



THE
WITCHER
WILD HUNT

GWENT

THE
LEGENDARY CARD GAME

SPELREGELS



ZIN IN EEN POTJE GWENT?

GWENT is een kaartspel waarin 2 legers het tegen elkaar opnemen op het slagveld. Het spel verscheen voor de eerste keer als mini-game in de videogame *The Witcher 3: Wild Hunt*. Het kaartspel dat je nu gaat spelen, is een speciale verjaardagseditie. Moge de beste strateeg winnen!

VOORBEREIDING

Beide spelers kiezen een factie en stellen hun deck samen. Alle kaarten in het deck moeten de kleur van de gekozen factie hebben. Elke factie heeft een passieve eigenschap en moedigt een andere speelstijl aan (zie "**Eigenschappen van de facties**" op blz. 9). Op de **hulpkaart** van een factie vind je naast de naam en het symbool ook uitleg over de **troepen**, de eigenschappen van **speciale kaarten** en de passieve eigenschap die bij de factie hoort.

Een deck bestaat uit:

- ◆ **1 leiderkaart**
- ◆ **minimaal 22 troepenkaarten**
- ◆ **maximaal 10 speciale kaarten**

Daarnaast ontvangen de spelers:

- ◆ **2 edelstenen**
- ◆ **2 hulpkaarten**
- ◆ **2 scorefiches**

HANDIGE TIP

Je mag meer **troepenkaarten** in je deck hebben dan het aanbevolen minimum. Maar let op: hoe meer kaarten je hebt, hoe lager de kans dat je de beste kaarten trekt.

SPELOVERZICHT

De spelers leggen om de beurt 1 kaart op het slagveld, tot ze beide beslissen te passen. Op dat moment is de ronde afgelopen. Aan het einde van elke ronde berekenen de spelers de totale **sterkte** van alle **troepenkaarten** (en **helden**) aan hun eigen kant van het slagveld.

WINNEN

De speler met de grootste totale **sterkte** wint de ronde. De verliezer moet een edelsteen afleggen. Als je edelstenen op zijn, verlies je het spel en wint je tegenstander.

OVERZICHT VAN HET SPELBORD



1 AFLEGSTAPEL

2 DECK

3 GEVECHTSRIJ - INFANTERIE

4 GEVECHTSRIJ - BOOGSCHUTTERS

5 GEVECHTSRIJ - ARTILLERIE

6 COMMANDER'S HORN

7 SCORESPOOR

8 EDELSTENEN

9 HULPKAART 1

10 HULPKAART 2

11 LEIDERKAART

12 WEERKAARTEN

LEIDERKAARTEN



De spelers kiezen hun **leiderkaart** vóór het gevecht begint en leggen hem open op het overeenkomstige gebied van het spelbord. Deze kaart heeft een speciale eigenschap, die **passief** (P) of **actief** kan zijn. Elke leiderkaart bevat ook een omschrijving van de eigenschap van de leider. Actieve eigenschappen kun je slechts 1 keer per spel gebruiken. Passieve eigenschappen zijn altijd in gebruik. Je kunt je **leiderkaart** herkennen aan het symbool van de factie in de linkerbovenhoek.



TROEPENKAARTEN



Als je een troepenkaart op het slagveld legt, voeg dan de **sterkte** in de linkerbovenhoek toe aan je totaal. Elke troepenkaart heeft een bepaalde positie op het slagveld, zoals je kunt zien aan het symbool onder de **sterkte**. Dit symbool komt overeen met een van de gevechtsrijen op het spelbord en geeft aan waar je de troep mag plaatsen.

Sommige **troepenkaarten** zijn **helden**. Die herken je aan het woord **'HERO'** boven hun naam en aan de sterkte die in de kleur van de factie is aangegeven. **Helden** zijn de enige kaarten die **niet** door speciale eigenschappen van **speciale kaarten, troepenkaarten** of **leiderkaarten** worden beïnvloed.



EIGENSCHAPPEN

Sommige **troepenkaarten** hebben speciale eigenschappen. Hun uitleg vind je op de **hulpkaarten**. Eigenschappen van **troepenkaarten** worden onmiddellijk afgehandeld zodra je de kaart in de gevechtsrij plaatst.

