

KUBIX



THE  
WITCHER®  
WILD HUNT

ГВИНТ

ЛЕГЕНДАРНА КАРТКОВА ГРА

ПРАВИЛА ГРИ



## ЗІГРАЙМО ЩЕ РАЗ У «ГВИНТ»?

«ГВИНТ» — це дуельна карткова гра, у якій два війська стикаються на полі бою. Уперше вона з'явилася як мінігра у відеогрі «Відьмак 3. Дикий Гін». Тепер ми раді представити вам особливе ювілейне видання на честь 10-ліття гри, яке ви тримаєте в руках. Нехай переможе майстерніший тактик!

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Кожен гравець вибирає фракцію і створює колоду. Усі карти в колоді повинні бути кольору вибраної фракції. Кожна фракція має свій стиль гри й пасивний ефект. Цей ефект описаний на **карті-пам'ятці** фракції з назвою і символом фракції вгорі. Також на карті-пам'ятці є опис ефектів **карт загонів** й **особливих карт**.

До складу колоди кожного гравця входять:

- ♦ **1 карта лідера (тільки)**
- ♦ **22 карти загонів / героїв (щонайменше)**
- ♦ **10 особливих карт (щонайбільше)**

Гравці також отримують:

- ♦ **2 жетони самоцвітів**
- ♦ **2 карти-пам'ятки**
- ♦ **2 жетони підрахунку сили**

#### Корисна порада

Ви можете мати у своїй колоді більше **карт загонів**, ніж рекомендований мінімум.

Просто пам'ятайте, що збільшення загальної кількості карт зменшує шанси взяти найсильніші з них.



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці по черзі викладають на поле бою по 1 карті за раз, поки обидва гравці не спасують. На цьому раунд завершується. Наприкінці раунду кожен гравець рахує загальну **силу** всіх **карт загонів** і **героїв** на своїй стороні поля бою.

## ПЕРЕМОГА

Гравець, який має найбільшу **силу**, виграє раунд. Потім гравець, який програв, вилучає свій самоцвіт. Коли в гравця більше немає самоцвітів, він програє гру, а його суперник стає переможцем.

## СТРУКТУРА ПОЛЯ



- |                     |                      |                     |
|---------------------|----------------------|---------------------|
| 1 Скид              | 5 Ряд облогового бою | 9 Карта-пам'ятка 1  |
| 2 Колода            | 6 Командирський ріг  | 10 Карта-пам'ятка 2 |
| 3 Ряд ближнього бою | 7 Трек сили          | 11 Карта лідера     |
| 4 Ряд дальнього бою | 8 Жетони самоцвітів  | 12 Погодні карти    |



## КАРТА ЛІДЕРА



Цю карту вибирають перед початком бою і кладуть горілиць у зону **карти лідера**. Карта лідера має особливий ефект, який може бути як **пасивним** (P), так і **активним**.

Кожна **карта лідера** містить опис ефекту цього **лідера**. **Активні** ефекти можна використати лише 1 раз за гру, а **пасивні** ефекти діють завжди. **Карти лідерів** мають у верхньому лівому куті символ своєї фракції.



## КАРТИ ЗАГОНІВ



Деякі **карти загонів** — це **герої** (над назвами таких карт є напис «Герой», а символ **сили** позначений шипами і має колір його фракції). Карти **героїв** — це єдині карти, які **не** зазнають впливу будь-яких особливих ефектів (тобто ефектів **особливих карт**, **карт загонів** або **карт лідерів**).

Після розміщення карти на полі бою її значення **сили** у верхньому лівому куті додають до загального значення сили гравця. На кожній **карті загону** зазначена її позиція на полі бою, представлена символом під символом **сили**. Цей символ відповідає символу ряду, указуючи місце на полі, де можна розмістити цей **загін**.



### Ефекти

Деякі **карти загонів** мають особливі ефекти (описані на **картах-пам'ятках**). Ефекти **карт загону** розігрують відразу після того, як карту кладуть у відповідний ряд.



