



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC
CENTRO TECNOLÓGICO - CTC
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA E ESTATÍSTICA
ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS - INE5608
PROFESSOR RICARDO PEREIRA E SILVA

GWENT

ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS DE SOFTWARE

GUILHERME BITTENCOURT
MAYCON GESSER
RODRIGO MARTINS SCHMITZ

FLORIANÓPOLIS

2016

Sumário

- [1.1. Objetivo](#)
 - [1.3. Referências](#)
 - [1.3.1. Contexto Geral do Jogo:](#)
 - [1.3.1.1. Regras gerais do jogo:](#)
 - [1.3.2.1. Facções:](#)
 - [1.3.2.1.1 Habilidades de Facção:](#)
 - [1.3.2.2. Cartas:](#)
 - [1.3.2.2.1. Cartas de Unidade:](#)
 - [1.3.2.2.1.1. Cartas Heroicas:](#)
 - [1.3.2.2.2. Identificadores de Tipo:](#)
 - [1.3.2.2.3. Cartas de Habilidade:](#)
 - [1.3.2.2.4. Cartas de Clima:](#)
 - [1.3.1.4.4. Cartas de Líder:](#)
 - [1.3.2. Regras de pontuação:](#)
 - [1.3.2.1 Agregação de poder às fileiras:](#)
 - [1.3.2.2 Poder total das fileiras e poder total do jogador:](#)
 - [1.3.2.2.1 Fileiras:](#)
 - [1.3.2.3 Habilidades:](#)
 - [1.3.2.3.1. Habilidades de Cartas de Unidade:](#)
 - [1.3.2.3.2 Habilidades de Cartas de Habilidade:](#)
 - [1.3.2.3.3 Cartas de clima:](#)
 - [1.3.3. Fluxo do Jogo:](#)
- [2. Visão geral do sistema](#)
 - [2.1. Arquitetura do sistema](#)
 - [2.2. Premissas de desenvolvimento](#)
 - [2.2.1. Interface gráfica](#)
 - [2.3. Arquitetura da aplicação](#)
 - [2.4. Interface gráfica](#)
- [3. Requisitos da aplicação](#)
 - [3.1. Requisitos funcionais](#)
 - [3.1.1. Iniciar partida](#)
 - [3.1.2. Jogar Carta](#)
 - [3.1.3. Passar turno](#)
 - [3.1.4. Encerrar Round](#)
 - [3.1.5. Iniciar Novo Round](#)
 - [3.1.6. Encerrar jogo](#)
 - [3.2. Requisitos não funcionais](#)
 - [3.2.1. Linguagem de Programação](#)

1. Introdução

1.1. Objetivo

O objetivo do desenvolvimento deste software é proporcionar um meio digital de se jogar o jogo Gwent, aplicando computacionalmente as regras lógicas do jogo (a fim de modelar e concretizar o jogo por meio do software), bem como uma interface gráfica que representa todos os elementos do jogo. O software é então utilizado por dois jogadores para iniciar uma partida de Gwent, onde ambos competem contra sua contraparte, como o fariam num jogo físico de Gwent.

O objetivo do jogo é reunir mais pontos de poder total do que o adversário através do uso de cartas, para que o round, e por conseguinte o jogo, possa ser ganho.

1.3. Referências

<https://www.playgwent.com/pt-BR/>

<http://www.hardgame.com.br/noticias/418/como-jogar-gwent-the-witcher-3/>

<https://www.youtube.com/watch?v=apVrGSP1WNI>

2. Visão geral do sistema

2.1. Arquitetura do sistema

O sistema é arquitetado utilizando Java Orientado a Objetos.

O sistema deve ser estruturado como uma aplicação Cliente-Servidor distribuída, sendo a própria aplicação, com que os usuários interagem, o Cliente, que se comunica e chama o Servidor, que é o framework NetGames.

2.2. Premissas de desenvolvimento

2.2.1. Interface gráfica

O aplicativo deve apresentar uma interface gráfica bidimensional, retratando o tabuleiro, cartas, poderes totais das fileiras, poderes totais dos jogadores, cartas nas mãos de ambos (sendo exibidas as cartas do jogador que está usando a aplicação e a contracapa das cartas de seu adversário), cartas no tabuleiro, cemitérios, decks sobressalentes e cartas líder.

