



THE
WITCHER®
WILD HUNT

GWENT

IL
LEGGENDARIO GIOCO DI CARTE

REGOLAMENTO



CHE NE DICI DI UNA PARTITA A GWENT?

GWENT è un gioco di carte competitivo dove due eserciti si scontrano in battaglia l'uno contro l'altro. Dopo la sua prima apparizione come minigioco in *The Witcher 3: Wild Hunt*, adesso è disponibile in questo pacchetto speciale per festeggiare il suo 10° anniversario. Che vinca lo stratega migliore!

INIZIARE A GIOCARE

Ciascun giocatore sceglie una fazione e crea il proprio mazzo. Tutte le carte nel mazzo devono mostrare il colore della fazione scelta. Ogni fazione è progettata per uno specifico stile di gioco, oltre ad avere un'abilità passiva. Questa è descritta nella **carta Aiuto** della fazione, nella cui parte superiore si trovano nome e simbolo di quest'ultima. Inoltre, contiene le descrizioni delle abilità di **carte Unità** e **Speciali**.

Un mazzo deve essere composto come segue:

- ◆ **1 sola carta Comandante**
- ◆ **22 carte Unità (minimo)**
- ◆ **10 carte Speciali (massimo)**

I giocatori avranno anche quanto segue:

- ◆ **2 segnalini gemma**
- ◆ **2 Aiuti giocatore**
- ◆ **2 segnalini punteggio**

CONSIGLIO UTILE

I giocatori possono avere più **carte Unità** nel mazzo rispetto al minimo consigliato. Tuttavia, ricorda che aumentare il numero di carte totali diminuisce le probabilità di trovare quelle migliori.

RITMO DI GIOCO

Facendo a turno, i giocatori schierano una carta per volta sul campo di battaglia, finché entrambi non decidono di passare. Dopodiché, il round finisce. Alla fine di ogni round, i giocatori calcolano la **Forza** di tutte le **carte Unità** ed **Eroe** sui rispettivi lati del campo di battaglia.

VITTORIA

Vince il round il giocatore col valore di **Forza** totale più alto. Dopodiché, il giocatore che ha perso rimuove una gemma. Quando un giocatore esaurisce le gemme, perde la partita in favore del suo avversario.

DISPOSIZIONE DEL TABELLONE



- | | | |
|-----------------------------|------------------------|----------------------|
| 1 PILA DEGLI SCARTI | 5 ASSEDIO | 9 AIUTO GIOCATORE 1 |
| 2 MAZZO | 6 Corno del Comandante | 10 AIUTO GIOCATORE 2 |
| 3 COMBATTIMENTO RAVVICINATO | 7 SEGNA PUNTI | 11 CARTA COMANDANTE |
| 4 COMBATTIMENTO A DISTANZA | 8 SEGNA LINI GEMMA | 12 CARTE CLIMA |

CARTE COMANDANTE



Se ne sceglie uno prima della battaglia, per poi essere schierato a faccia in su nella zona della **carta Comandante**. Conferisce al proprio giocatore un'abilità speciale, che può essere **passiva** (P) o **attiva**. Ciascuna **carta Comandante** contiene una descrizione dell'abilità di quel **Comandante**. Le abilità **attive** possono essere usate una volta ogni partita, mentre quelle **passive** sono sempre in uso. I giocatori possono identificare le **carte Comandante** dal simbolo della fazione situato nell'angolo in alto a sinistra.



CARTE UNITÀ

PUNTEGGIO
DI FORZA

FILA

ABILITÀ

FAZIONE

NOME E
DESCRIZIONE



Dopo il posizionamento sul campo di battaglia, il punteggio di **Forza** di una carta, nell'angolo in alto a sinistra, è sommato al totale del suo giocatore. Ogni **carta Unità** va schierata in una fila specifica del campo, indicata dall'icona sotto la **Forza**. Quest'icona è uguale a quella della fila corrispondente e indica dove posizionare l'**Unità** sul campo di battaglia.

Alcune carte **Unità** sono **Eroi**. In questo caso, sopra il loro nome troverai scritto **Eroe**, mentre l'esterno del punteggio di **Forza** sarà contornato di spuntoni e l'interno avrà il colore della fazione. Gli **Eroi** sono le uniche carte che **non** subiscono l'effetto delle abilità speciali (ovvero le abilità di **carte Speciali, Unità, o Comandante**).



