



THE
WITCHER®
WILD HUNT

GWENT

A
LEGENDÁS KÁRTYAJÁTÉK

JÁTEKSZABÁLY



MIT SZÓLNÁL EGY KIS GWENTHEZ?

A **GWENT** kétfős kártyajáték, amiben két sereg küzd meg egymással, és az első megjelenésekor még csak egy minijáték volt a **The Witcher 3: Wild Hunt** videojátékban. Most azonban elérhető már ebben a különleges kiadásban is, ezzel ünnepeelve a játék megjelenésének 10. évfordulóját. Győzzön a jobb hadvezér!

ELŐKÉSZÜLETEK

Mindkét játékos válasszon egy frakciót, és állítsa össze a pakliját. Csak a választott frakcióhoz tartozó kártyák lehetnek a pakliban. Minden frakció más-más játéktílust részesít előnyben, és mindegyiknek van egy saját passzív képessége. A frakció **segédletén** megtaláljátok ezt a képességet, illetve a frakció nevét, szimbólumát, az **egységek** és a **különleges kártyák** képességeit.

Egy paklinak az alábbiakból kell állnia:

- ♦ **1 vezérkártya**
- ♦ **legalább 22 egységkártya**
- ♦ **legfeljebb 10 különleges kártya**

Mindkét játékos vegye el az alábbiakat:

- ♦ **2 drágakőjelölő**
- ♦ **2 segédlet**
- ♦ **2 pontjelölő**

TIPP

Lehet több **egységkártya** a paklidban az ajánlottnál, de vedd figyelembe, hogy ezzel csökkented az esélyét, hogy felhúzd a legjobb kártyáidat a játék elején.

ÁTTEKINTÉS

Egy forduló során a játékosok felváltva játszanak ki egy-egy kártyát a harcmezőre. Miután mindkét játékos passzolt, a forduló véget ér, és összeadják az **egység-** és **hőskártyáik erejét** a harcmező mindkét oldalán.

GYŐZELEM

A magasabb összesített **erővel** rendelkező játékos megnyeri a fordulót. A vesztes játékos eltávolítja az egyik drágakövét. Ha egy játékosnak elfogynak a drágakövei, veszít, és az ellenfele lesz a játék győztese.

A TÁBLA FELÉPÍTÉSE



- | | | |
|------------------|-------------------|-------------------|
| 1 DOBÓPAKLI | 5 OSTROMGÉP SOR | 9 EGYIK SEGÉDLET |
| 2 HÚZÓPAKLI | 6 PARACSNOKI KÜRT | 10 MÁSIK SEGÉDLET |
| 3 KÖZELHARCI SOR | 7 PONTOZÓSÁVOK | 11 VEZÉRKÁRTYA |
| 4 TÁVOLSÁGI SOR | 8 DRÁGAKŐJELÖLŐK | 12 IDŐJÁRÁSKÁRTYA |

VEZÉRKÁRTYÁK



A csata előtt válasszatok **vezérkártyát**, és tegyék kép-
pel felfelé a kijelölt helyre. Minden vezérkártyának van egy
különleges képessége, ami lehet **passzív** (P) vagy **aktív**.

Az **aktív** képességeket a játék során egyszer lehet használni, míg a **passzív** képes-
ségek folyamatosan kifejtik a hatásukat. A vezérkártyákon a frakció szimbóluma a bal
felső sarokban látható.



EGYSÉ GKÁRTYÁK



ERŐ

POZÍCIÓ

KÉPesség

FRAKCIÓ

NÉV ÉS
LEÍRÁS

Amikor egy játékos a harc-
mezőre tesz egy egységkártyát,
a bal felső sarokban látható **erő**
értéket hozzáadja az összesí-
tett erejéhez. Minden **egység-
kártyának** van egy pozíciója a
harcmezőn, amit az **erő** alat-
ti ikon jelez. Ez alapján kell a
kártyát a megfelelő sorba helyez-
ni (lásd A tábla felépítése).

Az **egységkártyák** között vannak **hősök**
(a nevük felett „**hős**” szerepel és az erejüket
a frakciónak megfelelő színű, tüskés ikon
jelzi). A hősökre **nem** hatnak a képességek
(a **különleges kártyák**, egyes **egység-
kártyák** és a **vezérkártyák** képességei).