2.2.2. Limitações da Implementação

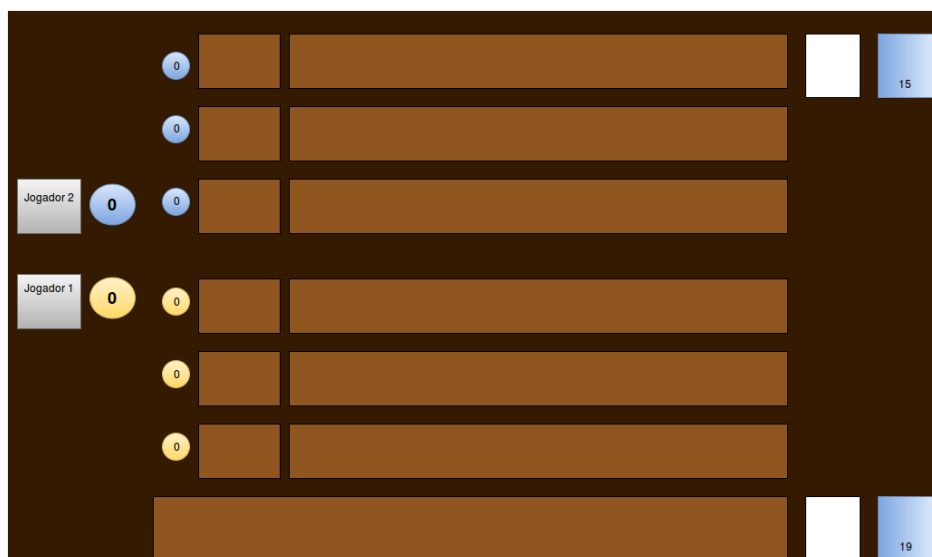
Como o grupo dispunha de um tempo relativamente curto para realizar a implementação fizeram-se necessárias algumas alterações no jogo implementado. Essas alterações omitem certas mecânicas do jogo original Gwent, dada a arduosidade que a implementação dessas implicaria. As regras e mecânicas do jogo original serão apresentadas neste documento. As mecânicas omitidas serão respectivamente apontadas na descrição das regras e mecânicas do jogo e ao longo de todo este documento.

2.3. Arquitetura da aplicação

A aplicação usa o NetGames como framework para conexão Multi jogador.

A aplicação é desenvolvida na linguagem orientada a objetos Java.

2.4. Interface gráfica



3. Requisitos da aplicação

3.1. Requisitos funcionais

3.1.1. Iniciar partida

Operação: O jogo prepara-se para iniciar a partida entre os dois jogadores.

Descrição: Verifica o estado do jogo. Saca 10 cartas dos respectivos decks de ambos os jogadores, colocando as 10 cartas iniciais de cada um em suas respectivas mãos.

Lê: Estado do jogo, número de rounds transcorridos.

Muda: Estado do jogo, quantidade de cartas nas mãos dos jogadores, número de rounds transcorridos.

Envia: Alerta gráfico indicando aos jogadores o começo do jogo.

Resulta: Partida em estado inicial, com um jogador apto a jogar sua vez e o outro jogador estando no aguardo por sua vez.

3.1.2. Jogar Carta

Operação: O jogador que está usufruindo de sua vez de jogar decide jogar uma carta; seja essa de unidade, jogando-a então na fileira respectiva ao tipo da carta de unidade, ou uma carta de clima, que afeta um determinado tipo de fileira de ambos os jogadores.

Descrição: Verifica-se o tipo de carta: se for uma carta de unidade, a carta é baixada na fileira correspondente ao seu tipo. Se for uma carta de clima, ativa seu efeito às fileiras que a carta afeta. A ação de jogar a carta é feita mediante a seleção de uma carta e o clique no botão Jogar Carta.

Lê: Carta que jogador deseja jogar: Se for uma carta de unidade, lê o tipo dessa carta e a joga na fileira condizente com seu tipo; se for uma carta de clima, lê o efeito que esta causa às fileiras do tabuleiro e ativa seu efeito.

Muda: Número de cartas na mão do jogador, número de cartas no tabuleiro, muda condicionalmente: poder de uma ou mais cartas de unidade (ativação de efeito de carta de habilidade ou de clima)*.

