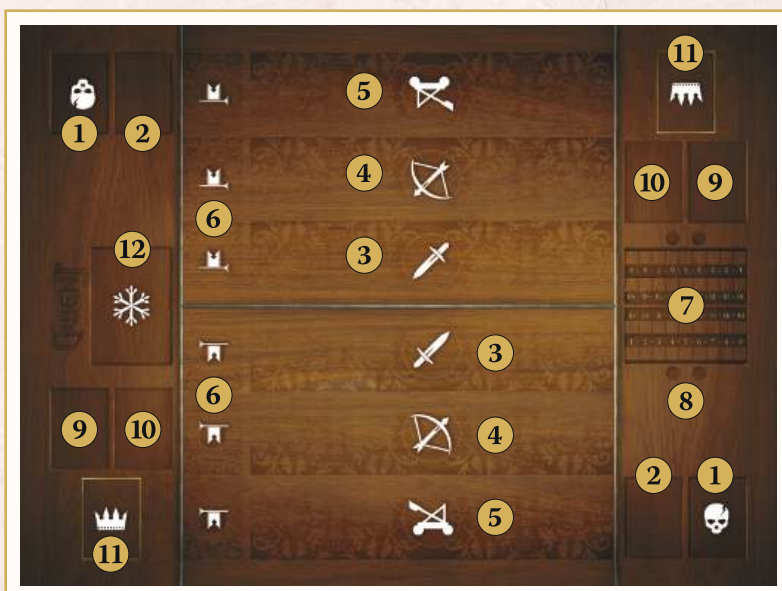
ROZGRYWKA W SKRÓCIE

Gracze rozgrywają tury na zmianę, zagrywając po 1 karcie na polu bitwy. Gracz może również spasować, wtedy nie zagrywa kart do końca rundy. Gdy obydwójce gracze spasuje, runda dobiega końca. Na koniec każdej rundy gracze obliczają całkowitą **siłę wszystkich kart jednostek (w tym bohaterów)** po swojej stronie pola bitwy.

WYGRANA

Gracz z wyższą **siłą** całkowitą wygrywa rundę, a przegrany gracz usuwa swój znacznik porażki. Gdy gracz usunie ostatni z nich, przegrywa grę, a jego przeciwnik zostaje zwycięzcą.

PLANSZA



- | | | |
|--------------------------|---------------------|-------------------|
| 1 STOS KART ODRZUCONYCH | 5 RZĄD OBLĘŻENIA | 9 KARTA POMOCY 1 |
| 2 TALIA | 6 KARTA RÓG DOWÓDCY | 10 KARTA POMOCY 2 |
| 3 RZĄD BLISKIEGO STARCIA | 7 LICZNIKI SIŁY | 11 KARTA DOWÓDCY |
| 4 RZĄD DALEKIEGO ZASIĘGU | 8 ZNACZNIKI PORAŻKI | 12 KARTY POGODY |

KARTY DOWÓDCÓW



Kartę dowódcy wybiera się przed rozpoczęciem rozgrywki i kładzie odkrytą na polu **karty dowódcy**. Karta zapewnia graczowi zdolność **pasywną** (P) albo **aktywną**. Na każdej **karcie dowódcy** znajduje się opis jego zdolności. **Aktywnej** zdolności można użyć tylko raz w trakcie rozgrywki, zdolność **pasywna** jest zaś aktywna przez całą rozgrywkę. **Karty dowódców** są oznaczone symbolem frakcji w lewym górnym rogu.

KARTY JEDNOSTEK



Gdy **karta jednostki** zostaje zagrana na pole bitwy, jej **siła** (wskazana w lewym górnym rogu) liczy się do całkowitej **siły** gracza. Każda **karta jednostki** ma przypisaną pozycję na polu bitwy, oznaczoną odpowiednim symbolem zasięgu pod **siłą** jednostki. Symbol ten wskazuje, do którego rzędu pola bitwy można zagrać daną **kartę jednostki**.

Niektóre **karty jednostek** to **bohaterowie**. Są oznaczone słowem **bohater** widocznym nad nazwą, a ich symbol **siły** jest w kolorze frakcji i ma kolczastą obwódkę. Karty **bohaterów** to jedyne karty **odporne** na działanie wszelkich zdolności (czyli zdolności **kart specjalnych**, **kart jednostek** i **kart dowódców**).



