

# THE WITCHER<sup>®</sup> WILD B-DAY

NEUE QUEST ERHALTEN: WILD B-DAY

REISE NACH HEIDELBERG, IN DIE HUSARENSTRASSE 12A

ZEITBEGRENZTE QUEST: 10.03.17, SONNENUNTERGANG

EMPFOHLENES LEVEL: 18 ODER HÖHER

MİNDESTENS EINER DER OPTIONALEN QUESTPUNKTE MUSS ERFÜLLT WERDEN:

- OPTIONAL: ZIEHE DIR ETWAS AN, DAS ZU SKELLIGE, VELEN ODER NOVIGRAD PASST
- OPTIONAL: REDE DEN GROSSTEIL DES ABENDS WIE EIN BERGTROLL
- OPTIONAL: BEGRÜßE DIE GASTGEBER MIT EINEM GUTEN ZITAT AUS WITCHER III
- OPTIONAL: BRINGE EINE LANDESTYPISCHE SPEZIALITÄT MIT

DIE QUEST  
MUSS SO BALD  
WIE MÖGLICH  
BESTÄTIGT  
WERDEN.



IM LAUFE DES ABENDS  
WIRD ES AUßERDEM  
EIN KLEINES GWENT  
TURNIER GEBEN  
MIT FREIWILLIGER  
TEILNAHME

# GWINT REGELN

## Ist eigentlich gar nicht so kompliziert; mitmachen muss nur, wer auch möchte

In Gwint treten zwei Spieler gegeneinander an. Die Karten in ihrem Deck stehen dabei für ihre Armeen – ihre Soldaten, Offiziere, Anführer, Taktiken und so weiter.

Zwei Spieler treten gegeneinander an. Man gewinnt eine Runde, indem man am Ende der Runde mehr Gesamtstärke als sein Gegner hat. Stärke erlangt man, indem man Einheiten in den drei Schlachtreihen auf dem Spielfeld platziert. Jede Einheit hat einen Stärkewert, der links oben auf der Karte als Zahl dargestellt wird. Man kann mithilfe von Taktiken und Spezialfähigkeiten die Stärke der Einheiten zusätzlich beeinflussen. Die Summe der Stärke aller Einheiten ist die Gesamtstärke des Spielers, das Ziel ist also, dass die eigene Gesamtstärke am Ende der Runde höher als die des Gegners ist, damit man gewinnt.

Es gibt für jeden der beiden Spieler drei Reihen auf dem Schlachtfeld, in denen er Einheiten positionieren kann. Von euch aus gesehen sind das: die Nahkampfreihe (ganz oben), die Fernkampf-Reihe (in der Mitte) und die Belagerungsreihe (ganz unten). Welche Einheit wo platziert werden kann, entscheidet ihr Einheitentyp. Nahkämpfer (haben ein Schwertsymbol) können nur in der Nahkampf-Reihe platziert werden, Fernkämpfer (haben ein Bogen-Symbol) nur in der Fernkampf-Reihe, Belagerungseinheiten (haben ein Katapult-Symbol) nur in der Belagerungs-Reihe. Es gibt auch Einheiten mit mehr als einem Typ. Links der Reihen steht die summierte Stärke der Einheiten der jeweiligen Reihe. Links darunter steht die Gesamtstärke des Spielers.

Zunächst entscheidet ein Münzwurf, welcher Spieler beginnt. Es gibt eine Ausnahme: Jeder Spieler zieht nun zehn Karten aus seinem Deck, wir nennen das von nun an die Hand. Es gibt eine Sache, die wichtig ist und oft nicht recht verstanden wird: Abgesehen von Ausnahmen werden von nun an keine neuen Karten mehr gezogen, und zwar nicht nur in der aktuellen Runde, sondern über alle Runden hinweg, also für den Rest des Spiels. Mit den Karten, die man hat, muss man auskommen. Das richtige Haushalten und der Einsatz der begrenzten Karten ist einer der wesentlichen Aspekte von Gwint. Die Nördlichen Königreiche haben einen Vorteil: Wenn sie eine Runde gewinnen, ziehen sie für die nächste Runde eine Karte. Ein mächtiger Bonus – es sei denn, man zieht die genau falsche Karte für die Situation. Man kann von seiner anfänglichen Hand bis zu zwei Karten abwerfen und dafür neue ziehen.

Einer der Spieler fängt an, gespielt wird abwechselnd, wir nennen diese abwechselnden Phasen „Züge“. Man hat in einem Zug zwei Optionen, was man tun kann. Man kann entweder eine Karte spielen oder passen. (Man kann außerdem eine Anführerfähigkeit benutzen, zu der kommen wir aber später.).

Spielt man eine Karte, dann wählt man sie von der eigenen Hand. Ist es eine Einheit, muss man sie nun platzieren. Wie erwähnt gibt es (auch hier, mit Ausnahmen) drei Einheitentypen: Nahkämpfer, Fernkämpfer, Belagerung. Man kann die Einheit nur in der Reihe platzieren, die ihrem Einheitentyp entspricht. Andere spielbare Karten (zum Beispiel Wetterkarten) werden nicht platziert, sondern lösen einen Effekt aus.

Wenn man passt, dann entscheidet man sich dazu, in dieser Runde nicht mehr zu agieren. Wohlgemerkt: in dieser Runde, nicht nur für den aktuellen Zug! Es bedeutet im wesentlichen, dass man zufrieden damit ist, wie das Schlachtfeld aussieht, und nicht vorhat, noch weitere Karten zu spielen. Der Gegner kann nun theoretisch so viele Karten hintereinander spielen, wie er möchte.

Wenn auch er sich entscheidet zu passen, endet die Runde. Es wird nun die Gesamtstärke beider Spieler verglichen und derjenige, der mehr Gesamtstärke hat, zum Sieger der Runde gekürt. Der Unterlegene verliert einen Lebenspunkt. Haben beide Spieler gleich viel Gesamtstärke, endet die Runde unentschieden. Ausnahme: Spielt ein Spieler ein Nilfgaard-Deck, gewinnt er unentschiedene Runden. Das kommt nicht häufig vor, aber wenn, ist es eine feine Sache.

Sofern beide Spieler nach der Runde noch mindestens einen Lebenspunkt haben, wird die nächste Runde vorbereitet. Es werden keine neuen Karten gezogen (es sei denn, man spielt die Nördlichen Königreiche und hat die vorherige Runde gewonnen), alle Karten werden vom Spielfeld abgeräumt (Ausnahme: Monster-Decks behalten eine zufällige Einheit auf dem Schlachtfeld) und die Gesamtstärke wieder auf Null gesetzt. Mit den verbliebenen Karten spielt man nun die nächste Runde. Das wiederholt sich, bis einer der beiden Spieler beide Lebenspunkte verloren hat.

Spielregeln von: <http://bit.ly/1RAoMTz> (gekürzt und abgeändert)