



THE
WITCHER
WILD  HUNT

GWENT

LEGENDARNA KARTIČNA IGRA

PRAVILA



DA LI STE ZA PARTIJU LEGENDARNE IGRE GWENT?

GWENT je kartična igra za dva igrača u kojoj se dve vojske suprotstavljaju jedna drugoj na bojnom polju. Prvi put se pojavio kao mini-igra u video igri *The Witcher 3: Wild Hunt*, a sada vam predstavljamo ovo specijalno izdanje povodom desetogodišnjice objavljivanja. Neka pobedi najbolji taktičar!

POSTAUKA

Svaki igrač bira frakciju i pravi svoj špil od karata koje pripadaju toj frakciji. Svaka frakcija ima svoju boju i podstiče specifičan stil igre i ima jedinstvenu pasivnu sposobnost. Ova sposobnost je opisana na **pomoćnoj karti** frakcije, koja ima ime i simbol frakcije na vrhu i uključuje opise sposobnosti karata **jedinica** i **specijalnih** karata.

Špil mora da sadrži:

- ♦ **Samo jednu kartu lidera**
- ♦ **Najmanje 22 karte jedinica**
- ♦ **Najviše 10 specijalnih karata**

Igrači dobijaju i:

- ♦ **2 dragulja**
- ♦ **2 pomoćne karte**
- ♦ **2 tokena snage**

SAVET

Igrači mogu imati više karata **jedinica** u špil od preporučenog minimuma. Samo zapamtite da povećanje ukupnog broja karata smanjuje šanse za pronalaženje najboljih.

TOK IGRE

Igrači naizmenično stavljaju jednu po jednu kartu na bojno polje, sve dok oba igrača ne odluče da odustanu. Ovim se runda završava. Na kraju svake runde, igrači računaju ukupnu **snagu** svih **jedinica** i **heroja** na svojoj strani bojnog polja.

POBEDA

Igrač sa većom ukupnom **snagom** osvaja rundu. Igrač koji je izgubio uklanja jedan dragulj. Kada igrač ukloni poslednji dragulj, gubi igru, a njegov protivnik pobeđuje.

PREGLED TABLE



- | | | |
|----------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| 1 GOMILA ZA ODBACIVANJE | 5 RED ZA OPSADNE SPRAVE | 9 POMOĆNA KARTA 1 |
| 2 ŠPIL | 6 KOMANDANTOV ROG | 10 POMOĆNA KARTA 2 |
| 3 RED ZA BLISKU BORBU | 7 SKALA SNAGE | 11 KARTA LIDERA |
| 4 RED ZA DALEKOMETNU BORBU | 8 DRAGULJI | 12 KARTE VREMENSKIH PRILIKA |

KARTE LIDERA



Ova karta se bira pre početka bitke i stavlja licem nagore u **zonu karte lidera**. Ona donosi igraču posebnu sposobnost, koja može biti **pasivna** (P) ili **aktivna**. Svaka karta **lidera** sadrži opis njegove sposobnosti. **Aktivne** sposobnosti se mogu koristiti samo jednom po igri, dok su **pasivne** sposobnosti uvek u upotrebi. Igrači mogu da identifikuju kartu **lidera** pomoću simbola frakcije u gornjem levom uglu.



KARTE JEDINICA



Kada se karta postavi na bojno polje, njena **snaga** prikazana u gornjem levom uglu dodaje se ukupnoj **snazi** igrača. Svaka karta **jedinice** ima simbol (ispod simbola **snage**) koji označava u koji red može da se postavi. Ovi simboli odgovaraju simbolima redova na bojnom polju.

Neke karte **jedinica** su **heroji** (imaju oznaku **HEROJ** iznad svog imena i simbol **snage** sa šiljcima u boji njihove frakcije). **Heroji** su jedine karte na koje **ne** utiču sposobnosti **specijalnih** karata, karata **jedinica** i karata **lidera**.



SPOSOBNOSTI

Neke karte **jedinica** imaju posebne sposobnosti (opisane na **pomoćnim kartama**). Sposobnost **jedinice** aktivira se odmah nakon što se karta postavi u odgovarajući red.

