



THE
WITCHER®
WILD HUNT

GWENT

EL
LEGENDARIO JUEGO DE CARTAS

REGLAMENTO



¿EMPEZAMOS UNA RONDA DE GWENT?

GWENT es un juego de cartas de 2 jugadores que enfrenta a dos ejércitos sobre el campo de batalla. Apareció por primera vez como un minijuego en *The Witcher 3: Wild Hunt* y ahora se presenta en este paquete especial para celebrar su décimo aniversario. ¡Que gane el mejor estratega!

PREPARACIÓN

Cada jugador elige una facción y construye un mazo. Todas las cartas del mazo deben pertenecer a la facción elegida (mostrar el símbolo de esa facción). Cada facción posee una habilidad pasiva única e incentiva a jugar un estilo específico. Esta habilidad se describe en la **Carta de Ayuda** de la facción, la cual muestra el nombre y símbolo de la facción en la parte superior e incluye la descripción de las habilidades de cartas de **Unidad** y **Especiales**.

Un mazo debe constar de:

- ♦ **1 carta de Líder (solo una por mazo)**
- ♦ **Mínimo 22 cartas de Unidad**
- ♦ **Máximo 10 cartas Especiales**

Además, cada jugador recibe:

- ♦ **2 contadores de Gema**
- ♦ **2 Ayudas de Jugador**
- ♦ **2 fichas de Puntuación**

CONSEJO

Los jugadores pueden incluir más **cartas de Unidad** en un mazo que el mínimo recomendado. Sin embargo, ten en cuenta que, al aumentar el número total de cartas en tu mazo, se reducirán las probabilidades de robar cartas específicas en cada partida.
¡El equilibrio es clave!

RITMO DE JUEGO

Los jugadores se turnan para colocar una carta en el campo de batalla (una a la vez), hasta que ambos decidan pasar, lo cual pone fin a la ronda. Al final de cada ronda, los jugadores calculan la **Fuerza** total de todas las **Cartas de Unidad** y de **Héroe** en sus respectivos lados del campo de batalla.

VICTORIA

El jugador con la mayor **Fuerza** total gana la ronda. El jugador perdedor retira una gema. Cuando un jugador se queda sin gemas, pierde la partida y su oponente gana.

DISPOSICIÓN DEL TABLERO



1 PILA DE DESCARTES

2 MAZO

3 CUERPO A CUERPO

4 COMBATE A DISTANCIA

5 ASEDIO

6 CUERNO DE COMANDANTE

7 PUNTUACIÓN

8 CONTADORES DE GEMA

9 AYUDA DE JUGADOR 1

10 AYUDA DE JUGADOR 2

11 CARTA DE LÍDER

12 CARTAS DE CLIMA

CARTAS DE LÍDER



Se eligen antes de la partida y se colocan bocarriba en la zona de **carta de Líder**. Otorga a su jugador una habilidad especial, que puede ser **Pasiva** (P) o **Activa**. Cada una incluye una descripción de la habilidad de ese **Líder**. Las habilidades **Activas** solo pueden usarse una vez por partida, mientras que las **Pasivas** están siempre en efecto. Los jugadores pueden identificarlas por su símbolo de facción (esquina superior izquierda).



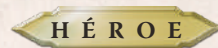
CARTAS DE UNIDAD

VALOR DE FUERZA
ALCANCE
HABILIDADES
FACCIÓN
NOMBRE Y DESCRIPCIÓN



Cuando se coloca en el campo de batalla, el valor de **Fuerza** en la esquina superior izquierda de una carta se suma al total de fuerza del jugador. Cada **carta de Unidad** tiene una posición de combate representada por el símbolo debajo del valor de **Fuerza**, el cual indica en qué fila del campo de batalla puede colocarse.

Algunas **Cartas de Unidad** son **Héroes** (tienen la palabra escrita sobre su nombre y el valor de **Fuerza** con el color de su facción). Los **Héroes** son las únicas cartas que **no** se ven afectadas por ninguna habilidad especial, ya sea de **cartas Especiales**, de **Unidad** o de **Líder**.