H Ő S

KÉPesség

Bizonyos **egységkártyák** rendelkeznek képességgel (a leírásukat a **segédleteken**
is megtaláljátok). Az **egységkártyák** képességeit azonnal végre kell hajtani, amint a
kártya a megfelelő sorba kerül.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

A **különleges kártyáknak** (pl.: időjáráskártyák, Álca, Felperzselés) nincs erejük, de olyan képességekkel rendelkeznek, amikkel módosítani tudják a harcmezőn lévő **egységkártyák erejét**. A **különleges kártyák** képességét a kártya bal felső sarkában látható ikon jelzi, a leírásukat pedig megtaláljátok a **segédleteken**. A **különleges kártyák** képességeit azonnal végre kell hajtani, amint a kártya a megfelelő pozícióba kerül.



TARTALÉKPAKLI

Bizonyos kártyák, mint például a Berzerker, át tudnak alakulni vagy meg tudnak idézni más kártyákat. Ezeket az egyéb kártyákat ne a húzópakliba tegyék, de legyenek a közelben, amíg nincs rájuk szükség.

DRÁGAKŐJELÖLŐK

A drágakőjelölőkkel tudjátok nyomon követni az elvesztett fordulókat. Az előkészületek során tegyék ezeket a nekik kijelölt helyre. Minden forduló után a vesztes távolítsa el egy drágakövet. Ha egy játékosnak már nincs drágaköve, veszített.



A JÁTÉK MENETE

Dobjátok fel érmét, hogy eldöntsétek, ki kezdjen. Bizonyos **vezérkártyák** és frakcióképességek megszabhatják, hogy ki kezdi a játékot. Keverd meg a paklid, és húzz fel 10 kártyát. Ezután eldobhatsz legfeljebb 2 kártyát a kezedből, hogy felhúzz ugyanannyi kártyát a pakliból. Az ellenfeled tegyen ugyanígy. A kártyákat egyesével dobjátok el és húzzátok fel. Az eldobott kártyákat keverjétek vissza a húzópaklitokba. A játék során ez a 10 kártya lesz a kezetek.

TIPP

Alapvetően csak a játék kezdetén húztok fel kártyákat a kezetekbe. Egyes képességek lehetővé teszik, hogy további kártyákat húzzatok, de általában a játék elején húzott 10 kártyát kell beosztanotok a teljes játék 2-3 fordulójára. Jól gondoljátok meg, hogy mikor játszatok ki kártyákat, van, amikor a passzolás előnyösebb lehet.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

A körödben hajts végre egyet az alábbiak közül:

1. **Kártya kijátszása**
2. **Aktív vezérképesség használata**
3. **Passzolás**

A passzolás azt jelenti, hogy a forduló hátralévő részében már nem kerülsz sorra. Az ellenfeled szabadon játszhatja a köreit, amíg úgy nem dönt, hogy ő is passzol.

FORDULÓ UÉGE

Miután mindketten passzoltatok, adjátok össze a harcmezőn lévő összes kártyátok **erejét**. Az a játékos, akinek az összesített **ereje** kisebb, veszít, és el kell távolítania egy drágakövet. Döntetlen esetén mindketten távolítsatok el egy drágakövet. Távolítsatok el **minden** kártyát a harcmezőről, és tegyétek a játékos (akinek az oldalán van) dobópaklijába. A következő fordulót a győztes kezdi.

ARANYSZABÁLY

Ha egy kártya szövege ellentmond a játékszabálynak, mindig a kártya utasításait kövessétek.

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Amikor kártyát játszotok ki, azt a megfelelő helyre kell tennetek. Az egységeket mindig a rajtuk látható pozícióikkal (♠ ♣ ♢ ♠) megfelelő sorba tegyétek. Vannak olyan különleges kártyák, mint például az Álca, amik szintén a harcmeső egy adott sorába kerülnek, majd végre kell hajtani a **segédleten** olvasható képességüket. Kijátszáskor minden lehetséges hatást végre kell hajtani.

ELTÁVOLÍTOTT KÁRTYÁK

Amikor eltávolítotok egy kártyát a harcmesőről, azt a játékos dobópaklijába tegyétek.

Ez a „kém” kártyákra is igaz.

PONTOZÁS



PÉLDA -

A játékosnak
34 pontja van.

