



THE
WITCHER
WILD HUNT

GWENT

LEGGENDARIO GIOCO DI CARTE

MODALITÀ DI GIOCO

AVANZATA

In questa versione del gioco ci sono più limiti nella composizione del mazzo. Così facendo, si ottengono partite più equilibrate tra giocatori e mazzi diversi.

Il mazzo deve contenere quanto segue:

- ♦ **1 sola carta Comandante**
- ♦ **22 carte Unità (minimo)**
- ♦ **5 carte Speciali (massimo)**
- ♦ **2 carte Spia (massimo)**
- ♦ **2 carte Medico (massimo)**

La **Forza** combinata di tutte le **Unità** in un mazzo non deve essere maggiore di **130**.

TORNEO

In modalità Torneo, ciascun giocatore deve dimostrare la sua padronanza del gioco utilizzando svariati mazzi per ottenere la vittoria. Ogni giocatore realizza tre mazzi separati di tre fazioni diverse. Non può esserci lo stesso **Eroe** in più mazzi.

Il mazzo deve contenere quanto segue:

- ♦ **1 sola carta Comandante**
- ♦ **22 carte Unità (minimo)**
- ♦ **5 carte Speciali (massimo)**
- ♦ **2 carte Spia (massimo)**
- ♦ **2 carte Medico (massimo)**

La **Forza** combinata di tutte le **Unità** in un mazzo non deve essere maggiore di **130**.

Per vincere il Torneo, i giocatori devono aggiudicarsi due partite su tre. Per cominciare la prima partita, lancia una moneta per decidere chi sarà il primo a scegliere il mazzo iniziale. Per la seconda e terza partita, sarà il vincitore della partita precedente a scegliere il nuovo mazzo da usare. Chi perde, invece, può scegliere se usare lo stesso mazzo o prenderne un altro. Il mazzo vincente non può essere usato due volte.

TUTTI CONTRO TUTTI (DA 3 A 5 GIOCATORI)

Tutti contro tutti è giocabile da tre a cinque giocatori per volta! Per lo più, si applicano le regole standard, con qualche modifica per far fronte al numero di giocatori aggiuntivo. Per esempio, in modalità Tutti contro tutti i round sono illimitati e non due o tre come nella versione standard del Gwent. I round sono divisi in turni come di consueto, con i giocatori che schierano una carta per volta ciascuno finché non decidono di passare. La partita procede in senso orario e il round termina una volta che tutti i giocatori hanno passato.

PUNTI PER VINCERE

3 giocatori	4 punti
4 giocatori	5 punti
5 giocatori	6 punti

La vittoria è determinata dai punti raccolti al termine di ogni round; il giocatore ottiene un punto per ogni avversario battuto. Per esempio, se ci sono tre avversari e il giocatore ha un punteggio di **Forza** superiore a due di loro, quel giocatore ottiene

due punti. I pareggi non contano come vittorie, a meno che il giocatore non abbia il mazzo di Nilfgaard (vedi abilità della fazione). Il numero totale di punti necessario per vincere in modalità Tutti contro tutti corrisponde al numero di giocatori più uno.

Il giocatore che inizia per primo viene determinato casualmente all'inizio della partita, mentre nei round successivi comincia chi ha ottenuto più punti nel round precedente.

CHIARIMENTI SULLE ABILITÀ

Spia	I giocatori scelgono per quale avversario schierare la "Spia".
Ustione dell'Unità	Influisce su ogni singolo nemico individualmente.
Nilfgaard	Se due giocatori col mazzo di Nilfgaard finiscono in pareggio, ottengono entrambi un punto per il pareggio in questione.
Regni Settentrionali	Se il giocatore ha una Forza totale maggiore rispetto ad almeno due avversari, pesca una carta.
Scoia'tael	Se due giocatori usano il mazzo di Scoia'tael, bisogna determinare casualmente quale dei due sceglie il giocatore iniziale.