SPECIALE KAARTEN

Speciale kaarten (zoals weerkaarten, 'Decoy', 'Scorch', enzovoort) hebben geen eigen **sterkte**, maar eigenschappen die bijvoorbeeld de **sterkte** van **troepen** op het slagveld kunnen wijzigen. Uitleg over de eigenschappen (in de linkerbovenhoek) van **speciale kaarten** vind je op de **hulpkaarten**. Eigenschappen van **speciale kaarten** activeren onmiddellijk zodra je de kaart in de overeenkomstige gevechtsrij plaatst.



SECUNDAIR DECK

Sommige kaarten, zoals de 'Berserker' van de Skellige-factie, kunnen in andere kaarten transformeren of kaarten oproepen. Deze kaarten beginnen niet in je eigen deck, maar in een secundair deck naast het speelveld.

EDELSTENEN

Met de edelstenen hou je bij hoeveel rondes je hebt verloren. Leg ze aan het begin van het spel bij je scorespoor. Na elke ronde verwijderd de verliezende speler een edelsteen. Als je edelstenen op zijn, verlies je het spel.



SPELVERLOOP

Gooi de munt op om de startspeler te bepalen. Soms bepalen de **leider** en de eigenschappen van de factie wie het spel begint. Beide spelers schudden hun deck en trekken 10 kaarten. Jullie mogen nu, indien gewenst, tot 2 kaarten uit jullie hand afleggen en hetzelfde aantal kaarten van jullie deck trekken. Doe dit kaart voor kaart. Schud je afgelegde kaarten terug in je deck. Deze 10 handkaarten gebruik je voor de rest van het spel.

HANDIGE TIP

Normaal gesproken trekken spelers enkel aan het begin van het spel nieuwe handkaarten. Sommige eigenschappen staan je toe extra kaarten te trekken, maar in de meeste gevallen speel je de volledige 2 of 3 rondes met je startkaarten. Denk goed na welke kaarten je speelt en onthoud dat passen soms de beste strategie is.

BEURTEN

Tijdens je beurt moet je 1 van deze opties kiezen:

1. **Een kaart spelen**
2. **De actieve eigenschap van je leider gebruiken**
3. **Passen**

Als je past, is de ronde voor jou afgelopen. Je tegenstander mag één voor één handkaarten blijven spelen tot die ook besluit te passen.

AFHANDELING

Als beide spelers hebben gepast, berekenen ze de totale **sterkte** van hun eigen kaarten op het slagveld. De speler met de laagste **sterkte** verliest en moet een edelsteen afleggen. Bij een gelijkspel moeten beide spelers een edelsteen afleggen. Daarna leggen beide spelers al hun kaarten (inclusief **speciale kaarten**) af op hun aflegstapel. De winnaar begint de volgende ronde.

GOLDEN REGEL

Als de tekst op een kaart de spelregels tegenspreekt, krijgt de kaart voorrang.

EEN KAART SPELEN

Als je een kaart speelt, leg hem dan in het juiste gebied. Troepen moeten altijd in de gevechtsrij met hun overeenkomstige symbool liggen (♣ ♠ ♧). Sommige speciale kaarten als 'Decoy' moet je ook rechtstreeks op de juiste gevechtsrij leggen. Voer hun eigenschappen uit zoals omschreven op je **hulpkaart**. Indien mogelijk moet je alle effecten van de kaarten uitvoeren.

AFGELEGDE KAARTEN

Als een kaart het slagveld verlaat, leg hem dan op de aflegstapel van de speler die de kaart(en) op dat moment beheerst. Dit geldt ook voor 'Spy'-kaarten.

SCORE NOTEREN



VOORBEELD
Deze speler
heeft 34 punten.

Gebruik het scorespoor en de 4 scorefiches om je totale **sterkte** te noteren. De spelers hebben hun eigen scorespoor, dat in getallen is opgesplitst. Leg een scorefiche met het symbool naar boven op het bovenste veld om de tientallen aan te geven en een fiche op het onderste veld om de eenheden aan te geven. Als je boven de 100 punten uitkomt, draai dan het fiche van de tientallen om naar de zijde met '100' en geef de tientallen en eenheden aan als voorheen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste edelsteen verliest.
De andere speler wint het spel. Als beide spelers gelijktijdig hun laatste edelsteen verliezen, is er een gelijkspel.

