



THE
WITCHER®
WILD HUNT

GWENT

A
LEGENDÁS KÁRTYAJÁTÉK

JÁTÉKUÁLTÓZATOK

HALADÓ

Ebben a változatban több megkötés vonatkozik egy pakli összeállítására. Ezzel kiegyensúlyozottabb lesz a játék különböző paklik esetén is.

Egy paklinak az alábbiakból kell állnia:

- ◆ 1 vezérkártya
- ◆ legalább 22 egységkártya
- ◆ legfeljebb 5 különleges kártya
- ◆ legfeljebb 2 „kém” kártya
- ◆ legfeljebb 2 „orvos” kártya

A pakliban lévő **egységek** összesített **ereje** legfeljebb **130** lehet.

BAJNOKSÁG

Ebben a változatban a győzelemhez a játékosoknak be kell bizonyítaniuk, hogy különböző paklikkal is ők a Gwent mesterei. Minden játékos állítson össze három, különböző frakciókhoz tartozó paklit. Nem használhatjátok ugyanazt a **hőst** több pakliban.

Egy paklinak az alábbiakból kell állnia:

- ◆ 1 vezérkártya
- ◆ legalább 22 egységkártya
- ◆ legfeljebb 5 különleges kártya
- ◆ legfeljebb 2 „kém” kártya
- ◆ legfeljebb 2 „orvos” kártya

A pakliban lévő **egységek** összesített **ereje** legfeljebb **130** lehet.

A bajnokság győztese az lesz, aki három játékból kettőt megnyer. Dobjatok fel egy érmét az első játék előtt, hogy eldöntsétek, ki választhat először paklit a sajátjai közül. A második és a harmadik játék előtt az azt megelőző játék győztese választ először új paklit. A vesztes ezután eldöntheti, hogy megtartja-e a pakliját vagy egy másikat választ. Győztes paklit nem használhattok kétszer.

TÖMEGVEREKEDÉS (3–5 JÁTEKOS)

Ebben a játékváltozatban 3, 4 vagy 5 játékos is játszhat egyszerre. Alapvetően a megszokott szabályok szerint fogtok játszani, de van néhány kivétel. A normál játék 2-3 fordulója helyett itt nincs megköve a fordulók száma. A fordulók ugyanúgy körökből állnak, és a játékosok felváltva hajtják végre a köreiket, amíg úgy nem döntenek, hogy passzolnak. Az óramutató járása szerint kerültek sorra, és a fordulónak akkor van vége, amikor minden játékos passzolt.

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES PONTOK

3 játékos	4 pont
4 játékos	5 pont
5 játékos	6 pont

A játékosok minden fordulóban pontokat gyűjtenek az alapján, hogy az összesített erejükkel hány ellenfelüket tudták legyőzni. Minden legyőzött ellenfél után egy pont jár. Például, ha négy játékos esetén az egyik játékos összesített **ereje** két ellenfelénél magasabb, akkor ő két pontot szerez.

A Nilfgaard frakciót irányító játékos döntetlen esetén is legyőzi az ellenfeleit. A tömegverekedés abszolút győztese az lesz, aki elsőként összegyűjt a játékoszámnál eggyel több pontot (lásd táblázat).

A játék elején sorsoljatok kezdőjátékost. A későbbi fordulókban az azt megelőző fordulóban legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a kezdőjátékos.

PONTOSÍTÁSOK

Kém	A játékosok eldöntik, hogy melyik ellenfelüknek adják a „kém” kártyát.
Felperzselés (egységen)	Minden egyes ellenfélre külön végre kell hajtani.
Nilfgaard	Ha több Nilfgaard frakciót irányító játékos áll döntetlenre, mindegyikük kap egy pontot.
Északi Királyságok	Ha a frakciót irányító játékos összesített ereje legalább két ellenfele erejénél magasabb, húzzon egy kártyát.
Scoia'tael	Ha több játékos is a Scoia'tael frakciót irányítja, sorsoljátok ki, hogy melyikük döntheti el, hogy ki kezdje a játékot.