*: Por dificuldades de implementação previamente citadas as cartas não sofrem alterações gráficas em seus poderes, somente alterações lógicas. De forma que o jogo computa corretamente seus poderes após serem afetadas por algum efeito de clima, porém não fornecendo aos jogadores indicações gráficas que os poderes das cartas foram afetados. As fileiras, porém, reagem tanto graficamente quanto logicamente à ativação de algum efeito de clima.

Envia: Após jogada de carta, jogo envia alerta gráfico ao jogador oposto, indicando o início de seu turno.

Resulta: Carta jogada é removida graficamente e logicamente da mão do jogador. Se se tratar de uma carta de unidade, é baixada em uma fileira e seu poder é agregado ao poder total daquela fileira. Se se tratar de uma carta de clima, seus efeitos são ativados e há um feedback gráfico nas fileiras afetadas por aquela carta.

3.1.3. Passar turno

Operação: O jogador que está usufruindo de seu turno decide passá-lo para evitar jogar mais cartas, zelando pela quantidade dessas disponível em sua mão no round seguinte, preferindo abdicar de uma eventual jogada para ter mais opções no próximo round.

Descrição: Desabilita a habilidade do jogador que passa seu turno de efetuar jogadas até o término do round atual e passa a vez ao jogador oposto. Possibilita que o jogador oposto possa baixar quantas cartas quiser até decidir passar seu turno também.

Lê: Estado do jogador.

Muda: Estado do jogador.

Envia: Alerta gráfico ao jogador oposto ao jogador que passou seu turno que seu adversário passou o turno e que é sua vez de jogar.

Resulta: Jogador passante fica “inerte” no jogo a partir do momento que decide passar seu turno, ficando impossibilitado de realizar qualquer outra jogada até o fim do round. O jogador oposto, por sua vez, tem direito a jogar quantas cartas quiser até passar seu round.

3.1.4. Encerrar Round

Operação: Após ambos os jogadores haverem passado seus turnos, o jogo encerra o round atual.

Descrição: Verifica os poderes totais de ambos os jogadores, realizando uma operação aritmética para determinar o maior entre eles (ou igualdade, em caso de empate), declara o jogador com maior poder total como vencedor do round, e encerra o round atual. Em caso de empate, um vencedor é escolhido aleatoriamente.

Lê: Poder total de ambos os jogadores.

Muda: Número de rounds transcorridos, número de rounds vencidos do jogador vencedor.

Envia: Alerta gráfico indicando o fim do round, bem como respectivos alertas aos jogadores indicando suas situações na ocasião (vencedor/perdedor).

Resulta: Alteração no número de rounds transcorridos no jogo, bem como no número de rounds vencidos de um dos jogadores.

3.1.5. Iniciar Novo Round

Operação: Após término de um round, o jogo inicia outro.

Descrição: Verifica o número de rounds transcorridos e o número de rounds vencidos de ambos os jogadores; se esses números forem diferentes do número máximo permitido de rounds transcorridos ou do número máximo de rounds vencidos por jogador, o jogo inicia um outro round.

Ao iniciar um novo round, todas as cartas que estavam no tabuleiro - ou seja, em todas as fileiras - são retiradas.

Lê: Número de rounds transcorridos, número de rounds vencidos de ambos os jogadores.

Muda: Número de rounds transcorridos, número de rounds vencidos de ambos os jogadores.

Envia: Alerta gráfico a ambos os jogadores indicando o início de outro round.

Resulta: Tabuleiro limpo, novo round iniciado.

3.1.6. Encerrar jogo

Operação: Encerra o jogo

Descrição: Verifica o número de rounds transcorridos e o número de rounds vencidos de ambos os jogadores; se esses números forem condizentes com uma situação de encerramento de jogo, o jogo é encerrado.

Lê: Número de rounds transcorridos, número de rounds vencidos de ambos os jogadores.

Muda: Estado do jogo.

Resulta: Encerramento do jogo e declaração do jogador vencedor.

3.2. Requisitos não funcionais

3.2.1. Linguagem de Programação

O projeto deve ser implementado na linguagem de programação orientada a objetos Java.

3.3. Anexos

1.3.1. Contexto Geral do Jogo:

1.3.1.1. Regras gerais do jogo:

O Gwent é um jogo de cartas envolvendo dois jogadores. Cada jogador saca 10 cartas de um deck de tamanho variável. As cartas nos decks de cada jogador - sendo 10 cartas na mão inicial e cartas sobressalentes para compras - devem ser utilizadas ao longo de toda a partida.

