



THE
WITCHER
WILD HUNT

GWENT

LEGENDARUL JOC DE CĂRȚI

REGULAMENT

CUPRINS

Abilități de facțiune.....p.16	Joacă o carte de unitate.....p.10
Abilitățile cărților de unitate.....p.17	Joacă o carte de vreme.....p.11
Abilitățile cărților de vreme.....p.18	Joacă o carte specială.....p.11
Abilitățile cărților speciale.....p.18	Joacă o carte.....p.10
Activează-ți liderul.....p.12	Modul 2 vs 2.....p.21, 22
Alcătuirea unui pachet.....p.16	Modul avansat.....p.19
Anexă.....p.14, 15	Modul luptă la liber.....p.23
Cărți de lider.....p.7	Modul turneu.....p.20
Cărți de unitate.....p.7	Moduri de joc.....p.19
Cărți speciale.....p.8	Pachet auxiliar.....p.8
Clarificări pentru abilitățip.25-27	Pachete de start.....p.5
Componente.....p.4	Pasează.....p.12
Cursul jocului.....p.9	Pregătirea jocului solo.....p.24
Desfășurarea jocului solo.....p.24, 25	Pregătirea jocului.....p.4
Desfășurarea turei.....p.10	Regula de aur.....p.8
Efecte continue.....p.11	Sfârșitul partidei.....p.13
Efecte multiple.....p.11	Sfârșitul rundei.....p.13
Evidența punctajului.....p.9	Structura tablei.....p.6

Pentru cele mai recente noutăți despre Gwent și întrebări frecvente actualizate, vizitează:

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





CE ZICI DE O PARTIDĂ DE GWENT?

GWENT este un joc de dueluri cu cărți în care două armate se ciocnesc pe câmpul de luptă. A apărut inițial ca un minijoc în *The Witcher 3: Wild Hunt*, iar acum sosește în această ediție specială pentru a marca a 10-a aniversare a jocului video. Fie ca cel mai bun strateg să câștige!

INTRODUCERE

Pentru a juca o partidă de Gwent, doi jucători se așază la masă, fiecare cu un pachet de cărți pe care și l-a alcătuit în prealabil. Un joc durează cel mult trei runde. În fiecare rundă, jucătorii joacă din mână cărți pe câmpul de luptă, într-unul dintre cele trei rânduri disponibile: luptă de aproape, la distanță și asediu.

Când ambii jucători își pasează tura, se calculează puterea totală, iar jucătorul cu valoarea mai mare câștigă runda respectivă. Primul jucător care câștigă două runde devine câștigătorul partidei.

Una dintre particularitățile jocului Gwent este că cele 10 cărți trase la începutul partidei trebuie să ajungă pentru întreaga bătălie. În afara unor situații speciale, nu se mai trag cărți noi nici în timpul rundelor, nici între runde, ceea ce înseamnă că trebuie să-ți alegi cu grijă momentele în care le joci.

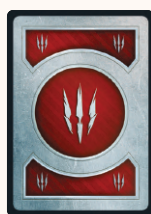
COMPONENTE



85
CĂRȚI
NILFGAARD



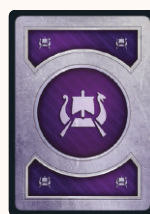
85
CĂRȚI REGATELE
NORDULUI



89
CĂRȚI
MONȘTRI



86
CĂRȚI
SCOIA'TAEL



91
CĂRȚI
SKELLIGE



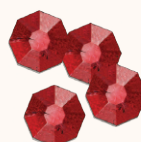
1
TABLĂ DE
PUNCTAJ



4
MARCATOARE DE
PUNCTAJ

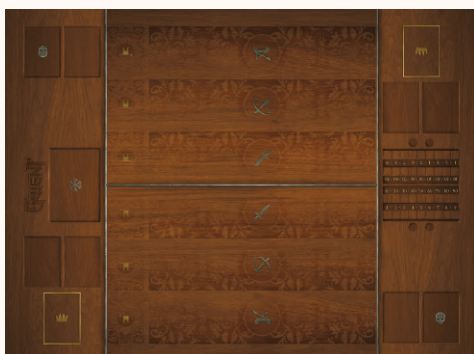


1 BAN



4
JETOANE
DE NESTEMATĂ

1 TABLĂ DE JOC



1 REGULAMENT



10
CĂRȚI DE AJUTOR

PREGĂTIREA JOCULUI

Alege o facțiune și alcătuiește-ți un pachet în care toate cărțile să fie de culoarea facțiunii alese. Fiecare facțiune încurajează un stil de joc specific. Pentru primele partide recomandăm să joci cu unul dintre pachetele de start. După ce te familiarizezi cu jocul, îți poți alcătui propriul pachet, respectând regulile de la pagina 16.

PACHETE DE START

Pentru a alcătui un pachet de start pentru o facțiune, găsește toate cărțile din acea facțiune care au o stea albă în colțul din stânga, jos. Dacă joci cu pachetul de start Skellige, vei avea nevoie și de cărțile cu stea neagră pentru pachetul auxiliar (vezi Pachet auxiliar, p.8).