SPECIJALNE KARTE

Specijalne karte (karte vremenskih prilika, Mamac, Zgarište, itd.) nemaju sopstvenu **snagu**, ali zato imaju sposobnosti koje mogu, na primer, da modifikuju **snagu jedinica** koje se već nalaze na bojnom polju. Sposobnosti **specijalnih** karata predstavljene su simbolima u gornjem levom uglu i opisane su na **pomoćnim kartama**. Sposobnost **specijalne** karte aktivira se odmah nakon što se karta postavi u odgovarajući red.



POMOĆNI ŠPIL

Neke karte, kao što su karte Berzerker frakcije Skelig, imaju mogućnost da se transformišu ili da prizovu druge karte. Ove druge karte na početku igre ne mogu da se nalaze u špil, već ih treba držati u pomoćnom špil dok se ne javi potreba za njima. Pomoćni špil držite u blizini oblasti za igru.

DRAGULJI

Dragulji se koriste za praćenje broja izgubljenih rundi. Na početku igre, postavite ih u zonu za dragulje. Posle svake runde, igrač koji je izgubio rundu uklanja dragulj. Kad igrač izgubi poslednji dragulj, gubi igru.



POČETAK IGRE

Bacite novčić kako biste odredili ko prvi igra. U nekim slučajevima, sposobnosti **lidera** i frakcija mogu odrediti ko je prvi igrač. Svaki igrač meša svoj špil i povlači 10 karata. Nakon toga svaki igrač može, ali ne mora, da odbaci do dve karte iz ruke i povuče isti broj karata sa vrha svog špila. Igrači mogu da odbacuju jednu po jednu kartu. Zatim se odbačene karte ponovo mešaju u špil. Ovih 10 karata biće igračeva ruka do kraja igre.

SAVET

Igrači obično povlače nove karte samo na početku igre. Neke sposobnosti dozvoljavaju povlačenje dodatnih karata, ali, uglavnom igrači moraju da koriste karte iz svoje početne ruke tokom dve ili tri runde.

Pametno birajte kada ćete odigrati kartu i zapamtite da je odustajanje ponekad najbolja strategija.

POTEZI

Na svom potezu igrač mora da izabere jednu od sledećih opcija:

1. Odigravanje karte

2. Korišćenje aktivne sposobnosti lidera

3. Odustajanje

Odustajanje znači da preskačete ostatak runde. Drugi igrač tada može da odigrava karte iz ruke, jednu po potezu, sve dok i sam ne odluči da odustane.

KRAJ RUNDE

Kada oba igrača završe poteze, sabiraju **snagu** svih svojih karata na bojnom polju. Igrač sa manjom ukupnom **snagom** gubi i mora da ukloni dragulj. U slučaju nerešenog rezultata, oba igrača moraju da uklone dragulj. Zatim se sve karte, uključujući i **specijalne** karte, uklanjaju sa bojnog polja i stavljaju na gomile za odbacivanje. Pobjednik počinje sledeću rundu.

ZLATNO PRAVILO

Kad god je tekst karte u suprotnosti sa pravilima, karta ima prednost.

ODIGRAVANJE KARTE

Kad igrač odigra kartu, mora da je postavi u odgovarajući red. **Jedinice** se uvek postavljaju u borbeni red koji odgovara njihovom simbolu dometa (♠ ♡ ♢ ♣). Neke **specijalne** karte, kao što je Mamac, postavljaju se u borbene redove, a njihove sposobnosti su objašnjene na **pomoćnim kartama**. Sve sposobnosti karte moraju da se primene, ukoliko je moguće.

ODBAČENE KARTE

Kada karta napusti bojno polje, ona ide na gomilu za odbacivanje igrača na čijoj strani bojnog polja se nalazi. Ovo uključuje i karte sa sposobnošću Špijun.

SNAGA



PRIMER:

Ukupna
snaga igrača
iznosi 34.

Koristite skalu snage i dva tokena snage da biste pratili ukupnu **snagu** svojih **jedinica**. Svaki igrač ima svoju skalu snage koja je podeljena na dva dela. Postavite token snage, stranom sa simbolom nagore, na gornji deo skale da označite desetice, a na donji deo da označite jedinice. Ukoliko ukupna **snaga** vaših **jedinica** dostigne 100, okrenite tokene tako da strana sa oznakom 100 bude okrenuta nagore i označite desetice i jedinice kao i obično.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada igrač nema više dragulja. Pobjednik je igrač koji i dalje ima dragulje. Ukoliko oba igrača izgube poslednji dragulj u isto vreme, igra se završava bez pobjednika.



