

## Lektionen

### Einleitung

Willkommen, Aretuza-Neuling, zu unserem Kurs *Grundlegende Spielweisen für Anfänger!* Die Lektionen in diesem Kurs richten sich an Anfänger mit Vorkenntnissen in Gwent. Wir werden dich mit den Grundregeln und der Kartenmechanik von Gwent bekannt machen. Du lernst hier die Reihen, verschiedene Kartentypen, das Vokabular und viele andere Faktoren kennen, die das Spielen von Gwent zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Nach Abschluss dieses Kurses wirst du in der Lage sein, Gwent zu spielen und zu verstehen und kannst zusätzlich auf detailliertere Inhalte zugreifen, die wir in unseren anderen Kursen für dich vorbereitet haben.

### Benutzeroberfläche

Verfasst von: Easha Dustfeather; Rezension & Webseite: Easha Dustfeather und SwanDive.

Hallo, Gwenches und Gwentlemen!

Ich bin Easha Dustfeather, Mitglied der *Lodge of Sorceresses* Gwent-Community, die mich beim Verfassen dieses Handbuchs zur Benutzeroberfläche ("UI") von Gwent unterstützt hat.

### Der Begrüßungsbildschirm

Nach dem ersten Start von Gwent und dem darauf folgenden Tutorial, wird das Spiel nach der Anmeldung immer den Begrüßungsbildschirm anzeigen:

#### 1) Kronenfortschritt

**Dieses Belohnungssystem bietet dir zusätzliche Ressourcen und Karten, indem man einfach nur Gwent spielt.** Du machst Fortschritte, indem du Runden gewinnst. Selbst wenn du eine Pechsträhne hast, kommst du trotzdem voran und kannst Belohnungen erhalten, wenn du mindestens eine Runde in einem Spiel gewinnst. Der Fortschritt, den du hier machst, wird alle 24 Stunden um Mitternacht (UTC) zurückgesetzt.

Alle zwei Runden, die du in den ersten 18 Runden gewinnst und alle vier Runden die du danach in bis zu 42 Runden gewinnst, erhältst du **kleine Belohnungen**. Danach bekommst du keine weiteren Belohnungen mehr.

Dies sind die verfügbaren kleinen Belohnungen:

- 15 Erz (20 Erz auf Prestige-Stufe 6)
- 15 Fetzen (20 Fetzen auf Prestige-Stufe 7)
- 15 Meteoritenstaub (20 Meteoritenstaub auf Prestige-Stufe 8)
- 1 Belohnungspunkt (auf Prestige-Stufe 4)
- Eine zufällige Standardkarte einer zufälligen Seltenheit

(Neugierig was "Prestige-Stufen" angeht? Bald lernst du mehr darüber.)

**Grosse Belohnungen** ersetzen kleine Belohnungen bei bestimmten Meilensteinen:

- 2 Belohnungspunkte für den Gewinn von 6 oder 18 Runden
- 1 Belohnungspunkt für den Gewinn von 42 oder 66 Runden

Falls du einen Gwent-Marathon über mehr als 66 Runden absolvierst, erhältst du keine weiteren Belohnungen.

## 2) Rangfortschritt

Die kleine Zahl zeigt deinen aktuellen Rang an, während das Symbol oben deinen Fortschritt bezüglich des Mosaik-Avatars des aktuellen Rangs anzeigt. Weitere Informationen zum Ranglistenspiel und zu den Avataren findest du unter "Rangliste 2.0".

## 3) Stufe und Prestige

In dem oben genannten Artikel werden auch die Spielerstufe und das Ansehen unter "Aktualisierter Stufenfortschritt" erläutert. Das Banner, welches dein Prestige symbolisiert, wird gemäß deiner aktuellen Prestige-Stufe angepasst, wo immer es angezeigt wird. Du erhältst einen Belohnungspunkt für das Erreichen einer neuen Stufe. Wenn gerade ein Ereignis mit einem Erfahrungsbonus stattfindet, werden diesem Symbol ein kleiner grüner Pfeil und ein goldenes Leuchten hinzugefügt.

#### 4) Tägliche Aufgaben

Tägliche Aufgaben können alles vom Ausspielen einer bestimmten Anzahl von Karten, bis zum Gewinnen von Spielen mit einer bestimmten Fraktion oder in einem bestimmten Spielmodus beinhalten. Für jede erledigte Aufgabe erhältst du je nach Aufgabe und Schwierigkeitsgrad entweder Erz (40, 60 oder 80) oder Belohnungspunkte (1 oder 2). Nach Erreichen von Prestige-Stufe 9 erhältst du 10 Meteoritenstaub zusätzlich zur normalen Belohnung der Aufgabe dazu.

Du kannst bis zu drei tägliche Aufgaben gleichzeitig abschließen. Bei der ersten Anmeldung des Tages prüft das System, ob du einen freien Platz für eine Aufgabe hast. Ist dies der Fall, wird dir eine zufällige Aufgabe zugewiesen. Sobald du eine Aufgabe abgeschlossen hast, bleibt der Platz bis zur nächsten Überprüfung leer. Genau wie beim Zurücksetzen des Kronenfortschritts wird die Überprüfung des Systems alle 24 Stunden erneut durchgeführt. Du kannst die verbleibende Zeit als Countdown im leeren Aufgabenplatz sehen. Wenn du eine Aufgabe bekommst, die du nicht abschließen möchtest, kannst du einmal pro Tag eine neue Aufgabe generieren, indem du auf das Symbol in der oberen rechten Ecke der Aufgabenbeschreibung klickst. Auf der Prestige-Stufe 2 kannst du sogar zweimal pro Tag eine neue Aufgabe generieren. Diese Funktion wird alle 24 Stunden um Mitternacht (UTC) zurückgesetzt.

### Die täglichen Belohnungen

Jeden Tag erhältst du bei deiner Anmeldung eine Belohnung. Die Anmeldungen müssen nicht aufeinander erfolgen und ein neuer Tag beginnt jeweils um Mitternacht (UTC). Du erhältst die angezeigten Belohnungen, während die Kartenbelohnungen zufällig und von einer ebenso zufälligen Seltenheit sind.

### Das Hauptmenü

Alle **braunen Symbole am unteren Bildschirmrand** haben einen Hilfetext, der angezeigt wird, sobald du den Mauszeiger darüber bewegst.

**Die beiden Pfeiltasten** links dienen zum Durchsuchen der Nachrichten direkt darüber.

## 1) Kontoübersicht

**Hier findest du einen schnellen Überblick über allgemeine Informationen zu deinem Gwent-Konto.** Links kannst du dein Profilbild und den Rahmen sehen (du kannst diese auf der Profilseite ändern), gefolgt von dem Namen deines GOG-Kontos, was auch dein Spielname bei Gwent ist. Wenn du hier klickst, gelangst du zu deiner Profilseite. Das Banner zeigt deine Stufe an, während die Zahl auf dem Schild dein aktueller Rang ist.

## 2) Deine Ressourcen

Die Ressourcen, die dir auf deinem Konto zur Verfügung stehen, und wofür du sie verwenden kannst:

**Belohnungspunkte:** Belohnungspunkte können verwendet werden, um verschiedene Belohnungen im Belohnungsbuch freizuschalten. Du kannst nicht nur die unten beschriebenen Belohnungen erhalten, sondern auch neue Anführer und alternative Bekleidungen, Avatare und Rahmen für dein Profil und sogar ein neues Spielbrett.

**Erz:** Das Erz kann gegen Fässer mit einer Rate von 100 Erz gegen ein Basis- oder Erweiterungsfass im Laden eingetauscht werden. Fraktionsspezifische Fässer gibt es als limitiertes Angebot für 200 Erz pro Fass. Eine Eintrittskarte für den Arena-Modus kostet dich 150 Erz.

**Fetzen:** Damit stellst du Karten direkt her, ohne auf dein Glück beim Öffnen von Fässern angewiesen zu sein.

**Meteoritenstaub:** Verwandelt Standardkarten in ihre animierte Premium-Varianten oder wird zum Kauf von Paketen im Laden verwendet.

**Kartenfässer:** Öffne sie, um Karten zu erhalten. Jedes Fass enthält fünf Karten. Du erhältst die ersten vier nach dem Zufallsprinzip, deine fünfte Karte kannst du danach aus drei angezeigten Karten auswählen.

# Die Profilseite

## 1) Zusammenfassung

Ein allgemeiner Überblick über deine Erfolge im Spiel. Diese Seite kann von anderen Spielern gesehen werden, die sich dein Profil ansehen. Wenn du auf deinen Avatar oder die Karte links klickst, gelangst du zur Registerkarte SCHÄTZE.

### 1) Ein paar allgemeine Zahlen

- Die Anzahl der erhaltenen GGs.
- Die Krone rechts zeigt die Gesamtsiege deines Kontos mit allen Fraktionen an.
- Die zwei Karten stehen symbolisch für den derzeitigen Fortschritt deiner Sammlung
- Die letzte Zahl spiegelt den höchsten Rang wider, den du jemals in einer Saison im Ranglistenmodus erreicht hast. Wenn du zum Beispiel Rang 20 in deiner ersten Saison erreichst und nur Rang 22 in deiner zweiten Saison, bleibt hier trotzdem die 20 stehen.

### 2) Ausgestellte Verträge

Dieser Abschnitt deiner Profilseite ist Verträgen gewidmet, einem **Leistungssystem im Spiel**. Du findest hier den Fortschrittsbalken sowie die kleine Zahl auf der rechten Seite. Jeder Vertrag liefert eine bestimmte Anzahl von Punkten. Je schwieriger der Vertrag, desto höher die Punkte. Diese Zahl ist die Summe der Punkte aller abgeschlossenen Verträge, wodurch du deinen Fortschritt mit anderen Spielern vergleichen kannst. **Unterhalb des Fortschrittsbalkens kannst du bis zu drei deiner abgeschlossenen Verträge anzeigen.** Klicke einfach auf das Zahnrad rechts neben einem Platz und wähle einen Vertrag aus, den du dort platzieren möchtest.

### 3) Kronen-/Rang-/Stufenfortschritt

Dies sind die gleichen Symbole wie auf dem Begrüßungsbildschirm, du hast also auch hier einen Überblick darüber.

### 4) Sammlungsfortschritt und Siegesanzahl

- Die Zahlen auf der linken Seite listen deine Siege nach Fraktionen auf.
- Die rechte Seite zeigt den Fortschritt deiner Sammlung an. Zahlen spiegeln die Anzahl der von dir besessenen Karten für jede Fraktion wider, während die farbigen Balken grafische Indikatoren sind.
- Wenn du genau hinsiehst, wirst du feststellen, dass es tatsächlich zwei Balken gibt: Der dickere Balken ist der Zähler für Premiumkarten, während der dünnere für Standardkarten ist. Im oberen Teil dieses Bereichs findest du verschiedene Filteroptionen für deine Sieges- und Kartenzähler.

## 2) Schätze

**Schätze sind Anpassungsoptionen für dein Profil.** Hier kannst du deinen angezeigten Avatar, Rahmen und Titel auswählen. Diese Inhalte kannst du entweder als Belohnung für Ranglistenspiele oder Verträge erhalten, indem du sie im Belohnungsbuch freischaltest, CDPR-Streams anschaust oder sie über *The Witcher Tales*-Spiele freispielst. Einige von ihnen können für Meteoritenstaub in Paketen von Shupe gekauft werden.

## 3) Verträge

**Verwende die Filter rechts und die Suchleiste, um bestimmte Verträge zu finden.** Du kannst die Kontrollkästchen von bis zu fünf Verträgen markieren, um Benachrichtigungen zu erhalten, wenn du dich dem Ziel dieses Vertrags näherst. Wenn du Verträge mit mehreren Stufen hast, kannst du auf diese klicken, um Belohnungen von Stufen zu sehen, die du noch nicht erreicht hast.

Möglicherweise stellst du fest, dass bei vielen Verträgen "In Online-Partien" als Bedingung festgelegt ist. Ranglisten-, Übungs- und Arena-Spiele gelten als Online-Partien.

#### 4) Rangpunkte

**Dies ist die zweite Seite, die andere Spieler sehen, wenn sie dein Profil anschauen.** Kompetitive Spieler werden sich besonders dafür interessieren. Die Zahlen werden rechts erklärt; weitere Informationen dazu findest du unter Gwent Masters.

## Der Deckbau

#### 1) Deckeinschränkungen

**Du musst mindestens 25 Karten in deinem Deck verwenden, von denen 13 Einheiten sein müssen.** Ihre Rekrutierungskosten, auch als Bereitstellungskosten bezeichnet (die Zahl rechts unten auf einer Karte), **dürfen den Grundwert von 150 und die von Ihrer gewählten Fähigkeit hinzugefügten Bereitstellungskosten zusammengerechnet nicht überschreiten. Du kannst mit keinem Deck spielen, das gegen diese Bestimmungen verstößt.** Wenn du ein solches Deck speicherst, wird es mit einem roten X markiert und ein Popup mit einer Warnmeldung wird angezeigt. Wirf einen Blick auf diesen Bereich, um die Anzahl der Karten in deinem Deck und die verwendeten Vorräte zu verfolgen.

#### 2) Anführer-Fertigkeiten und Stratagems

Du kannst das Deck umbenennen oder die Fähigkeit ändern, indem du mit der linken Maustaste auf Letzteres klickst. **Die große Zahl neben deiner Fähigkeit gibt die Anzahl der Vorräte an, die zum Basislimit von 150 hinzugefügt werden.** Wenn du nicht gerade ein Deck bearbeitest, kannst du mit der rechten

Maustaste auf ein vorhandenes Deck in der Deckliste klicken, um zusätzliche Optionen zu nutzen, wie das Teilen oder Duplizieren eines Decks.