Temele principale ale fiecărei facțiuni sunt descrise mai jos.

MONSTERS



Facțiunea Monștri se bazează în mare măsură pe abilitatea „Mobilizare”, care permite invocarea rapidă a unor grupuri de monștri pe câmpul de luptă.

NILFGAARD



Facțiunea Nilfgaard are multe cărți „Spion” și „Medic”, care folosesc tactici subtile pentru a obține un avantaj de cărți față de adversar.

REGATELE NORDICE



Facțiunea Regatele Nordice are multe unități cu „Legătură strânsă”, puterea cărora crește atunci când sunt jucate împreună.

SCOIA'TAEL



Facțiunea Scoia'tael include numeroase cărți abilitatea „Agil”, care oferă flexibilitate între rândurile de luptă de aproape și la distanță.

SKELLIGE



Facțiunea Skellige are „Berserkeri”, care își dezlănțuie natura monstruoasă pentru a se transforma în cărți mai puternice.

Scoate din pachet cartea de lider, identificată prin simbolul facțiunii în colțul din stânga, sus. Restul cărților formează pachetul cu care vei juca. Ia, de asemenea, două cărți de ajutor: una cu efectele cărților speciale pe o parte și ale celor de vreme pe cealaltă, și una specifică facțiunii tale. În partea de sus a cărții de facțiune găsești abilitatea specifică a facțiunii alese, care se aplică pe toată durata jocului. Citește-o cu atenție și folosește-o în avantajul tău.

STRUCTURA TABLEI



- | | | |
|------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| 1 TEANC DE DECARTARE | 5 RÂND DE ASEDIU | 9 CARTE DE AJUTOR 1 |
| 2 PACHET | 6 CORNUL COMANDANTULUI | 10 CARTE DE AJUTOR 2 |
| 3 RÂND DE LUPTĂ DE APROAPE | 7 PISTĂ DE PUNCTAJ | 11 CARTE DE LIDER |
| 4 RÂND DE LUPTĂ LA DISTANȚĂ | 8 JETOANE DE NESTEMATĂ | 12 CĂRȚI DE VREME |

Fă următoarele:

- Așază cartea de lider în partea din stânga, jos, a zonei tale de joc.
- Așază cele două cărți de ajutor deasupra cărții de lider.
- Așază 2 jetoane de nestemată pe partea ta, sub pista de punctaj și 2 jetoane de punctaj în apropiere.
- Amestecă pachetul tău și așază-l în partea din dreapta, jos, lăsând spațiu lângă el pentru teancul de decartare.

Dacă cineva joacă cu Scoia'tael atunci acea persoană decide cine începe jocul, altfel dați cu banul pentru a decide primul jucător.

Trage 10 cărți din pachetul personal. Poți, dar nu ești obligat, să decartezi, carte cu carte, cel mult 2 cărți din mână pentru a trage același număr de cărți din pachet. După ce ai înlocuit cărțile decartate, pune-le pe acestea din urmă înapoi în pachet și amestecă pachetu.

Aceste 10 cărți vor fi mâna ta pentru tot restul jocului.

CĂRȚI DE LIDER

Ai o singură carte de lider, aleasă înainte de bătălie și așezată cu fața în sus aproape de câmpul de luptă. Liderii nu fac parte din pachetul tău.



Simbolul facțiunii ce apare în colțul din stânga, sus, indică din ce facțiune face parte liderul.



Fiecare lider are o abilitate specială, care poate fi pasivă sau activă. Abilitățile pasive sunt indicate prin simbolul (P), iar efectul lor se aplică pe toată durata partidei. În caz contrar, abilitatea este activă și poate fi folosită o singură dată în timpul partidei (întoarce cartea după utilizare).

CĂRȚI DE UNITATE



Cărțile de unitate sunt cele mai des întâlnite cărți din pachetul tău. Când le joci pe câmpul de luptă, puterea lor (valoarea ce apare în colțul din stânga, sus) se adaugă la punctajul tău total, ajutându-te să câștigi runda.

Sub această valoare se află un simbol care indică rândul/rândurile câmpului de luptă în care poate fi jucată cartea.

Mai jos se află abilitățile sale speciale (dacă există), explicate pe cărțile de ajutor. Aceste abilități se execută imediat după ce cartea este jucată pe câmpul de luptă.



Unele cărți de unitate sunt eroi. Acestea au cuvântul „Erou” scris deasupra numelor și un chenar decorativ în jurul valorii de putere.

Eroii sunt singurele cărți care nu sunt afectate de nicio abilitate specială (inclusiv abilități de pe cărți speciale, cărți de unitate, cărți de lider sau abilități de facțiune).