2 VS 2

In questa modalità, due giocatori uniscono le forze per affrontare un'altra squadra. Si applicano tutte le regole standard con delle differenze. All'interno della stessa squadra:

- ♦ **I giocatori non possono usare la stessa fazione.**
- ♦ **I giocatori possono guardare la mano del compagno di squadra.**
- ♦ **I giocatori condividono lo stesso lato del tabellone.**
- ♦ **I giocatori condividono la pila degli scarti e due segnalini gemma in totale.**
- ♦ **Ogni carta giocata viene sommata al punteggio di Forza totale della squadra.**

I turni si alternano tra giocatori e squadre.

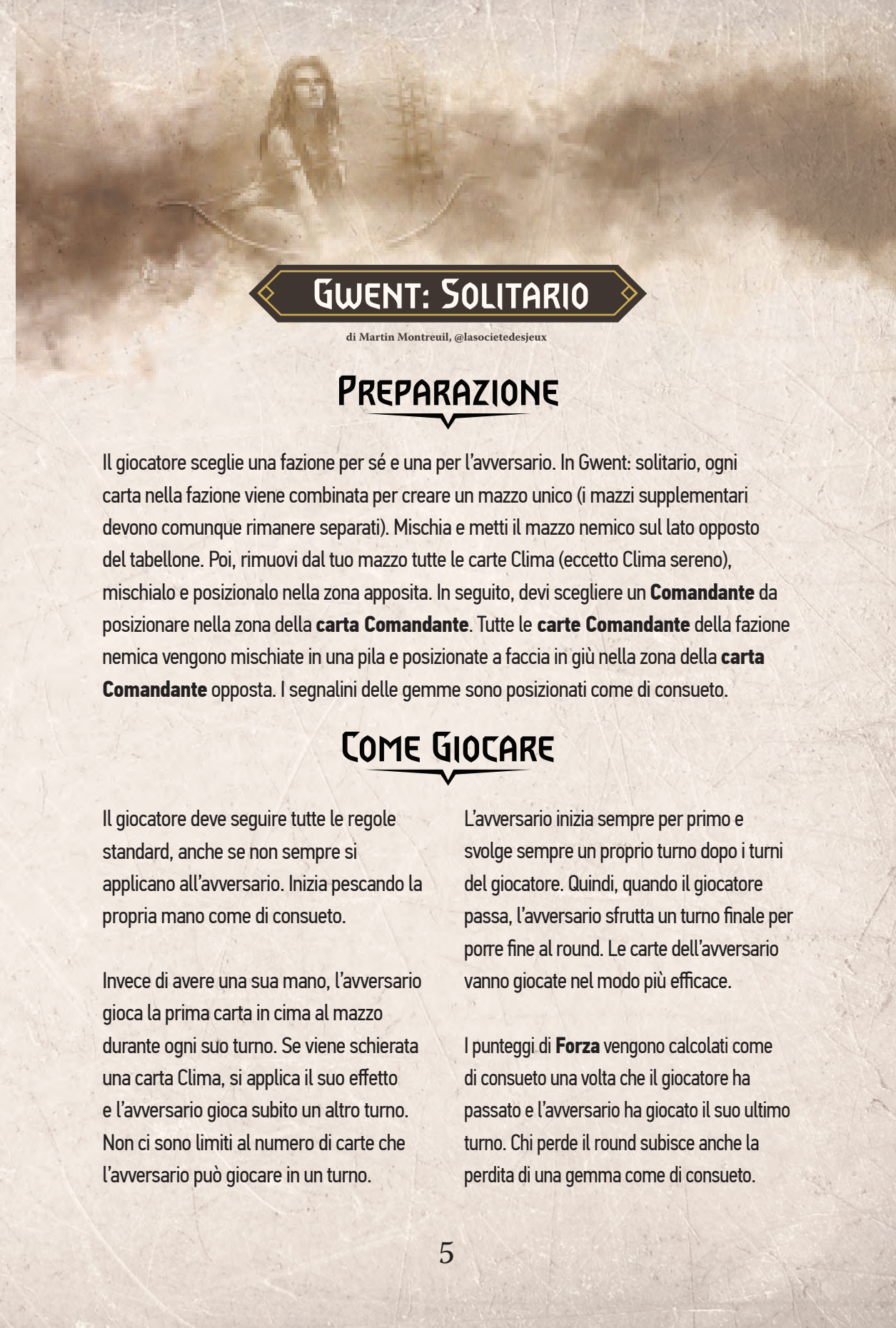
Esempio: A1 e A2 formano una squadra contro B1 e B2. A1 inizia per primo. Dopodiché, è il turno di B1, seguito da A2 e poi B2.

