

návod ke hře GWINT



Gwint je karetní hra pro 2 hráče, ve které se spolu na bojišti utkají dvě armády.

Hráči se střídají a každý ve svém tahu na bojiště vynesou jednu kartu. Na konci každého kola si hráči sečtou **silu všech karet s jednotkami** na své vlastní straně bojiště.

Začněš tím, že si vybereš frakci, které budeš velet. Každá frakce má vlastní herní styl a jinou pasivní schopnost.

JAK VYHRÁT

Hráč s nejvyšší celkovou silou vyhrává kolo. Hráč, který jako první vyhraje 2 kola, vyhrává celou hru.

SESTAVA

Každý hráč si musí před hraním sestavit balíček, který bude obsahovat následující:

- 1 kartu velitele
- minimálně 22 karet s jednotkami
- 0-10 zvláštních karet
- 2 drahokamy

UŽITEČNÝ TIP

Ve svém balíčku můžeš mít více karet s jednotkami, než je doporučené minimum. Jen měj na paměti, že si tím při rozdávání na začátku hry snížíš šanci na líznutí svých nejlepších karet.

KARTA VELITELE

Tato karta se volí před zahájením bitvy a je umístěna lícem vzhůru poblíž bojiště. Tomu, kdo ji zahraje, poskytne zvláštní schopnost. Na každé kartě velitele je popis jeho schopnosti.

Karty velitelů jsou: Foltest, Emhyr var Emreis, Eredin, Francesca Findabair



KARTY S JEDNOTKAMI



Po vynesení na bojiště se síla v levém horním rohu karty přičte k hráčovu součtu.

Každá karta s jednotkou má své místo na bojišti, které představuje ikonka pod ikonkou síly. Tato ikonka naznačuje, kam může být karta na bojišti vynesena (viz **ROZVRŽENÍ BOJIŠTĚ**).

Některé karty s jednotkami jsou **hrdinové** (políčko se silou karty v levém horním rohu mají zlaté ozubené). Hrdinové jsou jediné karty, na které nepůsobí žádné zvláštní (pozitivní i negativní) schopnosti zvláštních karet, karet s jednotkami ani karet velitelů.

Některé karty s jednotkami mají zvláštní schopnosti (viz **POPIS SCHOPNOSTÍ**). Schopnosti karet s jednotkami začnou platit okamžitě po vynesení karty do příslušné řady.



ZVLÁŠTNÍ KARTY

Zvláštní karty jako například karty počasí, návnada (decoy), sežehnutí (scorch) nemají samy o sobě žádnou sílu, ale mají různé schopnosti, které mohou například ovlivnit sílu jednotek na bojišti. Schopnost určuje ikonka v levém horním rohu karty. Schopnosti zvláštních karet začnou platit okamžitě po vynesení karty do příslušné řady.









DRAHOKAMY



Drahokamy slouží k počítání prohraných kol. Na začátku hry je umístí na kartu svého velitele. Po každém kole si hráč, který prohraje, odebere jeden svůj drahokam. Když hráči drahokamy dojdou, prohraje celou hru.

ROZVRŽENÍ BOJIŠTĚ

HRÁČ 1	
	Obléhání
	Zadní voj
	Přední linie
Karty počasi	
	Přední linie
	Zadní voj
	Obléhání
HRÁČ 2	

ZAČÁTEK

O tom, který hráč začne, rozhodne hod mincí. V některých případech může o tom, kdo začne, rozhodnout schopnost velitele či frakce.

Každý hráč si zamíchá balíček a lízne si 10 karet. Oba hráči pak mohou z ruky zahodit 1-2 karty a líznout si za ně náhradu ze svého balíčku. Těchto 10 karet bude sloužit jako hráčova ruka po zbytek hry.

UŽITEČNÝ TIP

Nové karty si do ruky lízneš jen jednou, tedy na začátku hry. Existují karty, které ti umožní získat dodatečné karty, ale většinu času si budeš muset pár karet schovat na později. Dobře si rozmysli, kdy nějakou kartu vynést, a pamatuj, že občas je nejlepší strategií vynechat tah.