CĂRȚI SPECIALE

Toate celelalte cărți sunt cărți speciale, ex. Momeală, Pârjol, cărți de vreme etc. Acestea nu au o putere proprie, dar au în schimb abilități care pot, de exemplu, modifica puterea unităților aflate deja pe câmpul de luptă.

Abilitățile cărților speciale, reprezentate prin simbolul ce apare în colțul din stânga, sus, sunt descrise pe cărțile de ajutor. Abilitățile cărților speciale se execută imediat după ce cartea este jucată.



PACHET AUXILIAR

Unele cărți, cum ar fi „Berserker” din facțiunea Skellige, se pot transforma sau pot invoca alte cărți. Aceste cărți nu sunt incluse în pachetul inițial, ci trebuie păstrate în pachetul auxiliar, lângă zona de joc, până când sunt necesare.

REGULA DE AUR

Ori de câte ori textul unei cărți contrazice regulile din acest regulament, cartea are prioritate.

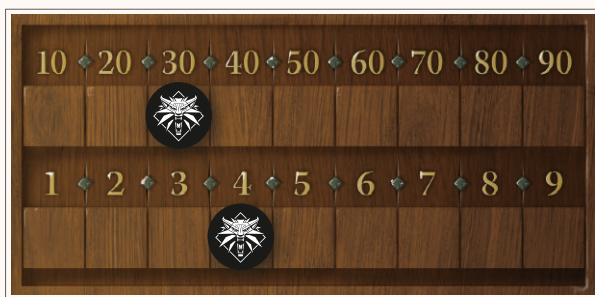
CURSUL JOCULUI

O partidă de Gwent se desfășoară pe parcursul a două sau trei runde. În fiecare rundă, tu și adversarul tău jucați pe rând până când amândoi pasați, moment în care runda se încheie. Calculează puterea totală a tuturor unităților tale de pe câmpul de luptă. Dacă ai o putere totală mai mare decât cea a adversarului tău, câștigi runda, iar adversarul își elimină din joc unul dintre jetoanele sale de nestemată. Scopul tău este să-ți forțezi adversarul să-și elimine ambele jetoane de nestemată, fiindcă primul jucător care câștigă două runde, devine câștigătorul partidei.

În afara celor 10 cărți cu care începi, vei trage cărți noi doar dacă joci o abilitate specială care îți permite acest lucru. Alege cu grijă când să joci o carte și când să pasezi, păstrându-ți cărțile pentru runda/rundele următoare.

EVIDENȚA PUNCTAJULUI

Ajustează pozițiile marcatoarelor de punctaj pe pista de punctaj pentru a ține evidența puterii tale totale. Folosește un marcator pe rândul de sus pentru a indica zecile și unul pe rândul de jos pentru a indica unitățile. Dacă punctajul ajunge la 100, întoarce marcatoarele pe fața cu 100 și continuă să ții evidența astfel.



În acest exemplu ai o putere de 34. Puterea totală se poate calcula în orice moment al jocului. Vezi pagina 14 pentru câteva exemple.

DESFĂȘURAREA TUREI

În тура ta alege una dintre următoarele opțiuni:

- ♦ Joacă o carte
- ♦ Activează-ți liderul
- ♦ Pasează

JOACĂ O CARTE

Alege din mână o carte de unitate sau una specială pe care să o joci.

UNITĂȚI



Unitățile (inclusiv eroii) se joacă pe partea ta a câmpului de luptă și trebuie așezate pe rândul corespunzător simbolului lor de rând (♠ ♣ ♠ ♣). De fiecare dată când joci o unitate, ajustează-ți puterea totală pentru a reflecta noua sa valoare. Nu există limită superioară pentru numărul de cărți ce pot fi jucate pe fiecare rând.

Pe lângă valoarea de putere, multe unități au abilități care trebuie executate atunci când cartea este jucată. Toate efectele cărților trebuie aplicate dacă este posibil. Aceste abilități sunt explicate în anexă, la finalul acestui regulament.

CĂRȚI SPECIALE

Unele cărți speciale (Cornul comandantului, Momeală, Mardroeme) se joacă pe un anumit rând al câmpului de luptă, altele (Pârjol, Vreme senină) trebuie activate și apoi decartate, iar cărțile de vreme (în afară de Vreme senină) se joacă în zona cărților de vreme. Deși cărțile speciale nu au o valoare de putere proprie, ele conțin abilități care trebuie executate atunci când cartea este jucată (vezi anexa).

CĂRȚI DE VREME

Cărțile de vreme pot avea un impact major asupra jocului, producând efecte care setează la 1 puterea tuturor unităților de pe unul sau mai multe rânduri. Cărțile de vreme se așază lângă câmpul de luptă și afectează ambii jucători.

Pot exista mai multe cărți de vreme în joc în același timp. Ele sunt eliminate la sfârșitul rundei sau atunci când se joacă o carte Vreme senină.



EFECTE CONTINUE

Efectul cărților de vreme, Legătură strânsă, Impuls de moral, Cornul comandantului și Mardroeme rămân active atât timp cât cartea se află pe câmpul de luptă.