VARIANT VOOR BEGINNERS

Elke factie heeft een op voorhand samengesteld deck voor beginners. Deze kaarten herken je aan een witte ster in de linkerbenedenhoek. Om het startersdeck van je factie samen te stellen, moet je dus de kaarten met witte sterren uitsorteren. Skellige-kaarten met een zwarte ster maken deel uit van het op voorhand samengestelde secundaire deck. De specialisaties van elke factie vind je hieronder.

MONSTERS



Monsters vertrouwen vooral op hun eigenschap 'Muster', waarmee je snel grote groepen monsters naar het slagveld kunt sturen.

NILFGAARD



Nilfgaard heeft kaarten als 'Spy' en 'Medic', die je op sluwe wijze kunt inzetten om een voordeel te behalen.

NORTHERN REALMS



De Northern Realms heeft veel troepen met 'Tight Bond', die elkaar kunnen motiveren op het slagveld.

SCOIA'TAEL



Scoia'tael heeft veel 'Agile'-kaarten, die je flexibel kunt inzetten bij de gevechtsrijen met infanterie of boogschutters.

SKELLIGE



Skellige heeft 'Berserkers' die hun innerlijke monster kanaliseren om in sterkere kaarten te transformeren.

BIJLAGE - OMSCHRIJVING VAN DE EIGENSCHAPPEN

EIGENSCHAPPEN VAN DE FACTIES



MONSTERS

Laten elke ronde 1 **troepenkaart** achter. De factie-eigenaar schudt al zijn **troepenkaarten** op het slagveld (met uitzondering van **helden**) en trekt hieruit willekeurig 1 kaart.



NILFGAARD

Wint de ronde bij een gelijkspel.



NORTHERN REALMS

Trekt na elke gewonnen ronde een kaart van het deck.



SCOIA'TAEL

Beslist wie startspeler is aan het begin van het spel.



SKELLIGE

De factie-eigenaar trekt aan het begin van de 3e ronde 2 willekeurige **troepenkaarten** (geen **helden**) uit de aflegstapel en legt ze op het slagveld. Schud hiervoor de aflegstapel en neem zonder te kijken 2 kaarten.

EIGENSCHAPPEN VAN DE TROEPENKAARTEN




AGILE

Leg deze kaart bij de gevechtsrij met infanterie of boogschutters; daarna mag deze niet meer verplaatst worden.



COMMANDER'S HORN

Verdubbelt de **sterkte** van alle andere **troepenkaarten** in deze gevechtsrij, tenzij er al een -kaart is die de sterkte in deze gevechtsrij verdubbelt.



MEDIC

Kies 1 **troepenkaart** uit de aflegstapel (geen **held**) en speel deze onmiddellijk.



MORALE BOOST

Voegt 1 **sterkte** toe aan alle troepen in deze gevechtsrij (uitgezonderd zichzelf).



MUSTER

Zoek alle aangegeven kaarten in de hand of het deck en speel ze onmiddellijk. Schud daarna het deck.

**TIGHT
BOND**

Vermenigvuldig de **sterkte** van deze troep met het aantal bondgenoten met dezelfde naam.

**SCORCH**

Als de tegenstander een totale **sterkte** van 10 of meer heeft in de gevechtsrij tegenover deze kaart, moet die de troepenkaart(en) met de hoogste **sterkte** op de aflegstapel leggen (exclusief **helden**).

**SPY**

Speel deze kaart op het slagveld van de tegenstander (de **sterkte** van de kaart telt mee voor het totaal van de tegenstander) en trek zelf twee kaarten van je deck.

**SUMMON**

Als deze kaart om welke reden dan ook van het slagveld wordt verwijderd (inclusief aan het einde van een ronde), vervang deze dan door de bijbehorende kaart van het secundaire deck.

**BERSERKER**

Speel de aangegeven kaart van het secundaire deck en verwijder de 'Berserker' uit het spel: deze gaat niet naar de aflegstapel.

