РУКОВОДСТВО
по гвинту

Гвинт — это игра для двух человек, которые направляют свои армии друг против друга.

Игроки ходят по очереди, выкладывая на поле по одной карте. В конце каждого раунда подсчитывается общая **сила всех карт отрядов**, размещённых на поле каждого из игроков.

Для начала выберите фракцию, армией которой хотите командовать. У каждой фракции свой стиль игры и уникальная пассивная способность. Она описана на карте помощи фракции с названием и символом фракции сверху. Карта помощи также содержит описание умений отрядов и специальных карт.

ПОБЕДА

Игрок с большей суммарной силой карт побеждает в раунде. Тот, кто первым одерживает победу в двух раундах, выигрывает.

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок должен подготовить свою колоду, в которую входит:

- **1 карта лидера**
- **22 карты отрядов (минимум)**
- **10 специальных карт (максимум)**
- **2 жетона**

Подсказка

вы можете включить в колоду более 22 карт отрядов, однако помните, что при этом ваш шанс вытащить самые сильные карты снизится.

Карта Лидера

Эта карта выбирается перед началом боя и размещается на поле. Эти карты имеют специальные умения, пассивные или активные. Каждая карта лидера содержит описание спецумения соответствующего лидера.

Вы можете понять, что перед вами карта лидера, по символу фракции в левом верхнем углу.

Карты Отрядов

После размещения на поле боя карта отряда добавляет к общей силе войск количество очков, указанное в её левом верхнем углу.

Под значком силы карты находится значок позиции, показывающий, в каком ряду её можно использовать (см. раздел ➤ **ПОЛЕ БИТВЫ**, чтобы узнать подробности).

Некоторые карты отрядов являются **героями** (на таких картах написано *Герой*, а значок силы отмечен лучами цвета фракции). Карты героев не подвержены никаким специальным умениям других карт (специальных карт, карт отрядов или карт лидеров).

Некоторые карты отрядов имеют специальные умения, описанные на **картах помощи**. Умения карт отрядов применяются сразу после выкладывания их в соответствующий ряд.

Специальные Карты

Специальные карты (такие как погодные карты, *Чучело*, *Казнь* и прочие) не имеют своей силы, но обладают различными умениями, которые, к примеру, могут менять силу отрядов, уже присутствующих на поле. Умения специальных карт описаны на **картах помощи** и представлены значком в верхнем левом углу карты. Умения специальных карт используются сразу после того, как карта выложена в соответствующий ряд.

Жетоны

Жетоны помогают отслеживать количество проигранных раундов. Положите их на карту лидера в начале игры. В конце каждого раунда проигравший убирает один жетон. Игрок, который лишился обоих жетонов, проигрывает всю партию.

ПОЛЕ БОЯ

НАЧАЛО

Бросок монеты определяет, кто ходит первым. Если монеты нет, первым ходит игрок с более коротким… именем. В некоторых случаях от умения фракции или лидера зависит, кто ходит первым.

Каждый игрок перемешивает свою колоду и вытягивает 10 карт. Оба игрока могут (но не обязаны) сбросить до двух карт и взять вместо них новые не глядя. Эти 10 карт станут вашей игровой колодой на всю игру.

Подсказка

вы тянете карты только один раз — в самом начале игры. Они останутся с вами на протяжении всех раундов, так что некоторые следует отложить на потом. Тщательно думайте, когда какие карты использовать, и помните, что иногда имеет смысл спасовать.

РАУНДЫ

Игроки ходят по очереди, выкладывая по одной карте. Игрок может спасовать, если нужно. Спасовавший игрок ждёт до конца **целого раунда**, в то время как противник будет разыгрывать свои карты до тех пор, пока сам не решит спасовать.

ВЕДЕНИЕ СЧЁТА

Используйте карту счёта и четыре жетона счёта, помеченных символом фракции, чтобы следить за мощью армии каждого из игроков. Ряд цифр делит карту счёта на две стороны — по одной для каждого игрока. На каждой стороне — десять рядов, по два отделения в каждом. Когда сила ваших войск

Пример

изменяется, кладите жетон счёта в нужное отделение на своей стороне (символом фракции кверху): левый столбец на каждой из сторон обозначает десятки, а правый — единицы очков. Набрав 100 очков, переверните жетоны, чтобы надпись 100 оказалась сверху, затем продолжайте отмечать счёт десятками и единицами, как обычно. Например, здесь общая сила войск у игрока слева равна 21, а у игрока справа — 123.