EFECTE MULTIPLE

Dacă există mai multe efecte care modifică puterea unei unități, aplică-le în următoarea ordine: mai întâi cartea de vreme, apoi Legătură strânsă, urmat de Impuls de moral iar la final Cornul comandantului.

ACTIVEAZĂ-ȚI LIDERUL



Dacă liderul tău are o abilitate activă (una fără simbolul **(P)**), o poți activa în tura ta în loc să joci o carte. Execută efectul liderului, apoi întoarce cartea cu fața în jos, indicând astfel că a fost folosită.

Notă: Unii lideri produc un efect similar cu Cornul comandantului (dublând puterea tuturor unităților non-erou de pe un anumit rând, pe parcursul acelei runde); este recomandat să așezi până la sfârșitul rundeii cartea de lider lângă rândul respectiv pentru a indica acest lucru.

PASEAZĂ

Odată ce pasezi, nu mai participi la joc în runda respectivă. Adversarul tău poate continua să joace câte ture dorește, până când pasează și el.



SFÂRȘITUL RUNDEI

După ce amândoi ați pasat, verifică dacă valorile de putere de pe pista de punctaj sunt corecte. Jucătorul cu puterea totală mai mică pierde runda și își elimină un jeton de nestemată de pe partea sa a pistei de punctaj. Dacă aveți putere egală, eliminați fiecare câte un jeton de nestemată.

Eliminați de pe câmpul de luptă toate cărțile (inclusiv cele de vreme) și așezați-le în teancul de decartare al jucătorului care le controlează în acel moment (adică pe partea căruia se află). Dacă partida nu s-a încheiat, câștigătorul runde începe runda următoare. Dacă prima rundă se termină la egalitate, jucătorul care a început prima rundă începe din nou.

Notă: Cărțile din teancurile de decartare trebuie ținute cu fața în sus.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Partida se încheie atunci când un jucător nu mai are jetoane de nestemată; adversarul său (jucătorul care mai are cel puțin un jeton de nestemată) câștigă partida. Dacă vă pierdeți ultimul jeton de nestemată concomitent, partida se încheie la egalitate.

ANEXĂ

EVIDENȚA PUNCTAJULUI

În oricare moment al jocului poți verifica dacă poziția marcatoarelor de punctaj este corectă, calculând valoarea actuală a puterii tale de pe câmpul de luptă. Ordinea în care se rezolvă efectele care pot modifica puterea unei unități este următoarea:

1. Carte de vreme
2. Legătură strânsă
3. Impuls de moral
4. Cornul comandantului
(sau abilitatea unui lider cu același efect).



De exemplu, în prima ta tură, joci un Emisar tânăr. Puterea ta totală este acum 5.



În următoarea tură, joci un al doilea Emisar tânăr. Conform abilității Legătură strânsă puterea fiecărei unități se multiplică în funcție de numărul de unități cu același nume. Astfel, fiecare Emisar tânăr are acum 10 putere, iar puterea ta totală devine 20.



În a treia tură, joci Cornul comandantului pe rândul de luptă de aproape. Acesta dublează puterea tuturor unităților non-erou și se aplică ultima. Fiecare Emisar tânăr are acum 20 putere, iar totalul tău ajunge la 40.



În a patra ta tură, joci Olgierd von Everec, așezându-l pe rândul de luptă de aproape, alături de cărțile Emisar tânăr. Olgierd are 6 putere, iar abilitatea sa Impuls de moral crește cu 1 puterea tuturor celorlalte unități de pe rândul său. Astfel, puterea fiecărui Emisar tânăr crește la 11, apoi este dublată la 22 de Cornul comandantului. Puterea lui Olgierd este de asemenea dublată la 12, iar puterea ta totală ajunge la 56.



În tura următoare a adversarului, acesta joacă cartea de vreme Ger năprasnic, reducând la 1 puterea tuturor unităților de pe rândul de luptă de aproape (de pe ambele părți ale câmpului de luptă). Efectele de vreme se aplică primele, astfel că fiecare unitate are o putere de bază de 1. Legătura strânsă face ca cărțile Emisar tânăr să ajungă la 2 fiecare, apoi Impulsul de moral al lui Olgierd le crește puterea la câte 3, iar Cornul comandantului o dublează la câte 6. Puterea lui Olgierd este 1, dublată la 2 de Cornul comandantului. Puterea ta totală este 14.



Nu vrei să pasezi încă, așadar joci eroul Letho din Gulet, care are 10 putere. Eroii nu sunt afectați de abilități cum ar fi Ger năprasnic, Impuls de moral sau Cornul comandantului. Prin urmare, acesta adaugă pur și simplu 10 la puterea ta, ducând totalul la 24.