A pontozósávok és a négy pontjelölő segítségével nyomon követhetitek a játékosok összesített **erejét**. Mindkét játékosnak van saját pontozósávja. A pontjelölőket képpel felfelé használjátok, a felső soron a tízes helyi értéket jelölve, az alsó soron pedig az egyes helyi értéket. Ha átléptek a 100 pontot, fordítsátok a jelölőket a 100-as oldalukra.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékosnak már nincs több drágakőjelölője, a játék véget ér, és az a játékos győz, akinek még van drágakője. Ha mindkét játékos egyszerre veszíti el az utolsó drágakövet, döntetlen az eredmény.



BEAÚTÁS

Minden frakcióhoz tartozik egy előre összeállított pakli. Ha kiválogatjátok egy adott frakció összes olyan kártyáját, aminek a bal alsó sarkában fehér csillag látható, azzal kész is az előre összeállított paklitok. Azok a Skellige kártyák, amiken fekete csillag van, a tartalékpakliba kerüljenek. Itt egy rövid összefoglalót találtok az egyes frakciók jellemzőiről:

SZÖRNYEK



Ez a frakció alapvetően a „lerohanás” képességre támaszkodik, amivel rövid idő alatt rengeteg szörnyet tud a harcmezőre idézni.

NILFGAARD



Ez a frakció sok „kém” és „orvos” kártyával rendelkezik. Ezek cseles használatával jóval több kártyát húzhat, mint az ellenfele.

**ÉSZAKI
KIRÁLYSÁGOK**



Ebben a frakcióban sok kártya rendelkezik a „kötelék” képességgel, amivel meg tudják növelni egymás erejét a harcmezőn.

SCOIA'TAEL



Ebben a frakcióban sok kártya rendelkezik a „mozgékony” képességgel, ami rugalmasságot biztosít a harcmező közelharc és távolsági sorában.

SKELLIGE



Ez a frakció rendelkezik „Berzerker” kártyákkal, amik képesek átalakulni erősebb kártyákká.

FÜGGELÉK – KÉPESSÉGEK LEÍRÁSA

FRAKCIÓK KÉPESSÉGEI



SZÖRNYEK

Egy véletlenszerű **egységkártyád** minden fordulóban a harcmezőn marad. Ehhez keverd meg a harcmezőn lévő egységkártyákat (a **hősöket** kivéve), és véletlenszerűen húzz egyet.



NILFGAARD

Döntetlen forduló esetén te győzöl.



ÉSZAKI KIRÁLYSÁGOK

Minden győztes forduló végén húzz egy kártyát a pakliból.



SCOIA'TAEL

Te döntöd el, hogy ki kezdi a játékot.



SKELLIGE

A harmadik forduló kezdetén tegyél a dobópakliból 2 véletlenszerű **egységkártyát** (nem lehet **hős**) a harcmezőre. Ehhez keverd meg a dobópaklidat és véletlenszerűen húzz két kártyát.

EGYSÉGGKÁRTYÁK KÉPESSÉGEI



MOZGÉKONY

Tedd a közelharc vagy a távolsági sorba. Lehelyezés után már nem mozgathatód át.



PARANCSNOKI KÜRT

Duplázd meg minden más **egységkártya erejét** ebben a sorban – kivéve, ha egy  kártya hatása már érvényesül erre a sorra.



ORVOS

Válassz ki egy **egységkártyát** a dobópakliból (nem lehet **hős**), és azonnal játszd ki.



LELKESÍTÉS

Növeld meg minden egység (ezt a kártyát kivéve) **erejét** 1-gyel ebben a sorban.



LEROHANÁS

Keress meg az összes jelzett kártyát a kezedben és a pakliban, és azonnal játszd ki azokat, majd keverd meg a paklid.



KÖTELÉK

Szorozd meg ennek az **egységnek** az **erejét** az azonos nevű kártyáid számával.



FELPERZSELÉS

Ha az ellenfeled összesített **ereje** az ezzel a kártyával szemközt sorában legalább 10, el kell távolítania a legmagasabb **erejű** kártyáit (a **hősök** kivételével) a sorból.



KÉM

Az ellenfeled oldalára játszd ki (a kártya **ereje** az ellenfeled összesített erejéhez adódik hozzá), majd húzz két kártyát a pakliból.