Se un giocatore passa, il suo compagno di squadra può continuare a giocare. L'ordine dei turni resta invariato.

Esempio: B1 passa e l'ordine di gioco diventa A1, A2, B2, A1 ecc.

CHIARIMENTI SULLE ABILITÀ

Medico	Utilizzabile per richiamare un' Unità dalla pila degli scarti della squadra.
Corno del comandante	Influisce sulle Unità dell'intera squadra presenti nella fila.
Esca	Può essere usata su una Unità schierata da un qualsiasi membro della squadra.
Abilità dei Mostri	La carta che rimane in gioco deve essere una carta Mostri o un' Unità Spia nemica.
Abilità di Nilfgaard	Se entrambe le squadre usano un mazzo Nilfgaard, l'abilità di Nilfgaard non si applica.
Abilità degli Scoia'tael	Se entrambe le squadre usano un mazzo Scoia'tael, lancia una moneta per determinare quale dei giocatori Scoia'tael decide il giocatore iniziale.
Abilità di Skellige	Le carte riportate in campo devono essere carte di Skellige o Unità Spia nemiche.
Emhyr var Emreis La Fiamma Bianca	Annulla tutte le abilità dei Comandanti .



GWENT: SOLITARIO

di Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

PREPARAZIONE

Il giocatore sceglie una fazione per sé e una per l'avversario. In Gwent: solitario, ogni carta nella fazione viene combinata per creare un mazzo unico (i mazzi supplementari devono comunque rimanere separati). Mischia e metti il mazzo nemico sul lato opposto del tabellone. Poi, rimuovi dal tuo mazzo tutte le carte Clima (eccetto Clima sereno), mischialo e posizionalo nella zona apposita. In seguito, devi scegliere un **Comandante** da posizionare nella zona della **carta Comandante**. Tutte le **carte Comandante** della fazione nemica vengono mischiate in una pila e posizionate a faccia in giù nella zona della **carta Comandante** opposta. I segnalini delle gemme sono posizionati come di consueto.

COME GIOCARE

Il giocatore deve seguire tutte le regole standard, anche se non sempre si applicano all'avversario. Inizia pescando la propria mano come di consueto.

Invece di avere una sua mano, l'avversario gioca la prima carta in cima al mazzo durante ogni suo turno. Se viene schierata una carta Clima, si applica il suo effetto e l'avversario gioca subito un altro turno. Non ci sono limiti al numero di carte che l'avversario può giocare in un turno.

L'avversario inizia sempre per primo e svolge sempre un proprio turno dopo i turni del giocatore. Quindi, quando il giocatore passa, l'avversario sfrutta un turno finale per porre fine al round. Le carte dell'avversario vanno giocate nel modo più efficace.

I punteggi di **Forza** vengono calcolati come di consueto una volta che il giocatore ha passato e l'avversario ha giocato il suo ultimo turno. Chi perde il round subisce anche la perdita di una gemma come di consueto.

VARIANTE: COSTRUZIONE DEL MAZZO

I giocatori possono giocare a questa modalità seguendo le normali regole di costruzione del mazzo del Gwent. Tuttavia, le carte Clima non possono comunque essere giocate.

VARIANTE: COMANDANTE

Quando si calcolano i punteggi di **Forza** totali al termine di un round, se il punteggio del giocatore supera l'avversario, rivela il **Comandante** in cima alla zona della **carta Comandante** dell'avversario ne applica l'effetto nel modo più efficace. Se la **Forza** totale del giocatore supera comunque quella dell'avversario, il giocatore si aggiudica il round.

