

THE
WITCHER®
WILD HUNT

GWENT

DAS
LEGENDÄRE KARTENSPIEL

SPIELANLEITUNG



WIE WÄRE ES MIT EINER PARTIE GWENT?

GWENT ist ein Duell-Kartenspiel, bei dem zwei Armeen auf dem Schlachtfeld in einem Kampf (Partie) gegeneinander antreten. Es erschien erstmals als Minispiel in *The Witcher 3: Wild Hunt* und wird nun zu dessen 10-jährigen Jubiläum in diesem besonderen Format präsentiert. Möge die beste Seite gewinnen!

SPIELAUFBAU

Alle Spielenden wählen jeweils eine Fraktion und stellen ihre Kartendecks zusammen. Alle Karten im Deck müssen die Farbe der gewählten Fraktion aufweisen. Jede Fraktion fördert einen bestimmten Spielstil und verfügt über eine **passive** Fähigkeit. Diese Fähigkeit wird auf der **Spielhilfe** der Fraktion beschrieben, die den Namen und das Symbol der Fraktion trägt und Beschreibungen der Fähigkeiten von **Einheiten-** und Spezialkarten enthält.

Ein Deck muss aus folgenden Karten bestehen:

- ♦ **genau 1 Anführerkarte**
- ♦ **mindestens 22 Einheiten-/Heldenkarten**
- ♦ **höchstens 10 Spezialkarten**

Die Spielenden erhalten außerdem:

- ♦ **2 Edelsteinmarker**
- ♦ **2 Spielhilfen**
- ♦ **2 Stärkemarker**

TIPP

Du kannst mehr **Einheiten-/Heldenkarten** in deinem Deck haben als das empfohlene Minimum. Beachte jedoch, dass du dann deine Chancen auf die besten Karten senkst, wenn du zu Beginn der Partie deine Kartenhand ziehst.

SPIELABLAUF

Alle Spielenden legen abwechselnd jeweils 1 Karte auf das Schlachtfeld, bis beide Spielenden sich entscheiden, zu passen, wodurch die Runde beendet wird. Am Ende jeder Runde berechnen die Spielenden die **Gesamtstärke aller Einheiten-** und **Heldenkarten** auf ihren jeweiligen Seiten des Schlachtfelds.

SIEGBEDINGUNG

Die Seite mit der höchsten **Gesamtstärke** gewinnt die Runde. Die unterlegene Seite verliert 1 Edelstein. Wenn eine Seite keine Edelsteine mehr hat, verliert sie die Partie und die andere Seite gewinnt.

AUFBAU DES SPIELPLANS



- | | | |
|------------------|------------------------------|------------------|
| 1 ABLAGESTAPEL | 5 BELAGERUNGSREIHE | 9 SPIELHILFE 1 |
| 2 DECK | 6 HORN DES KOMMANDANTEN | 10 SPIELHILFE 2 |
| 3 NAHKAMPFREIHE | 7 STÄRKELEISTE | 11 ANFÜHRERKARTE |
| 4 FERNKAMPFREIHE | 8 FELDER FÜR EDELSTEINMARKER | 12 WETTERKARTEN |

ANFÜHRERKARTEN



Diese Karte wird vor der Partie ausgewählt und offen auf das Feld für **Anführerkarten** des Spielplans gelegt. Sie verleiht ihrem Spielenden eine besondere Fähigkeit, die entweder **passiv** (P) oder **aktiv** sein kann. Jede **Anführerkarte** enthält eine Beschreibung der **Fähigkeit dieses Anführers**. **Aktive** Fähigkeiten können nur ein Mal pro Partie eingesetzt werden, während **passive** Fähigkeiten immer gelten. **Anführerkarten** sind am Fraktionssymbol in der oberen linken Ecke zu erkennen.



EINHEITEN- UND HELDENKARTEN



Wenn eine Karte in das Schlachtfeld gespielt wird, wird die **Stärke** in der oberen linken Ecke der Karte zur Gesamtstärke der ausspielenden Seite addiert. Jede **Einheitenkarte** hat eine Schlachtfeldposition, die durch das Symbol unter ihrer **Stärke** dargestellt wird. Dieses Symbol gibt an, in welche Reihe(n) auf dem Schlachtfeld diese **Einheit** gespielt werden kann.

Einige **Einheitenkarten** sind **Helden**. Über ihren Namen steht »Held«, ihre **Stärke** ist mit Zacken versehen und in der Farbe ihrer Fraktion hinterlegt. **Helden** sind die einzigen Karten, die **durch keine** besonderen Fähigkeiten von **Spezialkarten**, **Einheitenkarten** oder **Anführerkarten** beeinflusst werden.