2 VS 2

Ebben a játékváltozatban két kétfős csapat küzd meg egymással. A megszokott szabályok szerint játsszatok, az alábbi kivételekkel. Egy csapaton belül:

- ◆ **A játékosok nem irányíthatják ugyanazt a frakciót;**
- ◆ **A játékosok megnézhetik egymás kezét;**
- ◆ **A játékosok osztoznak a táblán;**
- ◆ **A játékosok ugyanazt a dobópaklit használják, és összesen két drágakő-jelölőjük van;**
- ◆ **Minden kijátszott kártya ereje hozzáadódik a csapat összesített erejéhez.**

A játékosok és a csapatok is felváltva kerülnek sorra.

Példa: A1 és A2 alkot egy csapatot B1 és B2 csapata ellen. A1 kezdi a játékot, utána B1 következik, majd A2 és B2.

Ha egy játékos passzol, a csapattársa játszhat tovább. A körsorrend nem változik.

Példa: B1 passzol, így a körsorrend a következő lesz: A1, A2, B2, A1...

PONTOSÍTÁSOK

Orvos	Bármelyik egységet visszahozhatja a csapat dobópaklijából.
Parancsnoki kürt	A csapat minden egységre kifejti a hatását az adott sorban.
Álca	A csapat által kijátszott bármelyik egységet kicserélheti.
Szörnyek	A harcmezőn maradó kártya vagy az ellenfél csapat „kém” egysége vagy a Szörnyek frakció kártyája lehet.
Nilfgaard	Ha mindkét csapatban van Nilfgaard frakció, Nilfgaard nem rendelkezik frakcióképességgel.
Scoia'tael	Ha mindkét csapatban van Scoia'tael frakció, sorsoljátok ki, hogy a frakciót irányító játékosok közül ki döntse el, hogy ki kezdje a játékot.
Skellige	A visszahozott kártyák vagy az ellenfél csapat „kém” egységei vagy a Skellige frakció kártyái lehetnek.
Emhyr var Emreis, A Fehér Láng	Minden vezérképességet hatástalanít.



EGYSZEMÉLYES JÁTEKVÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK

Válassz ki egy frakciót magadnak és az ellenfelednek. Ebben a játékváltozatban a frakcióhoz tartozó minden kártyát keverd össze egy pakliba (a tartalékpaklik kártyáit kivéve). Az ellenfeled kártyáit is keverd egy pakliba, és tedd a tábla másik oldalára. Távolítsd el a pakliból az összes időjáráskártyádat a Tiszta idő kártyák kivételével, mielőtt megkevernéd azt. Válassz **vezérkártyát** és tedd a helyére. Keverd meg az ellenfeled **vezérkártyáit**, és tedd a paklit képpel lefelé a táblán jelzett helyre. A drágakőjelölőket a szokott módon helyezd el.

JÁTEKMENET

A játékot a megszokott szabályok szerint játszd, az ellenfeled azonban eltérhet ezektől. A játék kezdetén húzz fel kártyákat a normál szabályok szerint.

Az ellenfelednek nincs keze, ehelyett minden körben a paklija legfelső kártyáját játssza ki. Ha ez egy időjáráskártya, végrehajtja a hatását, majd ismét az ellenfeled következik. Ilyen módon az ellenfeled bármennyi kártyát kijátsz-

hat. A fordulót mindig az ellenfeled kezdi, és minden köröd után sorra kerül. Ha passzolsz, az ellenfeled végrehajt még egy kört, majd véget ér a forduló. Az ellenfeled kártyáit mindig a lehető leghatásosabb módon kell kijátszani.

Az összesített **erőt** a normál szabályok szerint kell kiszámítani a forduló végén, és a vesztes ugyanúgy elveszít egy drágakőjelölőt.

PAKLIÉPÍTÉS VÁLTOZAT

Összeállíthatod a saját paklidat a megszokott szabályok szerint az egyszemélyes játékváltozatban is, de időjárás-kártyákat nem használhatsz.

ELLENSÉGES VEZÉR VÁLTOZAT

A forduló végén, az összesített **erő** kiszámításakor, ha legyőzted az ellenfeledet, fordítsd meg az ellenfeled legfelső **vezérkártyáját**. Hajtsd végre a hatását, és nézd meg, hogy így is felül tudod-e múlni az összesített **erejét**.