ABILITÀ

Alcune **carte Unità** hanno abilità speciali (descritte nelle **carte Aiuto**). Le abilità delle **carte Unità** si risolvono subito dopo che la carta viene posizionata nella fila corrispondente.

CARTE SPECIALI

Le **carte Speciali** (come le carte Clima, Esca, Ustione ecc.) non hanno punteggi di **Forza**, ma anzi possiedono delle abilità che possono, per esempio, modificare la **Forza** delle **Unità** che già si trovano sul campo di battaglia. Le abilità delle **carte Speciali** sono rappresentate dall'icona nell'angolo in alto a sinistra e descritte nelle **carte Aiuto**. Le abilità delle **carte Speciali** si risolvono subito dopo che la carta viene posizionata nella fila corrispondente.



MAZZO SUPPLEMENTARE

Alcune carte, come quelle con l'abilità "Berserker" della fazione di Skellige, possono trasformarsi o evocare altre carte. Queste altre carte non possono essere aggiunte nel mazzo principale, ma dovrebbero invece essere tenute nel mazzo supplementare accanto all'area di gioco finché non sono richieste.

SEGNALINI GEMMA

I segnalini gemma vengono utilizzati per tenere traccia del numero di round persi. Posizionali nella zona del contatore delle gemme all'inizio della partita. Dopo ciascun round, il giocatore che ha perso subisce anche la perdita di una gemma. Quando un giocatore esaurisce le gemme, perde la partita.



INIZIARE LA PARTITA

Lancia una moneta per vedere chi inizia la partita. In alcuni casi, il primo giocatore può essere determinato dalle abilità del **Comandante** e della fazione. Ogni giocatore mischia il proprio mazzo e pesca 10 carte. Poi i giocatori possono, in via non obbligatoria, scartare fino a due carte dalla propria mano e pescarne altrettante dal mazzo. Si può svolgere l'operazione una carta per volta. Dopodiché, le carte scartate vengono rimescolate nel mazzo. Queste 10 carte costituiscono la mano del giocatore per tutta la partita.

CONSIGLIO UTILE

Di solito, i giocatori aggiungono nuove carte alla propria mano all'inizio della partita. Alcune abilità consentono di pescare carte extra ma, per lo più, i giocatori devono distribuire la mano iniziale lungo due o tre round. Scegli attentamente il momento in cui giocare una carta e ricorda che a volte la miglior strategia è passare il turno.

TURNI

Durante il suo turno, un giocatore può scegliere una sola opzione:

1. **Schierare una carta**
2. **Usare l'abilità attiva del Comandante**
3. **Passare**

Quando un giocatore passa, non può fare altro per il resto del round. L'avversario, invece, è libero di schierare carte dalla propria mano, un turno per volta, finché non passa.

RISOLUZIONE

Quando entrambi i giocatori hanno passato, sommano il punteggio di **Forza** di tutte le loro carte sul campo di battaglia. Il giocatore con la **Forza** totale più bassa perde e subisce anche la perdita di una gemma. Nel caso di un pareggio, entrambi rimuovono una gemma. Tutte le carte, **Speciali** incluse, vengono rimosse dal campo di battaglia e messe nella pila degli scarti del proprietario. Il vincitore inizierà il round successivo.

REGOLA D'ORO

Ogni volta che il testo di una carta contraddice le regole di questo manuale, la carta ha la precedenza.

SCHIERARE UNA CARTA

Quando un giocatore schiera una carta, deve metterla nell'area corretta. Le unità vanno posizionate nella fila indicata dalla loro icona (✂ ✂ ✂). Alcune carte speciali, come le carte Esca, vengono schierate direttamente nelle file di combattimento. Le loro abilità si risolvono come descritto nelle spiegazioni di **Aiuto giocatore**. Se possibile, devono essere applicati tutti gli effetti delle carte.

CARTE SCARTATE

Quando una carta lascia il campo di battaglia, finisce nella pila degli scarti del controllore. Lo stesso vale per le carte Spia.