As cartas que os jogadores possuem desempenham as funções tanto de aprimorar o poder total do próprio jogador e oferecer ferramentas para desequilibrar o poder total adversário.

Cartas de unidade, que possuem poder, são jogadas em fileiras específicas condizentes com seus tipos, agregando ao poder total da fileira e ao poder total do jogador.

A partida consiste de 2 a 3 rounds, sendo encerrada quando algum jogador vencer dois rounds. O round é vencido pelo jogador com maior poder total, que é determinado pela soma dos poderes totais de todas as fileiras sob seu controle.

1.3.2 Elementos do Jogo:

1.3.2.1. Facções *:

Os decks que cada jogador possui possuem uma facção em específico, não sendo possível escolher cartas de facções diferentes dentro do mesmo deck.

As facções são: Reinos do Norte, Império de Nilfgaard, Scoia'tael e Monstros.

As cartas das respectivas facções podem ser identificadas pela cor de suas faixas:

- Reinos do Norte: Azul.
- Império de Nilfgaard: Preta.
- Scoia'tael: Verde.
- Monstros: Vermelha.

Cada facção possui uma habilidade própria que é ativada no início do jogo ou no início ou fim de rounds subsequentes.

*: Devido a dificuldades de implementação, o jogo desenvolvido conta apenas com duas facções: Reinos do Norte e Monstros, sendo Reinos do Norte a facção do jogador 1 e Monstros a facção do jogador 2, não sendo possível, infelizmente, a escolha de facções diferentes.

1.3.2.1.1 Habilidades de Facção *:

Reinos do Norte: Ganha uma carta extra na mão ao ganhar um round.

Império de Nilfgaard: Ganha um round que termina em empate. Se ambos os jogadores estiverem jogando com decks da facção Império de Nilfgaard, decide-se aleatoriamente quem será o vencedor.

Scoia'tael: Decide quem joga primeiro. Se ambos os jogadores estiverem jogando com decks da facção Scoia'tael, decide-se aleatoriamente qual jogador será o primeiro a jogar.

Monstros: Após o término de cada round, uma carta de unidade é escolhida aleatoriamente para permanecer no tabuleiro do jogador.

*: As habilidades de Facção foram totalmente omitidas do jogo desenvolvido.

1.3.2.2. Cartas:

As cartas são divididas em 3 categorias: Cartas de unidades, que representam os combatentes, Cartas de habilidade *, que ativam algum efeito especial, e Cartas de Clima, que são cartas que lançam efeitos que afetam fileiras específicas.

*: Apesar de terem sido mantidas e implementadas algumas habilidades de cartas de unidade no jogo desenvolvido, as cartas de habilidade - como corneta do comandante, isca ou incinerar - foram omitidas.

1.3.2.2.1. Cartas de Unidade:

As cartas de unidade possuem o atributo poder: esse é o atributo que os jogadores devem buscar elevar ao máximo possível para ganharem os rounds e o jogo.

Para tanto, devem baixar cartas de unidade, cujos respectivos poderes agregarão à soma total de poder de cada fileira onde forem baixadas e, por conseguinte, a soma total de pontos do jogador.

As cartas de unidade também possuem 3 tipos distintos, correspondentes às fileiras onde estas devem ser baixadas: Cartas de Infantaria, Cartas de Longa Distância e Cartas de Cerco.

Além disso, algumas cartas de unidade possuem habilidades que são ativadas no momento em que as cartas são baixadas em suas respectivas fileiras.

Exemplos de Cartas de Unidade:

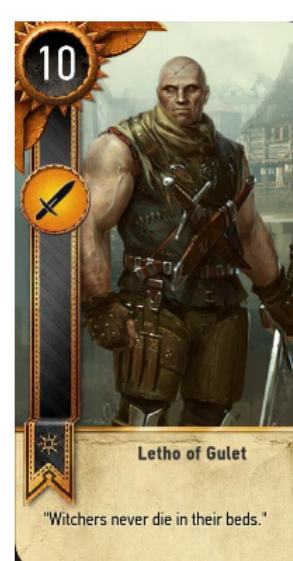


1.3.2.2.1.1. Cartas Heroicas *:

Cartas Heroicas são cartas de unidade que geralmente possuem poder relativamente alto em comparação a outras cartas comuns de unidade. Essas cartas podem ou não possuir habilidades próprias que elas mesmas ativam; no entanto, essas cartas não são afetadas por nenhuma habilidade externa que as venha ter por alvo, seja essa habilidade externa benigna ou não ao jogador que as possui.

