

The logo for 'The Witcher Wild Hunt Gwent' is centered on a parchment-like background. At the top, a faint illustration shows Geralt of Rivia on the left and a dragon on the right, both looking towards the center. The text 'THE WITCHER' is in a bold, black, serif font. Below it, 'WILD HUNT' is in a smaller, black, sans-serif font, with a red three-pronged sword icon between the words. The word 'GWENT' is in a large, stylized, green and gold font with a 3D effect. Below 'GWENT', the text 'DAS LEGENDÄRE KARTENSPIEL' is written in a smaller, black, sans-serif font, flanked by horizontal lines.

THE
WITCHER
WILD HUNT
GWENT
DAS
LEGENDÄRE KARTENSPIEL

SPIELVARIANTEN

FORTGESCHRITTENE DECKS

In dieser Variante gibt es mehr Einschränkungen bei der Zusammenstellung der Decks. Dies ermöglicht eine ausgewogenere Partie zwischen den verschiedenen Decks und Spielenden.

Ein Deck muss aus folgenden Karten bestehen:

- ♦ **genau 1 Anführerkarte**
- ♦ **mindestens 22 Einheiten-/Heldenkarten**
- ♦ **höchstens 5 Spezialkarten**
- ♦ **höchstens 2 »Spione«**
- ♦ **höchstens 2 »Heiler«**

Die **Gesamtstärke** aller **Einheiten** eines Decks darf nicht mehr als **130** betragen.

TURNIERREGELN

Im Turniermodus müssen alle Spielenden ihr Können in GWENT unter Beweis stellen, indem sie mit mehreren Decks um den Sieg spielen. Alle erstellen 3 separate Decks aus 3 verschiedenen Fraktionen. Derselbe **Held** darf nicht in mehreren Decks enthalten sein.

Ein Deck muss aus folgenden Karten bestehen:

- ♦ **genau 1 Anführerkarte**
- ♦ **mindestens 22 Einheiten-/Heldenkarten**
- ♦ **höchstens 5 Spezialkarten**
- ♦ **höchstens 2 »Spione«**
- ♦ **höchstens 2 »Heiler«**

Die **Gesamtstärke** aller **Einheiten** eines Decks darf nicht mehr als **130** betragen.

Um zu gewinnen, muss eine Person 2 von 3 Partien gewinnen. Vor der ersten Partie wird eine Münze geworfen, um zu entscheiden, wer zuerst das erste eigene Kartendeck auswählen darf. In der zweiten und dritten Partie muss die siegreiche Seite der vorherigen Partie ein neues Kartendeck auswählen. Die unterlegene Seite kann dann entscheiden, ob sie ihr Kartendeck behalten oder wechseln möchte. Ein Deck, mit dem eine Partie gewonnen wurde, kann nicht erneut verwendet werden.

ALLE-GENEN-ALLE (3 – 5 SPIELENDEN)

Bei Alle-gegen-Alle können 3 bis 5 Personen gleichzeitig spielen! Es gelten überwiegend die Standardregeln, aber es sind einige Änderungen erforderlich, um die zusätzlichen gegnerischen Seiten zu berücksichtigen. Anstatt wie beim normalen Gwent nur 2 oder 3 Runden zu spielen, gibt es bei Alle-gegen-Alle keine Begrenzung für die Anzahl der Runden. Die Runden sind wie gewohnt in Züge unterteilt, wobei die Spielenden nacheinander jeweils 1 Karte ausspielen, bis sie passen. Es wird so lange im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis alle Spielenden gepasst haben. Dann endet die Runde.

