

The logo for 'The Witcher Wild Hunt Gwent' is centered on a parchment-like background. At the top, there are faint, sepia-toned illustrations of Geralt of Rivia on the left and a dragon on the right. The text 'THE WITCHER' is in a bold, black, serif font. Below it, 'WILD HUNT' is in a smaller, black, sans-serif font, with a red and white trident symbol between the words. The word 'GWENT' is in a large, stylized, gold-outlined font with a dark green fill. Below 'GWENT', the text 'THE LEGENDARY CARD GAME' is in a smaller, gold, serif font, flanked by horizontal lines.

THE
WITCHER
WILD HUNT
GWENT
THE
LEGENDARY CARD GAME

SPELVARIANTEN

GEVORDERD

In deze spelvariant zijn er meer beperkingen voor de samenstelling van het deck. Dit zorgt voor een meer gebalanceerde confrontatie tussen verschillende decks en spelers.

Een deck moet bestaan uit:

- ♦ **1 leiderkaart**
- ♦ **minimaal 22 troepenkaarten**
- ♦ **maximaal 5 speciale kaarten**
- ♦ **maximaal 2 'Spy'-kaarten**
- ♦ **maximaal 2 'Medic'-kaarten**

De totale **sterkte** van alle **troepen** in een deck mag niet groter zijn dan **130**.

TOERNOOI

In deze spelvariant moeten de spelers hun kennis van het spel tonen door met meerdere decks te spelen. Elke speler stelt 3 aparte decks samen uit 3 verschillende facties. Dezelfde **held** kan niet in meerdere decks voorkomen.

Een deck moet bestaan uit:

- ♦ **1 leiderkaart**
- ♦ **minimaal 22 troepenkaarten**
- ♦ **maximaal 5 speciale kaarten**
- ♦ **maximaal 2 'Spy'-kaarten**
- ♦ **maximaal 2 'Medic'-kaarten**

De totale **sterkte** van alle **troepen** in een deck mag niet groter zijn dan **130**.

Om het toernooi te winnen, moet je het volledige spel 2 van de 3 keer winnen. Werp een munt op om te bepalen wie aan het begin van het eerste spel als eerste een deck mag kiezen. Voor het tweede en derde spel mag de winnaar van het vorige spel als eerste een deck kiezen. De verliezer van het vorige spel mag daarna kiezen om zijn huidige deck te houden, of een ander deck te kiezen. Je mag een deck waarmee je al een keer gewonnen hebt niet opnieuw gebruiken.

FREE FOR ALL (3-5 SPELERS)

Met 3-5 spelers kun je gelijktijdig aan 'Free For All' deelnemen! In de meeste gevallen zijn de normale regels van kracht, maar er zijn een paar aanpassingen nodig om het spel met extra tegenstanders te spelen. In plaats van een spelverloop van 2 of 3 rondes staat er in 'Free For All' geen limiet op het aantal rondes. De rondes zijn zoals gewoonlijk opgesplitst in beurten, waarin de spelers om de beurt 1 kaart per keer spelen, tot ze beslissen te passen. Het spel verloopt met de klok mee, en de ronde eindigt als alle spelers hebben gepast.

PUNTEN OM TE WINNEN

3 spelers	4 punten
4 spelers	5 punten
5 spelers	6 punten

De spelers verzamelen punten aan het einde van elke ronde. Je scoort 1 punt per tegenstander die een lagere score heeft dan jij. Voorbeeld: als er 3 tegenstanders zijn en je een hogere totale **sterkte** hebt dan 2 van hen, scoor je 2 punten. Een gelijkspel in **sterkte** telt niet als een overwinning, tenzij je met (de speciale eigenschap van) Nilfgaard

speelt. **Het totale aantal punten dat je nodig hebt om 'Free For All' te winnen, is gelijk aan het aantal spelers +1.**

Bepaal willekeurig wie het spel begint, maar in latere rondes begint de speler die in de vorige ronde de meeste punten scoorde.

UITLEG EIGENSCHAPPEN

Spy	De actieve speler mag kiezen welke tegenstander de 'Spy' ontvangt.
Scorch van een troep	Beïnvloedt elke vijand afzonderlijk.
Nilfgaard	Als 2 spelers met Nilfgaard spelen en betrokken zijn bij een gelijkspel, scoren ze hiervoor elk 1 punt.
Northern Realms	Als je een hogere totale sterkte hebt dan ten minste 2 tegenstanders, mag je een kaart trekken.
Scoia'tael	Als 2 spelers met Scoia'tael spelen, bepaal dan willekeurig wie de startspeler mag kiezen.