Exemplo: Cartas heroicas são imunes a cartas de clima, cujo efeito seria prejudicial ao jogador que as possui, mas também não são afetadas por cartas como Corneta do Comandante, que aumenta o poder de todas as cartas na fileira onde ela é jogada.

Exemplos de Cartas Heroicas:



*: Apesar de terem sido mantidas no jogo desenvolvido, as cartas heroicas atuam como cartas de unidade normais.

1.3.2.2.2. Identificadores de Tipo:

Os diferentes tipos de cartas de unidades são identificados pelos seguintes símbolos:

-  : Cerco
-  : Infantaria
-  : Longa Distância

1.3.2.2.3. Cartas de Habilidade *:

As cartas de habilidade são cartas especiais que ativam um efeito que afeta um dado tipo de unidade ou fileira. Exemplo: a carta Corneta do Comandante duplica o poder de cada carta na fileira onde ela for baixada. A carta Incinerar retira do tabuleiro as cartas com maior poder dentre todas no tabuleiro (afeta ambos os jogadores, se mais de uma carta compartilhar o mesmo poder, Incinerar afeta ambas).

As cartas de habilidade independem da facção do deck, podendo ser utilizadas por qualquer deck.

Exemplos de cartas de habilidade:



*: Completamente omitidas no jogo desenvolvido

1.3.2.2.4. Cartas de Clima:

As cartas de clima são cartas que ativam um efeito que afeta apenas um tipo de fileira, para ambos os jogadores. Exemplo: a carta Geada Mordaz reduz o poder de todas as cartas em ambas as fileiras de infantaria para 1.

Cartas de clima independem da facção do deck, podendo ser utilizadas por qualquer deck.

Exemplos de cartas de clima:



1.3.1.4.4. Cartas de Líder *:

Cartas de Líder são cartas especiais que estão, desde o começo da partida, sempre disponíveis para uso ao jogador, sendo limitadas a apenas um uso por jogo.

Cada jogador pode ter uma, e apenas uma, carta de Líder disponível por jogo.

Cada facção possui suas cartas de líder próprias.

*: Completamente omitidas no jogo desenvolvido.

Exemplos de cartas de Líder:



1.3.2. Regras de pontuação:

O poder total de um jogador é calculado pela soma do poder total de todas as fileiras das quais tem controle. Esse valor será comparado ao final de cada round, vencendo o jogador que obtiver o valor maior.

1.3.2.1 Agregação de poder às fileiras:

O atributo poder das cartas de unidade é agregado e somado ao poder total da fileira onde aquela carta for baixada.

Por exemplo: 3 cartas de Infantaria, todas com poder 1, estão baixadas na fileira de Infantaria. O poder da fileira de Infantaria é, portanto, 3.

2 cartas de Longa Distância, ambas com 3 de poder, estão baixadas na fileira de Longa Distância. O poder da fileira é, portanto, 6.

1.3.2.2 Poder total das fileiras e poder total do jogador:

Conforme a dinâmica explicitada no item anterior, cartas de unidade agregam seu poder à fileira onde são baixadas.

O poder total da fileira consiste, portanto, na soma dos poderes de todas as cartas de unidade baixadas nela.

O poder total do jogador, que é o atributo que define o vencedor do round, consiste na soma dos poderes totais de suas 3 fileiras.

1.3.2.2.1 Fileiras:

O tabuleiro de Gwent é formado por 6 fileiras de 3 tipos distintos:

- Fileira de Infantaria
- Fileira de Longa Distância
- Fileira de Cerco

Cada jogador controla uma fileira de cada tipo.