SEGNARE IL PUNTEGGIO



**VEDI
L'ESEMPIO -**
In questo caso,
il giocatore ha
un punteggio
di 34.

Usa il segnapunti e i quattro segnalini punteggio per tenere traccia del punteggio totale di **Forza** del giocatore. Ciascun giocatore ha il proprio segnapunti diviso per numeri. Posiziona un segnalino punteggio col simbolo a faccia in su nello spazio delle decine (in alto) e uno nello spazio delle unità (in basso). Se il punteggio arriva a 100, capovolgi i segnalini in modo che le centinaia siano rivolte verso l'alto, per poi segnare decine e unità come di consueto.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando uno dei giocatori non ha più gemme. Vince il giocatore a cui sono rimaste delle gemme. Se entrambi i giocatori perdono l'ultima gemma nello stesso momento, la partita termina in parità.



INIZIO

Ciascuna fazione ha un mazzo pre-assemblato con cui iniziare, indicato da una stella bianca nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta. I giocatori possono radunare tutte le carte con la stella bianca di una singola fazione per realizzare il mazzo pre-assemblato. Le carte di Skellige con una stella nera devono essere usate nel mazzo supplementare di quello pre-assemblato. Di seguito troverai le descrizioni di ciascuna fazione.

MOSTRI



La fazione dei Mostri fa largo uso dell'abilità "Adunata", che consente di evocare rapidamente degli sciame di mostri sul campo di battaglia.

NILFGAARD



La fazione di Nilfgaard vanta molte carte Spia e Medico, che fanno uso di subdole strategie per ottenere un vantaggio sull'avversario.

**REGNI
SETTENTRIONALI**



La fazione dei Regni Settentrionali dispone di molte unità con "Vincolo", che possono potenziarsi a vicenda sul campo di battaglia.

SCOIA'TAEL



La fazione di Scoia'tael dispone di molte carte con "Agilità", che possono essere schierate sia nella fila del combattimento ravvicinato che di quello a distanza.

SKELLIGE



La fazione di Skellige dispone di carte con "Berserker", in grado di scatenare il proprio mostro interiore e trasformarsi in carte più potenti.

APPENDICE: DESCRIZIONI DELLE ABILITÀ

ABILITÀ DELLE FAZIONI



MOSTRI

Dopo ogni round, resta una **carta Unità** sul campo di battaglia. Per sceglierla, chi gioca la fazione Mostri deve mescolare tutte le proprie **carte Unità** in campo, tranne gli **Eroi**, e pescarne una a caso.



NILFGAARD

Fa vincere il round in caso di pareggio.



REGNI SETTENTRIONALI

Ogni volta che viene vinto un round, pesca una carta dal mazzo.



SCOIA'TAEL

Permette di decidere chi comincia per primo all'inizio della partita.



SKELLIGE

All'inizio del terzo round, due **carte Unità**, fatta eccezione per gli **Eroi**, vengono prelevate dalla pila degli scarti del giocatore interessato e schierate in campo. Per sceglierle, mescola la pila degli scarti e pesca in modo casuale.

ABILITÀ DELLE CARTE UNITÀ



AGILITÀ

Schierabile sia nella fila del combattimento ravvicinato che a distanza. Una volta schierata, la carta non può essere spostata.



CORNO DEL COMANDANTE

Raddoppia la **Forza** di tutte le altre **carte Unità** nella fila della carta, a meno che non ci sia già una carta  che influenza questa fila.



MEDICO

Scegli una **carta Unità** dalla pila degli scarti, fatta eccezione per gli **Eroi**, e schierala immediatamente.



MORALE

Aggiunge 1 di **Forza** a tutte le unità nella fila (a eccezione di sé).



ADUNATA

Cerca tutte le carte specifiche nella mano e nel mazzo e giocale immediatamente. Dopodiché, mischia il mazzo.

	VINCOLO	Moltiplica la Forza di questa Unità per il numero di alleati con lo stesso nome.
	USTIONE	Se l'avversario ha un punteggio di Forza di 10 o superiore nella fila opposta a questa carta, la o le carte Unità col punteggio di Forza maggiore, a eccezione degli Eroi , sono mandate nella pila degli scarti.
	SPIA	Gioca la carta nel campo di battaglia dell'avversario (la sua Forza contribuisce al punteggio dell'avversario) e pesca due carte dal mazzo.
	EVOCAZIONE	Quando questa carta viene scartata dal campo di battaglia per qualsiasi motivo (anche alla fine di un round), viene sostituita dalla carta corrispondente del mazzo supplementare.
	BERSERKER	La carta specificata viene giocata dal mazzo supplementare e il "Berserker" viene completamente rimosso dal gioco (non viene mandato nella pila degli scarti).
	MARDROEME	Attiva la trasformazione di tutte le carte Berserker nella sua fila.