FÄHIGKEITEN

Einige **Einheitenkarten** haben besondere Fähigkeiten. Diese werden auf den **Spielhilfen** beschrieben. Die Fähigkeiten der **Einheitenkarten** werden sofort ausgeführt, nachdem die Karte in die entsprechende Reihe gespielt wurde.

SPEZIALKARTEN

Spezialkarten (wie »Skellige-Sturm«, »Finte«, »Verbrennen« usw.) haben keine eigenen **Stärkewerte**, aber viele verschiedene Fähigkeiten, die beispielsweise die **Stärke von Einheiten**, die sich bereits auf dem Schlachtfeld befinden, verändern können. Die Fähigkeiten von **Spezialkarten** werden auf den **Spielhilfen** beschrieben und durch ein Symbol in der oberen linken Ecke der Karte dargestellt. Die Fähigkeiten von **Spezialkarten** werden sofort ausgeführt, nachdem die Karte in die entsprechende Reihe gespielt wurde.

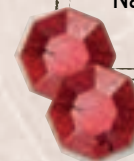


NEBENDECK

Einige Karten, wie der »Berserker« von Skellige, haben die Fähigkeit, sich in andere Karten zu verwandeln oder diese zu beschwören. Diese anderen Karten können nicht in einem Deck starten und müssen stattdessen neben dem Spielplan bereitgelegt werden. Von dort aus werden sie ins Spiel gebracht, wenn sie benötigt werden.

EDELSTEINMARKER

Edelsteinmarker werden verwendet, um den Überblick über die verlorenen Runden zu behalten. Sie werden zu Beginn der Partie auf die entsprechenden Felder gelegt. Nach jeder Runde verliert die unterlegene Seite 1 Edelstein. Wenn eine Seite keine Edelsteine mehr hat, verliert sie die Partie.



SPIELABLAUF

Um zu entscheiden wer anfängt, werft eine Münze! In einigen Fällen können die Fähigkeiten des **Anführers** und der Fraktion bestimmen, wer anfängt. Alle Spielenden mischen ihre Decks und ziehen jeweils 10 Handkarten. Beide können dann bis zu 2 Karten aus ihrer Hand ablegen und genauso viele Karten von ihrem Deck ziehen, müssen dies aber nicht. Sie können dies jeweils mit 1 Karte nacheinander tun. Die abgelegten Karten werden dann wieder in das Deck gemischt. Die 10 Karten bilden die jeweiligen Handkarten der Spielenden für den Rest der Partie.

RUNDEN

Wenn eine Seite am Zug ist, muss sie eine der folgenden Aktionen durchführen:

1. **Karte ausspielen**
2. **Aktive Fähigkeit des Anführers einsetzen**
3. **Passen**

Passen bedeutet, die gesamte Runde aussetzen. Die andere Seite kann daraufhin so lange Karten einzeln nacheinander ausspielen, bis sie ebenfalls passt.

DIE GOLDENE REGEL

Wenn der Text einer Karte dem Text dieser Spielregel widerspricht, so gilt der Text der Karte.

TIPP

Du ziehst nur ein Mal zu Beginn der Partie neue Karten auf die Hand. Einige Fähigkeiten ermöglichen es dir, zusätzliche Karten zu erhalten, aber in der Regel musst du deine Handkarten über die 2 bis 3 Runden einer Partie einteilen. Wähle mit Bedacht, wann du eine Karte ausspielst, und denke daran, dass Passen manchmal die beste Strategie ist.

ENDE DER RUNDE

Wenn beide Spielenden gepasst haben, addieren sie die **Stärke** aller ihrer Karten auf dem Schlachtfeld. Die Seite mit der niedrigsten **Gesamtstärke** verliert und muss 1 Edelsteinmarker entfernen. Bei einem Unentschieden müssen beide Seiten 1 Edelstein ablegen. Alle Karten, einschließlich **Spezialkarten**, werden dann vom Schlachtfeld entfernt und auf den Ablagestapel ihrer Seite gelegt. Die siegreiche Seite beginnt die nächste Runde.

KARTE AUSSPIELEN

Wenn eine Karte ausgespielt wird, muss sie in die richtige Reihe gelegt werden. **Einheiten** werden immer in der Reihe ausgespielt, die ihrer Reichweite (↖ ↘ ↗) entsprechen. Einige **Spezialkarten** wie »Finte« werden ebenfalls in die Reihen des Schlachtfelds gespielt und ihre Fähigkeiten werden, wie auf der **Spielhilfe** angegeben, ausgeführt. Alle Karteneffekte müssen, wenn möglich, angewendet werden.

ABGELEGTE KARTEN

Wenn eine Karte vom Schlachtfeld entfernt wird, wird sie auf den Ablagestapel ihrer Seite gelegt. Dies gilt auch für »Spione«.

GESAMTSTÄRKE ERMITTELN



BEISPIEL
Die Gesamtstärke beträgt 34.