2 VS 2

In deze spelvariant nemen 2 teams het tegen elkaar op. Alle normale spelregels blijven van kracht, met de volgende uitzonderingen. Binnen hetzelfde team geldt:

- ♦ De spelers mogen niet dezelfde factie gebruiken.
- ♦ De spelers mogen elkaars handkaarten bekijken.
- ♦ De spelers delen dezelfde zijde van het spelbord.
- ♦ De spelers hebben een gezamenlijke aflegstapel en in totaal 2 edelstenen.
- ♦ Elke gespeelde kaart telt mee voor de totale sterkte van het team.

De spelers en teams wisselen hun beurten af.

Vb.: A1 en A2 vormen een team tegen B1 en B2. A1 begint. Daarna is B1 aan de beurt, dan A2 en dan B2.

Als je past, mag je teamgenoot blijven spelen. De beurtvolgorde verandert niet.

Vb.: B1 past. De beurtvolgorde wordt nu A1, A2, B2, A1, ...

UITLEG EIGENSCHAPPEN

Medic	Kan gebruikt worden om een troep terug te halen van de aflegstapel van het hele team.
Commander's Horn	Beïnvloedt de troepen van het hele team in deze gevechtsrij.
Decoy	Kan een troep van jou of je teamlid beïnvloeden.
Eigenschap Monsters	De kaart die in het spel blijft, moet een Monsterkaart of een vijandelijke 'Spy'-kaart zijn.
Eigenschap Nilfgaard	Als beide teams met Nilfgaard spelen, heeft Nilfgaard geen speciale eigenschap.
Eigenschap Scoia'tael	Als beide teams met Scoia'tael spelen, werp dan een munt op voor de spelers met Scoia'tael om te bepalen wie de startspeler mag kiezen.
Eigenschap Skellige	De kaarten die terug in het spel gebracht worden, moeten Skellige-kaarten of vijandelijke 'Spy'-troepen zijn.
Emhyr var Emreis The White Flame	Blokkeert de eigenschappen van alle leiders .



GWENT SOLO

By Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

VOORBEREIDING

Kies 1 factie voor jezelf en 1 voor je tegenstander. In Gwent Solo worden alle kaarten van de factie gecombineerd om 1 deck samen te stellen (de secundaire decks blijven apart liggen). Schud het deck van je tegenstander en leg het gedekt aan de andere zijde van het spelbord. Verwijder alle weerkaarten behalve 'Clear Weather' uit je deck voordat je je deck schudt. Kies je **leider** en leg deze in jouw **leiderkaart**-gebied. Schud alle **leiderkaarten** van je tegenstander en leg ze als gedekte trekstapel in het **leiderkaart**-gebied van je tegenstander. Gebruik de edelstenen zoals in het gewone spel.

SPELVERLOOP

Jij moet alle regels van het gewone spel volgen, maar je tegenstander mag hier soms van afwijken. Trek aan het begin van het spel je handkaarten zoals gewoonlijk.

Je tegenstander heeft geen handkaarten, maar speelt elke beurt de bovenste kaart van zijn deck. Als je tegenstander een weerkaart trekt, voer dan het bijbehorende effect uit. Je tegenstander mag daarna onmiddellijk een nieuwe beurt spelen. Er staat geen limiet op het aantal kaarten dat je tegenstander per beurt mag spe-

len. Je tegenstander voert altijd de eerste beurt van een ronde uit, en voert altijd een beurt uit na jou. Dit geldt ook als je past. Je tegenstander krijgt dan nog 1 beurt en daarna is de ronde afgelopen. Je moet de kaarten van je tegenstander altijd op de meest efficiënte manier spelen.

Nadat je hebt gepast en je tegenstander 1 laatste beurt heeft gehad, worden de **sterktes** zoals gewoonlijk berekend. De verliezer van de ronde moet zoals gewoonlijk een edelsteen afleggen.

DECK-BUILDING VARIANT

Je kan deze variant ook spelen met de regels voor deck-building uit de standaardversie van Gwent. Je mag echter nog steeds geen weerkaarten spelen.

