

# GWINT

## Spielregeln



*Gwint* ist ein Kartenspiel für zwei Spieler, bei dem zwei Armeen gegeneinander antreten.

Die Spieler platzieren abwechselnd jeweils eine Karte auf dem Schlachtfeld. Bei Rundenende wird die **Stärke aller Einheitenkarten** der beiden Seiten zusammengezählt.

Zunächst suchen die Spieler sich eine Fraktion aus, die sie befehligen möchten. Jede Fraktion begünstigt einen bestimmten Spielstil und bietet eine eigene passive Fähigkeit. Diese ist auf der **Hilfekarte** der Fraktion beschrieben. Die Karte enthält oben den Namen und das Symbol der Fraktion sowie Beschreibungen der Einheiten- und Sonderkartenfähigkeiten.

## SIEG

Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke gewinnt die Runde. Der Spieler, der zuerst zwei Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Zum Spielen muss jeder Spieler einen Kartensatz aus den folgenden Karten zusammenstellen:

- **1 Anführerkarte**
- **Mindestens 22 Einheitenkarten**
- **Höchstens 10 Sonderkarten**
- **2 Edelsteine**

### TIPP

Es können auch mehr Einheitenkarten als die erwähnte Mindestanzahl verwendet werden. Dadurch werden allerdings die Chancen verringert, bei Spielbeginn die besten Karten zu ziehen.

## ANFÜHRERKARTE

Diese Karte wird vor der Schlacht ausgewählt und vor dem Schlachtfeld ausgelegt. Sie verleiht demjenigen, der sie ausspielt, eine passive oder aktive Spezialfähigkeit. Jede Anführerkarte enthält eine Beschreibung der Fähigkeit des Anführers.

Anführerkarten sind durch das Fraktionssymbol oben links gekennzeichnet.



## EINHEITENKARTEN



Wird eine Einheitenkarte auf dem Schlachtfeld platziert, so wird ihr oben links notierter Stärkewert der Gesamtstärke der Armee hinzugefügt.

Jede Einheitenkarte hat eine Position auf dem Schlachtfeld, die vom Symbol unter dem Stärkesymbol angezeigt wird und beim Platzieren der Karte beachtet werden muss (siehe ► **SCHLACHTFELDAUFBAU**).

Manche Einheitenkarten sind **Helden**: Über ihrem Namen steht *Held*, und sie haben gezackte Stärkewertsymbole, die in der Farbe ihrer Fraktion ausgefüllt sind. Helden sind die einzigen Karten, die nicht von Spezialfähigkeiten von Sonder-, Einheiten- oder Anführerkarten beeinflusst werden.



Einige Einheitenkarten verfügen über Spezialfähigkeiten, die auf den **Hilfeskarten** beschrieben werden. Fähigkeiten von Einheitenkarten kommen unmittelbar bei Platzieren der Karten in der jeweiligen Reihe zur Wirkung.

## SONDERKARTEN

Sonderkarten (Wetterkarten, Finte, Verbrennen und so weiter) haben selbst keine Stärkewerte, dafür verschiedene Fähigkeiten, mit denen sich beispielsweise die Stärke bereits platzierter Einheiten steigern lässt. Die Fähigkeiten von Sonderkarten sind auf den **Hilfeskarten** beschrieben und werden von einem Symbol oben links auf der Karte angezeigt. Fähigkeiten von Sonderkarten kommen unmittelbar bei Platzieren der Karten in der jeweiligen Reihe zur Wirkung.



## EDELSTEINE



Mit Edelsteinen werden verlorene Runden gezählt. Sie werden bei Spielbeginn auf den Anführerkarten platziert. Nach jeder Runde entfernt der unterlegene Spieler einen Edelstein. Sobald ein Spieler keine Edelsteine mehr hat, verliert er das Spiel.



# SCHLACHTFELDAUFBAU

SPIELER 1	
	Belagerung
	Fernkampf
	Nahkampf
Wetterkarten	
	Nahkampf
	Fernkampf
	Belagerung
SPIELER 2	

## SPIELBEGINN

Per Münzwurf wird entschieden, wer beginnt. Ist keine Münze verfügbar, beginnt der Spieler mit dem kürzeren Namen. In einigen Fällen können auch Anführer- und Fraktionsfähigkeiten entscheiden, wer beginnt.