IDÉZÉS

Amikor ezt a kártyát eltávolítod a harcmezőről (például a forduló végén), a helyét átveszi a jelzett kártya a tartalékpakliból.



BERZERKER

A jelzett kártyát játszd ki a tartalékpakliból, a „Berzerker” pedig kikerül a játékból (nem kerül a dobópakliba).



MARDROEME

Minden Berzerker kártya azonnal átalakul ebben a sorban.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK KÉPESSÉGEI



PARANCSNOKI KÜRT

Duplázd meg minden **egységkártya erejét** ebben a sorban. Ebből a kártyából egyet lehet soronként kijátszani.



ÁLCA

Vedd vissza a harcmezőről a kezedbe az egyik **egységkártyádat** (nem lehet **hős**), és tedd az Álcát a helyére. Az Álca **ereje** 0.



MARDROEME

Tedd az egyik sorba. Minden Berzerker kártya azonnal átalakul ebben a sorban.



FELPERZSELÉS

Távolítsd el a legmagasabb **erejű egységkártyákat** (a **hősöket** kivéve) az egész harcmezőről, majd távolítsd el ezt a kártyát. Ez a hatás mindkét játékos oldalára érvényes.

IDŐJÁRÁSKÁRTYÁK



DERMESZTŐ FAGY

Tedd képpel felfelé az időjáráskártyák helyére.
Mindkét játékos minden egységének ereje
1-re változik.



ÁTLÁTHATATLAN KÖD

Tedd képpel felfelé az időjáráskártyák helyére.
Mindkét játékos minden **egységének ereje**
1-re változik.



FELHŐSZAKADÁS

Tedd képpel felfelé az időjáráskártyák helyére.
Mindkét játékos minden **egységének ereje**
1-re változik.



SKELLIGEI VIHAR

Tedd képpel felfelé az időjáráskártyák helyére.
Mindkét játékos minden és egységének ereje
1-re változik.



TISZTA IDŐ

Kijátszás után távolítsd el. Távolíts el a harcmezőről
minden időjáráskártyát, ezzel megszüntetve a hatásukat.

GY.I.K.

Dimun klán kalóz

A felperzselés képesség ezen a kártyán úgy működik,
mint a **Különleges kártyán**, így az egész harcmezőre hat.

Eredin, a Halálhozó

Válassz egy tetszőleges **egység-** vagy **különleges kártyát**
a dobópakliból.

Emhyr var Emreis, a Könyörtelen

Húzz egy általad választott **egység-** vagy **különleges kártyát**
az ellenfeled dobópaklijából.

Kötélék

Példa: Három „kötélékkel” rendelkező, azonos nevű **egység-**
kártya van játékban, és a nyomtatott **erejük** 4. A 4-et 3-mal
kell megszorozni, így mindegyiknek 12-es **ereje** lesz.

Több hatás

Ha több **erőt** befolyásoló hatás is érvényesül, ebben
a sorrendben hajtásátok végre azokat:
időjáráskártya, „kötélék”, „lelkesítés”, „Parancsnoki kürt”.

Folyamatos hatások

Az időjáráskártyák, a „kötélék”, a „lelkesítés”, a „Parancsnoki
kürt” és a „Mardroeme” hatása addig érvényes, amíg
a harcmezőn vannak.

Időjáráskártyák

Egyszerre több időjáráskártya hatása is érvényes lehet.

TARTOZÉKOK

- ◆ 436 frakciókártya
- ◆ 10 segédlet
- ◆ 4 drágakőjelölő
- ◆ 1 érme
- ◆ 1 pontozótábla és 4 pontjelölő
- ◆ 1 tábla
- ◆ 2 szabályfüzet

KÉSZÍTŐK



Játéktervező: CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne

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

Kártyaillusztrációk: CD PROJEKT RED Art team

Külön köszönet: a Randolph csapat, Martin Montreuil, Gurvan Béard, CD PROJEKT RED-csapat

(Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drażek, Vladimir Tortsov,

Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)

Magyar fordítás: Horváth Lajos



CD PROJEKT RED®



Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

© 2025 CD PROJEKT S.A. Minden jog fenntartva! CD PROJEKT, a CD PROJEKT logó, The Witcher, The Witcher logó, GWENT és GWENT logó védjegyek és/vagy a CD PROJEKT S.A bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A GWENT az Andrzej Sapkowski által megteremtett világban játszódik.