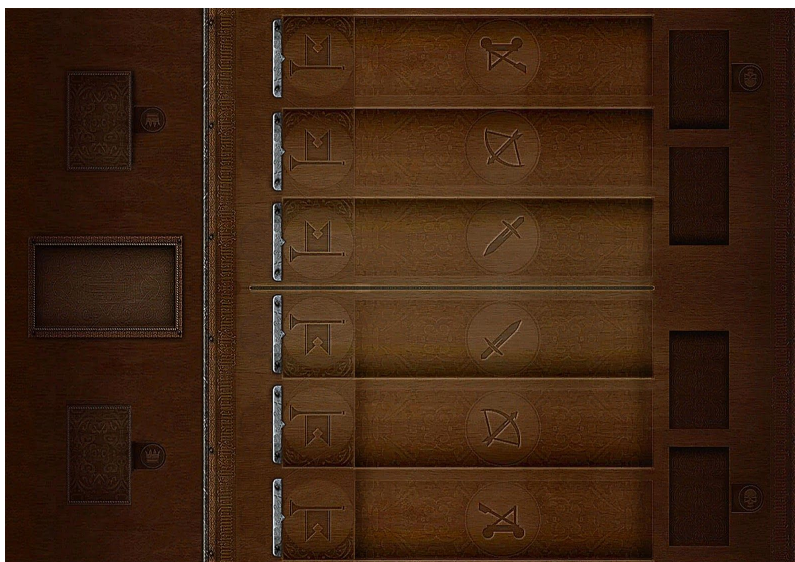
Os tipos de fileira são respectivos aos tipos de cartas, e as fileiras apenas aceitam cartas cujo tipo seja o mesmo que o seu. Exemplo: Apenas cartas de unidade de infantaria podem ser baixadas na fileira de infantaria, apenas cartas de unidade de longa distância podem ser baixadas na fileira de longa distância, etc.

Importante ressaltar que as fileiras também aceitam certas cartas de habilidade, cujo efeito será aplicado à fileira onde a carta for jogada.

As fileiras são identificadas pelo respectivo símbolo de tipo das cartas de unidade que aceitam*.

*: Símbolos, bem como mostradores de poder total de cada fileira, omitidos no jogo desenvolvido.

Visão do tabuleiro vazio:



1.3.2.3 Habilidades:

As cartas do jogo possuem diferentes habilidades, que são efeitos ativados no momento em que a carta é baixada.

1.3.2.3.1. Habilidades de Cartas de Unidade:



- : Agilidade* - Essa carta pode ser baixada tanto na fileira de infantaria quanto na de longa distância. *: Não implementada



- Médico* - Quando essa carta entra no tabuleiro, retorna uma carta aleatória do cemitério do jogador ao tabuleiro. *: Não implementada



- Elevar moral - Quando essa carta entra no tabuleiro, todas as outras cartas da fileira onde foi baixada, excluindo ela mesma, ganham +1 de poder.



- **Agrupar** - Quando essa carta entra no tabuleiro, outras cartas que compartilham seu nome que estejam no deck do jogador são imediatamente postas no tabuleiro.



- **Espião** - Essa carta é baixada na fileira *inimiga* condizente com seu tipo; em troca disso, o jogador que a joga recebe duas cartas de seu deck.



- **Laços Fortes*** - Quando essa carta é jogada, se houver alguma(s) outra(s) carta com seu nome na fileira onde foi jogada, essa habilidade duplica o poder de todas as cartas desse nome para cada carta desse nome na fileira, inclusive dela mesma. *: Não implementada

1.3.2.3.2 Habilidades de Cartas de Habilidade:

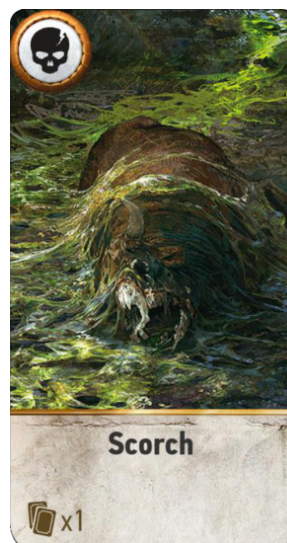
Cartas de Habilidade são cartas jogadas apenas para ativar os efeitos de suas habilidades.



Isca: Quando essa carta é jogada em uma fileira, escolha uma carta daquela fileira: retorna aquela carta à mão do jogador.



Corneta do Comandante: Quando essa carta é baixada em uma fileira, todas as cartas daquela fileira têm seu poder duplicado.



Incinerar: Quando essa carta é baixada, as cartas com maior poder são removidas do tabuleiro (afeta ambos os jogadores; se há cartas que compartilham o mesmo poder, aquelas cartas são removidas).