HABILIDADES

Algunas **Cartas de Unidad** tienen habilidades especiales (descritas en las **Cartas de Ayuda**). Estas se resuelven inmediatamente después de colocar la carta en la fila correspondiente.

CARTAS ESPECIALES

Las **Cartas Especiales** (como las cartas de Clima, Señuelo, Quemadura, etc.) no tienen valor de **Fuerza** propio, pero en su lugar poseen habilidades que pueden, por ejemplo, modificar la **Fuerza** de las **Unidades** que ya están en el campo de batalla. Las habilidades de las **Cartas Especiales** están representadas por el símbolo en la esquina superior izquierda de la carta y se describen en las **Cartas de Ayuda**. Estas se resuelven inmediatamente después de colocar la carta en la fila correspondiente.



MAZO SECUNDARIO

Algunas cartas, como el «Berserker» de la facción Skellige, tienen la habilidad de transformarse o invocar otras cartas. Estas otras cartas no pueden comenzar en el mazo principal, sino que deben mantenerse en un mazo secundario, cerca del área de juego, hasta que se necesiten.

CONTADORES DE GEMA

Los contadores de gema se usan para llevar la cuenta de las rondas perdidas. Colócalos en la zona de gemas al inicio de la partida. Después de cada ronda, el jugador que pierda retira una gema. Cuando un jugador se quede sin gemas, pierde la partida.



INICIO DE LA PARTIDA

Lanza una moneda para decidir quién comienza la partida. En algunos casos, las habilidades de **Líder** o de facción pueden determinar qué jugador empieza. Cada jugador baraja su mazo y roba 10 cartas. Luego, ambos jugadores pueden (si lo desean) descartar hasta dos cartas de su mano (de una en una o a la vez) y robar la misma cantidad de su mazo. Las cartas descartadas se barajan de nuevo en el mazo. Estas 10 cartas constituirán la mano del jugador para el resto de la partida.

CONSEJO

Los jugadores normalmente solo roban cartas nuevas al inicio de la partida. Algunas habilidades permiten robar cartas adicionales, pero en general los jugadores deben administrar su mano inicial a lo largo de dos o tres rondas. Elige con cuidado cuándo jugar una carta y recuerda que a veces pasar es la mejor estrategia.

TURNOS

En su turno, un jugador debe elegir solo una opción:

1. **Jugar una carta**
2. **Usar la habilidad activa de su Líder**
3. **Pasar**

Pasar significa retirarse de la ronda actual. El otro jugador puede entonces seguir jugando cartas de su mano, una por turno, hasta que también decida pasar.

RESOLUCIÓN

Cuando ambos jugadores pasan, suman la fuerza total de todas sus cartas en el campo de batalla. El jugador con la fuerza total más baja pierde y debe retirar un contador de gema. En caso de empate, ambos jugadores deben retirar una gema. Todas las cartas (incluidas las Especiales) se retiran del campo y se colocan en la pila de descartes del jugador correspondiente. El ganador de la ronda comienza la siguiente.

REGLA DE ORO

Siempre que el texto de una carta contradiga las reglas de este manual, prevalece lo que indique la carta.

JUGAR UNA CARTA

Cuando un jugador juega una carta, debe colocarla en la zona correspondiente. Las Unidades siempre se juegan en la fila que coincide con su símbolo de alcance (☒ ☒ ☒). Algunas cartas Especiales, como Señuelo, también se juegan directamente en las filas de combate, y sus habilidades se resuelven según lo indicado en la **Carta de Ayuda**. Todos los efectos de carta deben aplicarse si es posible.

CARTAS DESCARTADAS

Cuando una carta abandona el campo de batalla, va a la pila de descartes de su controlador. Esto incluye a las cartas con la habilidad «Espía».

CONTAR PUNTOS



EJEMPLO -
El jugador en la imagen tiene una puntuación de 34.

Usa el marcador y las cuatro fichas de puntuación para llevar la cuenta de la fuerza total de los jugadores. Cada jugador tiene su propio marcador de puntuación numerado. Coloca una ficha, con el símbolo hacia arriba, en el espacio superior para indicar las decenas del marcador, y otra ficha en el espacio inferior para indicar las unidades. Si el marcador alcanza 100, voltea las fichas para que la cara de «100» quede visible, y continúa marcando decenas y unidades como de costumbre.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador se queda sin contadores de gema. El jugador que aún tenga al menos un contador gana la partida. Si ambos jugadores pierden su última gema al mismo tiempo, la partida termina en empate.