Die Stärkeleisten und die 4 Stärkemarker werden dazu verwendet, um die **Gesamtstärke** der Spielenden festzuhalten. Jede Seite hat ihre eigene Stärkeleiste, die durch Zahlen unterteilt ist. Lege einen Stärkemarker mit dem Wolfssymbol nach oben auf das obere Feld auf deiner Stärkeleiste, um die 10er-Stelle deiner **Stärke** anzuzeigen, und auf das untere Feld, um die 1er-Stelle anzuzeigen. Wenn du 100 erreichst, drehe deine Marker um, sodass die 100er-Seite nach oben zeigt, und markiere den 10er- und 1er-Teil deiner **Stärke** wie gewohnt.

ENDE DER PARTIE

Wenn eine Seite keine Edelsteine mehr hat, endet die Partie. Die Seite mit den meisten verbliebenen Edelsteinen gewinnt die Partie. Wenn beide Spielenden gleichzeitig ihren letzten Edelstein verlieren, endet die Partie unentschieden.

EINFÜHRUNGSPARTIEN

Für jede Fraktion gibt es ein vorgefertigtes Starterdeck, dessen Karten mit einem weißen Stern in der unteren linken Ecke gekennzeichnet sind. Diese Karten werden für die Einführungspartien aus dem jeweiligen Fraktionsdeck aussortiert und bilden das Starterdeck. Zudem werden die Karten der Skellige-Fraktion mit einem schwarzen Stern als Nebendeck bereitgelegt. Es folgt eine kurze Beschreibung der Fraktionen:

MONSTER



Die Monster verlassen sich stark auf die Fähigkeit »Musterung«, wodurch sie Horden von Monstern auf das Schlachtfeld rufen können.

NILFGAARD



Das Kaiserreich Nilfgaard hat viele »Spione« und »Heiler«, die mithilfe raffinierter Taktiken einen konstanten Nachschub an Karten gewähren können.

NÖRDLICHE
KÖNIGREICHE



Die Nördlichen Königreiche verfügen über viele Einheiten mit »Enger Bindung«, die es ihnen ermöglichen, sich gegenseitig auf dem Schlachtfeld zu stärken.

SCOIA'TAEL



Die Scoia'tael greifen auf viele Einheiten mit »Gewandtheit« zurück, was ihnen eine große Flexibilität zwischen der Nahkampf- und der Fernkampfreihe auf dem Schlachtfeld eröffnet.

SKELLIGE



In den Reihen der Skellige gibt es »Berserker«, die ihr inneres Monster wecken, um sich in mächtige Karten zu verwandeln.

BESCHREIBUNG DER FÄHIGKEITEN

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN



MONSTER

Am Ende einer jeden Runde bleibt 1 **Einheitenkarte** auf dem Schlachtfeld. Um sie zu bestimmen, werden alle eigenen **Einheitenkarten** auf dem Schlachtfeld, ausgenommen **Helden**, gemischt und 1 zufällig gezogen.



NILFGAARD

Du gewinnst immer bei einem Unentschieden.



NÖRDLICHE
KÖNIGREICHE

Immer wenn du eine Runde gewinnst, ziehe 1 Karte von deinem Deck.



SCOIA'TAEL

Zu Beginn einer Partie entscheidest du, wer beginnt.



SKELLIGE

Mische zu Beginn der dritten Runde deinen Ablagestapel, ziehe dann 2 zufällige **Einheitenkarten**, ausgenommen **Helden**, und spiele sie in das Schlachtfeld.

EINHEITENFÄHIGKEITEN



BERSERKER

Die entsprechende Karte wird aus deinem Nebendeck gespielt, während der »Berserker« aus dem Spiel entfernt wird. Er wird nicht auf den Ablagestapel gelegt.



ENGE BINDUNG

Multipliziere die **Stärke** dieser **Einheit** mit der Anzahl der eigenen Karten mit demselben Namen.



GEWANDTHEIT

Spiele diese Karte entweder in die Nahkampf- oder Fernkampfreihe. Danach kann sie nicht mehr verschoben werden.



HEILER

Durchsuche deinen Ablagestapel nach 1 **Einheitenkarte** (ausgenommen **Helden**). Spiele sie sofort aus.



HERBEIRUFEN

Wird diese Karte vom Schlachtfeld entfernt (auch am Ende einer Runde), wird sie durch die entsprechende Karte aus deinem Nebendeck ersetzt.