POČETNIČKI ŠPIL

Svaka frakcija ima unapred napravljen početnički špil. Karte koje čine taj špil označene su belom zvezdicom u donjem levom uglu. Igrači mogu da izaberu sve karte sa belom zvezdicom jedne frakcije da sastave početnički špil. Skelig karte sa crnom zvezdicom se koriste u pomoćnom špilu početničkog špila. Glavne teme svake frakcije opisane su u nastavku.

ČUDОВИШТА



Frakcija Čudovišta se u velikoj meri oslanja na sposobnost Okupljanje koja omogućava da se brzo prizove veliki broj jedinica na bojno polje.

NILFGARD



Frakcija Nilfgard ima mnogo karata sa sposobnostima Špijun i Lekar koje koriste prikrivene taktike za postizanje prednosti u kartama nad protivnikom.

SEVERNA
KRALJEVSTVA



Frakcija Severna kraljevstva ima mnogo jedinica sa sposobnošću Čvrsta veza koja omogućava da osnaže jedni druge na bojnom polju.

SKOJA'TAELI



Frakcija Skoja'taeli ima mnogo jedinica sa sposobnošću Agilnost koja omogućava veliku fleksibilnost redovima za blisku borbu i dalekometnu borbu.

SKELIG



Frakcija Skelig ima karte sa sposobnošću Berzerker koje mogu da se pretvore u moćnije karte.

DODATAK – OPISI SPOSOBNOSTI

SPOSOBNOSTI FRAKCIJA



ČUDОВИШТА

Nakon svake runde ostavlja jednu kartu **jedinice** na bojnem polju. Da bi izabrao koja karta ostaje, igrač meša sve svoje karte **jedinica** sa bojnog polja, isključujući **heroje**, i nasumično izvlači jednu kartu.



NILFGARD

Osvaja rundu ukoliko je nerešeno.



SEVERNA KRALJEVSTVA

Povlači kartu sa vrha špila kad osvoji rundu.



SKOJA'TAELI

Odlučuje ko će biti prvi igrač.



SKELIG

Na početku treće runde, postavlja na bojno polje dve nasumične karte **jedinica** iz gomile za odbacivanje, isključujući **heroje**. Da bi izabrao ove karte, igrač meša svoje odbačene karte, i nasumično izvlači dve karte.

SPOSOBNOSTI KARATA JEDINICA



AGILNOST

Ovu kartu možete postaviti u red za blisku borbu ili u red za dalekometnu borbu. Nakon što je postavite više ne možete da je pomerate.



KOMANDANTOV ROG

Udvostručuje **snagu** svih ostalih karata **jedinica** u svom redu, osim ukoliko već ne postoji  karta koja utiče na taj red.



LEKAR

Izaberite jednu kartu **jedinice** iz gomile za odbacivanje, osim **heroja**, i odmah je odigrajte.



MORAL

Ova karta dodaje jednu **snagu** svim **jedinicama** u svom redu (osim sebi).



OKUPLJANJE

Pronađite sve navedene karte u svom špilu i ruci, i odmah ih odigrajte, a zatim promešajte špil.



ČVRSTA VEZA

Pomnožite **snagu** ove **jedinice** brojem saveznika sa istim imenom.



ZGARIŠTE

Ukoliko protivnik ima ukupnu **snagu** 10, ili više od 10, u redu naspram ove karte, odbacuje se njegova karta (ili karte) **jedinice** sa najvećom **snagom**, isključujući **heroje**.



ŠPIJUN

Odigrajte ovu kartu na protivničku stranu bojnog polja (njena **snaga** se računa u ukupnu **snagu** protivnika) i povucite dve karte sa vrha špila.



PRIZIVANJE

Kada se ova karta odbaci sa bojnog polja, u bilo kom trenutku (uključujući i na kraju runde), postavite na bojno polje odgovarajuću kartu iz pomoćnog špila.



BERZERKER

Postavite navedenu kartu iz pomoćnog špila na mesto Berzerker karte, koja se uklanja iz igre (ne stavljate je na gomilu za odbacivanje).



MARDROEME

Aktivira transformaciju svih Berzerker karata u svom redu.