INICIACIÓN

Cada facción incluye un mazo preconstruido para comenzar a jugar, indicado por una estrella blanca en la esquina inferior izquierda de cada carta. Los jugadores pueden reunir todas las cartas con estrella blanca de una facción para formar su mazo inicial. Las cartas de Skellige con una estrella negra se colocan en el mazo lateral del mazo preconstruido. Los temas principales de cada facción se describen a continuación:

MONSTRUOS



Se apoyan fuertemente en la habilidad «Llamada», que permite que hordas de monstruos sean invocadas rápidamente al campo de batalla.

NILFGAARD



Cuenta con muchas cartas «Espía» y «Médico», que utilizan tácticas engañosas para obtener ventaja de cartas sobre el oponente.

REINOS DEL NORTE



Esta facción posee muchas unidades con «Vínculo estrecho», lo que les permite potenciarse mutuamente en el campo de batalla.

SCOIA'TAEL



Incluye muchas cartas «Ágiles», que ofrecen flexibilidad entre las filas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Combate a Distancia del campo de batalla.

SKELLIGE



Cuenta con «Berserkers», que canalizan a la bestia interior para transformarse en cartas más poderosas.

APÉNDICE - DESCRIPCIÓN DE HABILIDADES

HABILIDADES DE FACCIÓN

	MONSTRUOS	Una carta de Unidad permanece en el campo de batalla al final de cada ronda. Para elegirla, el jugador baraja todas sus cartas de Unidad en el campo (excepto Héroes) y roba una al azar.
	NILFGAARD	Gana la ronda en caso de empate.
	REINOS DEL NORTE	Roba una carta del mazo cada vez que gana una ronda.
	SCOIA'TAEL	Decide quién comienza la partida.
	SKELLIGE	Al inicio de la tercera ronda, se toman dos cartas de Unidad aleatorias (excepto Héroes) de la pila de descartes del jugador y se colocan en el campo de batalla. Para elegirlas, baraja la pila de descartes y roba dos al azar.

HABILIDADES DE CARTAS DE UNIDAD

	ÁGIL	Puede colocarse en la fila de Combate Cuerpo a Cuerpo o Combate a Distancia. Una vez colocada, no puede moverse.
	CUERNO DE COMANDANTE	Duplica la Fuerza de todas las otras cartas de Unidad en su fila, a menos que ya haya una carta  allí afectándola.
	MÉDICO	Elige una carta de Unidad de tu pila de descartes (excepto Héroes) y júégala inmediatamente.
	SUBIDA DE MORAL	Añade 1 de Fuerza a todas las unidades en la misma fila (excepto a sí misma).
	LLAMADA	Busca todas las cartas especificadas en tu mano y mazo, júégalas de inmediato, y luego baraja el mazo.



VÍNCULO ESTRECHO

Multiplica la **Fuerza** de esta **Unidad** por el número de aliados con el mismo nombre.



QUEMADURA

Si el oponente tiene una **Fuerza** total de 10 o más en la fila opuesta a esta carta, las **cartas de Unidad** con la **Fuerza** más alta (excepto **Héroes**) se envían a la pila de descartes.



ESPÍA

Se juega en el campo del oponente (su **Fuerza** cuenta para el total del oponente) y permite robar dos cartas del mazo.



INVOCACIÓN

Cuando esta carta es descartada del campo de batalla por cualquier motivo (incluyendo el final de una ronda), se reemplaza con la carta correspondiente del mazo secundario.



BERSERKER

La carta correspondiente se juega desde el mazo secundario, mientras que la carta con «Berserker» se retira del juego completamente (no va a la pila de descartes).



MARDROEME

Activa la transformación de todas las cartas «Berserker» en su fila.

HABILIDADES DE CARTAS ESPECIALES



CUERNO DE COMANDANTE

Duplica la **Fuerza** de todas las **cartas de Unidad** en su fila. Solo puede jugarse uno por fila.