ALCĂTUIREA UNUI PACHET

După ce te familiarizezi cu jocul, poți începe să-ți alcătuiești propriile pachete. Toate cărțile dintr-un pachet trebuie să aparțină aceleiași facțiuni și se aplică următoarele reguli:

Un pachet trebuie să conțină:

- ♦ **exact 1 carte de lider**
- ♦ **minimum 22 de cărți de unitate**
- ♦ **maximum 10 cărți speciale**

Pentru mai multe detalii despre alcătuirea avansată a pachetelor și modul turneu, consultă secțiunea Moduri de joc de la pagina 19.

ABILITĂȚI DE FACȚIUNE

	MONȘTRI	La sfârșitul fiecărei runde, amestecă toate cărțile tale de unitate non-erou de pe câmpul de luptă și trage una la întâmplare. Așază acea unitate înapoi pe câmpul de luptă pentru runda următoare, și decartează toate celelalte unități.
	NILFGAARD	Dacă runda se termină la egalitate, câștigi runda.
	REGATELE NORDICE	De fiecare dată când câștigi o rundă, trage 1 carte din pachetul tău.
	SCOIA'TAEL	Decizi cine începe jocul.
	SKELLIGE	La începutul rundei a treia, amestecă-ți teancul de decartare și trage la întâmplare 2 cărți de unitate non-erou. Joacă aceste unități pe câmpul de luptă și execută-le efectele.

ABILITĂȚILE CĂRȚILOR DE UNITATE

	AGIL	Poți juca această unitate fie pe rândul de luptă de aproape, fie pe cel de luptă la distanță. Odată așezată, cartea nu poate fi mutată.
	CORNUL COMANDANTULUI	Dublează puterea tuturor celorlalte unități non-erou de pe rândul acestei cărți. Doar un efect de acest fel poate fi aplicat pe fiecare rând și nu poate fi combinat cu cartea specială Cornul comandantului (sau cu abilități de lider cu același efect).
	MEDIC	Alege o carte de unitate non-erou din teancul tău de decartare și joacă-o imediat.
	IMPULS DE MORAL	Adaugă câte 1 putere tuturor celorlalte unități non-erou de pe rând.
	MOBILIZARE	Când joci această carte, caută în mâna și în pachetul tău toate cărțile specificate și joacă-le imediat. Apoi amestecă pachetul.
	LEGĂTURĂ STRÂNSĂ	Multiplică puterea acestei unități cu numărul de unități aliate ce poartă același nume.
	PÂRJOL	Dacă adversarul are o putere totală de 10 sau mai mult pe rândul opus acestei cărți, unitatea sau unitățile sale non-erou cu cea mai mare putere sunt trimise în teancul de decartare.
	SPION	Joacă această carte pe partea adversarului (puterea ei se adaugă la punctajul adversarului). Trage 2 cărți din pachetul tău.
	INVOCARE	Când această carte este decartată de pe câmpul de luptă în orice mod (inclusiv la sfârșitul runde), ia cartea specificată din pachetul auxiliar și joacă-o imediat pe câmpul de luptă.
	BERSERKER	Această abilitate se declanșează doar când un efect Mardroeme este jucat pe rândul său: elimină această carte din joc și joacă imediat cartea specificată din pachetul auxiliar.
	MARDROEME	Așază-o pe un rând de luptă. Activează abilitățile Berserker ale tuturor cărților de pe acel rând, precum și cele ale cărților jucate ulterior pe acel rând în runda curentă.

ABILITĂȚILE CĂRȚILOR SPECIALE



CORNUL COMANDANTULUI

Dublează puterea tuturor unităților non-erou de pe rândul său. Doar unul poate fi jucat pe fiecare rând și nu poate fi combinat cu abilități de lider cu același efect.



MOMEALĂ

Alege o unitate non-erou de pe partea ta a câmpului de luptă și ia-o înapoi în mână, apoi așază Momeala pe câmpul de luptă în locul acesteia.



MARDROEME

Așaz-o pe un rând de luptă. Activează abilitățile Berserker ale tuturor cărților de pe acel rând, precum și cele ale cărților jucate ulterior pe acel rând în runda curentă.



PÂRJOL

Trimite în teancul de decartare cele mai puternice unități non-erou de pe întreg câmpul de luptă (pe părțile ambilor jucători). Decartează-o după utilizare.

ABILITĂȚILE CĂRȚILOR DE UREME



GER NĂPRASNIC

Așaz-o cu fața în sus în zona cărților de vreme. Setează la 1 puterea tuturor unităților ♠ ale ambilor jucători.



CEAȚĂ DE NEPĂTRUNS

Așaz-o cu fața în sus în zona cărților de vreme. Setează la 1 puterea tuturor unităților ♠ ale ambilor jucători.



PLOAIE TORENȚIALĂ

Așaz-o cu fața în sus în zona cărților de vreme. Setează la 1 puterea tuturor unităților ♠ ale ambilor jucători.



FURTUNĂ SKELLIGE

Așaz-o cu fața în sus în zona cărților de vreme. Setează la 1 puterea tuturor unităților ♠ și ♣ ale ambilor jucători.