Direkt unter der Fähigkeit siehst du das aktuell verwendete Strategem deines Decks. **Dies sind Karten, die auf dem Brett des Spielers mit dem ersten Zug erscheinen, um diesen Nachteil auszugleichen.** *Taktischer Vorteil* ist die Standardeinstellung. Wenn du andere Strategems in Kartenfässern findest, klicke darauf, um ein neues Stratagem auszuwählen.

### 3) Karten in deinem Deck

**Alle deine aktuellen Decks werden hier aufgelistet.** Sobald du auf eine Karte klickst, werden alle Karten angezeigt, die du in dein Deck gelegt hast, sowie die Anzahl der Kopien, falls du zweimal dieselbe Bronzekarte verwendest. **Wenn du mit der linken Maustaste auf eine Karte klickst, wird diese aus der Deckliste entfernt. Wenn du mit der rechten Maustaste darauf klickst, wird eine Detailansicht der Karte geöffnet.** Funkelnde Rahmen zeigen an, dass eine Karte, die in ein Deck gepackt wird, eine Premium-Karte ist. Premium-Karten sind rein kosmetische Verbesserungen: Sie sind animiert, funktionieren jedoch im Spiel genauso wie eine Nicht-Premium-Version derselben Karte.

### 4) Überflüssige Karten mahlen

Wie bereits der Hilfetext dieser Schaltfläche besagt, **werden beim Mahlen Karten zerstört, um Ressourcen wiederzugewinnen** (es ist wichtig zu beachten, dass beim Mahlen weniger Ressourcen gewonnen werden, als zum Herstellen der Karte benötigt werden). Eine Karte gilt als Ersatzkarte, wenn du mehr als eine Kopie einer Goldkarte oder mehr als zwei Kopien einer Bronzekarte hast. Premium- und Standardkarten werden separat gezählt. Wenn du auf die Schaltfläche klickst wird angezeigt, wie viele Karten jeder Seltenheit gemahlen würden und wie viele Ressourcen du dadurch zurückerhalten würdest. Du kannst Karten separat mahlen, indem du mit der rechten Maustaste in deiner Sammlung auf sie klickst und die Schaltfläche zum Mahlen am unteren Bildschirmrand wählst. **Die Karten aus den Starterdecks können nicht gemahlen werden.**

## 5) Der Name deines Decks

Du kannst dein Deck umbenennen, indem du in diesen Bereich klickst. Sei vorsichtig was Sonderzeichen angeht, nicht alle davon sind bei Decknamen erlaubt und eine Warnung wird angezeigt, falls du versuchst ein Zeichen zu verwenden, welches nicht unterstützt wird.

## 6) Suchleiste

Die Suchleiste ist ein sehr komfortables Werkzeug. Du kannst auch nach Kartennamen und Wörtern suchen, die in den Kartenbeschreibungen enthalten sind. Die Zusatztexte auf Karten werden nicht berücksichtigt.

## 7) Vorratsfilter

**Du kannst auf diese Schaltflächen klicken, um die angezeigten Karten nach Vorratskosten zu filtern.** Dies kann mit den anderen Filtern auf der rechten Seite kombiniert werden. Beachten Sie, dass Sie mehrere Tasten gleichzeitig aktivieren können. Diese sind hellgelb markiert. Klicken Sie einfach einmal, um den Filter zu aktivieren und noch einmal, um ihn zu entfernen.

## 8) Resetknopf

Diese Schaltfläche hat nur eine Verwendung: alle aktuell angewendeten Filter zu entfernen. Sie kann nur angeklickt werden, wenn gerade Filter genutzt werden.

## 9) Deine Sammlung

Hier werden alle Gwent-Karten angezeigt. Solange du ein Deck bearbeitest, **wird die Karte durch das Anklicken mit der linken Maustaste zu deiner Deckliste hinzugefügt, und durch das Anklicken mit der rechten Maustaste wird die Vollbildansicht dieser Karte geöffnet.** Wenn du gerade kein Deck bearbeitest,

öffnen beide Maustasten die Vollbildansicht. Alle dort angezeigten Karten können einen der folgenden Stati haben, Standard- und Premium-Karten gleichermaßen:

- A - Karte befindet sich nicht im Besitz; Du kannst diese Karte herstellen, indem du sie mit der rechten Maustaste anklickst und die Schaltfläche *Herstellen* auswählst
- B - Karte befindet sich im Besitz; Du kannst diese Karte mahlen, indem du sie mit der rechten Maustaste anklickst und danach auf die Schaltfläche *Mahlen* klickst
- C - Karte wurde vor kurzem erhalten; Die blaue Markierung verschwindet, sobald du den Mauszeiger über die Karte bewegst.
- D - Karte befindet sich im Besitz und wird aktuell im ausgewählten Deck verwendet, wobei die maximale Anzahl ihrer Kopien zulässig ist.

## 10) Zusätzliche Filter

Um Karten schneller zu finden, stehen rechts beim Deckbau Filteroptionen zur Verfügung. Die Hilfetexte sind auch hier dein treuer Verbündeter. Jedes Symbol dort hat einen, welcher seinen Zweck erklärt. Der Fraktionsfilter ändert sich, sobald du auf ein Deck klickst - nur neutrale Karten und eine bestimmte Fraktion sind in einem Deck zulässig, daher wird der Filter entsprechend angepasst.

## Die Karten

### 1) Navigationsmarker

Verwende diese Schaltflächen, um zur Detailansicht der vorherigen oder nächsten Karte beim Deckbau zu wechseln. Sie erscheinen nur, wenn mehrere Karten angezeigt werden. Überprüfe daher deine Filtereinstellungen.

## 2) Seltenheit

Wenn du eine Karte herstellen möchtest, achte auf ihre **Seltenheit**. Du erkennst die Seltenheit einer Karte an dem Edelstein in der oberen linken Ecke:

Goldkarten sind entweder:

Legendär, 800 Fetzen

Episch, 200 Fetzen

Bronzekarten sind entweder:

Selten, 80 Fetzen

Häufig, 30 Fetzen

## 3) Kartensymbole und die zugehörige Fraktion

Die Hintergrundfarbe des Diamanten zeigt die Fraktion an, zu der die Karte gehört. Wenn es sich um eine Einheit wie in unserem Beispiel handelt, wird die Stärke der Karte auch in der Detailansicht auf der linken Seite angezeigt. Der Hintergrund dieses Banners trägt auch die Farbe der Fraktion.

## 4) Rüstungswert

Rüstung kann nur bei Einheitenkarten gefunden werden. Wenn eine Karte einen Rüstungswert hat, kann dieser Wert hier gefunden werden. Falls keine Rüstung vorhanden ist, bleibt dieser Platz leer.

## 5) Kartename und Stichwörter

Der Name der Karte ist in GROSSBUCHSTABEN geschrieben. Direkt unter dem Namen werden Stichwörter zur Karte aufgelistet.

## **6) Erweiterungssymbol**

Dieses Symbol gibt an, in welcher Erweiterung und damit in welcher Art von Fass sich die Karte befindet. Du kannst den Namen der Erweiterung, für die dieses Symbol steht, beim Deckbau nachschlagen: Die letzte Filteroption pro Kartensatz enthält die entsprechenden Informationen für jedes Symbol. In unserem Beispiel ist *Shani* Teil der Erweiterung *Iron Judgement*.

## **7) Detaillierte Beschreibungen der Stichwörter**

Wenn Stichwörter Teil eines Karteneffekts sind, findest du hier detaillierte Beschreibungen in der Reihenfolge ihres Auftretens.

## **8) Karteneffekte**

Alle Effekte der Karte werden hier beschrieben. Wenn eine Karte wie der Älteste Bär keine Effekte besitzt, wird hier „keine Fähigkeit“ angezeigt.

## **9) Zustandssymbole**

Wenn eine Karte mit einem Zustand versehen ist, werden hier die entsprechenden Symbole dazu aufgelistet. Sie werden auch auf der rechten Seite ausführlich erklärt.

## **10) Kartenverweise**

Wenn in den Effekten einer Karte eine andere Karte oder ein anderes Spielobjekt erwähnt wird, wird hier eine kleine Grafik und alle relevanten Informationen dieser Karte wie Stichworte und Effekte aufgelistet, wodurch du direkt alle Informationen dazu einsehen kannst.

## **11) Zusatztexte**

Ein kleiner Wissenstext mit Informationen, Zitaten oder ähnlichen Kurztexten aus dem Hexer-Universum.

## **12) Vorratskosten**

Die Zahl gibt die Vorratskosten der Karte an und die Fraktionsfarbe erscheint ebenfalls wieder im Hintergrund.

## **13) Künstlername**

Ziemlich selbsterklärend: Diese Person oder dieses Studio steckt hinter dem erstaunlichen Kunstwerk auf der Karte.

## **14) Die Schaltflächen *Herstellen* und *Mahlen***

Mit diesen Schaltflächen kannst du die Karte, die du gerade in der Detailansicht betrachtest, herstellen oder mahlen. Falls eine dieser Optionen nicht angezeigt wird, ist diese Aktion für diese Karte nicht verfügbar. Du kannst beispielsweise keine Standard-Thronebreaker-Karten in ihre Premium-Versionen umwandeln, da diese nur den Besitzern dieses Spiels zur Verfügung stehen.

Mit der Schaltfläche ganz rechts kehrst du zum Deckbau zurück.

## **15) Das Hammersymbol (wird hier nicht angezeigt)**

Dieses Symbol wird links unten auf einer Karte angezeigt, die du noch nicht besitzt und du diese Karte mit den derzeit verfügbaren Ressourcen herstellen kannst.

# Das Schlachtfeld

## 1) Spielerinformationen und Verspottungen

Dieses kleine Infofenster ist für beide Spieler gleichermaßen vorhanden. Hier kannst du den Namen beider Spieler, deren Avatar und Rahmen sehen und den von ihnen gewählten Titel lesen.

**Ein Klick auf die kleine Sprechblase öffnet das Verspottungsmenü.** Jeder Anführer hat seine eigenen Verspottungen, die über dieses Menü verwendet werden können. Fahre einfach mit dem Mauszeiger über eine Verspottung und klicke mit der linken Maustaste darauf. Wenn dein Gegner dich mit Verspottungen belästigt, klicke einfach auf die Sprechblase auf seiner Seite und du kannst entscheiden, ob du den Spieler für das aktuelle Spiel stumm schalten möchtest. **Verspottungen können über die Einstellungen im Hauptmenü auch generell stummgeschaltet werden.**

## 2) Anführerfertigkeiten und Aufladungen

Jede Anführerfähigkeit wird durch ein Symbol dargestellt. Fahre mit dem Mauszeiger darüber und ein Hilfetext mit Erläuterungen zu den Fähigkeiten wird angezeigt. Eine Zahl gibt die Anzahl der verfügbaren Aufladungen für die Fähigkeit an. Keine Zahl bedeutet, dass die Fähigkeit momentan nicht verwendet werden kann, da entweder alle Aufladungen aufgebraucht sind oder die Bedingung für deren Verwendung nicht erfüllt ist. Am Beispiel von *Früchte Ysgiths*: Wenn du bereits *Gernichoras Frucht* kontrollierst, wird keine Zahl angezeigt. Sobald er das Spielfeld verlässt, wird die Fähigkeit des Anführers wieder aufgeladen und du kannst *Gernichoras Frucht* erneut erzeugen.

## 3) Beutelsymbol der Münzenmechanik

Einige Karten der Fraktion *Syndikat* verwenden Münzen. **Ihre aktuelle Anzahl wird durch dieses Symbol angezeigt:** Unten stehen deine Münzen, oben die

deines Gegners. Sie sind immer sichtbar, wenn ein Anführer des *Syndikats* eingesetzt wird. Bei allen anderen Fraktionen erscheinen sie nur auf dem Spielbrett, wenn die Anführer auch Münzen erhalten.

#### 4) Menü-Schaltfläche

Wenn du auf dieses Symbol klickst, werden mehrere Optionen angezeigt, die durch kurze Erklärungen erläutert werden. Mache dich mit ihnen vertraut und verwende sie nach Belieben.

#### 5) Reihensymbole

**Das Schwert ist das Symbol für die Nahkampfreihe, die Armbrust steht für die Fernkampfreihe.** Sie haben aber noch einen anderen Nutzen als die Reihen anzuzeigen: Du kannst die Einzelheiten der aktiven Reiheneffekte überprüfen, wenn du mit dem Mauszeiger darüber fährst. **Eine Zahl über der Reihenmarkierung gibt die Rundenanzahl an, die der Reiheneffekt noch besteht.** Falls er unbegrenzt andauert, wie der im Bild gezeigte Effekt *Ragh Nar Roog*, steht dort überhaupt keine Nummer.

#### 6) Kartenanzahl

Die Nummer beim Symbol der schwarzen Hand beschreibt die Anzahl der Karten, die dieser Spieler gerade auf der Hand hält.

#### 7) Aktueller Punktestand und das Kronensymbol

**Die Krone zeigt die gewonnenen Runden an,** es gibt eine halbe Krone pro gewonnener Runde. Der Punktestand kann durch Anklicken mit der linken Maustaste ausgeklappt und eingeklappt werden: Die kleinen Zahlen beschreiben die Punkte pro Reihe, die großen Zahlen die Summe aller Punkte auf der Seite eines Spielers.

## Nach der Partie

### Ergebnisbildschirm

#### 1) Spielerdaten

Eine Anzeige der würdigen Gegner, ihrer Namen, Titel und Profilbilder. Rang und Stufe sind ebenfalls vorhanden.