## ОСОБЛИВІ КАРТИ

**Особливі карти** (такі як погодні карти, «Опудало», «Страта» тощо) не мають своєї **сили**, але натомість мають ефекти, які можуть, наприклад, змінювати **силу загонів**, уже присутніх на полі бою. Ефекти **особливих карт** позначені символом у лівому верхньому куті й описані на **картах-пам'ятках**. Ефекти **особливої карти** розігрують відразу після того, як карту кладуть у відповідний ряд.



## ДОДАТКОВА КОЛОДА

Деякі карти, як-от «Берсерк» із фракції Скелліге, мають ефекти, що дають змогу перетворювати їх на інші карти або викликати інші карти. Ці інші карти не можуть бути у вашій колоді на початку гри, їх треба тримати в додатковій колоді біля поля, доки вони не знадобляться.

## ЖЕТОНИ САМОЦВІТІВ

Жетони самоцвітів використовують для підрахунку програних раундів. На початку гри покладіть їх біля треку сили. На початку кожного раунду той гравець, який програв попередній раунд, вилучає свій самоцвіт. Якщо у гравця більше немає самоцвітів, він програє гру.



## ПОЧАТОК ГРИ

Підкиньте монету, щоб вирішити, хто розпочне гру. У деяких випадках ефекти **лідера** та фракції можуть визначати, хто розпочне гру. Гравці тасують свої колоди й беруть по 10 карт. Потім кожен гравець може (але не зобов'язаний) скинути до 2 карт із руки й узяти замість них нові карти зі своєї колоди. Це треба робити по 1 карті за раз. Потім скинуті карти затасовують у колоду. Ці 10 карт стануть рукою гравця до кінця гри.

### Корисна порада

Гравці зазвичай беруть нові карти на руку лише на початку гри. Деякі ефекти дають змогу брати додаткові карти, але протягом повних 2–3 раундів гравцям переважно доводиться викладати карти з початкової руки. Ретельно обмірковуйте, коли які карти грати, і пам'ятайте, що іноді ліпше спасувати.

## ХОДИ

У свій хід гравець повинен виконати щось одне:

1. **Зіграти карту**
2. **Використати активний ефект свого лідера**
3. **Спасувати**

Спасувати означає, що до кінця раунду ви більше не виконуєте ходів. Інший гравець може грати свої карти з руки, поки також не вирішить спасувати.

## ПІДРАХУНОК СИЛ

Після того як обидва гравці спасують, вони рахують **силу** всіх своїх карт на полі бою. Гравець із найменшою загальною **силою** програє раунд і повинен вилучити жетон самоцвіту. У разі нічиєї обидва гравці вилучають по 1 самоцвіту. Потім усі карти — і **особливі карти** також — вилучають із поля бою і кладуть у скид того гравця, який їх зіграв. Переможець раунду починає наступний раунд.

## ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Коли текст карти суперечить цим правилам, то карта має пріоритет над правилами.



## ЗІГРАТИ КАРТУ

Коли гравець грає карту, він повинен покласти її у відповідну зону. Загони завжди грають у той ряд, який відповідає їхньому символу ряду (♣ ♠ ♧). Деякі особливі карти, як-от «Опудало», також грають прямо в бойові ряди, а їхні ефекти розігрують так, як указано на **карті-пам'ятці**. Якщо можливо, треба застосовувати всі ефекти карти.

## СКИНУТІ КАРТИ

Коли карта залишає поле бою, її кладуть у скид того гравця, який її контролює. Це також стосується карт з ефектом шпигуна.

## ПІДРАХУНОК СИЛИ



Див. приклад  
Сила карт цього  
гравця дорівнює 34.

Для підрахунку своєї загальної сили гравці використовують трек сили й жетони підрахунку **сили**. Кожен гравець має свій трек сили, який складається із двох смуг. У верхній він позначає жетоном десятки, а в нижній — одиниці. Якщо значення сили перевищує 100, переверніть жетони так, щоб вони лежали стороною «100» догори, і позначайте десятки й одиниці як завжди.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли в одного гравця більше немає жетонів самоцвітів. Перемагає той гравець, у якого залишилися жетони самоцвітів. Якщо обидва гравці одночасно втрачають свої останні самоцвіти, гра закінчується внічию.