VREME SENINĂ

Decartează-o după utilizare. Decartează toate cărțile de vreme aflate pe câmpul de luptă. Efectele acestora sunt anulate.



MODURI DE JOC

În orice mod de joc, pentru o experiență mai plăcută, este recomandat ca fiecare jucător să aibă propria sa copie de Gwent, pentru a putea folosi pachete diferite. Anumite moduri de joc îți permit să joci cu același pachet ca adversarul tău, dar nici în aceste cazuri nu poți adăuga cărți suplimentare și nici nu poți include mai multe copii ale unei cărți decât cele disponibile în jocul de bază.

MODUL AVANSAT

În acest mod de joc există mai multe restricții privind alcătuirea pachetului. Acest lucru oferă un joc mai echilibrat între diferite pachete și jucători.

Un pachet trebuie să conțină:

- ♦ **exact 1 carte de lider**
- ♦ **minimum 22 de cărți de unitate**
- ♦ **maximum 5 cărți speciale**
- ♦ **maximum 2 cărți Spion**
- ♦ **maximum 2 cărți Medic**

Puterea totală a tuturor **unităților** dintr-un pachet nu poate depăși **130**.

Notă: Cărțile din pachetul auxiliar nu se iau în calcul la puterea totală.

MODUL TURNEU

În modul turneu, trebuie să-ți dovedești abilitățile jucând cu mai multe pachete.

Alcătuiește trei pachete separate, fiecare dintr-o facțiune diferită.

Același **erou** nu poate fi inclus în mai multe pachete.

Un pachet trebuie să conțină:

- ◆ **exact 1 carte de lider**
- ◆ **minimum 22 de cărți de unitate**
- ◆ **maximum 5 cărți speciale**
- ◆ **maximum 2 cărți Spion**
- ◆ **maximum 2 cărți Medic**

Puterea totală a tuturor **unităților** dintr-un pachet nu poate depăși **130**.

Pentru a câștiga turneul, trebuie să câștigi două din trei partide. Dați cu banul înainte de prima partidă pentru a decide cine își alege primul pachetul. Pentru a doua și a treia partidă, câștigătorul partidei precedente trebuie să aleagă un pachet nou (un pachet câștigător nu poate fi folosit de două ori). Jucătorul care a pierdut partida precedentă alege apoi dacă își păstrează pachetul sau alege unul diferit.

MODUL 2 VS 2

Ți-ai dorit vreodată să poți juca Gwent cu un coechipier? În modul 2 vs 2 e posibil. Fă echipă cu un alt jucător și înfruntă doi adversari.



În acest exemplu de mod 2 vs 2 echipa de sus joacă cu facțiunea Monștri și Regatele Nordice iar cea de jos joacă cu Nilfgaard și Scoia'tael.

Există câteva diferențe atunci când joci în echipă:

- ♦ **Coechipierul tău nu poate juca aceeași facțiune ca tine.**
- ♦ **Împărțiți aceeași armată pe tablă.**
- ♦ **Împărțiți, de asemenea, același teanc de decartare și aceleași jetoane de nestemată.**
- ♦ **Poți consulta mâna coechipierului, și puteți planifica împreună combinații strategice.**
- ♦ **Fiecare carte jucată se adaugă la puterea totală a echipei voastre.**

În timpul jocului, echipele își joacă turele în mod alternativ, iar în fiecare echipă joacă pe rând câte un jucător. De exemplu, dacă A1 și A2 formează o echipă împotriva lui B1 și B2, atunci jucătorii joacă în următoarea ordine: A1, B1, A2, B2. Dacă un jucător pasează, colegul său poate continua să joace.

DESFĂȘURAREA TURELOR



ECHIPA A dă cu banul și începe. Coechipierii decid ca **A1** să joace primul.

Urmează **ECHIPA B**. Coechipierii decid ca **B1** să joace primul.

În următoare tură a **ECHIPEI A**, joacă **A2**.

În următoare tură a **ECHIPEI B**, joacă **B2**.

Această ordine trebuie respectată până când toți jucătorii au pasat.

Unele abilități sunt folosite diferit în acest mod.

Medic:

Îl poți folosi pentru a readuce în joc o unitate din teancul de decartare al echipei tale (oricare dintre facțiunile voastre).

Cornul comandantului:

Afectează toate unitățile echipei de pe rând.

Momeală:

Poate ținti o unitate jucată de tine sau de coechipierul tău.

Abilitate Monștri:

Cartea care rămâne în joc trebuie să fie o carte Monștri sau un spion inamic.

Abilitate Nilfgaard:

Dacă ambele echipe folosesc facțiunea Nilfgaard, această abilitate nu are efect.

Abilitate Scoia'tael:

Dacă ambele echipe folosesc facțiunea Scoia'tael, jucătorii Scoia'tael dau cu banul pentru a decide cine alege jucătorul care începe.

Abilitate Skellige:

Cărțile readuse în joc trebuie să fie cărți Skellige sau spioni inamici.

