

The background of the entire page is a textured, parchment-like surface with a light beige tone. At the top, there is a horizontal band of artwork depicting characters from the game. On the left, a character in a dark, hooded robe (Geralt) is shown in profile. In the center, a large, dark, dragon-like creature (Griffin) is visible. On the right, another character is partially visible. The artwork is rendered in a dark, moody style with a brownish-gold color palette.

WIEDŹMIN[®]
DZIKI GON
GWINT

LEGENDARNA GRA KARCIANA

TRYBY GRY

ZAAWANSOWANE ZASADY BUDOWANIA TALII

Ten tryb ma więcej ograniczeń związanych z budowaniem talii. Dzięki temu rozkład sił pomiędzy poszczególnymi taliami jest bardziej zrównoważony.

W talii muszą się znaleźć następujące karty:

- ♦ **karta dowódcy,**
- ♦ **co najmniej 22 karty jednostek,**
- ♦ **maksymalnie 5 kart specjalnych,**
- ♦ **maksymalnie 2 karty ze zdolnością szpiegostwa,**
- ♦ **maksymalnie 2 karty ze zdolnością wskrzeszenia.**

Siła całkowita talii nie może przekroczyć 130.

TURNIEJ

W tym trybie gracze grają kilkoma taliami i starają się dowieść swojej biegłości w drodze po zwycięstwo. Każdy gracz buduje 3 oddzielne talie (każda innej frakcji). Poszczególne talie nie mogą mieć takich samych **kart bohaterów**.

W talii muszą się znaleźć następujące karty:

- ♦ **karta dowódcy,**
- ♦ **co najmniej 22 karty jednostek,**
- ♦ **maksymalnie 5 kart specjalnych,**
- ♦ **maksymalnie 2 karty ze zdolnością szpiegostwa,**
- ♦ **maksymalnie 2 karty ze zdolnością wskrzeszenia.**

Siła całkowita talii nie może przekroczyć 130.

Zwycięzcą zostaje gracz, który wygra 2 z 3 pełnych rozgrywek. Przed 1. rozgrywką należy rzucić monetą, aby wskazać gracza, który jako pierwszy wybierze swoją pierwszą talię. Po wyborze talii gracze rozgrywają grę zgodnie ze standardowymi zasadami. Przed 2. i 3. rozgrywką zwycięzca poprzedniej rozgrywki musi zmienić talię. Przegrany może zachować dotychczasową talię albo ją zmienić. Talii, za pomocą której już raz wygrano, nie można użyć ponownie.

ROZGRYWKA DLA 3-5 GRACZY

W tym trybie kilkoro graczy walczy ze sobą jednocześnie! Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z opisanymi dalej zmianami. W przeciwieństwie do standardowej rozgrywki w *Gwinta* w tym trybie nie ma ograniczeń związanych z liczbą rozgrywanych rund. Rundy dzielą się na tury poszczególnych graczy, którzy zagrywają po 1 karcie. Gracze mogą również spasować. Gracze rozgrywają swoje tury na zmianę, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Runda dobiega końca, gdy wszyscy spasują.

LICZBA PUNKTÓW

WYMAGANYCH DO ZWYCIĘSTWA

3 graczy	4 punkty
4 graczy	5 punktów
5 graczy	6 punktów

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów uzyskiwanych na koniec każdej rundy. Gracz zdobywa punkt za każdego przeciwnika, którego pokonał. Na przykład, jeśli w rozgrywce 4-osobowej gracz będzie mieć **sile** wyższą niż 2 spośród 3 przeciwników,

zdobędzie 2 punkty. Remis nie oznacza wygranej, chyba że 1 z graczy gra frakcją Nilfgaardu (zob. *Zdolności frakcji* str. 9 Instrukcji). Aby wygrać, gracz musi zdobyć o 1 punkt więcej, niż wynosi liczba graczy.

Gracze wyłaniają losowo, który z nich rozpoczyna pierwszą rundę rozgrywki. Każdą kolejną rundę rozpoczyna gracz, który zdobył najwięcej punktów w poprzedniej rundzie.

OBJAŚNIENIE ZDOLNOŚCI

Szpiegostwo	Wybierasz przeciwnika, któremu zagrasz kartę ze zdolnością szpiegostwa.
Pożoga (zdolność jednostki)	Wpływa na każdego przeciwnika osobno.
Nilfgaard (zdolność frakcji)	Jeśli 2 graczy grających frakcją Nilfgaardu zremisuje, oboje otrzymują po 1 punkcie za ten remis.
Królestwa Północy (zdolność frakcji)	Dobierz kartę z talii, jeśli masz wyższą sile niż co najmniej 2 przeciwników.
Scoia'tael (zdolność frakcji)	Jeśli 2 graczy gra frakcją Scoia'tael, należy wyłonić losowo, który z nich wybierze pierwszego gracza.

ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

W tym trybie mierzą się 2 2-osobowe drużyny. Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z opisanymi niżej zmianami:

- ♦ **Gracze z 1 drużyny nie mogą grać tą samą frakcją.**
- ♦ **Można oglądać karty na ręce gracza z tej samej drużyny.**
- ♦ **Gracze z 1 drużyny mają wspólną planszę.**
- ♦ **Gracze z 1 drużyny mają wspólny stos kart odrzuconych i dzielą 2 znaczniki porażki.**
- ♦ **Każda zagrana karta liczy się do siły całkowitej danej armii.**

Gracze rozgrywają tury pojedynczo i naprzemiennie – raz gracz z jednej drużyny, raz gracz z drugiej. **Przykład.** Gracze A1 i A2 stają na polu bitwy przeciw graczom B1 i B2. A1 rozpoczyna. Następnie turę rozgrywa B1, potem A2, a po nim B2. Jeśli gracz spasuje, drugi gracz z jego drużyny może kontynuować rozgrywanie tur. Kolejność tur się nie zmienia. **Przykład.** Jeśli gracz B1 spasuje, gracze rozgrywają tury w następującej kolejności: A1, A2, B2, A1...

OBJAŚNIENIE ZDOLNOŚCI

Wskrzeszenie	Możesz użyć tej zdolności, aby przywrócić jednostkę ze stosu kart odrzuconych swojej drużyny.
Róg dowódcy	Wpływa na wszystkie jednostki drużyny w danym rzędzie.
Manekin do ćwiczeń	Możesz zastąpić tą kartą własną jednostkę albo jednostkę Twojego partnera.
Potwory (zdolność frakcji)	Karta, która zostaje na polu bitwy, musi być kartą z frakcji potworów albo jednostką przeciwnika ze zdolnością szpiegostwa.
Nilfgaard (zdolność frakcji)	Jeśli w obu drużynach jest używana frakcja Nilfgaardu, zdolność tej frakcji nie ma efektu.
Scoia'tael (zdolność frakcji)	Jeśli w obu drużynach jest używana frakcja Scoia'tael, rzut monetą decyduje o tym, który z graczy używających tej frakcji wybierze pierwszego gracza.
Skellige (zdolność frakcji)	Karty przywrócone na pole bitwy ze stosu kart odrzuconych muszą być kartami z frakcji Skellige albo jednostkami przeciwnika ze zdolnością szpiegostwa.

**Emhyr var Emreis: Białe
Płomień Tańczący
na Kurhanach Wrogów**

Blokuje zdolności wszystkich **dowódców**.



TRYB SOLO

Autor: Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierz 1 frakcję dla siebie i 1 frakcję, przeciw której będziesz grać. W tym trybie używa się całej talii frakcji (poza kartami tworzącymi talie poboczne, które nadal należy trzymać osobno). Potasuj talię wirtualnego przeciwnika i umieść ją po drugiej stronie pola bitwy. Usuń ze swojej talii wszystkie karty pogody oprócz kart *Czyste niebo*. Pozostałą część swojej talii potasuj i umieść na wyznaczonym do tego polu. Wybierz swoją **kartę dowódcy** i połóż ją na odpowiednim polu. Potasuj **karty dowódców** przeciwnika i utwórz z nich zakrytą **talię dowódców**. Połóż ją na polu **karty dowódcy** po stronie przeciwnika (będzie z niej korzystał tylko w wariantcie „Dowódcy”). Przygotuj znaczniki porażki jak w standardowej rozgrywce.

ROZGRYWKA

W trakcie rozgrywki obowiązują Cię wszystkie standardowe zasady. Przeciwnik gra według częściowo zmienionych zasad. Rozpocznij od dobrania kart na rękę zgodnie ze standardowymi zasadami.

Przeciwnik nie ma ręki kart i w swojej turze zawsze zagrywa kartę z wierzchu swojej talii. Jeśli zagra kartę pogody, stosuje jej efekt, a potem natychmiast rozgrywa następną turę. Nie ma limitu kart, które przeciwnik może

zagrać w trakcie rozgrywki. Przeciwnik zawsze rozgrywa 1. turę w rundzie. Po każdej Twojej turze on też rozgrywa turę. Jeśli spaszujesz, przeciwnik rozegra swoją ostatnią turę, po czym nastąpi koniec rundy. Przeciwnik zagrywa swoje karty w najkorzystniejszy dla siebie sposób. Gdy spaszujesz i przeciwnik rozegra swoją ostatnią turę, oblicz Wasze wyniki **siły** całkowitej. Przegrany traci znacznik porażki.

WARIANT: BUDOWANIE TALII

Możesz zmierzyć się z przeciwnikiem przy użyciu klasycznego trybu budowania talii. Nie umieszczaj w swojej talii żadnych kart pogody oprócz kart *Czyste niebo*.