SPOSOBNOSTI SPECIJALNIH KARATA



KOMANDANTOV ROG

Udvostručuje **snagu** svih karata **jedinica** u svom redu. Samo jednu ovu kartu možete odigrati u svakom redu.



MAMAC

Menja jednu kartu **jedinice**, isključujući **heroje**, na strani bojnog polja igrača koji ju je odigrao. Zamenjena karta **jedinice** vraća se u ruku igrača, a mamac ima **snagu** 0.



MARDROEME

Postavlja se u borbeni red. Aktivira transformaciju svih Berzerker karata u svom redu.



ZGARIŠTE

Odbacite kartu (ili karte) **jedinice** sa najvećom **snagom**, isključujući **heroje**, na celom bojnog polju, a zatim odbacite i ovu kartu.

KARTE VREMENSKIH PRILIKA

	NAGRIZAJUĆI MRAZ	Postavite licem nagore u zonu za karte vremenskih prilika. Svaka jedinica , u ✓ redu svakog igrača, ima snagu 1.
	GUSTA MAGLA	Postavite licem nagore u zonu za karte vremenskih prilika. Svaka jedinica , u ☒ redu svakog igrača, ima snagu 1.
	PROVALA OBLAKA	Postavite licem nagore u zonu za karte vremenskih prilika. Svaka jedinica , u ☒ redu svakog igrača, ima snagu 1.
	SKELIŠKA OLUJA	Postavite licem nagore u zonu za karte vremenskih prilika. Svaka jedinica , u ☒ i ☒ redovima svakog igrača, ima snagu 1.
	RAZVEDRAVANJE	Odbacuje se nakon što se odigra. Odbacite sve karte vremenskih prilika koje se trenutno nalaze na bojnopolju. Njihovi efekti se poništavaju.

ČESTO POSTAVLJANA PITANJA

Gusar klana Dimun	Sposobnost Zgarište ove karte je ista kao i sposobnost specijalne karte, što znači da utiče na celo bojno polje.
Eredin Smrtonosac	Vratite u ruku jednu kartu jedinice ili specijalnu kartu, po svom izboru, iz svoje gomile za odbacivanje.
Emhir var Emreis Nemilosrdni	Uzmite u ruku jednu kartu jedinice ili specijalnu kartu, po svom izboru, iz protivnikove gomile za odbacivanje.
Čvrsta veza	Primer: Ukoliko se na bojnopolju nalaze tri karte sa sposobnošću Čvrsta veza koje imaju osnovnu snagu 4, njihova snaga se množi sa tri, tako da svaka ta jedinica ima snagu 12.
Višestruki bonusi	U slučajevima kada postoji više bonusa koju uvećavaju snagu , prvo primenite sposobnosti karata vremenskih prilika, zatim sposobnost Čvrsta veza, pa Moral, i na kraju Komandantov rog.
Trajni efekti	Karte vremenskih prilika i sposobnosti Čvrsta veza, Moral, Komandantov rog i Mardroeme imaju trajne efekte dokle god su ove karte na bojnopolju.
Karte vremenskih prilika	Možete imati više aktivnih karata vremenskih prilika istovremeno.

SADRŽAJ

- ♦ 436 karata frakcija
- ♦ 10 pomoćnih karata
 - ♦ 4 dragulja
 - ♦ 1 novčić
- ♦ 1 tabla za praćenje snage i 4 tokena snage
- ♦ 1 podloga za igru
- ♦ 2 knjižice pravila

POGLEDAJTE VIDEO SA
UPUTSTVIMA ZA IGRU!



ZASLUGE



Dizajn igre: CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne

Umetnički tim: Émilie Quévy, APEX Ideenschmiede, Martina Nowak, Stéphane Vachon

Ilustracije karata: CD PROJEKT RED umetnički tim

Posebna zahvalnost: Randolph timu, Martin Montreuil, Gurvan Béard,
CD PROJEKT RED timu (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drązek, Vladimir Tortsov,
Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)



CD PROJEKT RED®

© 2025. CD PROJEKT S.A. Sva prava zadržana. CD PROJEKT, CD PROJEKT logo, The Witcher, The Witcher Logo, GWENT i GWENT logo su zaštićeni znakovi i/ili registrovani znakovi kompanije CD PROJEKT S.A. u SAD i/ili drugim zemljama. Društvena igra GWENT smeštena je u univerzum koji je stvorio Andrzej Sapkowski u svom serijalu knjiga.