#### 2) Spielergebnisse

**Hier kannst du das Ergebnis jeder Runde separat überprüfen.** Falls du dich über das Ergebnis der dritten Runde wunderst: Der Gegner hat kapituliert bevor das Spiel zu Ende gegangen ist, was zu dem Ergebnis 0:0 geführt hat, das immer noch zugunsten des Siegers gezählt wird.

#### 3) Die GG-Schaltfläche

**Klicke auf diese Schaltfläche, um deinem Gegner für ein *gutes Spiel* zu danken.** Wenn du ein GG bekommst, wird in der oberen rechten Ecke deines Bildschirms ein kleines Benachrichtigungsfenster angezeigt. Dort kannst du sehen, wer dir ein GG geschickt hat und welche Belohnung du dafür erhalten hast. Die GG-Belohnung beträgt entweder 5 Erz oder 5 Fetzen - dies wird um 2 erhöht, sobald die Prestige-Stufe 3 erreicht ist.

### Belohnungsbildschirm

Diese Symbole sind fast identisch mit denen auf der zuvor beschriebenen Begrüßungsseite.

## 1) Kronenfortschritt

Die **Belohnungen deines Kronenfortschritts** werden hier angezeigt. Diese Partie brachte mir einen Fortschritt von 2/6 gewonnenen Runden und somit wird hier eine kleine Belohnung angezeigt.

## 2) Rangfortschritt

Hier wird angezeigt, ob du eine Mosaikscherbe erhalten hast. Wenn du eine Scherbe zu verlieren drohst, falls du eine weitere Niederlage erleidest, flackert es leicht. Das Kronensymbol unten zeigt deine Gesamtpunktzahl an und diese wird direkt nach dem Ende des Spiels berechnet.

## 3) Stufe und Prestige

Wenn du durch das Erreichen einer Stufe einen Belohnungspunkt verdienst, wird dieser hier zusammen mit deinen aktuellen Erfahrungspunkten und dem Wert angezeigt, den du benötigst, um die nächste Stufe zu erreichen.

# Ein kurzer Überblick über Gwent

Verfasst von: Green Cricket, Crozyr; Bearbeitung: Easha Dustfeather, SwanDive; Webseite: SwanDive.

## Einleitung

In dieser Lektion geben wir einen Überblick über die Grundlagen des Spiels und die Mechanik, die du beachten musst, wenn du deine ersten Schritte am Gwent-Tisch unternimmst. Lass dich nicht einschüchtern: Gwent unterscheidet sich stark von den anderen Kartenspielen, die du vielleicht kennst und es gibt viele kleine Feinheiten zu meistern, aber die grundlegende Spielmechanik kann leicht verstanden werden.

## Rundenaufbau

Gwent verfügt über einen einzigartigen Rundenaufbau:

- Jedes **Spiel** besteht aus **3 separaten Runden**.
- Um das **Spiel** zu gewinnen, musst du **2 Runden gewinnen**.
- Um eine **Runde** zu gewinnen, spielen die Spieler **abwechselnd** Karten auf dem Schlachtfeld aus. Diese Karten sind zusätzlich zu ihren Spezialeffekten Punkte wert. **Beachte, dass du in jeder Runde nur 1 Karte spielen kannst.**
- Am Ende einer Runde werden die Punkte der Spieler gezählt und der Spieler mit den meisten Punkten auf dem Brett gewinnt die Runde.
- Jede Runde dauert so lange, bis beide Spieler gepasst haben oder keine Karten mehr zu spielen sind

## Weiterspielen und Passen

Die Entscheidung, wann man in einer Runde passt und wann man weiterspielt, ist eine der wichtigsten Entscheidungen, die du in Gwent treffen musst - insbesondere aufgrund von Gwents zweitem einzigartigem Mechanismus: dem Kartenziehen.

**Der Spieler beginnt mit 10 Karten** und zieht keine weiteren Karten, bis er eine Runde abgeschlossen hat. An diesem Punkt **zieht er weitere 3, bis er maximal 10 Karten auf der Hand hat. Überzogene Karten zwischen den Runden werden zusätzlich zur Standardanzahl der Abwürfe (Mulligans) in zusätzliche Abwürfe umgewandelt:** In der ersten Runde erhält der Spieler, der zuerst beginnt 3 Abwürfe, der andere 2. Die Anzahl der Abwürfe in den folgenden Runden beträgt 2 für beide Spieler.

Aufgrund der begrenzten Anzahl von Zügen ist jede deiner Karten äußerst wertvoll und das ablegen zu vieler (guter) Karten in einer Runde kann dich leicht das Spiel kosten, da der Gegner dich in der letzten, entscheidenden Runde möglicherweise mit der Qualität seiner Hand schlägt - oder er könnte einfach mehr Karten besitzen als du hast!

Das Ausspielen einer Karte kostet dich keine zusätzlichen Ressourcen. Während deines Zuges kannst du jede Karte spielen, die du willst.

Da verschiedene Karten unterschiedliche Punkte wert sind und jede Karte ihren eigenen Effekt hat, geht es beim Spiel darum, angemessen auf die Strategie des Feindes zu reagieren. Zu entscheiden, ob eine Karte frühzeitig gebunden oder eher für eine spätere Runde aufbewahrt werden soll, ist eine schwierige, aber unterhaltsame Entscheidung und ein wesentlicher Bestandteil von Gwent.

## Vorräte

Der Bau eines Decks in Gwent verläuft ebenfalls nicht traditionell, da Gwent eine Ressource namens **Vorräte** verwendet. Jede Karte ist eine bestimmte Anzahl von Vorräten wert. Um ein Deck zu bauen, steht dir nur eine begrenzte Anzahl an Vorräten zur Verfügung, d.h. **150 Vorräte plus die Vorräte, die von deiner gewählten Anführerfähigkeit bereitgestellt werden** (siehe unten).

Denke stets daran, dass es beim Deckbau nicht darum geht, die mächtigsten Karten in dein Deck zu packen, sondern darum, die richtigen Karten mit hohem und niedrigem Verbrauch von Vorräten miteinander zu mischen, so dass die kombinierten Fähigkeiten zusammenwirken und die höchstmögliche Anzahl von Punkten generieren.

## Fraktionen und Anführerfähigkeiten

Es gibt sechs Fraktionen: Monster, Nilfgaard, Nördliche Königreiche, Scoia'tael, Skellige und das Syndikat, jede besitzt eigene Karten und Archetypen. Es gibt auch eine Anzahl neutraler Karten, die in jeder Fraktion gespielt werden können.

Die Symbole der Fraktionen für Monster, Nilfgaard, Nördliche Königreiche, Scoia'tael, Skellige und das Syndikat.

Jede Fraktion hat auch einzigartige Anführerfähigkeiten und du musst für jedes erstellte Deck eine davon auswählen. **Anführerfähigkeiten können während deines Zuges ausgelöst werden** und sind entweder einmal einsetzbare, mächtige Fähigkeiten, die dir in einem wichtigen Moment zusätzliche Punkte liefern oder alternativ Fähigkeiten welche die Strategie deines Decks alle paar Runden kontinuierlich unterstützen. Wie oben erwähnt, bestimmt die von dir gewählte Anführerfähigkeit die maximale Anzahl an Vorräten, die du für dein Deck verwenden kannst.

## Ökonomie

Auch wenn du viele Karten beim Kauf von Kartenfässern erhältst oder sie einzeln mit sogenannten „Fetzen“ herstellen kannst, bekommst du bereits eine Menge Karten, indem du einfach das Spiel spielst. Anmelde-Belohnungen, tägliche Quests, saisonale Belohnungsbäume und Aufstiege in der Rangliste bieten ein stetiges Einkommen an Karten, Fässern und Ressourcen, um deine Sammlung auszubauen - Schritt für Schritt!

Im Vergleich zu anderen Spielen ist **Gwent mit seiner Verteilung der Belohnungen sehr großzügig**, weswegen du ein hohes Maß an Wettbewerbsfähigkeit anstreben kannst, ohne dein gesamtes Hab & Gut in das Spiel werfen zu müssen. Wenn du 5 Karten pro Kartenfass erhältst, darfst du deine 5. Karte aus 3 möglichen Karten auswählen, um unnötige Duplikate zu vermeiden und deine Sammlung schneller auszubauen.

Wenn du die Entwickler unterstützen möchtest, kannst du zusätzlich Sammlerstücke wie Kartenrückseiten, Spielbretter, Anführerkostüme, Avatare oder animierte Premium-Karten kaufen, die rein kosmetischer Natur sind und keine Auswirkungen auf das Spiel selbst haben.

Du kannst Kartenfässer und Kosmetikartikel im Spielladen von Gwent kaufen.

## Zusammenfassung

Das Wichtigste, was du in dieser Lektion lernen solltest: spielerisch unterscheidet sich Gwent zwar grundlegend von anderen Kartenspielen, aufgrund seines Runden- und Kartensystems, aber es zu spielen ist **lohnend, intuitiv und aufregend** und macht **unglaublich viel Spaß!**

In der nächsten Lektion erfährst du, wie du deinen Gedankengang beim Spielen von Gwent im Vergleich zu anderen Kartenspielen ändern musst, bleib also dabei!

Jede Lektion enthält ein kleines Quiz, mit dessen Hilfe du die wichtigsten Punkte der Lektion verinnerlichen kannst!

**Wie viele Runden musst du in einem Spiel gewinnen, um den Sieg zu erringen?**

2/3

3/3

3/5

2/2

## Was ist die wichtigste Entscheidung in Gwent?

Für was du dein Mana ausgibst  
Wie viele Karten du in dein Deck gepackt hast  
Im richtigen Moment in einer Runde passen  
Auswahl der richtigen Fraktion

## Unterschiede zu anderen Kartenspielen

Verfasst von: lordgort & Crozyr; Rezension & Webseite: shinmiri2 & SwanDive.

### Einleitung

Falls du andere Sammelkartenspiele wie Magic: The Gathering oder Hearthstone gespielt hast, dann hast du bereits eine gute Voraussetzung für Gwent mitgebracht. In diesem Handbuch werden die wichtigsten Unterschiede zwischen Gwent und anderen Spielen, sowie die überraschenden Fähigkeiten erläutert, die dir zum Erfolg verhelfen können.

### Keine Lebenspunkte

**Erstens gibt es bei Gwent keine Lebenspunkte** oder Kämpfe und du gewinnst nicht, indem du die Lebenspunkte deines Gegners auf Null bringst. Um ein Spiel zu gewinnen, musst du stattdessen **zwei von drei Runden gewinnen, indem du mehr Punkte als der Gegner erzielst**. Dies ist die größte Umstellung, die du durchlaufen musst und dieser Mangel an Lebenspunkten unterscheidet Gwent von den meisten anderen Kartenspielen. Wenn du dies verinnerlichst, eröffnet sich dir eine neue Welt der Spielmechaniken, die du erkunden kannst.

Bedingt durch die Abwesenheit von Lebenspunkten **enden Gwent-Spiele erst, wenn alle Karten ausgespielt wurden oder jemand passt**. Einerseits bedeutet dies, dass du nicht viele schnelle Spiele sehen wirst, beispielsweise wie wenn ein aggressives Hearthstone-Deck den Gegner in nur wenigen Runden zerschmettert. Andererseits wirst du aber auch keine langen, langwierigen Kontroll-gegen-Kontroll-Spiele sehen.

## Kein Ressourcen-System im Spiel

**Bei Gwent können Spieler nur eine Karte pro Spielzug spielen**, jedoch ohne weitere Einschränkungen. Es gibt kein System mit Ressourcenkarten wie in Magic: The Gathering oder die Manakristalle aus Hearthstone. Wenn du zu Beginn des Spiels deine stärkste Karte ausspielen möchtest, wird dich nichts daran hindern! Die einzige Ausnahme bilden *Münzen*, die fraktionsspezifische Ressource des Syndikats, welche einige Karten verwenden, um ihre Fähigkeiten auszulösen.

**Gwent schränkt jedoch das Ziehen zusätzlicher Karten stark ein.** Es gibt kein Äquivalent zur Prophezeiung aus Magic: The Gathering oder zum Arkanen Intellekt aus Hearthstone, mit dem du eine Karte ausspielen kannst, um zwei andere zu ziehen. Du solltest nur zwischen den Runden damit rechnen, Karten nachzuziehen und selbst ein Vorteil von einer zusätzlichen Karte in Runde 3 kann ein Spiel entscheiden.

## Zwei Reihen

Das Spielbrett von Gwent hat zwei Reihen pro Seite, und die Platzierung der Karten ist entscheidend. **Du musst darüber nachdenken, Karten gut zu platzieren; von links nach rechts sowie in den Reihen *Nahkampf* und *Fernkampf*.** Einige Karten haben unterschiedliche Fähigkeiten, je nachdem, wo sie gespielt werden. Andere wirken sich auf eine einzelne Reihe aus. Die Platzierung von Karten in Gwent ist taktisch und hat viel mit Brettspielen wie Schach oder Backgammon gemeinsam.

Das Spielbrett von Gwent besteht aus insgesamt vier Reihen: zwei für dich und zwei für deinen Gegner. Auf der rechten Seite dieses Bildes siehst du die Gesamtpunktzahl der aktuellen Runde.

## Die Anführerfähigkeit

**Jedes Gwent-Deck beginnt mit einer Anführerfähigkeit** und jede Fraktion hat mehrere zur Auswahl. **Anführerfähigkeiten können verschiedene Effekte haben.** Die Wahl des Anführers beeinflusst, wie sich dein Deck spielt und wenn du die Anführerfähigkeit deines Gegners zu Beginn eines Spiels siehst, kannst du so einiges über dessen Deck erfahren.

