



THE
WITCHER®
WILD HUNT

ГВИНТ

ЛЕГЕНДАРНА КАРТКОВА ГРА

РЕЖИМИ ГРИ

ЕКСПЕРТНИЙ РЕЖИМ

Цей режим відрізняється суворішими вимогами до складання колоди. Це забезпечує збалансованіше протистояння між різними колодами та гравцями.

До складу колоди входять:

- ♦ 1 карта лідера (тільки)
- ♦ 22 карти загонів (щонайменше)
- ♦ 5 особливих карт (щонайбільше)
- ♦ 2 карти з ефектом шпигуна (щонайбільше)
- ♦ 2 карти з ефектом медика (щонайбільше)

Загальна **сила** всіх **загонів** у колоді не повинна перевищувати **130**.

ТУРНІРНИЙ РЕЖИМ

У цьому режимі кожен гравець повинен продемонструвати свою майстерність, зігравши кількома колодами, щоб досягти перемоги. Кожен гравець створює три окремі колоди з трьох різних фракцій. Той самий **герой** не може бути у складі кількох колод.

До складу колоди входять:

- ♦ 1 карта лідера (тільки)
- ♦ 22 карти загонів (щонайменше)
- ♦ 5 особливих карт (щонайбільше)
- ♦ 2 карти з ефектом шпигуна (щонайбільше)
- ♦ 2 карти з ефектом медика (щонайбільше)

Загальна **сила** всіх **загонів** у колоді не повинна перевищувати **130**.

Для перемоги в турнірі гравець повинен виграти дві з трьох повних ігор. Підкиньте монету перед початком першої гри, щоб вирішити, хто першим вибере свою першу колоду. У другій і третій іграх переможець попередньої гри повинен вибрати нову колоду для гри. Потім той, хто програв у попередній грі, може вибрати іншу колоду або залишити попередню. Колоду, якою ви перемогли, не можна використати двічі.

КОЖЕН ЗА СЕБЕ (ДЛЯ 3–5 ГРАВЦІВ)

Від 3 до 5 гравців можуть одночасно грати в режимі «Кожен за себе»! У більшості випадків ви граєте за звичайними правилами, але треба внести кілька змін, щоб врахувати додаткових суперників. Замість 2–3 раундів, як у звичайному «Гвинті», у цьому режимі немає обмежень щодо кількості раундів. Як завжди, раунди складаються з ходів, і гравці по черзі грають по 1 карті за раз, поки не спасують. Гра триває за годинниковою стрілкою. Раунд закінчується, коли всі гравці спасують.

ОЧКИ ДЛЯ ПЕРЕМОГИ

3 гравці	4 очки
4 гравці	5 очок
5 гравців	6 очок

Переможець визначається в міру того, як гравці набирають очки наприкінці кожного раунду. Гравець набирає по 1 очку за кожного суперника, який мав меншу силу, ніж він. Наприклад, якщо у грі втрьох загальна **сила** гравця перевищує силу двох його суперників, то цей гравець набирає 2 очки.

Нічийі не вважають перемогами, якщо тільки гравець не використовує фракцію Нільфгард, ефект якої дає змогу вигравати нічийі. Для перемоги в режимі «Кожен за себе» треба набрати кількість очок, яка на 1 більша за кількість гравців.

Гравці випадковим способом визначають, хто почне гру, хоча в наступних раундах першим виконує хід той гравець, який набрав найбільшу кількість очок у попередньому раунді.

Роз'яснення ефектів

Шпигун	Гравець вибирає, хто з його суперників отримає карту з ефектом шпигуна.
Страта загону	Впливає на кожного ворога індивідуально.
Нільфгард	Якщо два гравці, які використовують Нільфгард, закінчують гру внічийю, то кожен з них набирає по 1 очку за цю нічийю.
Королівства Півночі	Якщо загальна сила гравця більша, ніж принаймні у двох суперників, він бере 1 карту.
Скойа'таелі	Якщо два гравці використовують фракцію Скойа'таелів, визначте навання, який гравець вирішуватиме, хто розпочне першим.