SIEGBEDINGUNGEN

3 Spielende	4 Punkte
4 Spielende	5 Punkte
5 Spielende	6 Punkte

Um zu gewinnen, müssen die Spielenden am Ende jeder Runde Punkte sammeln. Für jede gegnerische Seite, die du mit deiner **Gesamtstärke** übertriffst, erhältst du 1 Punkt. Wenn du beispielsweise gegen drei weitere Personen spielst und deine **Gesamtstärke** höher ist als die von zweien von ihnen, erhältst du 2 Punkte. Unentschieden zählen nicht als Siege, es sei denn, eine der Seiten spielt die Fraktion Nilfgaard. In diesem Fall gilt deren Fraktionsfähigkeit. Die Gesamtzahl der Punkte, die benötigt werden, um das gesamte Alle-gegen-Alle zu gewinnen, entspricht der Anzahl der Spielenden plus eins.

Entscheidet zufällig, wer anfängt. In nachfolgenden Runden fängt an, wer in der vorherigen Runde die meisten Punkte gesammelt hat.

ERLÄUTERUNG ZU DEN FÄHIGKEITEN

Spion	Du entscheidest, welche Seite den »Spion« erhält.
Verbrennen (Einheitenkarte)	Der Effekt betrifft jede gegnerische Seite einzeln.
Nilfgaard (Fraktionsfähigkeit)	Erzielen mehrere von euch, die Nilfgaard spielen, ein Unentschieden, erhältet ihr jeweils 1 Punkt.
Nördliche Königreiche (Fraktionsfähigkeit)	Wenn du eine höhere Gesamtstärke als mindestens 2 andere Spielende hast, ziehe 1 Karte.
Scoia'tael (Fraktionsfähigkeit)	Wenn mehrere von euch die Scoia'tael spielen, wird zufällig ermittelt, wer von euch die Startseite einer Partie bestimmt.

2 GEGEN 2

In dieser Variante schließt du dich mit einer weiteren Person zusammen und trittst gegen ein anderes Duo an! Es gelten alle Standardregeln mit folgenden Ausnahmen:

- ♦ **Spielende desselben Teams dürfen nicht die gleiche Fraktion wählen.**
- ♦ **Spielende desselben Teams dürfen jederzeit ihre Handkarten gegenseitig einsehen.**
- ♦ **Spielende desselben Teams zählen als eine Seite und teilen sich eine Hälfte des Spielplans.**
- ♦ **Spielende desselben Teams teilen sich einen gemeinsamen Ablagestapel sowie 2 Edelsteinmarker.**
- ♦ **Jede Karte, die durch eine Person des Teams gespielt wird, zählt zu der Gesamtstärke des Teams.**

Die Teammitglieder spielen nacheinander und die Teams wechseln sich bei ihren Zügen ab.

Beispiel: A1 und A2 bilden ein Team gegen B1 und B2. A1 spielt zuerst. Dann ist B1 an der Reihe, gefolgt von A2 und dann B2.

Wenn ein Teammitglied passt, kann das andere weiterspielen. Die Zugreihenfolge bleibt gleich.

Beispiel: B1 passt und die Zugreihenfolge sieht ab sofort so aus: A1, A2, B2, A1 ...

ERLÄUTERUNG ZU DEN FÄHIGKEITEN

Heiler	Diese Karte kann verwendet werden, um 1 Einheit aus dem gemeinsamen Ablagestapel zurückzubringen.
Horn des Kommandanten	Dies betrifft alle Einheiten eines Teams in derselben Reihe.
Finte	Diese Karte ersetzt eine Einheit von dir oder deinem Teammitglied.
Monster (Fraktionsfähigkeit)	Die Karte, die auf dem Schlachtfeld bleibt, muss entweder zur Fraktion Monster gehören oder ein »Spion« des gegnerischen Teams sein.
Nilfgaard (Fraktionsfähigkeit)	Wenn Nilfgaard von beiden Teams gespielt wird, ist diese Fähigkeit unwirksam.
Scoia'tael (Fraktionsfähigkeit)	Wenn die Scoia'tael von beiden Teams gespielt werden, werft eine Münze. Wer den Münzwurf gewinnt, entscheidet, wer die Partie beginnt.
Skellige (Fraktionsfähigkeit)	Die Karten, die zurückgebracht werden, müssen entweder zur Fraktion Skellige gehören oder »Spione« des gegnerischen Teams sein.
Emhyr var Emreis – Die Weiße Flamme	Hebt alle Anführerfähigkeiten auf.