CHIARIMENTI SULLE ABILITÀ DELLE CARTE DELL'AVVERSARIO



**CORNO
DEL COMANDANTE**

Posiziona la carta nella fila migliore. In caso di pareggio, posizionala nella fila con più carte.



USTIONE

Si applica solo sul lato del campo di battaglia del giocatore.



ADUNATA

Cerca la prima carta specificata nel mazzo, schierala e mischia il mazzo.



SPIA

Posiziona la carta sul lato del giocatore come di consueto. L'avversario pesca e schiera subito due carte.



AGILITÀ

Può muoversi gratuitamente nel turno avversario se l'effetto di una carta, come una carta Clima o Corno del comandante, rende una fila più vantaggiosa rispetto a un'altra.



MEDICO

Consente di scegliere dalla pila degli scarti la **carta Unità** che aggiunge il punteggio di **Forza** maggiore (non può essere un **Eroe**). Fai attenzione alle carte «Vincolo», Clima e Corno del comandante.



ESCA

Esca non sostituisce una carta. Invece, senza guardarla, metti sotto l'Esca la carta in cima al mazzo avversario. Questa carta ed eventuali sue abilità si attivano al termine del round.

CHIARIMENTI SULLE ABILITÀ DELLE FAZIONI

REGNI SETTENTRIONALI



Se l'avversario vince un round con i Regni Settentrionali, schiera una seconda carta nel suo primo turno del round successivo.

SCOIA'TAEL



Se il giocatore usa il mazzo di Scoia'tael, inizia per primo durante il primo round e quello dopo averne vinto uno.

CHIARIMENTI SULLE ABILITÀ DEI COMANDANTI DELL'AVVERSARIO



MOSTRI

Eredin Distruttore di Mondi

L'avversario pesca una carta e la gioca immediatamente.

Eredin Re della Caccia Selvaggia

Cerca la prima carta Clima nel mazzo dell'avversario e giocala subito. Dopodiché, mischia il mazzo.

Eredin il Flagello

Cerca la carta nella pila degli scarti dell'avversario che possa dargli il maggiore vantaggio e giocala immediatamente. Non vale per le **carte Eroe**.



NILFGAARD

Emhyr var Emreis l'Invasore del Nord

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

Emhyr var Emreis Imperatore di Nilfgaard

Il giocatore scarta una carta a scelta dalla propria mano.

Emhyr var Emreis l'Implacabile

Il giocatore sceglie la carta dalla propria pila degli scarti che conferisce all'avversario il maggior vantaggio possibile, per poi schierarla subito sul lato del tabellone appartenente all'avversario.

Emhyr var Emreis la Fiamma Bianca

Il giocatore non dispone di abilità del **Comandante** per il resto della partita.



SCOIA'TAEL

Francesca Findabair
Margherita della Valle

L'avversario pesca una carta e la gioca immediatamente.

Francesca Findabair
Speranza di Aen Seidhe

Ogni **carta Unità** con «Agilità» controllata dall'avversario ottiene +1 al punteggio di **Forza**.



SKELLIGE

Arnjolf il Patricida

Cerca nel mazzo dell'avversario la **carta Unità** con «Vincolo» che gli donerebbe il maggior potenziamento possibile alla **Forza**. Giocala, poi mischia il mazzo.

Harald an Craite
lo Storpio

Cerca una carta Mardoeme nel mazzo dell'avversario e giocala subito nella fila dove garantirebbe il maggior incremento possibile alla **Forza**.

Re Bran

Le **carte Unità** dell'avversario perdono solo metà della loro **Forza a causa degli effetti delle carte Clima**.



CD PROJEKT RED®



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

© 2025 CD PROJEKT S.A. Tutti i diritti riservati. CD PROJEKT, il logo di CD PROJEKT, The Witcher, il logo di The Witcher, GWENT e il logo di GWENT sono marchi e/o marchi registrati di CD PROJEKT S.A. negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Il gioco del GWENT è ambientato nell'universo creato da Andrzej Sapkowski nella sua serie di romanzi.