AZ ELLENFÉL KÁRTYÁIT ÉRINTŐ PONTOSÍTÁSOK



**PARANCSNOKI
KÜRT**

A legjobb eredményt kiváltó sorra helyezi. Döntetlen esetén azt a sort választja, ahol több kártya van.



FELPERZSELÉS

Csak a játékos oldalán fejt ki a hatását.



LEROHANÁS

Megkeresi az első jelzett kártyát a pakliban, kijátssza azt, majd megkeveri a paklit.



KÉM

A szokott módon helyezd az oldaladra. Az ellenfeled azonnal húz két kártyát, és kijátssza azokat.



MOZGÉKONY

Szabadon mozoghat az ellenfeled köre során, ha például egy időjárás-kártya vagy a Parancsnoki kürt hatása miatt egy másik pozícióban erősebb lenne.



ORVOS

Megkeresi a dobópakliban azt az **egységkártyát** (nem lehet hős), ami a legtöbb **erőt** adná az összesített erejéhez. A „kötelék”, az időjárás-kártyák és a Parancsnoki kürt hatását is figyelembe veszi.



ÁLCA

Nem cserél ki kártyát. Ehelyett tedd az ellenfeled paklijának legfelső kártyáját az Álca alá, anélkül, hogy megnéznéd. A forduló végén nézd meg ezt a kártyát, és hajts végre minden vele kapcsolatos hatást.

FRAKCIÓKAT ÉRINTŐ PONTOSÍTÁSOK

ÉSZAKI
KIRÁLYSÁGOK



Ha az ellenfeled az Északi Királyságokat irányítva megnyer egy fordulót, a következő forduló első körében kijátszik még egy kártyát.

SCOIA'TAEL



Ha te irányítod a Scoia'tael frakciót, te kezded az első fordulót, és egy győztes forduló után is te kezded a következőt.

AZ ELLENFÉL VEZÉRÉT ÉRINTŐ PONTOSÍTÁSOK



SZÖRNYEK

Eredin, Világok
Pusztítója

Húz egy kártyát, és azonnal kijátssza azt.

Eredin, a Vad Falka ura

Megkeresi az első időjárás-kártyát a paklijában, és azonnal kijátssza azt, majd megkeveri a paklit.

Eredin, a Halálhozó

Megkeresi a dobópaklijában a neki legelőnyösebb kártyát (nem lehet hőskártya), és azonnal kijátssza azt.



NILFGAARD

Emhyr var Emreis
Észak meghódítója

Húz egy véletlenszerű **egységkártyát** (nem lehet hős) a dobópaklijából, és azonnal kijátssza azt.

Emhyr var Emreis
Nilfgaard császára

Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből.

Emhyr var Emreis
a Könyörtelen

Válaszd ki a dobópaklidból azt a kártyát, ami a legelőnyösebb az ellenfelednek, és játssz ki az ő oldalára.

Emhyr var Emreis
a Fehér Láng

A játék hátralévő részében nem használhatod a **vezérképességedet**.



SCOIA'TAEL

**Francesca Findabair,
Völgyek Százsorszépe**

Húz egy kártyát, és azonnal kijátssza azt.

**Francesca Findabair,
az Aen Seidhe reménye**

Egytel magasabb az **ereje** minden „mozgékony”
egységnek, amit az ellenfeled irányít.



SKELLIGE

Arnjolf, az Apagyilkos

Megkeresi a paklijában azt a „kötelékkal” rendelkező kártyát,
ami a legelőnyösebb a számára, és azonnal kijátssza azt. Majd
megkeveri a paklit.

**Harald an Craite,
a Nyomorék**

Megkeres a paklijában egy Mardroeme kártyát, és azonnal ki-
játssza azt abba a sorba, ami a legelőnyösebb a számára.

Bran király, az Egyesítő

Az ellenfeled egységkártyáinak az ereje csak a felére csökken
az időjárás-kártyák hatására.



Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu



CD PROJEKT RED®

© 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.