## ОЗНАЙОМЛЕННЯ

Для ознайомлення кожна фракція має готову колоду, карти якої позначені білою зіркою в нижньому лівому куті. Гравці можуть зібрати всі карти з білою зіркою однієї фракції, щоб сформувати колоду для ознайомлення. Карти фракції Скелліге з чорною зіркою кладуть в ознайомлювальну додаткову колоду. Нижче ми наводимо короткий опис кожної фракції.

---

Монстри



Фракція монстрів активно використовує ефект двійника, що дає змогу швидко викликати на поле бою зграї монстрів.

---

Нільфгард



Фракція Нільфгарду має багато карт із ефектами шпигуна й медика, які використовують підступну тактику для досягнення переваги в картах над суперником.

---

Королівства  
Півночі



Фракція Королівств Півночі має багато загонів з ефектом міцного зв'язку, що дає їм змогу посилювати один одного на полі бою.

---

Скойа'таелі



Фракція Скойа'таелів має чимало карт із ефектом спритності, які забезпечують варіативність у рядах ближнього і дальнього бою на полі.

---

Скелліге



Фракція Скелліге вирізняється ефектом берсерка, який дає змогу перетворювати їхні загони на потужніші карти.

---

## ДОДАТОК. ОПИС ЕФЕКТІВ

### Ефекти фракцій

|                                                                                   |                            |                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Монстри</b>             | Одна <b>карта загону</b> залишається на полі бою після кожного раунду. Щоб вибрати її, ви тасуєте всі свої <b>карти загонів</b> з поля бою, за винятком <b>героїв</b> , і берете 1 випадкову карту.              |
|  | <b>Нільфгард</b>           | У разі нічиєї ви завжди виграєте раунд.                                                                                                                                                                          |
|  | <b>Королівства Півночі</b> | Після кожного виграного раунду ви берете 1 карту зі своєї колоди.                                                                                                                                                |
|  | <b>Скойа'таелі</b>         | Ви вирішуєте, хто виконує перший хід у грі.                                                                                                                                                                      |
|  | <b>Скелліге</b>            | На початку третього раунду ви берете зі свого скиду 2 випадкові <b>карти загонів</b> (за винятком <b>героїв</b> ) і викладаєте на поле бою. Щоб вибрати ці карти, перетасуйте скид і візьміть 2 випадкові карти. |

### Ефекти карт загонів

|                                                                                     |                          |                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Спритність</b>        | Розмістіть карту в ряді ближнього бою або дальнього бою. Після цього її не можна переміщувати.                        |
|  | <b>Командирський ріг</b> | Подвоює <b>силу</b> всіх інших <b>карт загонів</b> у своєму ряді, якщо тільки на цей ряд уже не впливає інша карта 🎺. |
|  | <b>Медик</b>             | Виберіть зі свого скиду 1 <b>карту загону</b> , за винятком <b>героїв</b> , і негайно зіграйте її.                    |
|  | <b>Приплив сил</b>       | Збільшує на 1 <b>силу</b> всіх загонів у своєму ряді (крім самої карти припливу сил).                                 |
|  | <b>Двійник</b>           | Візьміть усі вказані карти з руки й колоди та негайно зіграйте їх, потім перетасуйте колоду.                          |





### Міцний зв'язок

**Силу** цього **загону** множать на кількість союзників з такою ж назвою.



### Страта

Якщо загальна **сила** карт суперника в такому ж ряді, як ця карта, дорівнює 10 або більше, то суперник кладе в скид **карту (карти)** загонів з найбільшою **силою**, за винятком **героїв**.



### Шпигун

Зіграйте карту на сторону поля бою суперника (**силу** цієї карти додають до загальної сили суперника) і візьміть 2 карти з колоди.



### Виклик

Після того як цю карту з будь-якої причини скидають із поля бою (зокрема наприкінці раунду), її замінюють відповідною картою з додаткової колоди.



### Берсерк

Зазначену карту грають із додаткової колоди, а самого «Берсерка» повністю вилучають із гри (його не кладуть у скид).



### Мардрем

Активує перетворення всіх карт «Берсерк» у своєму ряді.