SOLOPARTIE

Entwickelt von Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

SPIELAUFBAU

- ♦ Wähle eine Fraktion für dich und eine Fraktion für die gegnerische Seite.
- ♦ In dieser Variante verwenden beide Seiten ihre vollständigen Fraktionsdecks. Die Nebendecks werden wie üblich zusammengestellt und neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ♦ Mische das Deck der gegnerischen Fraktion und lege es auf ihre Seite des Spielplans.
- ♦ Entferne alle Wetterkarten außer »Gutes Wetter« aus deinem Deck. Mische dann den Rest deines Decks und lege es auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans.
- ♦ Wähle einen **Anführer** und lege ihn auf das dafür vorgesehene Feld.
- ♦ Mische alle gegnerischen **Anführer** und bilde einen Anführerstapel. Lege diesen verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans auf der gegnerischen Seite.
- ♦ Lege die Edelsteinmarker für dich und die Gegenseite wie im Standardspiel bereit.

SPIELABLAUF

Während der Partie gelten für dich alle Standardregeln. Die gegnerische Seite wird manchmal von diesen Regeln abweichen. Bestimme zunächst wie üblich deine Handkarten.

Die gegnerische Seite hat keine Handkarten und spielt in jedem ihrer Züge immer die oberste Karte ihres Decks. Wenn die gegnerische Seite eine Wetterkarte spielt, wendet sie den Effekt an und spielt sofort 1 weitere Karte. Die gegnerische Seite hat keine Obergrenze an Karten, die sie während der Partie spielen kann.

Die gegnerische Seite macht immer den ersten Zug in einer Runde und einen weiteren nach deinem Zug. Das bedeutet, dass die gegnerische Seite einen letzten Zug für die Runde macht, wenn du passt. Achte jedes Mal darauf, wenn die gegnerische Seite eine Karte ausspielt, dass sie dies auf die effektivste Weise tut.

Sobald du gepasst hast und die gegnerische Seite ihren letzten Zug gemacht hat, berechne die **Gesamtstärken** wie üblich. Die unterlegene Seite der Runde verliert 1 Edelsteinmarker.

SOLO MIT STANDARDDECK

Du kannst dein Deck auch entsprechend den normalen Spielregeln zusammenstellen. Wetterkarten können jedoch weiterhin nicht von dir gespielt werden.

VARIANTE – NEUER GEGNERISCHER ANFÜHRER

Wenn du am Ende einer Runde die gegnerische **Gesamtstärke** übertriffst, decke die oberste Karte des **Anführerstapels** auf und wende die **Anführerfähigkeit** auf die effektivste Weise an. Wenn deine **Gesamtstärke** immer noch höher ist, gewinnst du die Runde.