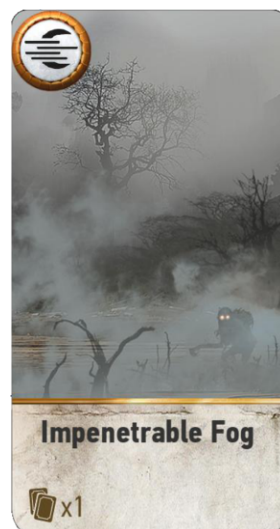
Epidemia (Arte Faltando): Quando essa carta é baixada, as cartas com menor poder são removidas do tabuleiro (afeta ambos os jogadores; se há cartas que compartilham o mesmo poder, aquelas cartas são removidas).

1.3.2.3.3 Cartas de clima:

Cartas de clima são cartas cujas habilidades afetam as fileiras de um dado tipo de ambos os jogadores.



Geadas Mordazes: Quando essa carta é baixada, todas as cartas de unidade na fileira de Infantaria têm seu poder alterado para 1.



Neblina Impenetrável: Quando essa carta é baixada, todas as cartas de unidade na fileira de Longa Distância têm seu poder alterado para 1.



Chuva Torrencial: Quando essa carta é baixada, todas as cartas de unidade na fileira de Cerco têm seu poder alterado para 1.

1.3.3. Fluxo do Jogo:

1.3.3.1. Início de jogo:

Ao início da partida ambos os jogadores recebem 10 cartas de seus respectivos decks, estando quaisquer cartas sobressalentes disponíveis para compra mediante a ativação de alguma habilidade. Ao receberem essas cartas, os jogadores podem olhá-las e, se assim desejarem, decidirem trocar certas cartas em suas mãos, mandando-as de volta ao deck sobressalente e extraindo outras cartas aleatórias desse deck sobressalente para cada carta da mão do jogador devolvida ao deck desta forma.*

*: Mecânica omitida no jogo desenvolvido.

Esta fase chama-se a fase de “recompra” das cartas. Cada jogador é limitado a escolher no máximo 3 cartas de sua mão inicial de 10 cartas para troca.

Após terminada a fase de “recompra”, o jogo decide, aleatoriamente, qual dos dois jogadores jogará primeiro*. Essa fase chama-se o atirar da moeda (referência ao jogo The Witcher 3 : Wild Hunt, jogo no qual o Gwent se origina, onde os personagens que jogavam atiravam uma moeda ao início do jogo para determinar quem jogaria primeiro).

É importante notar que a facção Scoia'tael ativa sua habilidade de facção (ver Seção 1.3.1.3.1 Habilidades de Facção) neste momento do jogo, e tem impacto direto nela.

*: No jogo desenvolvido, o jogador com o deck da facção Reinos do Norte sempre joga primeiro.

Após a fase de recompra ter sido concluída por ambos os jogadores, e após o primeiro jogador haver sido definido, tem-se início o jogo, começando a ser disputado imediatamente o primeiro round.

1.3.3.2. Desenvolvimento de jogo:

O Gwent é jogado em turnos. Cada jogador tem duas opções em cada turno: ou jogar uma (e apenas uma) carta ou passar seu turno. Essas opções são mutuamente exclusivas, não sendo possível, por exemplo, jogar uma carta e após isso passar (explicitamente) o turno.

Se decidir jogar uma carta, o jogador joga a carta e seu turno acaba, e o jogo passa o turno ao oponente. No entanto, se optar por passar o turno, o jogador abdica de seu turno e, a partir desse momento, fica impossibilitado de jogar cartas até o término do round atual. O jogo então passa o turno ao jogador oponente, que agora pode jogar quantas cartas quiser, sem estar restrito a apenas uma como normalmente estaria, até que este decida também passar seu turno.

Ao jogar uma carta, se esta for de unidade, o jogador que o faz a joga na fileira condizente com o tipo da carta que está a jogar. O poder individual dessa carta é então somado ao poder total da fileira, que por sua vez soma ao poder total do jogador, que é o atributo que determina o vencedor do round atual. O jogador com maior poder total ao final do round o vencerá.

Se se tratar de uma carta de habilidade ou de clima, o jogador faz uso dos efeitos ativados por essa para ultrapassar ou prejudicar o poder total adversário - ainda que essa habilidade venha eventualmente a afetar também o jogador que lança a carta.