ZDOLNOŚCI

Niektóre **karty jednostek** mają zdolności (opisane na **kartach pomocy**). Zdolności **kart jednostek** rozpatruje się natychmiast po zagranie danej karty do odpowiedniego rzędu.

KARTY SPECJALNE

Karty specjalne (karty pogody, *Manekin do ćwiczeń*, *Požoga* itp.) nie mają **siły**, mają natomiast różne zdolności, które mogą na przykład zmodyfikować **siłę jednostek** znajdujących się na polu bitwy. Te zdolności są oznaczone symbolem w lewym górnym rogu karty, a ich opisy znajdują się na **kartach pomocy**. Zdolności **kart specjalnych** rozpatruje się natychmiast po zagraniu danej karty do odpowiedniego rzędu.



TALIA POBOCZNA

Niektóre karty, na przykład *Berserker* z frakcji Skellige, mają zdolności, które pozwalają im przemienić się w inne karty albo je wezwać. Te inne karty nie mogą znajdować się w talii na początku rozgrywki, dlatego podczas budowania talii należy dokładnie przeczytać opisy wszystkich kart. Umieszcza się je w pobliżu obszaru gry jako talie poboczne, skąd zagrywa się je w razie potrzeby.

ZNACZNIKI PORAŻKI

Znaczników porażki używa się do śledzenia liczby przegranych rund. Na początku rozgrywki gracze kładą je obok liczników siły. Po każdej rundzie przegrany gracz usuwa 1 ze swoich znaczników. Gdy straci oba znaczniki, przegrywa rozgrywkę.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

O wyborze pierwszego gracza zazwyczaj decyduje rzut monetą. Czasem jednak zdolności **dowódcy** i frakcji mogą określać, kto rozpoczyna. Każdy gracz tasuje swoją talię i **dobiera 10 kart**. Następnie każdy może odrzucić do 2 kart z ręki i dobrać z talii tyle samo nowych. Odrzuca się i dobiera po 1 karcie naraz. Odrzucone karty należy wtasować z powrotem do talii. Te 10 dobranych kart stanowią rękę gracza na całą rozgrywkę.

WSKAZÓWKA

Karty na rękę dobiera się tylko raz – na początku rozgrywki. Niektóre zdolności pozwalają zdobyć dodatkowe karty, dbaj jednak o to, by mieć wystarczająco dużo kart na pełne 2 albo 3 rundy. Zagrywaj karty rozważnie i pamiętaj, że spasowanie może być czasem najlepszym posunięciem.

TURY

W swojej turze gracz ma do wyboru 1 spośród 3 akcji:

1. **Zagranie karty.**
2. **Użycie zdolności aktywnej dowódcy.**
3. **Spasowanie.**

Jeśli spasuje, nie rozegra już żadnej tury do końca rundy. Drugi gracz kontynuuje rozgrywanie tur do momentu, aż też spasuje.

KONIEC RUNDY

Gdy obydwójce graczy spasuje, każdy sumuje **siłę** wszystkich kart po swojej stronie pola bitwy. Gracz z niższą **siłą** całkowitą przegrywa rundę i musi usunąć swój znacznik porażki. W razie remisu każdy z graczy usuwa po znaczniku porażki. Następnie gracze usuwają z pola bitwy wszystkie karty, w tym **karty specjalne**, i odkładają je na swoje stosy kart odrzuconych. Zwycięzca rozpoczyna następną rundę.

ZŁOTA ZASADA

Jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z zasadami w instrukcji, pierwszeństwo ma tekst na karcie.

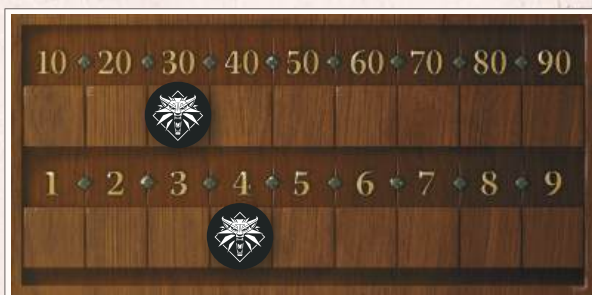
ZAGRYWANIE KART

Gdy gracz zagrywa kartę, musi ją umieścić na właściwym polu planszy. **Karty jednostek** należy zagrywać do rzędów odpowiadających ich symbolom jednostek (♠ ♡ ♢ ♣). Niektóre **karty specjalne**, na przykład *Manekin do ćwiczeń*, umieszcza się w rzędach pola bitwy i rozpatruje się ich zdolności zgodnie z opisami na **karcie pomocy**. Jeśli to możliwe, należy zastosować wszystkie efekty danej karty.