KOLA

Hráči se střídají a každý vynáší jednu kartu. Hráč může vynechat tah, pokud chce. Vynechání tahu znamená, že hráč už **do konce kola** nebude vynášet další karty. Druhý hráč může dál z ruky vynášet karty dokud také nevynechá tah, čímž ukončí kolo.

ROZHODNUTÍ

Až oba hráči vynechají tah, sečtou sílu všech svých karet na bojišti. Hráč s nižší celkovou silou prohrává kolo a musí ze své karty velitele odstranit jeden drahokam. Všechny karty, včetně zvláštních karet, se pak odeberou z bojiště a umístí na vlastní balíček odhozených karet každého hráče.

Vítěz minulého kola zahájí další kolo.

POPIS SCHOPNOSTÍ

SCHOPNOSTI FRAKCÍ



PŘÍŠERY – Po každém kole zůstane jedna karta s jednotkou. Vybereš ji tak, že zamícháš všechny karty s jednotkami na bojišti a jednu náhodně vytáhneš.



NILFGAARD – V případě remízy vyhráváš kolo.



SEVERNÍ ŘÍŠE – Kdykoliv vyhraješ kolo, lízneš si z balíčku jednu kartu.



SCOIA'TAEL – Na začátku bitvy rozhodneš, kdo bude začínat.

SCHOPNOSTI KARET S JEDNOTKAMI



NÁSTUP – Ihned z balíčku vynes všechny stejnojmenné karty.



ŠPEH – Kartu umístí na bojiště protivníka (bude se počítat k protivníkovu součtu) a lízni si 2 karty ze svého balíčku.



HBITOST – Kartu můžeš umístit buď do řady pro přední linii, nebo pro zadní voj. Jakmile ji umístíš, nemůžeš s ní hýbat.



ZDRAVOTNÍK – Projdi svůj balíček odhozených karet a vyber si 1 kartu s jednotkou (nesmí to být hrdina ani zvláštní karta) a okamžitě ji vynes.



PEVNÉ POUTO – Když ji vynesesh vedle stejnojmenné karty, zdvojnásobíš sílu obou karet.



POVZBUZENÍ – Přidává +1 ke všem jednotkám v dané řadě (kromě sebe).

SCHOPNOSTI ZVLÁŠTNÍCH KARET



VELITELSKÝ ROH – Umístí k jedné z bojových řad. Zdvojnásobí sílu všech karet s jednotkami v dané řadě. V jedné řadě může být jen 1.



SEŽEHNUTÍ – Po vynesení zahod. Zabije oběma hráčům nejsilnější kartu (karty) na bojišti – takže pokud je remíza, zabije **všechny** karty stejné síly na obou stranách.



NÁVNADA – Vyměň 1 svou kartu s jednotkou na bojišti za kartu Návnada. Tuto kartu s jednotkou si vrať do ruky. Návnada zaujme místo na bojišti, na kterém se nacházela karta s jednotkou před výměnou. Její síla je 0.



ŠTIPLAVÝ MRÁZ (POČASÍ) – Umístí lícem nahoru na bojiště. Sníží oběma hráčům sílu všech karet v přední linii na 1.



NEPRONIKNUTELNÁ MLHA (POČASÍ) – Umístí lícem nahoru na bojiště. Sníží oběma hráčům sílu všech karet v zadním voji na 1.



PRUDKÝ DÉŠŤ (POČASÍ) – Umístí lícem nahoru na bojiště. Sníží oběma hráčům sílu všech obléhacích karet na 1.



JASNÁ OBLOHA – Po vynesení zahod. Odebere všechny karty s počasím, které momentálně ovlivňují bojiště. Jejich účinky jsou vyrušeny.



Villentretenmerth – Zničí nepříteli kartu/y v přední linii s nejvyšší silou, pokud je součet sil karet v přední linii větší než 10.