Emhyr var Emreis Flacăra albă:

Anulează toate abilitățile de lider.

MODUL LUPȚĂ LA LIBER (3-5 JUCĂTORI)

Se aplică toate regulile standard, cu următoarele clarificări pentru abilități:

Spion: Tu alegi adversarul care primește cartea spion.

Pârjol din partea unității: Afectează fiecare inamic în mod individual.

Nilfgaard: Dacă 2 jucători folosesc facțiunea Nilfgaard și termină la egalitate, aceștia obțin locul cel mai bun.

Scoia'tael: Dacă 2 jucători folosesc facțiunea Scoia'tael, dați cu banul pentru a decide cine alege jucătorul care începe.

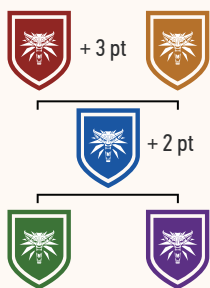
Regatele Nordice: Dacă ai un punctaj mai mare decât cel puțin 2 adversari, tragi o carte.

Pentru a câștiga în acest mod, trebuie să obții cu 1 punct mai mult decât numărul total de jucători. Primești câte 1 punct pentru fiecare jucător pe care îl învingi la sfârșitul unei runde. În caz de egalitate, jucătorii în cauză primesc un număr de puncte egal cu numărul de adversari învinși. Cu toate astea, egalitățile nu sunt considerate victorii (cu excepția cazului facțiunii Nilfgaard).

Dacă partida nu s-a încheiat, jucătorul care a câștigat cele mai multe puncte în runda precedentă începe noua rundă.

În modul luptă liberă, nu e necesară tabla pentru 2 jucători. Folosiți hârtie și creion pentru a ține evidența punctelor.

Puncte câștigate



În acest exemplu, un jucător trebuie să ajungă la 6 puncte pentru a câștiga partida (5 jucători + 1).

Albastru a învins 2 jucători în această rundă, așadar primește 2 puncte.

Roșu și galben termină runda la egalitate, învingând alți 3 jucători, așadar amândoi primesc câte 3 puncte.

Dacă se află la egalitate în ultima rundă, calificându-se pentru locul I (6 puncte), vor ajunge pe locul II, fiindcă egalitățile nu se consideră victorii.

GWENT SOLO

de Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

PREGĂTIREA JOCULUI

Pentru a pregăti un joc solo de Gwent, alege o facțiune pentru tine și o altă facțiune ca adversar. Spre deosebire de celelalte moduri de joc, atât tu, cât și adversarul veți folosi întregul pachet al facțiunii respective, cu excepțiile obișnuite precum Forță de apărare bovină și pachetul auxiliar Skellige. Elimină din pachetul tău toate cărțile de vreme, cu excepția celor de Vreme senină.



Așază pachetul facțiunii adverse pe partea opusă a câmpului de luptă, iar pe al tău lângă tine. Alege-ți liderul, iar pentru adversar amestecă liderii și formează un teanc de lideri cu fața în jos, lângă pachetul său.

Notă: Poți juca acest mod și folosind regulile standard de alcătuire a pachetului, dar cărțile de vreme nu pot face parte din pachet.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

În jocul solo se aplică toate regulile standard pentru tine, dar adversarul va devia uneori de la acestea (vezi mai jos). Jocul începe ca de obicei: tragi 10 cărți din care poți decarta cel mult 2, înlocuindu-le una câte una, apoi amesteci în pachet cărțile decartate.

Adversarul tău începe întotdeauna runda (cu excepția cazului în care joci cu Scoia'tael, vezi pagina 26) și vă jucați turele în mod alternativ. În fiecare tură a adversarului, acesta joacă cartea de deasupra pachetului său: dacă este o carte de unitate, o joacă și tura se încheie; dacă este o carte de vreme, aplică efectele acesteia, apoi joacă încă o carte (atenție: adversarul nu primește o tură suplimentară, ci doar joacă o carte în plus).

Asigură-te că adversarul joacă fiecare carte în cel mai eficient mod posibil. Dacă pasezi, adversarul mai joacă o ultimă tură, apoi pasează și el. Determină cine a câștigat runda.

URIANTĂ LIDER

La finalul unei runde, când calculezi puterea totală, dacă totalul tău este mai mare decât cel al adversarului, dezvăluie cartea de deasupra teancului de lideri al adversarului și aplică efectul acesteia. Dacă puterea ta totală este în continuare mai mare, câștigi runda.