Die Spieler mischen ihre Kartensätze und ziehen zehn Karten. Sie können wahlweise bis zu zwei Karten abwerfen und aus dem Kartensatz nachziehen. Diese zehn Karten sind im aktuellen Spiel die *Hand* der Spieler.

### TIPP

Es werden nur bei Spielbeginn neue Karten gezogen. Manche Karten haben Fähigkeiten, die das Ziehen zusätzlicher Karten erlauben. Sie sollten jedoch meist für später aufgehoben werden. Das Ausspielen der Karten sollte gut erwogen werden - manchmal ist es am besten, zu passen.

## RUNDEN

Die Spieler spielen abwechselnd jeweils eine Karte aus. Sie können auch passen. Wer passt, muss eine **ganze Runde** aussetzen. Der andere Spieler kann weiter einzeln Karten ausspielen oder ebenfalls passen.

## PUNKTE ZÄHLEN

Die Punktekarte und die vier Punktmarken mit den Fraktionssymbolen werden zum Nachverfolgen der Gesamtstärke der beiden Spieler verwendet. Die Punktekarte hat zwei Seiten, für jeden Spieler eine, die durch Zahlen in der Mitte unterteilt sind. Auf jeder Seite befinden sich zehn Reihen mit je zwei Kästchen.

Beispiel



Eine Punktmarke wird mit der Symbolseite nach oben auf der linken Stelle platziert, um die Zehnerstelle des Gesamtstärkewerts anzuzeigen, während eine zweite auf der rechten Stelle platziert wird, um die Einerstelle anzuzeigen. Erreicht der Stärkewert 100, werden die Marken umgedreht, sodass die nun Hunderterseite nach oben zeigt. Die Zehner- und Einerstelle werden wie gehabt markiert. Im hier gezeigten Beispiel beträgt die Gesamtstärke des linken Spielers 21, die des rechten Spielers 123.

## **SPIELEND**

Wenn beide Spieler gepasst haben, addieren sie die Stärkepunkte ihrer Karten auf dem Schlachtfeld. Der Spieler mit der niedrigeren Gesamtstärke verliert und büßt einen Edelstein ein. Bei Gleichstand verlieren beide Spieler einen Edelstein. Anschließend werden alle Karten einschließlich der Sonderkarten vom Schlachtfeld entfernt und auf ihren jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Der Gewinner beginnt die nächste Runde.

## **GOLDENE REGEL**

Wenn ein Kartentext einer Regel in dieser Spielanleitung widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.

## **LUST AUF NOCH MEHR GWINT?**

In unserem Gwint-Video gehen die Erfinder des Spiels noch näher auf das Spiel ein und sprechen darüber, wie man es spielt.

Das Video findest du unter ► [youtu.be/Hhnhf8VMmhM](https://youtu.be/Hhnhf8VMmhM)



# ANHANG – FÄHIGKEITSBESCHREIBUNGEN

## FRAKTIONSFÄHIGKEITEN



**MONSTER** – Beim Rundenende bleibt eine Einheitenkarte liegen. Um sie zu wählen, mische alle Einheitenkarten auf dem Schlachtfeld und suche dann blind eine aus.



**NILFGAARD** – Du gewinnst bei einem Unentschieden.



**NÖRDLICHE KÖNIGREICHE** – Ziehe jedes Mal eine Karte, wenn du eine Runde gewinnst.



**SCOIA'TAEL** – Du bestimmst bei Kampfbeginn, wer anfängt.

## FÄHIGKEITEN VON EINHEITENKARTEN



**MUSTERUNG** – Durchsuche deinen Nachziehstapel nach Karten mit dem gleichen Namen oder Einheitentyp (Vampir, Muhme und so weiter) und spiele sie alle sofort aus.