Por exemplo: um jogador X possui 3 cartas em sua fileira de Infantaria, todas com poder 1, resultando num poder total de 3 da fileira. Seu oponente, o jogador Y, no entanto, possui duas cartas em sua respectiva fileira de Infantaria, ambas com poder 4, totalizando 8 no poder total da fileira. Ao jogar a carta Geada Mordaz, o jogador X fará com que todas as cartas em ambas as fileiras de Infantaria tenham seu poder reduzido para 1. No entanto, como as cartas que constam em sua fileira de Infantaria já possuem poder 1, isso não mudará nada em relação ao seu poder total. No entanto, o jogador Y terá o poder total de sua fileira de Infantaria reduzido para 2, dessa forma cedendo a vantagem ao jogador X.

Outro exemplo: Jogador X usa Corneta do Comandante em alguma de suas fileiras, para que o efeito ativado da carta possa fazer com que seu poder total se sobressaia ao poder total de seu oponente.

Ao ser encerrado o round as cartas que se encontravam no tabuleiro são enviadas aos respectivos cemitérios dos jogadores, que são espaços dedicados para receberem as cartas removidas do tabuleiro desta forma. Uma vez enviadas para o cemitério as cartas só podem ser recuperadas mediante a ativação de determinadas habilidades*.

*: Tanto o envio de cartas ao cemitério quanto habilidades que as resgatam foram omitidos no jogo desenvolvido.

É também no momento do término do round que algumas habilidades de facção são ativadas (ver Habilidades de Facção).

Ao iniciar-se um novo round a distribuição de cartas, como acontece no primeiro, com cada jogador recebendo 10 cartas, *não* se repete: os jogadores adentram o novo round munidos apenas das cartas que possuíam à mão ao final do round anterior.

Considerando que um jogo de Gwent tem de 2 a 3 rounds, e que compras ao deck de cartas sobressalentes são relativamente raras, é necessário o racionamento premeditado e correto das cartas para se manter sempre com uma chance de jogada; já que cada jogador precisa fazer com que as 10 cartas iniciais, mais quaisquer cartas eventualmente compradas, perdurem pelo jogo inteiro. Em vista disso, a existência e uso da mecânica de passe de turno se justifica: um jogador decide não jogar mais cartas a fim de conservá-las para rounds posteriores.

Importante notar: se um jogador estiver sem cartas o jogo automaticamente passará seu turno.

1.3.3.3. Término de jogo

Ao final de cada round é computado o jogador vencedor do round. Se o jogador vencedor já houver ganhado um round e com isso satisfazer a condição de vitória de ganhar 2 rounds, o jogo é encerrado e o jogador com 2 rounds vencidos é declarado o vencedor.

É importante notar que situações inusitadas de encerramento de jogo podem acontecer sob certas circunstâncias. Por exemplo: No decorrer do round 2, ambos os jogadores ficam sem cartas. Quando um jogador se encontra nessa situação, o jogo automaticamente passa seu turno, resultando que ambos passam seus turnos automaticamente e o round acaba. O poder total de cada um é computado e vence o jogador que ainda não havia vencido um round, resultando num terceiro round a ser disputado.

As cartas são removidas do tabuleiro e postas em seus respectivos cemitérios como normalmente. Porém, agora nenhum dos jogadores possui cartas para jogar no terceiro round e dar continuidade ao jogo, fazendo com que ambos fiquem efetivamente passivos em relação ao jogo. O jogo, naturalmente, passará seus turnos automaticamente, e o round acabará assim que começar.

Numa situação normal de jogo, nenhum dos jogadores teria nem cartas para jogar e nem cartas no tabuleiro, resultando em passe compulsório e automático e num empate: já que nenhum deles tem a capacidade para jogar alguma carta ou fazer somar pontos a seu

poder total, visto que não há cartas no tabuleiro. Portanto, o poder total de ambos os jogadores será 0, e será declarado um empate, sendo resolvido apenas se um ou ambos os jogadores estiverem jogando com o deck da facção Império de Nilfgaard (ver seção 1.3.2.1.1. Habilidades de Facção).

No entanto, suponha-se a situação de que um dos jogadores está jogando com o deck da facção Monstros, e que sua habilidade de facção (ver seção 1.3.2.1.1. Habilidades de Facção) é ativada logo que o round anterior acaba e o round atual começa. Como ambos os jogadores não possuem cartas à mão o jogo passa seus turnos: porém nesse cenário o jogador da facção Monstros possui uma carta de unidade em seu tabuleiro, fazendo com que essa contabilize ao seu poder total, fazendo com que ele ganhe a partida.