Deine Anführerfähigkeit beeinflusst auch die Menge an *Vorräten*, die für dein Deck verfügbar sind, auf die wir weiter unten näher eingehen werden.

Die Zahlen neben der Anführerfähigkeit geben an, wie viele Vorräte eine Anführerfähigkeit beim Deckbau hinzufügt.

## Das Vorratssystem beim Deckbau

**Gwent-Decks können nur die Karten einer Fraktion** sowie neutrale Karten und eine handvoll Karten die für mehrere Fraktionen gültig sind verwenden. Abhängig von deinem Spiel kann dir dies entgegenkommen oder etwas sein, an das du dich anpassen musst. Hearthstone hat zum Beispiel eine ähnliche Einschränkung, Magic: The Gathering jedoch nicht.

Gwent-Decks können **bis zu zwei Kopien einer Bronzekarte enthalten, jedoch nur eine von jeder Goldkarte**. Abhängig von den Spielen, die du vorher gespielt hast, klingt dies möglicherweise vertraut oder ist aber gewöhnungsbedürftig.

Gwent verwendet ein Vorratssystem, um die Gesamtstärke eines Decks zu begrenzen. Beim Deckbau hat jede Karte Vorratskosten und die Kosten für das gesamte Deck müssen unter einer bestimmten Summe liegen. Das Vorratssystem funktioniert ähnlich wie die Punktegrenzen bei Tabletop-Spielen wie Warhammer oder wie die Gehaltsobergrenze im täglichen Fantasy Sports. Eine gute Mischung zu finden ist entscheidend!

**Während die Grenze bei Vorräten standardmäßig auf 150 festgelegt ist, erhöht jede Anführerfähigkeit diese Obergrenze um einen bestimmten Betrag**, sodass schwächere Fähigkeiten durch eine höhere Kartenqualität in deinem Deck ausgeglichen werden können.

## Zusammenfassung

Gwent geht über die Grenzen dessen hinaus, was Sammelkartenspiele sein können.

- Keine Lebenspunkte oder Kampfsysteme
- Kein Ressourcensystem, das einschränkt, wann du bestimmte Karten spielen kannst
- Zwei Reihen für ein sehr taktisches Spiel
- Mehrere Anführerfähigkeiten pro Fraktion für ein abwechslungsreiches Spiel
- Vorratssystem für einzigartige Herausforderungen beim Deckbau

## **Wann hast du eine Runde in Gwent gewonnen?**

- Wenn alle gegnerischen Einheiten zerstört sind
- Wenn das Leben des Gegners auf Null gesunken ist
- Wenn der Gegner alle Karten ausgespielt hat
- Wenn beide Spieler gepasst haben, ich aber mehr Punkte habe

## **Das Ausspielen einer Karte kostet dich?**

- Nichts
- Mana
- Gold
- Leben

## **Welche der folgenden Antworten ist beim Deckbau NICHT eingeschränkt?**

- Vorräte
- Fraktion
- Maximale Deckgröße
- Goldkarten können nur einmal enthalten sein

# Arten von Karten

Verfasst von: lordgort & Easha Dustfeather; Rezension: SwanDive.

## Einleitung

Bei Gwent gibt es drei Haupttypen von Karten: **Einheiten**, **Artefakte** und **Spezialkarten**. In dieser Lektion werden ihre Ähnlichkeiten, Unterschiede und Verwendungszwecke aufgeschlüsselt.

Du kannst feststellen, um welchen Kartentyp es sich handelt, indem du in die obere linke Ecke schaust. Einheiten haben eine Nummer, Artefakte haben ein Kelchsymbol und Spezialkarten haben ein Flammensymbol.

## Einheiten

Einheiten sind die am häufigsten gespielten Karten in Gwent-Decks. Es gibt sogar **ein Mindestlimit von 13 Einheiten**. Ein Deck mit weniger Einheiten ist ungültig und kann nicht verwendet werden. Jede Einheit nimmt ein Feld in einer Reihe ein.

Jede Einheit hat Basispunkte, die weiße Zahl in der oberen linken Ecke, die zu deiner Punktzahl für die Runde beiträgt. Einheiten können **verbessert** werden (die Zahl wird grün), um ihren Punktwert zu erhöhen, oder **beschädigt** werden (die Zahl wird rot), um ihn zu senken. Wenn eine Einheit auf den Wert Null reduziert wird, verlässt sie das Spielbrett und wandert auf den *Friedhof* (es sei denn, sie ist *Verdammt*).

Einheiten besitzen auch eine Vielzahl von Schlüsselwörtern, Fähigkeiten und Stichwörter, über die du in anderen Lektionen und im *Aretuza Glossar* mehr erfahren kannst.

## Artefakte

Wie Einheiten wandern ausgespielte Artefakte auf das Spielbrett und bleiben dort, bis sie zerstört werden oder die Runde endet. Im Gegensatz zu Einheiten haben Artefakte keinen Punktwert und können nicht durch Beschädigung vom Spielbrett entfernt werden.

Da Artefakte keine Punkte zu deiner Punktzahl beitragen, müssen sie andere Effekte haben, um eine Aufnahme in dein Deck zu rechtfertigen. Einige Artefakte haben die Fähigkeit *Befehl*, wie das **Ale der Vorfahren**; Andere benötigen einen bestimmten Auslöser, z.B. **Schwarzes Blut**, oder verfügen über die Fähigkeit *Einsatz* wie das **Portal**.

## Spezialkarten

Spezialkarten haben wie Artefakte keinen Punktwert. **Im Gegensatz zu Artefakten nehmen sie niemals Platz auf dem Spielbrett ein.** Sobald du eine Spezialkarte spielst, macht diese, was auch immer ihre Beschreibung sagt und wandert dann direkt auf den Friedhof (es sei denn, sie ist *Verdammt*).

Bestimmte Strategien drehen sich um Spezialkarten. Eine bemerkenswerte Spezialkarte, **Shupes freier Tag**, erfordert sogar, dass du nur eine Kopie jeder Karte spielst: Keine Duplikate sind erlaubt!

## Stratagems

Während früher nur **Taktischer Vorteil** zu dieser Kategorie gehörte, führte Patch 5.0 mit *Merchants of Ofir* neue Karten dieser Kategorie ein. Der Spieler, der den Nachteil hat, als Erster spielen zu müssen, beginnt mit diesem Kartentyp und seiner Fähigkeit *Befehl*, die bestimmte Vorteile als Entschädigung gewährt. Einmal benutzt, wird die Karte vom Spielbrett verbannt. Stratagem ist immer noch ein einzigartiger Kartentyp und der Gegner soll in keiner Weise damit interagieren. Daher vermeidet diese einzigartige Kategorie solche Interaktionen mit potenziellen Entfernungskarten, die nur Einheiten, Artefakte oder Spezialkarten betreffen.

## Fazit

Die Kartentypen spielen bei Gwent alle eine wichtige Rolle. Einheiten addieren Punkte zu deiner Punktzahl. Artefakte bleiben auf dem Spielbrett und haben nützliche Effekte. Spezialkarten bieten einen einmaligen Effekt, der den Verlauf einer Runde verändern kann. Stratagems kompensieren den Nachteil, beginnen zu müssen, in Runde 1 mit einem einmaligen Effekt.

Das Finden der richtigen Mischung aus Einheiten, Artefakten und Spezialkarten sowie die Auswahl eines Stratagems ist eine entscheidende Fähigkeit beim Bau von Gwent-Decks. Viel Glück auf deinem Weg zur Meisterschaft!

### Welche Aussage bezüglich Einheiten ist FALSCH?

- Einheiten tragen zu deiner Rundenpunktzahl bei.
- Einheiten können getötet werden, indem sie auf 0 Punkte gebracht werden.
- Einheiten können einzigartige Fähigkeiten haben.
- Einheiten kosten Vorräte, wenn sie ausgespielt werden.

### Welche Aussage bezüglich Artefakten ist FALSCH?

- Artefakte können nicht beschädigt werden.
- Artefakte können nicht zerstört werden.
- Artefakte zählen wie Einheiten zu der Kartenanzahl einer Reihe.
- Artefakte tragen nicht zu deiner Rundenpunktzahl bei.

### Welche Aussage bezüglich Spezialkarten ist FALSCH?

- Spezialkarten lösen sofort einen Effekt aus.
- Spezialkarten werden auf das Spielbrett gelegt.
- Spezialkarten unterliegen beim Deckbau den gleichen Einschränkungen wie Einheiten.
- Einige Spezialkarten können Bedingungen besitzen.

# Karten ziehen & abwerfen

Verfasst von: lordgort, Bearbeitung & Rezension: SwanDive & Lothari.

Willkommen zur Lektion der Aretuza Akademie über das Ziehen und Ablegen von Karten. Nach dieser Lektion wirst du wissen, wie Spieler zu Beginn jeder Runde Karten ziehen und ablegen.

## Karten ziehen

Wir beginnen mit den Grundlagen des Kartenziehens:

- Zu Beginn der ersten Runde zieht jeder Spieler eine volle Hand mit 10 Karten.
- Zu Beginn jeder Runde danach zieht jeder Spieler 3 weitere Karten.
- Spieler können niemals mehr als 10 Karten auf der Hand haben.
- Zu Beginn einer Runde wird jede Karte, die ein Spieler nach der 10. ziehen würde, zu einem Bonus-Abwurf. Während der Runden werden alle Karten, die nach der 10. gezogen wurden, automatisch abgelegt. Sei also vorsichtig, wenn du **Birna Bran** ausspielst!

Apropos **Birna Bran**: Während diese und andere Karten zusätzliche Karten ziehen können, die sich noch nicht auf deiner Hand befinden, zwingen die meisten dich dazu, die gleiche Anzahl von Karten *abzulegen* oder auszuspielen. Tatsächlich kannst du nur mit **Ciri: Dash** eine zusätzliche Karte ziehen, ohne deinem Gegner eine zu geben!

Da die Karten, die Sie ziehen, schwer zu ersetzen sind, gibt dir Gwent die Möglichkeit, deine Hand mit einem Abwurf zu verbessern.

## Abwürfe

Nachdem die Spieler zu Beginn einer Runde ihre Karten gezogen haben, haben sie die Möglichkeit, welche abzuwerfen. **Ein Abwurf ermöglicht es einem Spieler neu zu ziehen; er legt eine ausgewählte Karte wieder in das Deck und zieht eine andere, um seine Hand zu verbessern.**

Spieler können bis zu zwei Mal abwerfen, nachdem sie zu Beginn einer Runde gezogen haben. In Runde 1 erhält der Spieler, der *beginnen* muss, einen zusätzlichen Abwurf, was ihm insgesamt 3 Abwürfe erlaubt. In späteren Runden können Spieler auch zusätzliche Abwürfe erhalten, wenn sie, wie bereits erwähnt, mehr als 10 Karten ziehen würden.

**Abwürfe verlaufen nacheinander**, wodurch du das Ergebnis deines ersten Abwurfs sehen kannst, bevor du dich für einen weiteren entscheiden musst. Außerdem **können Karten, die du abgeworfen hast nicht erneut gezogen werden, wenn du in dieser Runde weitere Abwürfe ausspielst**. Falls du also deinen 1. Abwurf für **Plötze** verwendest, kannst du sie nicht bei einem 2. Abwurf ziehen. Solltest du jedoch zwei Kopien einer Bronzekarte im Deck haben, könntest du die zweite Kopie ziehen, wenn du die erste Kopie abwirfst.

Nicht genutzte Abwürfe nimmst du nicht in die nächste Runde mit, also benutze sie oder verliere sie! Im Klartext: du musst nie einen Abwurf nutzen, wenn du mit deiner Hand zufrieden bist oder dir gar Sorgen machst, eine Karte wie Plötze zu ziehen, die besser in deinem Deck als auf deiner Hand aufgehoben ist.

## Fazit

In dieser Lektion haben wir das Ziehen und Abwerfen von Karten zu Beginn jeder Runde behandelt. Du hast gelernt, wie Spieler zu Beginn der ersten Runde 10 Karten und zu Beginn späterer Runden je 3 Karten ziehen.

Du hast ebenfalls gelernt, wie Spieler zu Beginn jeder Runde mindestens 2 Karten abwerfen können, warum Spieler Abwerfen sollten und wie Abwürfe funktionieren.

Du kannst jetzt an dem Quiz teilnehmen und das Gelernte anwenden. Viel Glück!

**Du beendest Runde 1 mit fünf Karten auf der Hand. Wie viele Karten hast du nach den Abwürfen in Runde 2 auf der Hand?**

- Fünf
- Sechs
- Sieben
- Acht

**Dein Gegner passt in Runde 1 mit zehn Karten auf der Hand. Wie viele Abwürfe kann er in Runde 2 bekommen?**

- Fünf
- Sechs
- Sieben
- Acht

**Deine Eröffnungshand enthält das "Hexer-Trio" mit Eskel, Lambert und Vesemir. Was ist am effektivsten, um das Beste aus diesen drei Karten herauszuholen?**

- Du solltest alle drei abwerfen.
- Du solltest zwei von ihnen abwerfen.
- Du solltest einen von ihnen abwerfen.
- Du solltest alle drei behalten.

# Kategorien & Schlüsselwörter

Verfasst von: lordgort & SwanDive, Rezension: Easha Dustfeather.

## Einleitung

Gwent-Karten können sich auf Kategorien beziehen oder Schlüsselwörter enthalten. Zusammen machen sie die Gwent-Spielmechanik komplex und lohnend. Diese Lektion ist eine Einführung in Kategorien und Schlüsselwörter.