	HORN DES KOMMANDANTEN	Verdopple die Stärke aller anderen Einheitenkarten in der Reihe dieser Karte, es sei denn, es gibt bereits eine  -Karte, die diese Reihe beeinflusst.
	MARDROEME	Löst die Verwandlung aller »Berserker« in derselben Reihe aus.
	MORALSCHUB	Addiere +1 Stärke auf alle Einheiten in derselben Reihe (außer für diese Karte selbst).
	MUSTERUNG	Nimm alle genannten Karten aus deinem Deck und deiner Hand und spiele sie sofort aus. Mische dann dein Deck.
	SPION	Spiele diese Karte in das gegnerische Schlachtfeld (sie zählt zur gegnerischen Gesamtstärke) und ziehe sofort 2 Karten von deinem Deck.
	VERBRENNEN	Wenn die gegnerische Seite in derselben Reihe, in die diese Karte gespielt wurde, eine Gesamtstärke von 10 oder mehr hat, wird/werden die Einheitenkarte(n) mit der höchsten Stärke , ausgenommen Helden , auf den Ablagestapel gelegt.

SPEZIALKARTENFÄHIGKEITEN

	FINTE	Ersetze 1 deiner Einheiten , ausgenommen Helden , auf deiner Seite des Schlachtfelds durch diese Karte. Nimm die Einheitenkarte zurück auf deine Hand. Die Finte hat Stärke 0.
	HORN DES KOMMANDANTEN	Verdopple die Stärke aller Einheitenkarten in dieser Reihe. Kann nur ein Mal pro Reihe gespielt werden.
	MARDROEME	Spiele diese Karte in eine Reihe. Sie löst die Verwandlung aller »Berserker« in derselben Reihe aus.
	VERBRENNEN	Lege die stärkste(n) Einheitenkarte(n) , ausgenommen Helden , auf dem gesamten Schlachtfeld auf den Ablagestapel und lege danach diese Karte ab. Dies betrifft beide Seiten.

WETTERKARTEN

	EXTREM DICHTER NEBEL	Spiele diese Karte offen auf das Feld für Wetterkarten. Reduziert die Stärke aller  - Einheiten für beide Seiten auf 1.
	GUTES WETTER	Wird nach dem Ausspielen abgelegt. Alle ausliegenden Wetterkarten werden abgelegt und ihre Effekte aufgehoben.
	KLIRRENDE KÄLTE	Spiele diese Karte offen auf das Feld für Wetterkarten. Reduziert die Stärke aller  - Einheiten für beide Seiten auf 1.
	SKELLIGE-STURM	Spiele diese Karte offen auf das Feld für Wetterkarten. Reduziert die Stärke aller  - und  - Einheiten für beide Seiten auf 1.
	STRÖMENDER REGEN	Spiele diese Karte offen auf das Feld für Wetterkarten. Reduziert die Stärke aller  - Einheiten für beide Seiten auf 1.

KLARSTELLUNGEN

Anhaltende Effekte	Wetterkarten, »Enge Bindung«, »Moralschub«, »Horn des Kommandanten« und »Mardroeme« haben anhaltende Effekte, solange sich diese Karten auf dem Schlachtfeld befinden.
Emhyr Var Emreis – Der Unbarmherzige	Nimm 1 Einheiten- oder Spezialkarte deiner Wahl aus dem gegnerischen Ablagestapel.
Enge Bindung	Beispiel: Wenn 3 Einheiten mit »Enge Bindung« und einer unmodifizierten Stärke 4 auf dem Schlachtfeld sind, wird diese mit 3 multipliziert, sodass jede Einheit eine Stärke von 12 hat.
Eredin – Bringer des Todes	Nimm 1 Einheiten- oder Spezialkarte deiner Wahl aus deinem Ablagestapel.
Legendäre Balladenkarten	Diese Karten ersetzen die genannten Einheiten- und Heldenkarten in deinem Deck und verfügen über dieselben Fähigkeiten.
Mehrfache Effekte	Wenn mehrere Effekte sich gleichzeitig auf die Stärke auswirken, werden die Wetterkarten zuerst, »Enge Bindung« als zweites, »Moralschub« als drittes und »Horn des Kommandanten« zuletzt berechnet.
Pirat des Clans Dimun	Das »Verbrennen« dieser Karte entspricht dem Effekt der Spezialkarte und betrifft das gesamte Schlachtfeld.
Wetterkarten	Es können mehrere Wetterkarten gespielt werden und deren Effekte gleichzeitig aktiv sein.



SPIELMATERIAL

- ◆ 436 Fraktionskarten
- ◆ 10 Spielhilfen
- ◆ 4 Edelsteinmarker
- ◆ 1 Münze
- ◆ 1 Stärkeleiste und
4 Stärkemarker
- ◆ 1 Spielplan
- ◆ 1 Spielanleitung
- ◆ 1 Anleitung Spielvarianten

IMPRESSUM



Spielidee: CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne

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

Illustration Spielkarten: CD PROJEKT RED Art team

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Redaktion: Steffen Trzensky

Danksagung: Randolph team, Martin Montreuil, Gurvan Béard,

CD PROJEKT RED team (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drażek, Vladimir Tortsov,
Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)



CD PROJEKT RED®