ODRZUCANE KARTY

Gdy karta opuszcza pole bitwy, trafia na stos kart odrzuconych właściciela (dotyczy to również kart ze zdolnością szpiegostwa).

LICZENIE SIŁY



PRZYKŁAD.

Siła całkowita gracza wynosi 34.

Gracze śledzą swoją całkowitą **siłę** na indywidualnych licznikach za pomocą znaczników siły. Licznik siły składa się z 2 rzędów: w górnym oznacza się dziesiątki, a w dolnym – jedności. Znaczniki umieszcza się symbolem do góry. Gdy wynik przekroczy 100, gracz odwraca swoje znaczniki na drugą stronę i kontynuuje oznaczanie dziesiątek i jedności jak dotychczas.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy straci obydwa znaczniki porażki, rozgrywka dobiega końca. Wygrywa gracz, któremu został przynajmniej 1 znacznik porażki. Jeśli gracze stracą swoje ostatnie znaczniki porażki w tym samym czasie, rozgrywka kończy się remisem.



POCZĄTKUJĄCY GRACZE

Gracze, którzy dopiero poznają grę, zamiast budować talię, mogą użyć rekomendowanych zestawów kart. Rekomendowane karty każdej frakcji są oznaczone białą gwiazdką w lewym dolnym rogu. Tworzą one talię. Niektóre karty frakcji Skellige są oznaczone czarną gwiazdką. Te karty tworzą talię poboczną. Poniżej znajdują się krótkie opisy frakcji.

KRÓLESTWA PÓŁNOCY



Frakcja Królestw Północy ma dużo jednostek ze zdolnością więzi, dzięki której mogą się wzajemnie wzmacniać na polu bitwy.

NILFGAARD



Frakcja Nilfgaardu ma dużo jednostek ze zdolnościami szpiegostwa i wskrzeszenia, które za sprawą podstępów i strategii pozwalają graczowi zdobyć przewagę nad przeciwnikiem.

POTWORY



Mocną stroną frakcji potworów jest braterstwo. Dzięki tej zdolności można szybko przywołać na pole bitwy chmary potworów.

SCOIA'TAEL



Frakcja Scoia'tael wyróżnia się zręcznością. Wiele jednostek pozwala wybierać między rzędem bliskiego starcia a rzędem dalekiego zasięgu, co zapewnia frakcji dużą elastyczność na polu bitwy.

SKELLIGE



Frakcja Skellige ma w swoich szeregach berserkerów, którzy potrafią się przemieniać w potężne jednostki.

ZAŁĄCZNIK – OPIS ZDOLNOŚCI

ZDOLNOŚCI FRAKCJI



**KRÓLESTWA
PÓŁNOCY**

Dobierasz 1 kartę z talii po każdej wygranej rundzie.



NILFGAARD

W razie remisu wygrywasz rundę.



POTWORY

Po każdej rundzie na polu bitwy zostaje 1 **karta jednostki** potworów. Aby ją wybrać, potasuj wszystkie swoje **karty jednostek** (bez **kart bohaterów**) z pola bitwy i wylosuj spośród nich 1 kartę. Umieść ją w odpowiednim rzędzie zgodnie z symbolem zasięgu jednostki.



SCOIA'TAEL

Decydujesz, kto rozpoczyna rozgrywkę.



SKELLIGE

Na początku 3. rundy umieszczasz na polu bitwy 2 losowe **karty jednostek** ze swojego stosu kart odrzuconych. Aby je wybrać, potasuj cały swój stos kart odrzuconych (bez **kart bohaterów**) i wylosuj spośród nich 2 karty.

ZDOLNOŚCI KART JEDNOSTEK



BERSERKER

Zagraj odpowiednią kartę z talii pobocznej i usuń kartę z tą zdolnością z rozgrywki (nie odkładaj jej na stos kart odrzuconych).



BRATERSTWO

Przejrzyj swoją talię i rękę, odszukaj wszystkie karty wskazane na tej karcie i natychmiast je zagraj. Następnie potasuj talię.