2 ПРОТИ 2

У цьому ігровому режимі команда з двох гравців битиметься проти іншої команди з двох гравців. Ви граєте за звичайними правилами, проте з такими відмінностями. В одній команді:

- ♦ Гравці не можуть використовувати ту саму фракцію.
- ♦ Гравець може дивитися на руку партнера.
- ♦ Гравці використовують один трек сили.
- ♦ Гравці мають спільний скид і загалом 2 жетони самоцвітів.
- ♦ Кожна зіграна карта збільшує загальну силу команди.

Ходи чергуються між гравцями та командами.

Приклад. Команда з гравців А1 і А2 грає проти команди з гравців Б1 і Б2.

Першим виконує хід А1. Потім настає черга Б1, після цього А2 і зрештою Б2.

Якщо гравець пасує, його товариш по команді може продовжувати гру. Порядок ходів не змінюється.

Приклад. Б1 спасував, порядок ходів стає А1, А2, Б2, А1...

Роз'яснення ефектів

Медик	Можна використати, щоб повернути загін зі скиду команди.
Командирський ріг	Впливає на загони всієї команди в ряді.
Опудало	Ціллю цієї карти може бути загін будь-якого гравця команди.
Ефект монстрів	Карта, яка залишається в грі, повинна бути картою монстра або ворожого загону з ефектом шпигуна.
Ефект Нільфгарду	Якщо обидві команди використовують фракцію Нільфгарду, то ця фракція не має ефекту.
Ефект Скойа'таєлів	Якщо фракцію Скойа'таєлів використовують обидві команди, то гравці, які грають нею, кидають монету, щоб вирішити, хто вибере першого гравця.
Ефект Скелліге	Карти, які повертають у гру, повинні бути картами Скелліге або ворожими загонами з ефектом шпигуна.
Емгир вар Емрейс Біле Полум'я	Скасовує ефекти всіх лідерів .



СОЛО-РЕЖИМ

Автор: Мартін Монтрей, @lasocietedesjeux

ПРИГОТУВАННЯ

Гравець вибирає одну фракцію для себе й одну для суперника. У соло-режимі всі карти фракції об'єднують в одну колоду (хоча додаткові колоди все ще залишають окремо). Перетасуйте й покладіть колоду ворожої фракції на протилежну сторону ігрового поля. Потім гравець вилучає зі своєї колоди всі погодні карти, за винятком «Ясна погода», після чого тасує їх і кладе в зону колоди. Потім треба вибрати **лідера** й покласти його в зону **карти лідера**. Усі **карти лідерів** ворожої фракції тасують і кладуть колодою долілиць у зону **карти лідера** суперника. Жетони самоцвітів розміщують як завжди.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравець повинен дотримуватися всіх звичайних правил гри, а суперник іноді може відступати від них. Гра починається з того, що гравець як завжди бере карти на свою початкову руку.

У суперника немає руки, натомість у кожен свій хід він грає верхню карту своєї колоди. Якщо зіграно погодну карту, то після застосування її ефекту суперник негайно виконує ще один хід. Немає ліміту щодо кількості карт, яку суперник може зіграти за хід.

Суперник завжди виконує перший хід у раунді й завжди виконує хід після гравця. Зокрема після того, як гравець спасував, суперник виконує останній хід, щоб завершити раунд. Карти суперника завжди треба розігрувати максимально повним способом.

Загальну **силу** рахують, як завжди, після того, як гравець спасував, а суперник виконав свій останній хід. Той, хто програв у раунді, як завжди, втрачає жетон самоцвітів.

ВАРІАНТ ЗІ СТВОРЕННЯМ КОЛОДИ

Гравці також можуть грати в цьому режимі за звичайними правилами створення колоди у «Гвинті». Однак погодні карти все ще не можна грати.

ВАРІАНТ ІЗ ЛІДЕРОМ

Якщо під час підрахунку загальної **сили** наприкінці раунду гравець має більшу силу, ніж суперник, то він відкриває верхню **карту лідера** з колоди **лідерів** суперника та застосовує її ефект максимально повним способом. Якщо після цього загальна **сила** гравця все ще перевищує силу суперника, він виграє раунд.