SEÑUELO

Reemplaza una **carta de Unidad** (excepto **Héroes**) en el campo del jugador. La carta reemplazada vuelve a la mano, mientras que el Señuelo permanece en el campo con un valor de Fuerza de 0.



MARDROEME

Se coloca en una fila de combate. Activa la transformación de todas las cartas «Berserker» en esa fila.



QUEMADURA

Envía a la pila de descartes las **cartas de Unidad** con la **Fuerza** más alta (excepto **Héroes**) en todo el campo de batalla, y luego se descarta. Esto incluye ambos lados del campo.

CARTAS DE CLIMA

	ESCARCHA HELADORA	Colócala bocarriba en la zona de cartas de Clima. Establece la Fuerza de todas las Unidades ✂ a 1 para ambos jugadores.
	NIEBLA IMPENETRABLE	Colócala bocarriba en la zona de cartas de Clima. Establece la Fuerza de todas las Unidades ✂ a 1 para ambos jugadores.
	LLUVIA TORRENCIAL	Colócala bocarriba en la zona de cartas de Clima. Establece la Fuerza de todas las Unidades ✂ a 1 para ambos jugadores.
	TORMENTA DE SKELLIGE	Colócala bocarriba en la zona de cartas de Clima. Establece la Fuerza de todas las Unidades ✂ y ✂ a 1 para ambos jugadores.
	TIEMPO DESPEJADO	Descártala tras jugarla. Elimina todas las cartas de Clima actualmente en el campo de batalla. Sus efectos quedan anulados.

GWENT – PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ)

Pirata del clan Dimun	El efecto de Quemadura de esta carta sigue las mismas reglas que la Carta Especial y, por tanto, afecta a todo el campo de batalla.
Eredin, Portador de la Muerte	Devuelve una carta de Unidad o Especial a elección del jugador desde su pila de descartes.
Emhyr var Emreis, El Implacable	Roba una carta de Unidad o Especial de la pila de descartes del oponente, a elección del jugador.
Vínculo Estrecho	Ejemplo: Si hay tres cartas de Unidad con «Vínculo Estrecho» en juego, con una Fuerza impresa de 4, su Fuerza se multiplica por tres, dando un total de 12 de Fuerza .
Efectos Múltiples	Cuando se aplican múltiples efectos que alteran la Fuerza , sigue este orden: Clima, Vínculo Estrecho, Subida de Moral, y por último Cuerno de Comandante.
Efectos Continuos	Las cartas de Clima, Vínculo Estrecho, Subida de Moral, Cuerno de Comandante y Mardroeme tienen efectos que permanecen activos mientras la carta esté en juego.
Cartas de Clima	Pueden estar activas varias cartas de Clima al mismo tiempo.



CONTENIDO

- ◆ 436 Cartas de Facción
- ◆ 10 Cartas de Ayuda
- ◆ 4 Fichas de Gema
 - ◆ 1 Moneda
- ◆ 1 Tablero de Puntuación y 4 Fichas de Puntuación
- ◆ 1 Tablero de juego
- ◆ 2 Reglamentos

CRÉDITOS



Diseño de juego: CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne

Equipo artístico: Émilie Quévy, APEX Ideenschmiede, Martina Nowak, Stéphane Vachon

Ilustraciones de cartas: CD PROJEKT RED Art team

Agradecimientos especiales: El equipo de Randolph, Martin Montreuil, Gurvan Béard, el equipo de CD PROJEKT RED (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drażek, Vladimir Tortsov, Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)



CD PROJEKT RED®

© 2025 CD PROJEKT S.A. Todos los derechos reservados. CD PROJEKT, el logotipo de CD PROJEKT, The Witcher, el logotipo de The Witcher, GWENT y el logotipo de GWENT son marcas comerciales y/o marcas registradas de CD PROJEKT S.A. en los Estados Unidos y/o en otros países. El juego GWENT está ambientado en el universo creado por Andrzej Sapkowski en su serie de libros.



EDICIÓN ESPAÑOLA: Gen X Games S.L.

C/ Severo Ochoa 15, Nave 14,

28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid. España.

Revisión traducción: Guillermo Carballar

Maquetación: Gen X Studio