## Ефекти особливих карт



### Командирський ріг

Подвоює **силу** всіх **карт загонів** у своєму ряді.  
У кожен ряд можна зіграти тільки одну таку карту.



### Опудало

Замініть одну **карту загону** (за винятком **героїв**) на своїй стороні поля бою. Замінену **карту загону** повертають на руку гравця, **сила** «Опудала» дорівнює 0.



### Мардрем

Покладіть цю карту в будь-який бойовий ряд.  
Вона активує перетворення всіх карт «Берсерк» у своєму ряді.



### Страта

Покладіть у скид **карту або карти загонів** з найбільшою **силою** (за винятком **героїв**) на всьому полі бою, а потім скиньте карту «Страта». Цей ефект стосується сторін поля бою обох гравців.



## Погодні карти



**Лютий мороз**

Покладіть карту горілиць у зону погодних карт.  
**Сила** всіх **✗ загонів** обох гравців зменшується до 1.



**Непроникна імла**

Покладіть карту горілиць у зону погодних карт.  
**Сила** всіх **✗ загонів** обох гравців зменшується до 1.



**Злива**

Покладіть карту горілиць у зону погодних карт.  
**Сила** всіх **✗ загонів** обох гравців зменшується до 1.



**Острівний шторм**

Покладіть карту горілиць у зону погодних карт. **Сила** всіх **✗** та **✗ загонів** обох гравців зменшується до 1.



**Ясна погода**

Після розігрування цю карту скидають. Скиньте всі погодні карти, які на цю мить перебувають на полі бою. Ефекти цих карт скасовують.

## Часті питання по «Гвинту»

**Пірат клану Дімун**

Ефект втрати цієї карти розігрують за тими ж правилами, що й такий же ефект **особливої карти**, тому цей ефект впливає на все поле бою.

**Ередін Той, що несе смерть**

Ви повертаєте будь-яку **карту загону** або **особливу карту** зі свого скиду.

**Емгир вар Емрейс Безжальний**

Візьміть зі скиду суперника будь-яку **карту загону** або **особливу карту**.

**Міцний зв'язок**

Приклад. Якщо на полі є 3 **карти загонів** з ефектом міцного зв'язку, а їхнє надруковане значення **сили** дорівнює 4, то їхню **силу** треба помножити на 3. Отже, **сила** кожної з цих карт дорівнює 12.

**Помножені ефекти**

У ситуаціях, коли діють кілька ефектів, що впливають на значення **сили**, спершу рахуйте вплив погодної карти, потім вплив ефекту міцного зв'язку, потім ефекту припливу сил і насамкінець ефекту командирського рогу.

**Постійні ефекти**

Ефекти міцного зв'язку, припливу сил, командирського рогу, мардрему, а також ефекти погодних карт діють постійно, поки карта перебуває на полі бою.

**Погодні карти**

Ви можете мати кілька активних погодних карт одночасно.





## Компоненти

- ◆ 436 карт фракцій
- ◆ 10 карт-пам'яток
- ◆ 4 жетони самоцвітів
- ◆ 1 монета першого гравця
- ◆ 1 трек сили та
- 4 жетони підрахунку сили
- ◆ 1 паперове ігрове поле
- ◆ 2 книжки правил

## ТВОРЦІ ГРИ



**Творці гри:** CD PROJEKT RED, Габріель Реймонд-Дюфресне

**Дизайнери:** Емілі Кеві, APEX Ideenschmiede, Мартіна Новак, Стефан Вашон

**Ілюстрації карт:** команда «CD Projekt RED Art»

**Особлива подяка:** команді «Randolph», Мартіну Монтрею, Г'орвану Беару, команді «CD Projekt RED»  
(Ремігіуш Новаковський, Магдалена Дранжек, Луджі Аннічіаріко, Андреа Сандерс, Нік МакВортер, Метт Вудланд)

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник видавництва:** Олександр Ручка

**Керівник проєкту:** Володимир Рибakov

**Випускова редакторка:** Олена Науменко

**Перекладач:** Святослав Михаць

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Верстальник:** Артур Патрихалко



CD PROJEKT RED®



GEEKACH

Українське видання © 2025 Geekach LLC. Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4. [www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua) • [info@geekach.com.ua](mailto: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.