## Kategorien & Stichwörter

Kategorien sind die Stichwörter, die wenn mit dem Mauszeiger über eine Karte fährt darunter erscheinen oder in der Komplettansicht unter dem Namen einer Karte angezeigt werden, z.B. "Mensch" oder "Bandit". Kartenfähigkeiten können sich auf eine oder mehrere Kategorien beziehen.

Eine Liste aller derzeit im Spiel befindlichen Stichwörter findest du in unserem Aretuza-Glossareintrag für "*Stichwort*".

## Spezialkategorien

Es gibt neun Hauptkategorien, die auf *Spezialkarten* erscheinen: Alchemie, Bombe, Verbrechen, Natur, Organisch, Schlachtzug, Zauber, Taktik und Kriegsführung.

Gwent-Karten können auf eine Karte dieser Kategorien verweisen, anstatt auf alle Spezialkarten, z.B. **Ermion**, der eine Alchemiekarte aus deinem Deck ausspielt, oder **Menno Coehoorn**, der dasselbe mit einer Taktikkarte macht.

Wenn eine Spezialkarte keine Kategorien hat, dann wegen der *Spielbalance*! Die Macher von Gwent sind der Meinung, dass die Karte nicht vom Deck aus gespielt werden sollte, da dies zu stark wäre oder keinen Spaß machen würde. Die **Korathi-Hitzewelle** und *Reiheneffekte* wie **Undurchdringlicher Nebel** sind gute Beispiele.

## Einheitenkategorien

Es gibt viel mehr *Einheitenkategorien* als Spezialkategorien. Die Monsterfraktion allein hat die folgenden Kategorien: Bestie, Alte, Verflucht, Dämon, Drache, Insektoid, Magier, Nekrophage, Ogroid, Pflanze, Relikt, Vampir, Krieger und Wilde Jagd. Das ist eine ziemlich lange Liste!

Eine Einheit kann mehrere Kategorien besitzen oder sich auf andere beziehen. Zum Beispiel ist der **Belagerungsmeister** ein menschlicher Soldat. (Hinweis: Die "Rasse" einer Karte wird immer zuerst erwähnt.) Als Teil der Kategorie "Mensch" wird sie von **Draug** betroffen. Und als "Soldat" würde sie auch mit **Ronvid der Sture** funktionieren.

Einige Einheitenkategorien werden sozusagen auch nach "Abstammung" gespielt, was bedeutet: je mehr du von dieser Einheitenkategorie ausspielst, desto mehr Synergien kannst du schaffen. Die Elfen und Zwerge der Scoia'tael lösen häufig zusätzliche Effekte aus, wenn eine andere Einheit ihrer Kategorien das Spielfeld betritt, wodurch du den Feind schnell überrennen kannst, falls du genügend Einheiten dieser Kategorie auf dem Spielfeld hast. Schau dir zum Beispiel den **Zwergen Söldner** und **Isengrim Faolitiarna** an.

## Artefaktkategorien

Artefakte besitzen keine Stichwörter und keine Kategorie, aber für die Scoia'tael-Fraktion gilt eine wichtige Ausnahme: Fallen. Karten wie **lorveth** und der **Elfenspäher** beziehen sich auf Fallen und alle Fallen haben das Schlüsselwort *Hinterhalt*, was bedeutet, dass sie verdeckt gespielt werden und unter einer bestimmten Bedingung ausgelöst werden.

## Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist eine Abkürzung für einen längeren Regeltext, der gleichzeitig eine bestimmte Spielmechanik darstellt, auf die andere Karten verweisen können.

Eine Beispielfähigkeit wäre: "Zerstöre eine feindliche Einheit mit *Befehl*".

Eine Liste aller derzeit im Spiel befindlichen Keywords findest du in unserem Aretuza-Glossareintrag für "*Schlüsselwörter*".

## Schlüsselwörter einer Fraktion

Eine handvoll Schlüsselwörter gelten spezifisch für eine Fraktion. *Hinterhalt* gilt spezifisch für die Scoia'tael, *Gedeihen* erscheint nur auf Monsterkarten und *Blutdurst* exklusiv bei Skellige.

Andere Schlüsselwörter konzentrieren sich stark auf eine einzelne Fraktion. Von zwanzig Karten mit *Todeswunsch* können ganze siebzehn nur in Monsterdecks erscheinen, während Nilfgaard die Mehrheit der Karten mit *Spionage* hat.

## Befehl und verwandte Schlüsselwörter

*Befehl* ist strategisch gesehen das komplexeste Schlüsselwort in Gwent, und die Aretuza Akademie hat aufgrund dieser Komplexität eine ganze Lektion über *Befehl* und die damit verbundenen Schlüsselwörter *Eifer*, *Aufladung* und *Abklingzeit* erstellt.

## Fazit

- Kategorien werden unter den Kartennamen angezeigt, wenn der Mauszeiger darüber fährt
- Andere Karten können sich auf Kategorien beziehen und Interaktionen in einem Deck erzeugen
- Einheiten können mehrere Kategorien haben
- Schlüsselwörter sind Abkürzungen für eine längere Beschreibung im Spiel
- Einige Schlüsselwörter sind fraktionsspezifisch, während andere universell sind

## Welche Aussage bezüglich Kartenkategorien ist FALSCH?

- Andere Karten können darauf verweisen ("Alle Zwerge werden verbessert")
- Karten derselben Kategorie lösen automatisch ihre Effekte aus
- Einige Effekte werden stärker, je mehr Karten einer Kategorie ihr besitzt
- Karten können mehrere Kategorien haben

## Was ist kein Schlüsselwort?

- Befehl
- Hinterhalt
- Blutdurst
- Belohnungspunkte

## Anführerfähigkeiten

Verfasst von: lordgort & Easha Dustfeather; Rezension & Bearbeitung: SwanDive.

Willkommen zur Lektion der Aretuza Akademie über Anführer. In dieser Lektion erfährst du mehr über die Anführerfähigkeiten in Gwent und wie sich diese auf den Deckbau und das Spiel auswirken.

### Mehrere Anführerfähigkeiten für jede Fraktion

Jede Fraktion in Gwent bietet eine Auswahl von mehreren Anführern mit jeweils einzigartigen Fähigkeiten. Einige Fähigkeiten verbessern eine Stärke einer Fraktion. In der Monster-Fraktion funktioniert **Schatten des Todes** gut mit *Todeswunsch*-Karten, während **Krabbspinnenschar** genauso gut mit *Organisch*-Karten funktioniert.

Die meisten Fähigkeiten geben dem Spieler auch Punkte oder nehmen dem Gegner die Punkte weg. Bei der Fraktion Nördliche Königreiche *verbessert* die Fähigkeit "**Inspirierter Eifer**" die Einheiten und verleiht ihnen zusätzlich *Eifer*. Auf der anderen Seite kann der **Brutale Schlitzer** eine einzelne feindliche Einheit um 8 *beschädigen* und sogar *Blutung* verursachen.

Zuletzt beeinträchtigen einige Anführerfähigkeiten direkt die Pläne des Gegners. Bei der Fraktion Nilfgaard deaktiviert *Abriegelung* die Fähigkeiten des anderen Spielers und macht sie für dieses Spiel unbrauchbar.

## Eine Fraktion, mehrere Spielweisen

### Anführerfähigkeiten

Die Wahl der Anführerfähigkeiten ermöglicht es den Spielern, jede Fraktion auf ihre Weise zu genießen. Zum Beispiel kann es einem Spieler Spaß machen, viele Einheiten auf das Spielbrett zu legen und mit roher Kraft zu gewinnen, und **Kräftigen** fördert das Ausspielen vieler Einheiten, indem alle Einheiten in der Hand eines Spielers verbessert werden. Ein anderer Spieler mag vielleicht clevere Kombinationen und großartige *Finale Züge*. Die Fähigkeit **Mystisches Echo**, welche erlaubt eine Scoia'tael-Spezialkarte erneut auszuspielen, ist für sowas perfekt geeignet.

### Anführerkostüme

Anführerkostüme sind von der Fähigkeit entkoppelt und rein kosmetisch. Sie können Spielern helfen, die Welt vom Hexer zu genießen, indem sie ihre Lieblingsfiguren verwenden können. In der Skellige-Fraktion könnte sich beispielsweise ein Fan der Bücher für **Eist Tuirseach** entscheiden, ein Fan von The Witcher III: Wild Hunt für **Crach an Craite** und ein Fan von Thronebreaker: The Witcher Tales für **Arnjolf der Vatermörder**.

## Anführerfähigkeiten und Vorräte

Jede Anführerfähigkeit erhöht die Grundrekrutierungsgrenze eines Decks von 150 *Vorräten*. Die Anzahl der hinzugefügten Vorräte hängt davon ab, wie stark die Fähigkeiten des Anführers sind. Ab Spielversion 4.1.0.64 fügt **Abriegelung** beispielsweise 10 Vorräte hinzu, aber eine weitere Fähigkeit von Nilfgaard, **Doppeltes Spiel**, fügt 16 Vorräte hinzu!

Das Vorratssystem hilft dabei, die Fähigkeiten der Anführer im Gleichgewicht zu halten. Wenn eine Fähigkeit zu mächtig ist, können die Entwickler ihren Vorratsbonus reduzieren, wodurch sie weniger mächtig wird, aber ihren Effekt nicht ändert. Eine Fähigkeit, die wenig Spiel sieht, kann einen erhöhten Vorratsbonus erhalten, um sie lebensfähiger zu machen.

## Fazit

In dieser Lektion haben wir die Fähigkeiten von Anführern behandelt. Du hast gelernt, dass es bei Gwent mehrere Anführerfähigkeiten pro Fraktion gibt, dass die Vielfalt der Anführerkostüme einer Vielzahl von Spielern hilft, Gwent zu genießen und wie Anführerfähigkeiten durch ihren Vorratsbonus den Deckbau beeinflussen.

Du kannst jetzt an dem Quiz teilnehmen und das Gelernte anwenden. Viel Glück!

**Dein Freund hat ein Deck, welches die Anführerfähigkeit Königliche Inspiration stark nutzt [Befehl: Verbessere eine verbündete Einheit um 1. Abklingzeit: 2.], und du willst ein Nilfgaard-Deck bauen, um dessen Plan zu vereiteln. Welche Anführerfähigkeit ist die beste Wahl?**

- Strategischer Rückzug
- Taktische Entscheidung
- Kaiserliche Formation
- Abriegelung

**Eine neu hinzugefügte Anführerfähigkeit hat einen der niedrigsten Vorratsboni in Gwent. Welche dieser Aussagen über die Designer von Gwent ist wahrscheinlich am zutreffendsten?**

- Sie wollen, dass der Anführer mehr gespielt wird als andere.
- Sie denken, dass die Fähigkeit des Anführers sehr stark ist.
- Sie wollen den Vorratsbonus der Anführerfähigkeit in einem zukünftigen Update senken.
- Die Anführerfähigkeit ist weniger beliebt als andere im Franchise The Witcher.

**Was davon trifft AM WENIGSTEN auf die verschiedenen Anführerfähigkeiten und Kostüme einer Fraktion zu?**

- Sie unterstützen verschiedene Teile der Identität einer Fraktion.
- Sie unterstützen eine Vielzahl von Deckstilen.
- Sie haben oft Fähigkeiten die ähnlich zueinander sind.
- Sie passen oft zur Geschichte von The Witcher.

# Befehlsfähigkeiten

Verfasst von: lordgort & Easha Dustfeather, Rezension & Bearbeitung: SwanDive.

## Einleitung

In Gwent haben viele *Einheiten* und *Artefakte* die Fähigkeit *Befehl*. Tatsächlich gibt es in jedem Spiel mindestens eine Karte mit Befehl: Die Karte **Taktischer Vorteil**, die dem Spieler mit dem ersten Zug gegeben wird. In dieser Lektion werden wir uns eingehend mit *Befehl* und der Verwendung von solchen Karten befassen.

## Was ist Befehl?

Wenn sich eine Karte mit Befehl auf dem Spielbrett befindet, kannst du während deines Zuges die Fähigkeit Befehl der Karte verwenden, um den angegebenen Effekt zu erzielen. Sofern ein anderes Schlüsselwort nichts daran ändert (siehe unten), können Befehlsfähigkeiten nur einmal und frühestens in deinem nächsten Zug verwendet werden, nachdem du die Befehlkarte gespielt hast.

Nicht nur Einheiten und Artefakte besitzen Befehlseffekte, auch viele Anführerfähigkeiten verwenden dieses Schlüsselwort.

## Einen Befehl ausspielen

Während deines Zuges kannst du eine beliebige Anzahl von Befehlsfähigkeiten in einer beliebigen Reihenfolge verwenden. Du kannst Befehlsfähigkeiten verwenden, bevor du eine Karte spielst, nachdem du eine Karte gespielt hast oder sogar beides in derselben Runde. Dies ermöglicht fortgeschrittene Strategien: Du kannst beispielsweise eine Befehlsfähigkeit verwenden, um zwei gegnerische Einheiten mit derselben Stärke zu *beschädigen* und dann **Geralt: Igni** zu spielen, um beide Karten gleichzeitig zu zerstören.

Sobald du eine Befehlsfähigkeit verwendet hast, kannst du den Zug nicht mehr beenden, ohne eine Karte zu spielen. Plane also voraus!

## Schlüsselwörter verändern

Die **Lyrische Arbaleste** bei welcher der Befehl noch nicht bereit ist, sie 2 Ladungen besitzt (siehe unten) und alle Ladungen verbraucht hat.