**MARDROEME**

Transformeert alle 'Berserker'-kaarten in deze gevechtsrij.

EIGENSCHAPPEN VAN DE SPECIALE KAARTEN

**COMMANDER'S
HORN**

Verdubbelt de **sterkte** van alle **troepenkaarten** in deze gevechtsrij. Slechts 1 exemplaar per gevechtsrij is toegestaan.

**DECOY**

Vervangt 1 **troepenkaart** (geen held) aan de zijde van de factie-eigenaar. De factie-eigenaar neemt de vervangen **troepenkaart** terug in de hand. 'Decoy' heeft een **sterkte** van 0.

**MARDROEME**

Leg in een gevechtsrij. Transformeert alle 'Berserker'-kaarten in deze gevechtsrij.

**SCORCH**

Leg de **troepenkaart(en)** met de hoogste **sterkte** (exclusief **helden**) op het hele slagveld af. Leg daarna deze kaart af. Deze kaart beïnvloedt beide zijden van het spelbord.

WEERKAARTEN



BITING FROST

Leg deze kaart open in het gebied voor weerkaarten. De **sterkte** van alle ✂ **troepen** is nu 1. Dit geldt voor beide spelers.



IMPENETRABLE FOG

Leg deze kaart open in het gebied voor weerkaarten. De **sterkte** van alle ☒ **troepen** is nu 1. Dit geldt voor beide spelers.



TORRENTIAL RAIN

Leg deze kaart open in het gebied voor weerkaarten. De **sterkte** van alle ☒ **troepen** is nu 1. Dit geldt voor beide spelers.



SKELLIGE STORM

Leg deze kaart open in het gebied voor weerkaarten. De **sterkte** van alle ☒ en ☒ **troepen** is nu 1. Dit geldt voor beide spelers.



CLEAR WEATHER

Leg alle weerkaarten op het slagveld af: hun effecten zijn niet langer actief. Leg dan deze kaart af.

GWENT FAQ

Clan Dimun Pirate

De 'Scorch' van deze kaart volgt dezelfde regels als de **speciale kaart** en beïnvloedt daardoor het hele slagveld. De 'Clan Dimun Pirate' kan zichzelf niet afleggen.

Eredin Bringer of Death

Neem een **troepenkaart** of **speciale kaart** naar keuze terug uit je aflegstapel.

Emhyr var Emreis The Relentless

Neem een **troepenkaart** of **speciale kaart** naar keuze uit je deck. Schud daarna je deck.

Tight Bond

Voorbeeld: als 3 **troepenkaarten** met 'Tight Bond' en met een **sterkte** van 4 in het spel zijn, wordt hun **sterkte** vermenigvuldigd met 3, voor een totaal van 12 **sterkte** per kaart.

Meerdere effecten

Als meerdere **sterkte**-effecten tegelijk van toepassing zijn, bereken dan eerst de weerkaart, dan 'Tight Bond', dan 'Morale Boost' en als laatste 'Commander's Horn'.

Blijvende effecten

Weerkaarten, 'Tight Bond', 'Morale Boost', 'Commander's Horn' en 'Mardroeme' hebben blijvende effecten zolang ze op het slagveld liggen.

Meerdere weerkaarten

Er kunnen meerdere weerkaarten tegelijk actief zijn.

INHOUD

- ◆ 436 factiekaarten
- ◆ 20 hulpkaarten
(10x EN & 10x NL)
- ◆ 4 edelstenen
- ◆ 1 munt
- ◆ 1 scorebord en 4 scorefiches
- ◆ 1 papieren spelbord
- ◆ 4 spelregels
(2x EN & 2x NL)
- ◆ 1 kaarteffectenoverzicht

CREDITS



Game Design: CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne

Art Team: Émilie Quévy, APEX Ideenschmiede, Martina Nowak, Stéphane Vachon

Card Illustrations: CD PROJEKT RED Art team

Special Thanks: Randolph team, Martin Montreuil, Gurvan Béard,
CD PROJEKT RED team (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drażek, Vladimir Tortsov,
Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)

M N X Y
ENTERTAINMENT



CD PROJEKT RED®

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

© 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.