ПОДСЧЁТ

Когда оба игрока спасовали, каждый суммирует силу всех своих карт, выложенных на поле битвы. Игрок с наименьшим количеством очков проигрывает раунд и убирает один из жетонов, расположенных под картой лидера. В случае ничьей оба игрока убирают по жетону (если умения карт лидеров не подразумевают особых условий при ничьей). После этого все карты, выложенные на поле битвы, включая специальные, отправляются в отбой. Победитель начинает следующий раунд.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАРТ

Корова - хорошая приманка для Беса. После того как карта уходит в отбой, на столе появляется карта «Приманенный Бес», автоматом перемещающаяся в ряд рукопашников и имеющая силу 8 баллов.

Берсерк - данные отряды, обращаются под влиянием грибов в более мощные версии. Под воздействием «Мардрёма» или героя «Мышовура» обычные берсерки обращаются в вильдкаарлов, а молодые берсерки обращаются в молодых вильдкаарлов. Эффект превращения невозможно отменить. Если превратившийся берсерк позже будет воскрешен Медиком, он останется в форме вильдкаарла.

Камби - (волшебный золотой петух, который по легенде, своим пением разбудит Хеймдалля) карта с силой 0 баллов. Когда эта карта уходит с поля боя, она призывает на свое место новую, сильную карту отряда Хэймдалля (сын Одина, страж богов и мирового древа в германо-скандинавской мифологии) с силой 11.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ

Умения Фракций

Чудовища – одна карта отряда остаётся на столе в конце каждого раунда. Чтобы выбрать её, перемешайте все карты отрядов и вытяните случайную.

Нильфгаард - вы побеждаете в случае ничьей.

Королевства Севера – вы берёте карту из своей колоды после каждого выигранного раунда.

Скоя'таэли – вы решаете, кто атакует первым в начале битвы.

Скеллиге - в последнем раунде из вашего отбоя вернутся на поле две случайные карты (кроме специальных и героев) с сохранением своих свойств.

Умения Карт Отрядов

Двойник – просмотрите свою колоду, найдите все карты с тем же названием или типом войск (Вампир, Ведьма и т.д.) и сыграйте их немедленно.

Шпион – выложите карту на вражеское поле (добавляется к очкам вашего противника) и вытащите две карты из своей колоды.

Проворство – разместите карту в ряду рукопашного или дальнего боя. После этого передвигать её нельзя.

Медик – просмотрите свой отбой и выберите одну карту отряда (не героя и не специальные карты). Сыграйте эту карту немедленно.

Прочная Связь – выложите рядом с картой с тем же названием, чтобы удвоить силу обеих карт.

Прилив Сил – добавляет +1 всем отрядам в ряду (кроме самой карты прилива сил).

Казнь – влияет только на такой же ряд противника. Если у врага в этом ряду общая сила равна 10 или выше, уничтожает самую сильную карту (или карты) ряда.

Командирский Рог – размещается в боевом ряду, удваивая силу всех отрядов в нем. В ряду может быть только одна такая карта.

Приманка - если карта уходит в отбой, на столе появляется карта «Приманенный Бес» или герой «Хеймдалль». Если остается до конца раунда, то карта призывается в начале следующего раунда.

Берсерк – данные отряды, обращаются под влиянием грибов в более мощные версии. Эффект превращения невозможно отменить. Даже если он будет воскрешен Медиком.

Специальные Умения Карт

Командирский Рог – размещается в боевом ряду, удваивая силу всех отрядов в нем. В ряду может быть только одна такая карта.

Казнь – уничтожает самую сильную карту (или карты) на поле у обоих игроков, поэтому в случае ничьей уничтожает все карты наибольшей силы на обеих сторонах. Сыграв, отправьте её в отбой.

Чучело – замените одну из своих карт отрядов на поле картой чучела. Карта отряда возвращается вам в руку. Чучело размещается на поле боя там, где до этого лежала карта отряда. Его сила равна 0. Нельзя заменять Чучелом карты героев и специальные карты.

Мороз (Погода) – разместите карту на поле рубашкой вниз. Снижает силу всех рукопашных отрядов до 1 у обоих игроков.

Мгла (Погода) – разместите карту на поле рубашкой вниз. Снижает силу всех дальнобойных отрядов до 1 у обоих игроков.

Ливень (Погода) – разместите карту на поле рубашкой вниз. Снижает силу всех осадных отрядов до 1 у обоих игроков.

Ясное Небо (Погода) – убирает все погодные карты, находящиеся на поле, и отменяет их эффект. Сыграв, отправьте её в отбой.

Шторм со Скеллиге (Погода) – накладывает эффекты «Ливня» и «Мглы» одновременно, тем самым снижая силу всех дальнобойных и осадных отрядов до 1.

Мардрём – превращает все карты в ряду с эффектом «Берсерк» в вильдкаарлов. Карту «Молодой берсерк» с 2 до 8 баллов, карту «Берсерк» с 4 до 14 баллов.