Роз'яснення ефектів карт суперника

	Командирський ріг	Кладіть її в максимально корисний ряд для суперника. Якщо варіантів кілька, кладіть її в ряд з найбільшою кількістю карт.
	Страта	Ефект застосовують тільки на стороні поля бою гравця.
	Двійник	Знайдіть у колоді першу зазначену карту, зіграйте її та перетасуйте колоду.
	Шпигун	Як завжди, покладіть карту на сторону гравця. Суперник бере й негайно грає відразу 2 карти.
	Спритність	Карту можна перемістити додатковою дією під час ходу суперника, якщо ефект погодної карти чи ефект «Командирського рогу» робить іншу позицію вигіднішою.
	Медик	Виберіть у скиді ту карту загону , яка додасть вам найбільше сили . Стежте за ефектами міцного зв'язку, «Командирського рогу» й погодними картами. Це не може бути карта героя .
	Опудало	«Опудало» не замінює карту. Натомість, не дивлячись, покладіть верхню карту з колоди суперника під «Опудало». Ця карта й усі її ефекти почнуть діяти після закінчення раунду.

Роз'яснення ефектів фракцій

Королівства
Півночі



Якщо суперник виграє раунд фракцією Королівств Півночі, то у свій перший хід наступного раунду він грає 2 карти.

Скойа'таелі



Якщо гравець контролює фракцію Скойа'таелів, він першим виконує хід у першому раунді, а також у наступному раунді після перемоги в раунді.

Роз'яснення ефектів лідерів суперника



Монстри

Ередін Руйнівник світів

Суперник бере карту й негайно грає її.

Ередін
Король Дикого Гону

Візьміть першу погодну карту в колоді суперника й негайно зіграйте її. Після цього перетасуйте колоду.

Ередін
Той, що несе смерть

Знайдіть у скиді суперника карту, яка дасть йому найбільшу перевагу, та негайно зіграйте її. Це не може бути **карта героя**.



Нільфгард

Емгир вар Емрейс
Завойовник Півночі

Виберіть випадкову **карту загону**, за винятком **героїв**, зі скиду суперника й негайно зіграйте її.

Емгир вар Емрейс
Імператор Нільфгарду

Гравець скидає з руки карту на свій вибір.

Емгир вар Емрейс
Безжальний

Гравець вибирає карту зі свого скиду, яка дає супернику найбільшу перевагу, і негайно грає її на сторону поля бою суперника.

Емгир вар Емрейс
Біле Полум'я

Гравець не має ефекту карти **лідера** до кінця гри.



Скойа'таелі

**Франческа Фіндабайр
Маргаритка з Долин**

Суперник бере карту й негайно грає її.

**Франческа Фіндабайр
Надія Ен Сейдхе**

Кожна **карта загону** з ефектом спритності, яку контролює суперник, збільшує свою **силу** на 1.



Скелліге

**Арнійольф
Батьковбивець**

Знайдіть у колоді суперника **карту загону** з ефектом міцного зв'язку, яка максимально збільшує **силу** суперника. Зіграйте її, потім перетасуйте колоду.

**Гаральд ан Крайт
Кульгавий**

Знайдіть у колоді суперника «Мардрем» і негайно зіграйте його в той ряд, який максимально збільшить **силу**.

Король Бран

Кarti загонів суперника втрачають лише половину своєї **сили** внаслідок ефектів погодних карт.



CD PROJEKT RED®



GEENACH

Українське видання © 2025 Geekach LLC. Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4. www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

© 2025 CD PROJEKT S.A. Усі права застережено. CD PROJEKT, логотип CD PROJEKT, The Witcher і логотип The Witcher,

GWENT і логотип GWENT — торгові марки та/або зареєстровані торгові марки CD PROJEKT S.A. у США та/або інших країнах.

Події настільної гри «Гвинт» відбуваються у всесвіті серії книг Анджея Сапковського.