ABILITÀ DELLE CARTE SPECIALI

	CORNO DEL COMANDANTE	Raddoppia la Forza di tutte le carte Unità nella sua fila. Ne può essere giocata una sola per fila.
	ESCA	Sostituisce una carta Unità , a eccezione degli Eroi , sul lato del campo di battaglia del proprietario. La carta Unità sostituita torna nella mano del giocatore, ma l'Esca avrà un punteggio di Forza pari a 0.
	MARDROEME	Posizionala in una fila di combattimento. Attiva la trasformazione di tutte le carte Berserker di quella fila.
	USTIONE	Manda nella pila degli scarti la o le carte Unità col punteggio di Forza maggiore di tutto il campo di battaglia, a eccezione degli Eroi , per poi essere scartata a sua volta. Influenza i lati di entrambi i giocatori.

CARTE CLIMA

	MORSA DEL GELO	Posizionale rivolta verso l'alto nell'area delle carte Clima. Imposta il punteggio di Forza di tutte le Unità ✂ di entrambi i giocatori a 1.
	NEBBIA IMPENETRABILE	Posizionale rivolta verso l'alto nell'area delle carte Clima. Imposta il punteggio di Forza di tutte le Unità ✂ di entrambi i giocatori a 1.
	PIOGGIA TORRENZIALE	Posizionale rivolta verso l'alto nell'area delle carte Clima. Imposta il punteggio di Forza di tutte le Unità ✂ di entrambi i giocatori a 1.
	TEMPESTA DELLE SKELLIGE	Posizionale rivolta verso l'alto nell'area delle carte Clima. Imposta il punteggio di Forza di tutte le Unità ✂ e ✂ di entrambi i giocatori a 1.
	CLIMA SERENO	Scartala dopo averla giocata. Scarta tutte le carte Clima che si trovano sul campo di battaglia al momento. I loro effetti vengono annullati.

GWENT: DOMANDE FREQUENTI

Pirata dei Dimun	L'effetto Ustione di questa carta segue le stesse regole della carta Speciale , perciò influenza l'intero campo di battaglia.
Eredin Il Flagello	Ripristina una carta Unità o Speciale a scelta del giocatore dalla propria pila degli scarti.
Emhyr var Emreis l'Implacabile	Pesca una carta Unità o Speciale a scelta dalla pila degli scarti dell'avversario.
Vincolo	Esempio: se in gioco ci sono tre carte Unità con "Vincolo" con un punteggio base di Forza pari a 4, la loro Forza è moltiplicata per tre per un punteggio totale di 12 ciascuno.
Effetti multipli	In casi dove vengono applicati più effetti sulla Forza , calcola prima quello della carta Clima, poi quello di "Vincolo", seguito da "Morale" e, infine, da "Corno del Comandante".
Effetti continui	Le carte Clima, "Vincolo", "Morale", Corno del Comandante e Mardoeme hanno effetti che restano attivi finché la carta si trova sul campo di battaglia.
Carte Clima	Possono essere attive più carte Clima insieme.



CONTENUTO

- ◆ 436 carte Fazione
- ◆ 10 carte Aiuto
- ◆ 4 segnalini Gemma
- ◆ 1 Moneta
- ◆ 1 tabellone di Tracciamento
Punteggio e 4 segnalini Punteggio
- ◆ 1 tabellone di Gioco
- ◆ 2 Regolamenti

RICONOSCIMENTI



CD PROJEKT RED®



Progettazione del gioco: CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne
Team artistico: Émilie Quévy, APEX Ideenschmiede, Martina Nowak, Stéphane Vachon
Illustrazioni delle carte: team artistico di CD PROJEKT RED
Ringraziamenti speciali: team di Randolph, Martin Montreuil, Gurvan Béard,
team di CD PROJEKT RED (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drażek, Vladimir Tortsov,
Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)

Pendragon Game Studio srl
Via Pattari, 6 – 20122 Milano, www.pendragongamestudio.com/it, info@pendragongamestudio.com

Traduzione: Alessio Strano

Supervisione del progetto: Alex Grisafi

Revisione: Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti

Impaginazione: Zhuang Huachong