MARDROEME

Karta z tą zdolnością powoduje przemianę wszystkich kart ze zdolnością berserkera w rzędzie, w którym się znajduje.



POŻOGA

Jeśli całkowita **sila** w rzędzie przeciwnika odpowiadającym rządowi, do którego zagrano kartę z tą zdolnością, wynosi 10 albo więcej, odrzuć najsilniejszą **kartę (albo karty) jednostki** przeciwnika w tym rzędzie (nie może to być **karta bohatera**).



RÓG DOWÓDCY

Karta z tą zdolnością podwaja **sile** wszystkich **kart jednostek** w rzędzie, w którym się znajduje, chyba że w tym rzędzie znajduje się już karta .



SZPIEGOSTWO

Zagraj kartę z tą zdolnością na pole bitwy po stronie przeciwnika (liczy się do jego całkowitej **siły**) i dobierz 2 karty ze swojej talii.



WEZWANIE Z ZAŚWIATÓW

Gdy karta z tą zdolnością zostanie z jakiegoś powodu odrzucona z pola bitwy (także na koniec rundy), jej miejsce zajmuje odpowiednia karta z talii pobocznej.



WIĘŹ

Pomnóż **siłę** karty z tą zdolnością przez liczbę sojusznicznych **kart jednostek** o tej samej nazwie.



WSKRZESZENIE

Przejrzyj swój stos kart odrzuconych i wybierz 1 **kartę jednostki** (nie może to być **karta bohatera**). Natychmiast zagraj tę kartę.



WYSOKIE MORALE

Karta z tą zdolnością zwiększa o 1 **siłę** wszystkich pozostałych **kart jednostek** znajdujących się w tym samym rzędzie, w którym się znajduje (nie zwiększa swojej **siły**).



ZRĘCZNOŚĆ

Zagraj kartę z tą zdolnością do rzędu bliskiego starcia albo do rzędu dalekiego zasięgu. Po zagranie tej karty nie można jej przesunąć do innego rzędu.

ZDOLNOŚCI KART SPECJALNYCH



MANEKIN DO ĆWICZEŃ

Zastąp tą kartą 1 ze swoich **kart jednostek** na polu bitwy (nie może to być **karta bohatera**). Weź tę **kartę jednostki** z powrotem na rękę. **Siła** *Manekina do ćwiczeń* wynosi 0.



MARDROEME

Zagraj tę kartę do dowolnego rzędu pola bitwy. Powoduje przemianę wszystkich kart ze zdolnością berserkerka w tym rzędzie.



POŻOGA

Odrzuć najsilniejszą **kartę (albo karty) jednostki** na całym polu bitwy (nie może to być **karta bohatera**). Odrzuć tę kartę po zagranie. Ten efekt dotyczy pola bitwy obu graczy.



RÓG DOWÓDCY

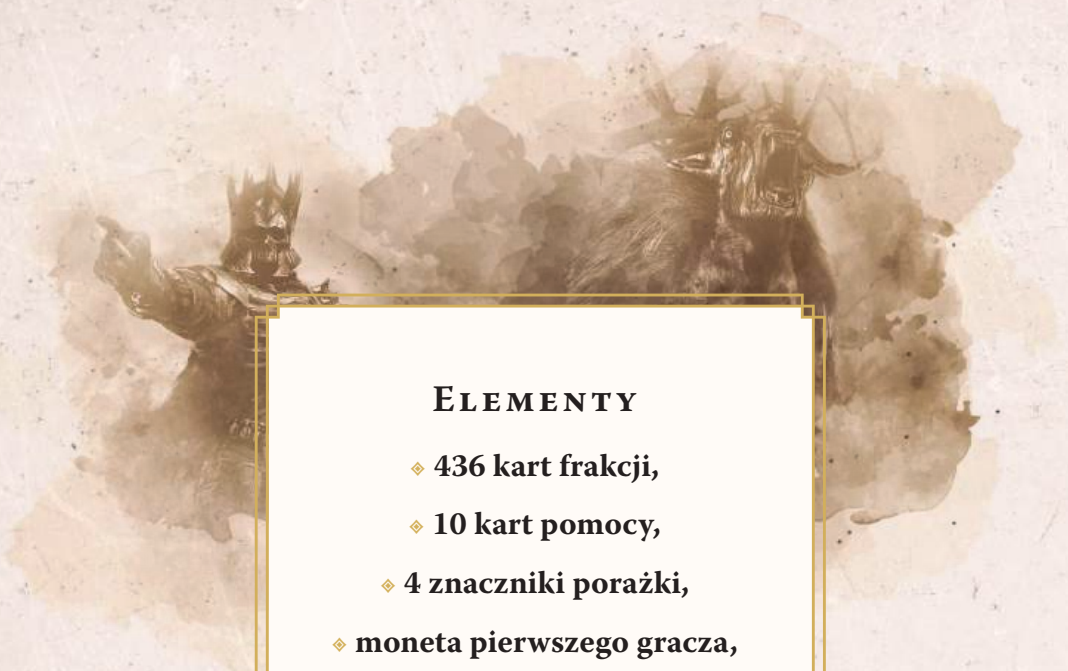
Podwaja **siłę** wszystkich **kart jednostek** w danym rzędzie. W rzędzie może się znajdować tylko 1 taka **karta specjalna**.