### Eifer

Wie bereits erwähnt, kannst du die Befehlsfähigkeit einer Einheit erst in der Runde nach dem Ausspielen verwenden. Eine Ausnahme ist, wenn eine Einheit ein anderes Schlüsselwort besitzt, nämlich *Eifer*. Falls du schon andere Sammelkartenspiele gespielt hast, kannst du dir Eifer wie Ansturm in Hearthstone oder Hast in Magic: The Gathering vorstellen. Mit Eifer kannst du eine Befehlsfähigkeit in derselben Runde aktivieren, in der du die Karte mit diesem Effekt gespielt hast.

### Ladung

Während die meisten Befehlsfähigkeiten nur einmal verwendet werden können, haben andere mehrere *Ladungen*. Sofern nicht anders eingeschränkt, kannst du eine beliebige Anzahl von Ladungen einer Karte während eines Zuges verwenden.

Auf dem Spielbrett zeigt eine Karte mit Ladungen die Anzahl der verbleibenden Ladungen an. Sobald die letzte Ladung verwendet wurde, ist die Befehlsfähigkeit nicht mehr verfügbar, es sei denn, ein Effekt verleiht der Karte eine weitere Ladung.

### Abklingzeit

Einige Karten mit Befehl haben mehrere Ladungen oder keine Obergrenze für die Anzahl der Verwendungen. Um jedoch zu verhindern, dass sie das Spiel kaputt machen, gibt es dafür eine *Abklingzeit*: du musst einige Runden warten, bis du die Befehlsfähigkeit wieder verwenden kannst.

Eine Abklingzeit von einer Runde bedeutet, dass du eine Befehlsfähigkeit einmal pro Runde verwenden kannst. Eine Abklingzeit von zwei Runden bedeutet, dass du eine Runde zwischen den Einsätzen warten musst und so weiter.

Abklingzeiten werden auf dem Spielbrett als Sanduhrsymbol mit einer Nummer daneben angezeigt. Verwende diese Informationen, um deine zukünftigen Züge zu planen!

## Fazit

Befehl gehört zu den komplexesten Schlüsselwörtern in Gwent und mehrere andere Schlüsselwörter sorgen dafür, dass es auch funktioniert. Befehl zu verstehen und neben den von dir gespielten Karten richtig zu verwenden ist entscheidend für deinen Erfolg. Viel Glück und amüsier dich gut!

## Wann kannst du keine Befehlsfähigkeit einsetzen?

- Vor dem Ausspielen einer Karte.
- Nach dem Ausspielen einer Karte.
- Nachdem du die Einheit mindestens einen Zug lang auf dem Spielfeld gelassen hast.
- Direkt nach dem Ausspielen einer Karte mit der Befehlsfähigkeit

## Welchen Effekt hat Eifer?

- Du kannst die Befehlsfähigkeit sofort nach dem Ausspielen verwenden.
- Du kannst die Befehlsfähigkeit während des Zuges deines Gegners verwenden.
- Du erhältst 1 Ladung pro Runde für diese Befehlsfähigkeit.
- Du kannst nach Verwendung dieser Befehlsfähigkeit passen.

## Reihen

Verfasst von: lordgort & Easha Dustfeather, Rezension & Bearbeitung: SwanDive.

## Einleitung

Das Spielbrett von Gwent besteht aus zwei Reihen pro Spieler, was dem Genre des digitalen Kartenspiels ein taktisches Gefühl verleiht. In dieser Lektion wird das Reihensystem und wie du es zu deinem Vorteil nutzt erläutert.

## Nahkampf- und Fernkampfreihe

Jeder Spieler hat eine *Nahkampfreihe* und eine *Fernkampfreihe*. Die Nahkampfreiheiten treffen sich in der Mitte des Spielbretts, während deine Fernkampfreihe dir am nächsten erscheint und die Fernkampfreihe deines Gegners die am weitesten entfernte ist. Sie sind auch durch ein Reihen-Symbol auf der rechten Seite des Schlachtfelds gekennzeichnet: Ein Schwert steht für die Nahkampf- und eine Armbrust für die Fernkampfreihe.

### Reihenbegrenzung

**Jede Reihe kann maximal neun *Einheiten* oder *Artefakte* enthalten.**

**Wenn beide Reihen voll sind, wird durch Klicken mit der linken Maustaste auf eine Einheit oder ein Artefakt in deiner Hand diese Karte manuell verworfen**, d.h. sofort auf den *Friedhof* verschoben. *Spezialkarten* können weiterhin gespielt werden, auch wenn sie Einheiten auf das Spielfeld *beschwören*. Wenn Karten Einheiten in einer Reihe *erzeugen* und beschwören, tun sie dies, bis die Reihenbegrenzung erreicht ist. Wenn du beispielsweise **Germain Piquant** in einer Reihe mit sieben Karten spielst, bekommst du nur eine **Kuh** (Germain ist die achte Karte; die erste Kuh ist die neunte und erreicht somit die Reihenbegrenzung!).

Natürlich können auch Einheiten und Artefakte das Spielbrett verlassen: dein Gegner kann sie natürlich zerstören, um einen Platz freizumachen, aber du kannst ebenfalls eine Einheit *verzehren* oder bewegen. Am Ende einer Runde wird das Spielbrett leergeräumt.

### Kartenplatzierung

Bestimmte Karten haben unterschiedliche Effekte, je nachdem, wo sie platziert werden. Zum Beispiel ist **Yennefer von Vengerberg** fast wie zwei Karten in einer.

- Spielst du sie in der Nahkampfreihe, so beschädigt ihre Einsatzfähigkeit alle anderen Einheiten um 2.
- Spielst du sie in der Fernkampfreihe, so verbessert ihre Einsatzfähigkeit stattdessen alle anderen Einheiten um 2.

Andere Karten haben einfach keinen Effekt, wenn sie sich in der "falschen" Reihe befinden. Du könntest **Geralt: Igni** in der Fernkampfreihe spielen, aber seine Einsatzfähigkeit wird dann nicht ausgelöst! Eine Warnung wird angezeigt, falls du versuchst, eine Karte mit einem solchen Effekt in der falschen Reihe auszuspielen. Du kannst diese in den Spieloptionen deaktivieren. Stelle

aber sicher, dass du weißt, welche Reihe für jede deiner Karten am besten geeignet ist und plane gut im Voraus, damit dir nicht der Platz ausgeht.

## Reiheneffekte

Reiheneffekte sind genau das, wonach sie klingen: Sie erzeugen einen Effekt in einer bestimmten Reihe. Reiheneffekte entstehen meistens durch Einheiten oder Spezialkarten. Zum Beispiel setzt die Einsatzfähigkeit von **Geralt: Yrden** alle Einheiten in einer Reihe zurück, während **Undurchdringlicher Nebel** die stärkste Einheit in einer Reihe vier Runden lang um 2 beschädigt.

Wenn eine Reihe von einem anhaltenden Reiheneffekt betroffen ist, kannst du mit der Maus über das Reihensymbol fahren, um weitere Informationen zu erhalten.

## Bewegung zwischen den Reihen

Einige Karten wie **Streuner von Spalla** können Einheiten von einer Reihe in die andere verschieben. Eine Einheit wird immer an die am weitesten rechts stehende Stelle in der neuen Reihe verschoben.

Dies hat mehrere Verwendungszwecke. Wenn du **Undurchdringlicher Nebel** auf die Nahkampfreihe des Gegners anwendest und der Gegner dort keine Einheiten platziert, kann ein Bewegungseffekt eine Einheit deines Gegners direkt in den Nebel ziehen. Bewegung kann auch deine Einheiten außer Gefahr bringen und dazu verwendet werden, die *reihenbasierten* Fähigkeiten von Karten wie z.B. **Verstärktes Trebuchet** zu unterbrechen.

Durch das Verschieben von Einheiten zwischen Zeilen können spätere Spielzüge vorbereitet werden, die viele Punkte wert sind. Wenn du beispielsweise alle starken Einheiten des Gegners in eine einzige Reihe verschiebst, kann dies zu einem verheerenden Einsatz von **Geralt: Igni** oder **Zerreissen** führen. Natürlich wird ein weiser Gegner versuchen, das zu verhindern und eine ganze Runde kann sich darauf konzentrieren, dass ein Spieler versucht, alles für Igni aufzustellen und der andere dagegen ankämpft.

## Fazit

Das Reihensystem von Gwent fügt einem bereits komplexen digitalen Kartenspiel ein taktisches Element hinzu. Sei dir stets bewusst, wo du deine Karten platzieren musst, verwende Bewegung, um zukünftige Spielzüge vorzubereiten und überlege, was dein Gegner möglicherweise tut, um deinen Plan zu vereiteln. Viel Glück und amüsier dich gut!

### Was ist die maximale Anzahl von Karten, die in eine Reihe passen?

- 7
- 8
- 9
- 10

### Was passiert, wenn beide Reihen voll sind und du eine Karte ausspielen möchtest?

- Deine Karte wird verworfen.
- Deine Karte wird trotzdem in die Reihe gelegt.
- Dein Gegner bekommt die Karte.
- Nichts passiert.

## Die Feinheiten von Gwents Spiel- und Kartenmechanik

Verfasst von: Easha Dustfeather; Rezension & Webseite: SwanDive.

Grüße, Gwenches und Gwentlemen! Ich bin Easha Dustfeather, Mitglied der Lodge of Sorceresses, die mich beim erneuten Schreiben dieses Leitfadens unterstützt hat. Er ist für neue und erfahrene Spieler gleichermaßen gedacht und behandelt Spielmechaniken und Karteninteraktionen, die auf den ersten Blick möglicherweise nicht offensichtlich sind oder überhaupt nicht erwähnt werden.

# Grundlegende Mechaniken

## Chronologische Reihenfolge von Effekten

Es gibt eine allgemeine Regel, nach der **alle Effekte auf dem Spielbrett von Nahkampf zu Fernkampfreihe von links nach rechts aufgelöst werden**. Dies ist auch für *Wettereffekte* relevant: Wenn beide Reihen unter Wettereffekt stehen, werden Einheiten in der Nahkampfreihe zuerst beschädigt, gefolgt von der Fernkampfreihe. Normalerweise hat dies keinen großen Einfluss auf den Spielfluss, aber um ein Beispiel zu nennen, bei dem diese Regel wirklich wichtig ist:

Angenommen, dein Gegner hat in der letzten Runde das *Artefakt* **Schwarzes Blut** gespielt (das die nächste *Einheit* zerstört, die eine *Verbesserung* erhält). Du hast **Dagur Doppelklinge** in deiner Nahkampfreihe und einen **An Craite Zweihänder** in deiner Fernkampfreihe (I). Jetzt verwendest du die Fähigkeit *Befehl* von **Meisterlicher Speer**, um eine feindliche Einheit in der Fernkampfreihe deines Gegners zu *beschädigen* (II). Welche Einheit würde zerstört werden?

Die Antwort ist **Dagur**.

Gemäß der oben genannten Regel wird **Dagurs** Effekt zuerst ausgelöst, sodass er sich früher als der **An Craite Zweihänder** verbessert und somit von **Schwarzes Blut** (III) zerstört wird.

## Einsatzeffekte

**Einsatzeffekte werden ausgeführt, bevor die Einheit auf dem Spielbrett abgelegt wird.**

Wenn du den **Zyklopen** neben einen **Ertrunkenen** legst und ihn für den Effekt des **Zyklopen** verwenden möchtest, wird der Effekt *Gedeihen* des **Ertrunkenen** nicht ausgelöst. Du wirst dem Gegner mit dem **Zyklopen** Schaden zufügen, indem du diesen **Ertrunkenen** zerstörst. Danach erhalten alle verbleibenden Einheiten mit *Gedeihen*, die schwächer als der **Zyklop** sind einen Punkt als Verbesserung.

## Manuell Karten abwerfen

**Du musst nicht bei jedem Zug eine Karte spielen.** Wenn das Spielen einer Karte dich benachteiligen würde, kannst du diese direkt von deiner Hand *abwerfen* und auf deinem *Friedhof* deponieren. Wähle dazu eine Karte in deiner Hand und klicke mit der linken Maustaste auf den Friedhof. Dies gilt jedoch nicht als Abwurf für die Zwecke der *Kartenmechanik*. Ein auf diese Weise abgeworfener **Tuirseach Scharmützler** erscheint nicht wieder auf dem Spielbrett.

## **Zähigkeit und andere Statuseffekte/Rüstung**

Auch wenn dies in der Beschreibung nicht erwähnt wird, nimmt eine Einheit mit Zähigkeit alle anderen Statuseffekte in die nächste Runde mit. Jegliche Rüstung wird jedoch verloren.

## **Blockierte Einheiten**

Blockierte Einheiten verlieren die Blockierung, sobald sie den Friedhof betreten. Eine Einheit verliert die Blockierung auch, wenn sie vom Spielbrett zurück ins Deck gemischt wird.

## **Gezielte Effekte**

**Eine Einheit kann sich niemals mit einem gezielten Effekt selbst anvisieren. Gezielte Effekte sind wirkungslos, wenn kein gültiges Ziel verfügbar ist.** Beachte, dass deine eigenen Einheiten möglicherweise ein gültiges Ziel für einen schädlichen Effekt sind, wenn das Ziel nicht auf "Feinde", sondern auf "Einheiten" beschränkt ist. Gleiches gilt für gezielte Verbesserungs-Effekte: Wenn der Effekt "Einheiten" und nicht "Verbündete" angibt, musst du womöglich eine feindliche Einheit verbessern, wenn sich kein gültiges Ziel auf deiner Seite des Spielbretts befindet.

## **Ein Befehl verpflichtet zum Ausspielen einer Karte**

**Du kannst keine Befehle aktivieren** (einschließlich Anführerfähigkeiten) **und passen, ohne eine Karte zu spielen.** Sobald du mindestens eine Befehlsfähigkeit verwendest, musst du vor dem Passen eine Karte spielen. Stelle sicher, dass du bei deinem aktuellen Zug Befehlseffekte wie **Taktischer Vorteil** verwendest, wenn du während deinem nächsten Zug passen möchtest.