LEIDER VARIANT

Als je aan het einde van de ronde de **sterktes** berekent en je tegenstander verslaat, draai dan de bovenste **leiderkaart** van je tegenstander om en voer het effect ervan zo efficiënt mogelijk uit. Als je totale **sterkte** daarna nog altijd groter is dan die van je tegenstander, win je de ronde.

UITLEG EIGENSCHAPPEN VAN DE TEGENSTANDER



COMMANDER'S HORN

Leg deze kaart in de optimale gevechtsrij. Als meerdere gevechtsrijen optimaal zijn, leg deze kaart dan in de rij met de meeste kaarten.



SCORCH

Beïnvloedt enkel de zijde van het slagveld van de speler.



MUSTER

Zoek de eerste aangegeven kaart in het deck van de tegenstander, speel deze, en schud dan het deck.



SPY

Leg deze kaart aan de zijde van de speler. De tegenstander mag onmiddellijk 2 kaarten trekken en spelen.



AGILE

Kan zich verplaatsen als een extra, gratis actie tijdens de beurt van de tegenstander als een effect van bijvoorbeeld een weerkaart of een 'Commander's Horn' een andere positie efficiënter maakt.



MEDIC

Neem de troepenkaart uit de aflegstapel die de meeste **sterkte** toevoegt. Let extra op 'Tight Bond', weerkaarten en 'Commander's Horn'. De kaart mag geen **held** zijn.



DECOY

'Decoy' vervangt geen kaart. Stop in plaats daarvan de bovenste kaart van het deck van de tegenstander onder de 'Decoy'. Deze kaart en de bijbehorende effecten activeren pas aan het einde van de ronde.

UITLEG EIGENSCHAPPEN VAN DE FACTIES

NORTHERN
REALMS



Als de tegenstander een ronde wint als Northern Realms, speelt die tijdens de eerste beurt van de volgende ronde een tweede kaart.

SCOIA'TAEL



Als je met Scoia'tael speelt, begin je in de eerste ronde, en in de ronde na een gewonnen ronde.

UITLEG EIGENSCHAPPEN LEIDERS VAN DE TEGENSTANDER



MONSTERS

Eredin Destroyer of Worlds

De tegenstander trekt een kaart en speelt deze onmiddellijk.

**Eredin
King of the Wild Hunt**

Zoek de eerste weerkaart in het deck van de tegenstander en speel deze onmiddellijk. Schud daarna het deck.

**Eredin
Bringer of Death**

Zoek de kaart in de aflegstapel van de tegenstander die het grootste voordeel geeft en speel deze onmiddellijk. De kaart mag geen **held** zijn.



NILFGAARD

**Emhyr var Emreis
Invader of the North**

Trek willekeurig een **troepenkaart** (geen **held**) uit de aflegstapel van de tegenstander en speel deze onmiddellijk.

**Emhyr var Emreis
the Emperor of Nilfgaard**

Leg een kaart naar keuze af uit je hand.

**Emhyr var Emreis
the Relentless**

Kies de kaart uit de aflegstapel van je tegenstander die het grootste voordeel geeft, en speel deze onmiddellijk aan de zijde van je tegenstander.

**Emhyr var Emreis
the White Flame**

Je **leider** heeft voor de rest van het spel geen eigenschap meer.



SCOIA'TAEL

Francesca Findabair
Daisy of the Valley

De tegenstander trekt een kaart en speelt deze onmiddellijk.

Francesca Findabair
Hope of the Aen Seidhe

Alle 'Agile'-troepen van de tegenstander krijgen
1 extra **sterkte**.



SKELLIGE

Arnjolf The Patricide

Zoek de 'Tight Bond'-kaart in het deck van de tegenstander die de grootste **sterkte**bonus geeft. Speel deze kaart onmiddellijk en schud daarna het deck.

Harald an Craite
the Cripple

Zoek een 'Mardroeme'-kaart in het deck van de tegenstander en speel deze onmiddellijk in de gevechtsrij die de grootste **sterkte**bonus geeft.

King Bran

De **troepenkaarten** van de tegenstander verliezen slechts de helft van hun **sterkte** door de effecten van weerkaarten.

M N K Y
ENTERTAINMENT

Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com



CD PROJEKT RED®

© 2025 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. CD PROJEKT, the CD PROJEKT logo, The Witcher, The Witcher Logo, GWENT and GWENT logo are trademarks and/or registered trademarks of CD PROJEKT S.A. in the US and/or other countries. The GWENT game is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books.