WARIANT: DOWÓDCY

Jeśli na koniec rundy będziesz mieć wyższą **siłę** niż przeciwnik, odkryj wierzchnią kartę z **talii dowódców** przeciwnika i zastosuj jej efekt w najkorzystniejszy dla niego sposób. Jeśli nadal masz wyższy wynik, wygrywasz rundę.

OBJAŚNIENIE ZDOLNOŚCI KART PRZECIWNIKA W TRYBIE SOLO



RÓG DOWÓDCY

Umieść w najkorzystniejszym dla przeciwnika rzędzie. Jeśli więcej niż 1 rząd spełnia ten warunek, umieść w rzędzie, w którym jest najwięcej kart.



POŻOGA

Dotyczy tylko Twojej strony pola bitwy.



BRATERSTWO

Przejrzyj talie przeciwnika i odszukaj 1 wskazaną kartę, zagraj ją, a następnie przetasuj talie.



SZPIEGOSTWO

Zagraj po swojej stronie pola bitwy zgodnie ze standardowymi zasadami. Przeciwnik dobiera 2 karty z talii i natychmiast je zagrywa.



ZRĘCZNOŚĆ

Przeciwnik może przesunąć kartę z tą zdolnością do innego rzędu w trakcie rozgrywki, jeśli dzięki efektowi w grze jej nowa pozycja będzie korzystniejsza (np. dzięki efektowi karty pogody albo rogu dowódcy).



WSKRZESZENIE

Wybierz ze stosu kart odrzuconych przeciwnika **kartę jednostki**, która zapewni mu największy wzrost **siły**. Zwróć uwagę na zdolność więzi, karty pogody i róg dowódcy. Nie może to być **karta bohatera**.



MANEKIN DO ĆWICZEŃ

Przeciwnik dobiera kartę i bez podglądania umieszcza ją zakrytą pod *Manekinem do ćwiczeń*. Ta karta zostanie odkryta, a jej zdolność rozpatrzona, na koniec rundy.

OBJAŚNIENIE ZDOLNOŚCI FRAKCJI

KRÓLESTWA
PÓLNOCY



Jeśli przeciwnik gra tą frakcją i wygra rundę, zagrywa 2 karty podczas swojej 1. tury w następnej rundzie.

SCOIA'TAEL



Jeśli grasz tą frakcją, Ty jesteś pierwszym graczem w 1. rundzie i po wygranej rundzie.

OBJAŚNIENIE ZDOLNOŚCI DOWÓDCÓW PRZECIWNIKA



POTWORY

Eredin Bréacc Glas:
Władca Tir ná Lia

Przeciwnik dobiera kartę i natychmiast ją zagrywa.

Eredin Bréacc Glas: Dowódca
Król Dzikiego Gonu

Przeciwnik odszukuje w swojej talii pierwszą kartę pogody i natychmiast ją zgrywa, a następnie tasuje talię.

Eredin Bréacc Glas:
Zabójca Auberona

Przeciwnik odszukuje w swoim stosie kart odrzuconych kartę, która zapewni mu największą korzyść, i natychmiast ją zagrywa. Nie może to być **karta bohatera**.



NILFGAARD

Emhyr var Emreis:
Najeźdźca Północy

Przeciwnik przywraca losową **kartę jednostki** ze swojego stosu kart odrzuconych. Nie może to być **karta bohatera**.

Emhyr var Emreis:
Cesarz Nilfgaardu

Odrzucasz dowolną kartę z ręki.

Emhyr var Emreis:
Pan Południa

Przeciwnik odszukuje w Twoim stosie kart odrzuconych kartę, która zapewni mu największą korzyść, i natychmiast ją zagrywa.

Emhyr var Emreis:
Biały Płomień Tańczący
na Kurhanach Wrogów

Przeciwnik blokuje zdolność Twojego **dowódcy** do końca gry.



SCOIA'TAEL

Francesca Findabair:
Stokrotka z Dolin

Przeciwnik dobiera kartę i natychmiast ją zagrywa.

Francesca Findabair:
Nadzieja Dol Blathanna

Przeciwnik dodaje do swojej **sily** 1 za każdą posiadaną na polu bitwy **jednostkę** ze zdolnością zręczności.



SKELLIGE

Arnjolf: Ojcobójca

Przeciwnik odszukuje w swojej talii **jednostkę** ze zdolnością więzi, która zapewni mu największy wzrost **sily**, i natychmiast ją zagrywa, a następnie tasuje swoją talię.

Harald an Craite:
Harald Chromy

Przeciwnik odszukuje w swojej talii **kartę specjalną** *Mardroeme* i natychmiast ją zagrywa do rzędu, w którym zapewni mu największy wzrost **sily**.

Król Bran:
Władca Skellige

Jednostki przeciwnika tracą tylko połowę **sily** pod wpływem efektów kart pogody.



CD PROJEKT RED®