## **Ende des Zuges**

### **1) EFFEKTE AM ZUGENDE**

**Effekte am Zugende** wie **Mahakam Defender** werden **nach dem Passen eines Spielers erneut ausgelöst.** Wenn beide Spieler passen, wird der Ergebnisbildschirm bereits angezeigt. Im Hintergrund siehst du jedoch weiterhin die Effekte, die auf der Seite des zuletzt passenden Spielers ausgelöst wurden.

## 2) TIMER LÄUFT AB

**Wenn der Timer abgelaufen ist und du keine Karte gespielt hast, wird eine zufällige Karte aus deiner Hand auf deinen Friedhof gelegt.** Dies wird als manuelles Abwerfen betrachtet, wie zuvor beschrieben.

Wenn du gerade ein Ziel für einen Effekt auswählst, während der Timer abgelaufen ist, wird das Ziel zufällig unter allen gültigen Optionen ausgewählt. *Zerreissen* könnte sogar in deiner eigenen Reihe verwendet werden. Gezielte Anführerfähigkeiten fallen ebenfalls unter diese Regel. Dies gilt auch für andere Entscheidungen. Wenn du als Beispiel bei **Aguara: Wahre Gestalt** nicht entscheidest, welche der drei *erstellten* Karten gespielt werden soll, wird eine davon zufällig ausgewählt, ebenso wie ihre Ziele.

### Verwandeln

Eine Karte mit diesem Effekt verwandelt sich in eine exakte Basiskopie der Karte, die beim Transformationseffekt ausgewählt wurde. Wenn die ausgewählte Karte eine Einheit ist, gehen alle vorhandenen Statureffekte, Verbesserungen und Schäden verloren. Bekannte Beispiele sind der **Fehlgeborene** und die Fähigkeit **Scharfschützenhinterhalt**.

### Schadensbedingte Effektauslöser

Bestimmte Effekte werden immer dann ausgelöst, wenn eine Einheit beschädigt wird, insbesondere aber nicht, wenn der Schaden tödlich ist. Wenn eine **Drummond Schildmaid** mit einem Treffer getötet wird, wird keine Kopie davon beschworen, und **Blaujung Lugos** fügt einem Feind keine weiteren zwei Schadenspunkte zu, wenn er durch den Schaden getötet wird.

### Interaktion von Harmonie mit Einheiten ausserhalb der Scoia'tael

Die Überprüfung der "eindeutigen *Hauptkategorie*" gilt nicht spezifisch für die Scoia'tael. Wenn du es dir mal genauer ansiehst, werden tatsächlich zwei Überprüfungen durchgeführt, um festzustellen, ob der Effekt *Harmonie* ausgelöst wird:

**Harmonie:** Verbessert sich selbst um 1 oder den angegebenen Betrag, wenn du eine Scoia'tael-Einheit ausspielst...

Die erste Überprüfung ist, ob die Karte, die du gerade gespielt hast, Teil der Fraktion Scoia'tael ist oder nicht.

... auf deiner Seite, deren Hauptkategorie unter all deinen Einheiten einzigartig ist.

Bei der zweiten Überprüfung, ob die Kategorie „einzigartig“ ist, wird die Fraktion der Karten auf deiner Seite des Spielbretts nicht berücksichtigt, wie im folgenden Beispiel gezeigt wird:

Vielen Dank an DaSchnad für die Bereitstellung des Materials.

In diesem Fall werden die Harmonieeffekte vom **Dryaden Jungvogel** und **Sirssa** nicht von **Milva** ausgelöst, da der **Abgesandte** des Gegners mit dem Stichwort Mensch bereits auf dem Spielbrett vorhanden war. Als der Abgesandte zum ersten Mal vom Gegner gespielt wurde, wurden die Harmonie-Karten ebenfalls nicht verbessert, da der *Spion* weder eine Einheit der *Scioia'tael* war noch vom Harmonie-Spieler ausgespielt wurde.

## **Auf-/Abrunden**

Zahlen in Gwent werden niemals als rationale Zahlen angezeigt - sie werden nur als ganze Zahlen angezeigt, weshalb eine Rundung erforderlich ist. **Zahlen in Gwent werden immer aufgerundet**, wegen Verbesserungs- und Schadenseffekten wie *Ulfhedinn*. Wenn also **Ulfhedinn** eine Karte mit einer ungeraden Stärke anvisiert, verursacht sie den gleichen Schaden, als würde sie auf die nächsthöhere Karte mit gerader Stärke zielen. Zum Beispiel fügt sie Zielen mit 11 und 12 Stärke sechs Schadenspunkte zu.

## **“Setze die Stärke einer Einheit auf X”**

Effekte, welche die Stärke einer Einheit auf einen neuen Wert setzen, werden weder als Schaden angesehen, wenn diese neue Zahl niedriger ist, noch als Verbesserung, wenn sie höher ist. Wenn du die Stärke einer Einheit auf Null setzt, wird sie auf den Friedhof gelegt.

## **Position von beschworenen Einheiten**

Eine Einheit erscheint immer ganz rechts in der Reihe, in die sie gerufen wird, sofern nicht anders angegeben.

## Spezifische Karteninteraktionen

### Überziehen mit Birna Bran

Wenn du **Birna Bran** als erste Karte in einer vollen Hand verwendest, erhältst du aufgrund der Begrenzung deiner Hand nur eine Karte. Die zweite Karte wird sofort manuell abgeworfen. Du musst danach noch zwei weitere Karten abwerfen, wodurch du praktisch eine Karte und damit wahrscheinlich auch das Spiel verlierst.

### Fallen manuell aufdecken

**Alle Fallen können manuell aufgedeckt werden.** Die **Einäscherungsfalle** und die **Schmetterfalle** haben dann einen schwächeren Effekt, wie auf der Karte angegeben, aber selbst Fallen, die den Effekt *Eifer* nicht besitzen, können auf diese Weise aufgedeckt werden, obwohl ihre Effekte dann nicht ausgelöst werden. Wenn dein Gegner keine Spezialkarte gespielt hat, kannst du trotzdem mit der linken Maustaste auf deine **Schlangenfalle** klicken und sie aufdecken, damit du ein Ziel für **Scharfschützenhinterhalt** oder eine weitere Verbesserung für den **Elfenspäher** hast.

### Kein Ziel auswählen, indem man "Auswahl bestätigen" drückt

Wenn du nach dem Ausspielen von Karten, welche dir eine Wahl lassen keine Auswahl treffen möchtest, klicke einfach auf die Schaltfläche "Auswahl bestätigen" um dies zu tun, falls verfügbar. Diese Option ist für Karten wie **Derran** und **Traheaern var Vdyffir** verfügbar.

### Aelirenn und eine volle Nahkampfreihe

**Aelirenn's** Effekt wird verzögert, bis in der Nahkampfreihe ein Platz für sie frei ist, solange die Bedingung von fünf Elfen auf dem Spielbrett noch erfüllt ist.

### Die Fallgrube und Todeswunsch-Effekte

Die Fallgrube lässt Todeswunsch-Effekte normal auslösen. Nur Einsatzeffekte werden unterbrochen.

## **“Zerstöre die stärkste Einheit” mit Villentretenmerth und Fluch der Verderbnis**

Wenn es mehr als ein legitimes Ziel für den Effekt gibt, wird das Ziel zufällig ausgewählt. Beachte bitte, dass dies bedeutet, dass du damit sogar deine eigene Einheit töten kannst.

## **Shilard Fitz-Oesterlen trifft *Berserker*-Einheiten**

Wenn eine Berserker-Einheit durch Shilards Fähigkeit auf 1 Stärke gesetzt wird, wird die Berserker-Fähigkeit nicht ausgelöst, solange sich diese Einheit noch in der Hand ihres Besitzers befindet. Sobald jedoch die Berserker-Einheit das Spielfeld erreicht, ist die Bedingung von Berserker erfüllt und die Fähigkeit wird sofort ausgelöst.

## **Svalblod-Verwüster löst seinen eigenen *Blutdurst* aus**

Die Einsatzfähigkeit des Verwüsters kann verwendet werden, um den Effekt Blutdurst zu aktivieren. Die 2 Schadenspunkte werden verursacht, bevor der Status des Spielbretts für Blutdurst überprüft wird.

## **Platzhalter und Vivienne de Tabris**

Wenn du Viviennes Effekt bei Platzhaltern verwendest, deren Vorratskosten Null betragen, werden diese Platzhalter zerstört. Dies kann gegen den von **Arnjolf den Vatermörder** hervorgebrachten Platzhalter mit 11 Stärke / 0 Vorrat für einen 14-Punkte-Zug verwendet werden.

## **Abschliessende Worte**

Einige der im Artikel erwähnten Mechaniken haben mich ein Spiel gekostet, weil ich davon ausgegangen bin, dass sie anders funktionieren würden oder ich überhaupt nichts davon wusste. Das manuelle Aufdecken von Fallen ist etwas, das ich kürzlich entdeckt habe und als ich in der Lodge of Sorceresses danach fragte, wussten selbst einige Veteranen mit Pro Rang nichts davon. Ich hoffe, dieser Artikel hilft dir dabei, die Fehler, die ich gemacht habe in deinen zukünftigen Spielen zu vermeiden.

# FAQ für Wiederkehrende Spieler

Beiträge & Bearbeitung: Callonetta, SwanDive; Webseite: SwanDive; PR: Callonetta.

Grüße, liebe Gwences und Gwentlemen. Mein Name ist Easha Dustfeather, Mitglied einer Gwent-Community namens *Lodge of Sorceresses*, die mich beim Schreiben dieses Artikels erneut unterstützt hat. Willkommen zurück zu Gwent. Mit dem Homecoming-Update hat sich viel geändert, und dieses FAQ soll auf die bemerkenswertesten Unterschiede im Vergleich zu dem klassischen Gwent hinweisen, das du von früher kanntest.

## Ökonomie

### Wo sind all meine Karten hin?

Alle Karten in deiner Sammlung wurden automatisch gemahlen und dir wurde ihr kompletter Wert in Fetzen erstattet. Für deine Premium-Karten hast du eine zusätzliche Menge an Fetzen zurückerhalten, aber kein Meteoritenstaub. Die Karten, die du derzeit besitzt, befinden sich in den neuen Starterdecks. Wenn du Homecoming ein paar Spiele lang ausprobiert, aber seitdem nicht mehr weitergespielt hast, dann besitzt du die erste (und leider schwächere) Version der Starterdecks. Wenn nicht, hast du die überarbeitete zweite Version erhalten.

### Wofür gebe ich die ganzen Fetzen aus? - Änderungen bei der Fetzenökonomie

Wenn du vor Homecoming eine gut entwickelte Sammlung hattest, ertrinkst du höchstwahrscheinlich in Fetzen und kannst somit eine vollständige Sammlung (ohne Premium-Karten) erstellen. Premium-Karten können nicht mehr mit Fetzen hergestellt werden, aber es gibt eine neue Möglichkeit, Fetzen in Premium-Karten umzuwandeln: hin und wieder werden spezielle Premium-Fässer für 4.000 Fetzen verkauft. Sie enthalten Premium-Karten aus allen bisherigen Sets.

Premium-Events (bei denen die letzten drei Karten in jedem Fass Premium sind) gibt es vorerst nicht mehr, aber CDPR hat angedeutet, dass sie alternative Versionen solcher Events in Betracht ziehen würden.

Möglicherweise stellst du auch fest, dass einige Karten nicht in Fässern gefunden werden können. Diese Karten sind Teil von *Thronebreaker: The Witcher Tales*, einem eigenständigen Rollenspiel auf Gwent-Basis. Du kannst alle Thronebreaker Gwent-Karten erhalten, indem du

das Spiel kaufst, ansonsten kannst du ihre Standardversionen herstellen. Die Premium-Karten bleiben jedoch ausschließlich Käufern von Thronebreaker vorbehalten.

## **Was sind Belohnungspunkte und das Belohnungsbuch? - Änderungen beim Belohnungssystem**

Anstelle von *Erz* bekommst du jetzt **Belohnungspunkte** für deinen täglichen Kronenfortschritt. Erfahre *hier* mehr darüber. Der Hauptvorteil ist, dass du diese gemäß deinen Präferenzen im Belohnungsbuch ausgeben kannst. Als wiederkehrender Spieler hast du möglicherweise nicht viel Verwendung für Fetzen, deswegen könntest du sie stattdessen für Knoten mit Meteoritenstaub ausgeben.

Bitte beachte, dass es Registerkarten zum Durchsuchen verschiedener Seiten des Belohnungsbuchs gibt, die sich ganz rechts davon befinden. Neben Ressourcen kannst du über das Belohnungsbuch auch neue kosmetische Gegenstände wie Spielbretter/Anführerkostüme oder Kartenrückseiten freischalten. Einige dieser Artikel werden auch im Laden verkauft.

## **Wie kann ich weitere Belohnungen erhalten?**

Ein neues Aufgabensystem wurde eingeführt. Überprüfe deine Aufgaben mit der Registerkarte "Aufgaben" in der unteren linken Ecke des Hauptmenüs. Sie sollte ziemlich selbsterklärend sein.

## **Spielerisches**

### **Wie erstelle ich ein Deck in Homecoming?**

Die alten Beschränkungen von 4 Gold-, 6 Silber- und 3 Bronze-Kopien gibt es nicht mehr. **Tatsächlich wurden Silberkarten vollständig entfernt und das Bronzelimit auf 2 Kopien pro Karte gesenkt.** Die Anzahl der Goldkarten ist jetzt jedoch unbegrenzt. Die Mindestanzahl an Karten in einem Deck blieb bei 25. Von diesen müssen mindestens 13 Karten *Einheiten* sein.