KARTY POGODY

	TRZASKAJĄCY MRÓZ	Zagraj tę kartę odkrytą na pole kart pogody. Siła wszystkich jednostek ✂ obojga graczy wynosi 1.
	GĘSTA MGŁA	Zagraj tę kartę odkrytą na pole kart pogody. Siła wszystkich jednostek ✂ obojga graczy wynosi 1.
	ULEWNY DESZCZ	Zagraj tę kartę odkrytą na pole kart pogody. Siła wszystkich jednostek ✂ obojga graczy wynosi 1.
	SKELLIGIJSKI SZTORM	Zagraj tę kartę odkrytą na pole kart pogody. Siła wszystkich jednostek ✂ i ✂ obojga graczy wynosi 1.
	CZyste NIEBO	Odrzuć tę kartę po zagranie. Odrzuć wszystkie karty pogody znajdujące się aktualnie w grze. Ich efekty zostają anulowane.

NAJCZĘŚCIEJ PORUSZANE KWESTIE

Pirat z klanu Dimun	Zdolność pożogi z tej karty działa tak samo jak zdolność karty specjalnej Pożoga i wpływa na całe pole bitwy.
Eredin Bréacc Glas: Zabójca Auberona	Przywróć wybraną przez siebie kartę jednostki albo kartę specjalną ze swojego stosu kart odrzuconych.
Emhyr var Emreis: Pan Południa	Dobierz wybraną przez siebie kartę jednostki albo kartę specjalną ze stosu kart odrzuconych przeciwnika.
Więź	Przykład. Jeśli masz na polu bitwy 3 karty jednostek ze zdolnością więzi i o sile 4, każda z nich ma siłę 12 ($3 \times 4 = 12$).
Wpływ kilku zdolności	Jeśli na daną kartę wpływa jednocześnie kilka zdolności modyfikujących jej siłę , najpierw uwzględnij pogodę, następnie więź, potem wysokie morale i na koniec róg dowódcy.
Stałe efekty	Efekty kart pogody, kart ze zdolnościami więzi, wysokiego morale, rogu dowódcy i mardroeme są stałe i trwają, dopóki dana karta znajduje się na polu bitwy.
Karty pogody	W trakcie rozgrywki może być aktywnych kilka kart pogody jednocześnie.



ELEMENTY

- ♦ 436 kart frakcji,
- ♦ 10 kart pomocy,
- ♦ 4 znaczniki porażki,
- ♦ moneta pierwszego gracza,
- ♦ plansza z licznikami siły
- i 4 znaczniki siły,
- ♦ plansza do gry,
- ♦ 2 instrukcje.

Twórcy



Projekt gry: CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne

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

Projekt kart: CD PROJEKT RED Art team

Specjalne podziękowania: zespół firmy Randolph, Martin Montreuil, zespół firmy CD PROJEKT RED (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drązek, Vladimir Tortsov, Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja: zespół Rebel



CD PROJEKT RED®

© 2025 CD PROJEKT S.A. Wszystkie prawa zastrzeżone. CD PROJEKT, logo CD PROJEKT, Wiedźmin i logo Wiedźmin, GWINT i logo GWINT są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. w USA i innych krajach. Akcja gry GWINT rozgrywa się w uniwersum stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego w serii książek o wiedźminie.