ANPASSUNG DER GEGNERISCHEN KARTENFÄHIGKEITEN

	FINTE	Eine gegnerische »Finte« ersetzt keine Karte. Stattdessen wird die oberste Karte des gegnerischen Decks verdeckt unter die »Finte« gelegt. Diese Karte wird am Ende der Runde aufgedeckt, gewertet und alle ihre Fähigkeiten angewendet.
	GEWANDTHEIT	Diese Karte kann die Reihen auf der gegnerischen Seite des Schlachtfelds wechseln, wenn ein Effekt, beispielsweise eine Wetterkarte oder ein »Horn des Kommandanten«, während des gegnerischen Zugs zu einer höheren Stärke in der neuen Reihe führt.
	HEILER	Die gegnerische Seite durchsucht ihren Ablagestapel nach 1 Einheitenkarte , welche die größte Stärke beisteuert, und spielt sie aus. Dies darf kein Held sein. Achte auf »Enge Bindung«, Wetterkarten und »Horn des Kommandanten«.
	HORN DES KOMMANDANTEN	Die gegnerische Seite spielt diese Karte in die bestmögliche Reihe aus. Im Falle eines Gleichstands wird sie in die Reihe mit den meisten Karten ausgespielt.
	MUSTERUNG	Die gegnerische Seite nimmt die erste genannte Karte aus ihrem Deck, spielt sie sofort aus und mischt ihr Deck neu.
	SPION	Die gegnerische Seite spielt diese Karte in deine Seite des Schlachtfelds. Die gegnerische Seite zieht sofort 2 Karten von ihrem Deck und spielt sie aus.
	VERBRENNEN	Wird nur auf deiner Seite des Schlachtfelds angewendet.

ANPASSUNG DER FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

NÖRDLICHE KÖNIGREICHE		Wenn die gegnerische Seite die Nördlichen Königreiche spielt und die voran gegangene Runde gewonnen hat, spielt sie in ihrem ersten Zug der nächsten Runde 1 Karte zusätzlich.
SCOIA'TAEL		Wenn du die Scoia'tael spielst, hast du den ersten Zug in der ersten Runde und wenn du eine Runde gewonnen hast.

ANPASSUNG DER GEGNERISCHEN ANFÜHRERFÄHIGKEITEN

MONSTER

Eredin – Zerstörer der Welten	Die gegnerische Seite zieht 1 Karte und spielt sie sofort aus.
Eredin – König der Wilden Jagd	Die gegnerische Seite nimmt die erste Wetterkarte aus ihrem Deck und spielt sie sofort aus. Ihr Deck wird anschließend neu gemischt.
Eredin – Bringer des Todes	Die gegnerische Seite durchsucht ihren Ablagestapel und spielt sofort 1 Karte aus, die den größten Vorteil beisteuert. Dies darf kein Held sein.

NILFGAARD

Emhyr var Emreis – Invasor des Nordens	Die gegnerische Seite zieht 1 zufällige Einheitenkarte , ausgenommen Helden , aus ihrem Ablagestapel und spielt sie sofort aus.
Emhyr var Emreis – Kaiser von Nilfgaard	Du musst 1 Handkarte deiner Wahl ablegen.
Emhyr var Emreis – Der Unbarmherzige	Nimm 1 Karte aus deinem Ablagestapel, welche der gegnerischen Seite den größten Vorteil verschafft, und spiele sie sofort in die gegnerische Seite des Schlachtfelds.
Emhyr var Emreis – Die Weiße Flamme	Deine Anführerfähigkeit wird für den Rest der Partie aufgehoben.

 SCOIA'TAEL

**Francesca Findabair –
Gänseblümchen des Tals**

Die gegnerische Seite zieht 1 Karte und spielt sie sofort aus.

**Francesca Findabair –
Hoffnung der Aen Seidhe**

Die gegnerische Seite erhält +1 **Stärke** für jede **Einheit** mit »Gewandtheit« auf ihrer Seite des Schlachtfelds.

 SKELLIGE

Arnjolf – Der Vaternörder

Die gegnerische Seite wählt 1 **Einheit** mit der Fähigkeit »Enge Bindung« aus ihrem Deck, die ihr den größten Anstieg an **Stärke** gewährt, und spielt sie aus. Ihr Deck wird anschließend neu gemischt.

**Harald an Craite –
Der Krüppel**

Die gegnerische Seite nimmt 1 »Mardroeme« aus ihrem Deck und spielt sie sofort in der Reihe aus, in der die höchste **Stärke** erzeugt wird. Ihr Deck wird anschließend neu gemischt.

König Bran – Der Einiger

Die **Einheiten** der gegnerischen Seite verlieren nur die Hälfte ihrer **Stärke** durch Wetterkarten.