Stattdessen sind Decks jetzt durch ihre *Vorratskosten* begrenzt. Jedes Deck verfügt über 150 Vorräte sowie die Vorräte, die durch deine Anführerfähigkeit hinzugefügt wurden. Karten, die du hinzufügst, kosten eine bestimmte Anzahl von Vorräten, die in der unteren rechten Ecke

angegeben sind. Anführer selbst sind keine spielbaren Karten mehr, sondern werden als 3D-Modelle neben dem Brett angezeigt, wo du ihre Fähigkeiten aktivieren kannst. Ab Patch 4.0, der Anfang Oktober veröffentlicht wird, werden die Anführer und ihre Fähigkeiten getrennt. Anführer werden nur noch kosmetische Elemente sein, die Anführerfähigkeit wird die verfügbaren Vorräte definieren. Sei also nicht verwirrt, wenn du mitbekommst wie Eredin Bréacc Glas **Krabbspinnen** ins Spiel bringt. *Hier* erfährst du mehr über Vorräte und Anführer.

Übersicht über die alten Scoia'tael-Anführerkarten und ihre jeweiligen neuen Fähigkeitssymbole von *The Voice of Gwent*.

## Das Schlachtfeld sieht komplett anders aus!

Die bedeutendste Änderung neben den oben genannten Anführermodellen ist **das Wegfallen der Belagerungsreihe**. In Homecoming gibt es auch eine **Reihenbegrenzung von 9 Karten pro Reihe**. Wenn du beide Reihen komplett füllst, musst du die in deiner Hand verbleibenden Karten ablegen oder passen.

Jede Fraktion hat jetzt ihr eigenes Standard-Spielbrett. Zusätzlich stehen weitere Spielbretter zum Kauf oder als Belohnung zur Verfügung, die von allen Fraktionen verwendet werden können. In den Spieloptionen kannst du auswählen, ob du dein ausgewähltes Spielbrett ständig sehen möchtest oder das Spielbrett des Spielers, der während des Spiels als Zweiter beginnt.

Spielbretter und die ebenfalls neuen Kartenrückseiten können mit einem Deck im Deckauswahlbildschirm kombiniert werden.

## Was ist mit der roten und blauen Münze passiert?

Das Design der Münze wurde ebenfalls geändert. Die leere Seite stellt die ehemalige blaue Münze dar, welche den Spieler mit dem ersten Zug bestimmt. In diesem Szenario erhältst du beim Spielstart auch die Karte **Taktischer Vorteil**. Es ermöglicht dir, eine verbündete Einheit auf deiner Seite des Bretts um 5 zu *verbessern* und ist als Ausgleich für den Nachteil gedacht, zuerst ziehen zu müssen. Der Monsterkopf ersetzt die frühere rote Münze und bestimmt den Spieler mit dem zweiten Zug.

## Warum sind meine Karten so schwach?

Die Stärke der Karten wurde erheblich verringert, du wirst selten wieder die großen Punktschwankungen und *Tempospiele* des klassischen Gwent sehen. Die Kartenstärke wird jetzt in Punkten pro Vorrat (PPV) bewertet. Erfahre *hier* mehr darüber.

## **Gibt es Änderungen bei den Spielregeln von denen ich wissen sollte?**

Gwent ist auch nach Homecoming der klassischen Version immer noch sehr ähnlich. Die bemerkenswertesten Unterschiede sind die Änderungen der Handgröße, beim Kartenziehen und beim Abwerfen von Karten:

- Du ziehst zwischen jeder Runde 3 Karten.
- Deine Handgröße wurde auf maximal 10 Karten begrenzt. Karten, die du über das Handlimit in jeder Runde vor dem *Abwurf* gezogen hättest, werden in 1 zusätzlichen Abwurf pro überzogener Karte umgewandelt und nicht abgelegt.
- Karten, die du über Karteneffekte ziehst werden abgeworfen, wenn du das Handlimit von 10 Karten überschreitest.
- Vor Runde 1 darfst du 3 Karten abwerfen wenn du anfängst und 2 Karten wenn du als Zweiter Spieler ziehst.
- Vor Runde 2 und Runde 3 darfst du auch 2 Karten abwerfen.

Es gibt auch viele neue Schlüsselwörter, die sich auf die Funktionsweise von Karten auswirken. *Lies mehr darüber im Glossar.*

## **Ich bin ein kompetitiver Spieler. Was ist mit dem Ranglistenmodus und der Saison?**

Informationen zum Ranglistenmodus findest du *hier*. Informationen zur Pro Ladder/Pro Rank findest du *hier*.

Jede Ranglistensaison dauert einen Monat und verfügt über einen saisonalen Spielmodus mit einem anderen Regelsatz und saisonalen Belohnungsbäumen im Belohnungsbuch.

## **Dinge aus dem klassischen Gwent, welche du vermissen könntest:**

### **Tutoren**

Viele Tutoren wurden entfernt; Die wenigen verbleibenden Tutoren haben normalerweise hohe Vorratskosten. Das *Ausdünnen* auf (fast) null Karten ist keine Notwendigkeit mehr wie früher im klassischen Gwent. Stattdessen haben Karten jetzt im Allgemeinen genug *Wert* für sich, sodass Tutoren nicht mehr benötigt werden, um eine Karte spielbar zu machen. Mit dem neuen System beim Kartenziehen und Kartenabwurf kannst du immer noch fast dein gesamtes Deck sehen, sodass es nicht so viele Inkonsistenzen gibt, wie man auf den ersten Blick befürchtet hätte.

## Silberne Spione für den Kartenvorteil

Silberne Spione galten als ungesund für die Spielbalance und wurden daher vollständig entfernt. Es gibt noch einige Karten, die Kartenvorteile gewähren, zum Beispiel **Ciri** (wie aus dem klassischen Gwent bekannt) und **Ciri: Dash**.

## Vorteile

Derzeit gibt es in Gwent Homecoming nur „Gefahren“ oder „Wetter“. Die positiven *Reiheneffekte* wurden mit Ausnahme von Blood Moon aus **Crimson Curse** entfernt.

## Fraktionen

### Das Syndikat - Die 6te Fraktion

Die neue Fraktion, das Syndikat, welche in der Erweiterung *Novigrad* im Juli 2019 eingeführt wurde, gilt mit ihrer einzigartigen *Münzmechanik* als Fraktion für fortgeschrittene Spieler, weshalb sie kein Starterdeck erhalten hat. Du kannst die Karten dieser Fraktion aus speziellen Syndikat-Fässern für 100 Erz pro Fass erhalten oder sie im *Deckersteller* aus Fetzen herstellen. Die Erweiterung umfasst auch Karten mit zwei Fraktionen, die in Syndicate und einer anderen bestimmten Fraktion gespielt werden können, wie das **Wogenmäntel-Schiff** bei Skellige.

### Ich habe damals den Archetyp X gespielt - wo ist er jetzt?

Das klassische *Archetyp*-Konzept wurde mit Homecoming geändert. Jetzt kombinieren Decks normalerweise mehrere *synergetische Kartenpakete* anstelle von nur einem Archetyp.

Einige Karten haben es nicht einmal bis Homecoming geschafft, während andere drastisch überarbeitet wurden. Homecoming fügte auch viele völlig neue Archetypen und Mechaniken hinzu. Wenn du mehr über aktuelle Decks erfahren möchtest, schau dir *Aretuzas Meta Snapshot* an.

Die folgende Liste soll einen Überblick über die berühmt-berüchtigten Archetypen des klassischen Gwent vor Homecoming geben, die du möglicherweise verpasst hast:

## SHUPE

Mach dir keine Sorgen, dein Lieblingstroll ist mit **Shupes Freier Tag** immer noch mit der gleichen Einschränkung beim Deckbau erhältlich und Shupe-Decks werden immer noch ziemlich häufig gespielt.

## MONSTER VERZEHREN/TODESWUNSCH

Der Archetyp existiert immer noch, aber es geht nicht mehr darum, **Nekker** mit dem **Nekker Krieger** zu duplizieren und in die nächste Runde *übernehmbare* Punkte aufzubauen. Stattdessen werden *Todeswunsch*-Einheiten direkt auf dem Spielbrett oder auf dem Friedhof mit beispielsweise **Barbegazi** bzw. **Ghuls** verzehrt. Dort findest du auch einige alte Bekannte wie **Mourntart**. Der Spielstil des Todeswunsch-Archetyps in Gwent Homecoming hat sich nicht wesentlich von dem geändert, was du gewohnt warst.

## SPIONE NILFGAARDS

Während dieser Spielstil noch existiert (der Effekt von **Joachim de Wett** ist immer noch vergleichbar), hat sich die Spielweise drastisch geändert, hauptsächlich aufgrund des Mangels an Bronzetutoren, was die altbewährte Verkettung von Abgesandten unmöglich macht. Mit der neu eingeführten Reihenbegrenzung wäre es auch zu ungerecht, das gesamte Spielbrett deines Gegners mit deinen Spionen zu blockieren.

## NILFGAARDER ALCHEMIE

Der **Vipern-Hexer** und die **Salbe** haben jetzt völlig unterschiedliche Effekte. Der Archetyp ist nicht länger vorhanden.

## NILFGAARD ENTHÜLLEN/HANDVERBESSERUNG

Während es im Spiel noch *Enthüllen*-Karten wie **Triss Merigold** oder **Späher** gibt, werden Karten jetzt aus dem Deck aufgedeckt und nicht mehr in den Händen der Spieler. Mit dem Entfernen einiger Bronzekarten mit *Enthüllen* wird der Archetyp nicht mehr unterstützt und ist derzeit selbst als Kartenpaket nicht mehr vorhanden.

## NILFGAARDER SOLDATEN

Der Soldatenschwarm ist immer noch Teil des Spiels. Einige Kartennamen haben sich möglicherweise geändert, aber die Strategie bleibt bestehen. Bemerkenswerte *Schwarmkarten* in Homecoming sind zum Beispiel **Vreemde**, **Daerlan-Soldaten** und - genau wie beim klassischen Gwent - die **Sklaveninfanterie**.

## NÖRDLICHE KÖNIGREICHE RÜSTUNG

Mit der bevorstehenden Erweiterung *Iron Judgement* wird Rüstung wieder zum Spiel zurückkehren. Mit *Schilden*, die wie der Quen-Effekt im klassischen Gwent funktionieren, ist jedoch noch ein anderes Konzept zum Schutz deiner Einheiten verfügbar. Einige Karteneffekte sind der ehemaligen Rüstungsmechanik sehr ähnlich: die **Kaedweni-Kavallerie** ist vergleichbar mit der alten Redanischen Elite, und **König Roegner** funktioniert ähnlich wie **Vincent Meis** in der Beta, welcher jetzt einen anderen Effekt hat.

## NÖRDLICHE KÖNIGREICHE MASCHINEN

Während sie in Homecoming nie wirklich fehlten, hat der 3.1-Patch vom August 2019 das Schlüsselwort *Crew* und mehrere Ergänzungen zum Maschinen-Archetyp eingeführt, wodurch alles wieder der klassischen Version von Gwent ähnlicher wurde.

## SCOIA'TAEL ABWURF/AUSTAUSCH

Austausch ist kein Schlüsselwort mehr und daher ist der Archetyp nicht mehr verfügbar.

## SCOIA'TAEL HANDVERBESSERUNG

Die Verbesserung von Karten auf der Hand ist eine der wenigen Übertragungsmechaniken, die noch im Spiel sind. Beispielsweise hat **Sheldon Skaggs** jetzt den alten Effekt vom Schwertmeister. **Beleben** ist die Grundvoraussetzung des Archetyps Handverbesserung. Das Handverbesserungs-Paket bestehend aus Sheldon, **Ithlinne Aegli** und dem **Zwergenaufwiegler** wird jedoch auch in anderen ST-Decks verwendet.

## SCOIA'TAEL ZAUBER

Obwohl es immer noch Karten wie **Avallac'h: Weiser** und **Harald Gord** für einen Spella'tael-Archetyp gibt, wird dies nicht als ausreichend angesehen, um ein wettbewerbsfähiges Deck darum herum aufzubauen, und ist daher nur ein Schatten seines früheren Selbst.

## SKELLIGE ZWEIHÄNDER/AXTKÄMPFER

Obwohl nicht genau gleich, sind Karten mit ähnlichen Effekten immer noch verfügbar: Der **Svalblod Priester** und der **Heymaey Beschützer** ähneln Karten, die in der Beta für den Großschwert-Archetyp verwendet werden. Der **An-Craite-Zweihänder** besitzt jetzt den ehemaligen Effekt der Axtkämpfer.

## SKELLIGE VETERANEN

Dieser Archetyp existiert nicht mehr, da die Stärkungsmechanik aus dem Spiel entfernt wurde.

## Abschliessende Worte

Trotz aller Änderungen ist es immer noch Gwent - das Kartenspiel zu The Witcher. Es könnte eine gute Idee sein, deine Erfahrung von vorne zu beginnen und Gwent Homecoming die Möglichkeit zu geben, dich zu beeindrucken und zu überraschen, wie es damals geschehen ist, als du deine ersten Karten am Tavernentisch abgelegt hast. Vielleicht betrachtest du dich in den ersten Stunden als neuen Spieler, aber während du spielst, wirst du immer mehr aus der vergangenen Zeit wiedererkennen und wie es sich verändert hat, bis auch du wieder Zuhause bist.

Willkommen zurück, Gwenches und Gwentlemen.