**SPION** – Lege diese Karte auf das Schlachtfeld deines Gegners – sie zählt gegen die Gesamtstärke deines Gegners – und ziehe zwei Karten aus dem Nachziehstapel.



**GEWANDTHEIT** – Lege diese Karte in die Nahkampf- oder Fernkampfreihe. Wenn sie ausgespielt wurde, kann sie nicht mehr verschoben werden.



**HEILER** – Durchsuche deinen Ablagestapel und wähle eine Einheitenkarte, doch keine Helden- oder Sonderkarte. Spiele die gewählte Karte sofort aus.



**ENGE BINDUNG** – Lege diese Karte neben eine Karte gleichen Namens, um die Stärke beider Karten zu verdoppeln.




**MORALSCHUB** – Verstärkt alle Einheiten in der Reihe um +1, sich selbst ausgenommen.



**VERBRENNEN** – Wirkt auf die entsprechende Reihe **auf der gegnerischen Seite des Schlachtfelds**. Beträgt die Gesamtstärke der gegnerischen Reihe mindestens 10, wird die stärkste Karte der Reihe getötet – das können auch mehrere stärkste Karten sein.



**HORN DES KOMMANDANTEN** – Verdoppelt die Stärke aller Einheitenkarten in der Reihe dieser Karte, sofern noch keine -Karte auf diese Reihe wirkt.

## FÄHIGKEITEN VON SONDERKARTEN

---



**HORN DES KOMMANDANTEN** – Wird in einer Kampfreihe platziert. Verdoppelt die Stärkewerte aller Einheitenkarten in dieser Reihe. Maximal eine Karte pro Reihe.

---



**VERBRENNEN** – Wird nach dem Ausspielen abgeworfen. Die stärksten Karten auf beiden Seiten des Schlachtfeld werden getötet. Ist die Stärke ausgeglichen, werden **alle** Karten dieser Stärke auf beiden Seiten getötet.

---



**ABLENKUNGSMANÖVER** – Ersetze eine deiner Einheitenkarten auf dem Schlachtfeld mit der Ablenkungsmanöver-Karte. Nimm die ersetzte Einheitenkarte zurück auf die Hand. Das Ablenkungsmanöver bleibt an der Stelle auf dem Schlachtfeld, wo die Einheitenkarte vor dem Tausch lag. Diese Karte hat eine Stärke von 0.

Du kannst mit der Ablenkungsmanöver-Karte keine **Heldenkarten** oder **Sonderkarten** ersetzen.

---



**KLIRRENDE KÄLTE (WETTER)** – Lege diese Karte mit dem Bild nach oben auf das Schlachtfeld. Die Nahkampfkarten beider Spieler haben nun die Stärke 1.

---



**UNDURCHDRINGLICHER NEBEL (WETTER)** – Lege diese Karte mit dem Bild nach oben auf das Schlachtfeld. Sie setzt die Stärke aller Fernkampfkarten beider Spieler auf 1.

---



**STRÖMENDER REGEN (WETTER)** – Lege diese Karte mit dem Bild nach oben auf das Schlachtfeld. Die Belagerungskarten beider Spieler haben nun die Stärke 1.

---



**GUTES WETTER** – Wird nach dem Ausspielen verworfen. Alle Wetterkarten auf dem Schlachtfeld werden verworfen, die Wettereffekte sind nicht mehr wirksam.

---



## MITWIRKENDE

**Design:** Damien Monnier

**Weiteres Design:** Rafał Jaki

**Kartendesign:** Fernando Forero, Przemysław Juszczak, Karolina Oksiedzka, Dan Marian Voinescu

**Grafiken:** Jim Daly, Bartłomiej Gawel, Bernard Kowalczyk, Lea Leonowicz, John Liew, Marek Madej, Sławomir Maniak, Jan Marek, Alicja Użarowska, Monika Zawistowska

**Besonderer Dank:** Marcin Cierpicki, Travis Currit, Paweł Kapala, Ashley Ann Karas, Robert Malinowski, Karolina Stachyra, Joanna Wieliczko

**DTP:** Przemysław Juszczak, Michał Krawczyk, Paulina Łukiewska, Karolina Oksiedzka