CLARIFICĂRI PENTRU ABILITĂȚILE CĂRȚILOR ADVERSARULUI

	CORNUL COMANDANTULUI	Așaz-o pe rândul optim. În caz de egalitate, așaz-o pe rândul cu cele mai multe cărți. Dacă egalitatea persistă, alege după plac.
	PÂRJOL	Se aplică doar pe partea ta a câmpului de luptă.
	MOBILIZARE	Caută din pachet prima carte specificată, joac-o, apoi amestecă pachetul.
	SPION	Așază cartea pe partea ta ca de obicei. Adversarul trage imediat 2 cărți și le joacă.
	AGIL	În tura adversarului, o carte cu această abilitate își schimbă poziția dacă în urma unui efect (precum o carte de vreme sau Cornul comandantului) o altă poziție devine mai avantajoasă.
	MEDIC	Ia din teancul de decartare al adversarului cartea de unitate non-erou care adaugă cea mai mare putere . Ia în considerare Legătura strânsă, cărțile de vreme și efectele cărții Cornul comandantului.
	MOMEALĂ	Momeala nu înlocuiește o carte. În schimb, fără să o privești, așază cartea de deasupra pachetului adversarului sub Momeală. La sfârșitul runde (când Momeala este decartată), întoarce cartea de dedesubt cu fața în sus și tratează-o ca și cum tocmai a fost jucată.

CLARIFICĂRI PENTRU ABILITĂȚILE DE FACȚIUNE

**REGATELE
NORDICE**



Dacă adversarul câștigă o rundă cu Regatele Nordice, joacă o a doua carte în prima sa tură din runda următoare.

SCOIA'TAEL



Dacă joci cu Scoia'tael, începi prima rundă. Dacă câștigi o rundă, începi și runda următoare.

CLARIFICĂRI PENTRU ABILITĂȚILE LIDERILOR ADVERSARULUI



MONȘTRI

Eredin De moarte Aducătorul

Trage o carte din pachetul Monștri și joacă-o imediat.

**Eredin Comandant
al Călăreților Roșii**

Caută în pachetul Monștri prima carte de vreme și joacă-o imediat. Apoi amestecă pachetul Monștri.

**Eredin De lumi
Distrugătorul**

Caută în teancul de decartare Monștri o carte non-erou care îi oferă cel mai mare avantaj, apoi joacă-o și aplică efectele.



NILFGAARD

**Emhyr var Emreis
Cotropitorul Nordului**

Alege la întâmplare o carte non-erou din teancul de decartare Nilfgaard și joacă-o imediat.

**Emhyr var Emreis
Împăratul Nilfgaardului**

Decartează o carte la alegere din mâna ta.

**Emhyr var Emreis
Cel neînduplecat**

Alege o carte din teancul tău de decartare care îi oferă adversarului cel mai mare avantaj și joacă-o pe partea lui.

**Emhyr var Emreis
Flacăra albă**

Liderul tău își pierde abilitatea pentru restul jocului.



SCOIA'TAEL

Francesca Findabair
Margareta din Vale

Când este dezvăluită, adversarul trage prima carte de deasupra pachetului său și o joacă.

Francesca Findabair
Speranța celor Aen Seidhe

Fiecare **carte de unitate** cu abilitatea Agil controlată de adversar primește +1 **putere**.



SKELLIGE

Arnjolf Paricidul

Caută în pachetul Skellige prima carte de unitate „Legătură strânsă” care oferă cea mai mare creștere de **putere** și joacă-o pe partea adversarului. Apoi amestecă pachetul Skellige.

Harald an Craite
cel schilod

Caută în pachetul Skellige prima carte Mardroeme și joacă-o imediat pe rândul adversarului care îi oferă cea mai mare creștere de **putere**. Apoi amestecă pachetul Skellige.

Regele Bran

Unitățile Skellige doar își înjumătățesc **puterea** din cauza efectelor cărților de vreme (rotunjită în jos).



ECHIPA



Design: CD PROJEKT RED, Rafał Jaki, Damien Monnier

Dezvoltare: No Loading Games team

Regulament: Yannick Beaulé, Paul Grogan (Gaming Rules)

Echipa artistică: Émilie Quévy, APEX Ideenschmiede, Martina Nowak, Stéphane Vachon

Ilustrații cărți: CD PROJEKT RED Art team

Mulțumiri speciale: Randolph team, Martin Montreuil, Gurvan Béard, Paul Grogan
CD PROJEKT RED team (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drażek, Vladimir Tortsov,
Luigi Annicchiario, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)



CD PROJEKT RED®

© 2026 CD PROJEKT S.A. Toate drepturile rezervate. CD PROJEKT, sigla CD PROJEKT, The Witcher, sigla The Witcher, GWENT și sigla GWENT sunt mărci comerciale și/sau mărci înregistrate ale CD PROJEKT S.A. în SUA și/sau în alte țări. Jocul GWENT face parte din universul creat de Andrzej Sapkowski în seria sa de cărți.

ECHIPA GEEKACH ȘI PARTENERI

Traducere: Ali Farczádi

Editare și corectură: Sebastian Ispas

Design și tehnoredactare: Artur Patrihalko

Manager de proiect: Teodor Bîlca

Directorii de proiect: Volodymyr Ivanov, Oleksandr Ruchka

©2026 Geekach S.R.L.

București, Sectorul 1, Drumul PĂDUREA NEAGRĂ,
Nr. 62B, CORP A • www.geekach.ro