

GEORGE R. R. MARTIN'S
A GAME OF THRONES™
THE BOARD GAME

RULES OF PLAY



GEORGE R. R. MARTIN'S A GAME OF THRONES™ THE BOARD GAME

“A Vastrón jog szerint az enyém. Aki ezt tagadja, az az ellenségem.” - Stannis Baratheon

“Az egész birodalom tagadja, bátyám. Az öregek tagadják a halál-hörgésükkel, a még meg nem született gyermekek pedig tagadják az anyjuk méhében. Tagadják Dorne-ban, és tagadják a Falon. Senki sem akar téged királynak... Lehet, hogy a te trónigényed megalapozottabb, mégis nekem van a nagyobb hadseregem.” - Renly Baratheon

“Ha a hatalmasok játszmáját játszod, győzöl vagy meghalsz.” - Cersei Lannister



Bevezető

A játékot három-hat játékos játszhatja, és lehetőséget ad arra, hogy a játékosok megmerítkezzenek G. R. R. Martin világában (*A Jég és Tűz dala*). Minden játékos Westeros egyik nagy nemesi házát irányítja: okos tervekkel, ravasz hadi taktikával, ügyes diplomáciával küzd a városok, várak és tartományok feletti uralomért, hogy végül elnyerje a legnagyobb jutalmat, a királyságot, a Vastrónt.

A játék célja

Az a játékos győz, aki a 10. forduló végén a legtöbb várat és várost birtokolja. Azonban már előbb megnyeri a játékot az a játékos, aki egyidejűleg hét várat és várost birtokol.

Játékoszám

A játékot 3-6 játékos játszhatja. 3-5 játékos esetén először olvassátok el a normál játékszabályt, majd kövessétek a 28. oldalon leírtakat, ahol arról van szó, hogyan kell játszani, ha hatnál kevesebben vagytok.

Tartozékok

- szabálykönyv
- térkép (játéktábla)
- 138 színes katonai egység
 - 60 gyalogos (házanként 10)
 - 30 lovag (házanként 5)
 - 36 hajó (házanként 6)
 - 12 ostromgép (házanként 2)
- 81 nagy kártya
 - 42 házkártya (házanként 7)
 - 30 Westeroskártya
 - 9 vadkártya
- 24 kis csatakártya
- 2 áttekintőlapp
- 6 paraván (minden háznak egy)
- 266 jelző
 - 90 parancsjelző (házanként 15)
 - 120 hatalomjelző (házanként 20)
 - 18 befolyásjelző (házanként 3)
 - 6 utánpótlásjelző (házanként 1)
 - 14 semlegesítő-jelző
 - 6 győzelemjelző (házanként 1)
 - 6 helyőrségjelző (házanként 1)
 - a Vastrón jelzője
 - a valyriai acélkard jelzője
 - a hírvívő holló jelzője
 - fordulójelző
 - a vadak erejének jelzője
 - a befolyási területek táblája

A tartozékok áttekintése

Az alábbiakban röviden áttekintjük a játék tartozékait.

A játéktábla

Westeros kontinense látható rajta, valamint a játék legfontosabb táblázatai, sávjai.



A paravánok

Egyrészt ezek mögé rejthetik a játékosok parancsjeleiket, másrészt megtalálják rajtuk a legfontosabb szabályok rövid összefoglalását.



A műanyag egységek

Gyalogosok, lovagok, hajók és ostromgépek, a házak katonai erejét jelképezik.



A parancsjelek

A játékosok ezek révén adják ki parancsaikat a játéktáblán lévő egységeiknek.



A hatalomjelek

A nagy házak politikai és gazdasági befolyását jelképezik Westeros kisebb nemesi és a köznép körében. A játékosok ezekkel licitálnak, illetve ezekkel szilárdítják meg uralmukat.



A befolyásjelek

A házak pozícióját jelölik a három befolyási területen.



Az utánpótlásjelek

Az utánpótlási táblázaton elhelyezve megmutatják, hogy a házak mennyi és mekkora sereget tudnak felállítani.



A győzelemjelek

A győzelmi sávon elhelyezve megmutatják, milyen közel vannak az egyes házak a győzelemhez.



Az áttekintőlapok

Rövid áttekintést nyújtanak a legfontosabb szabályokról, a kártyák és jelek hatásairól.



A semleges erők jelzői

Olyan független területek fegyveres erejét jelképezik, akik nem hajlandók önként meghódolni a játékosoknak, csak fegyverekkel lehet leverni őket.



A helyőrségjelek

A házak központjából szolgáló erősség állandó védőserege.



A hatalom jelképei

A három befolyási terület mindegyikéhez tartozik egy ilyen jelkép, és annál van, aki a legelől van az adott befolyási területen. A hatalom jelképei: a Vastrón, a valyriai acélkard (hűbéreseket) és a hírvívó holló (a királyi udvar). Ezek különleges képességekkel ruházzák fel aktuális birtokosukat.



A fordulójelző

Ennek a révén kell számon tartani, hány forduló telt már el eddig.



A házkártyák

A regényciklus fontos szereplői találhatók e kártyákon - ők vezetik a csatákba a házak csapatait.



A Westeroskártyák

Minden forduló elején különféle események történnek Westeroson, ezeket e kártyák jelképezik.



A csatakártyák

A játék egyik opcionális modulja. Használatukkal a csaták kockázatosabbak és kiszámíthatatlanabbak lesznek.



A vadkártyák és a vadak jelzője

A jelző a Westerosra fenekedő vadak erejének számát tartására szolgál, a kártyák pedig a vadak támadásának levezénylésére.



A befolyási területek táblája

Három és négy játékos esetén a játéktábla befolyási területeit kell lefedni vele, hogy a játék kiegyensúlyozottabb legyen.



Előkészületek

A játék megkezdése előtt az alábbiakat kell végrehajtani:

1) A játéktábla: A játéktáblát ki kell hajtogatni és ki kell rakni egy kellően nagy asztal közepére.

2) A vadkártyák és a vadak jelzője: A vadkártyákat meg kell keverni és le kell rakni képpel lefelé húzópakliként a játéktábla felső részén kialakított helyre. A vadak jelzőjét a vadsáv 2-es mezőjére kell rakni (a vadsáv a (amely vadak erejét mutatja meg).

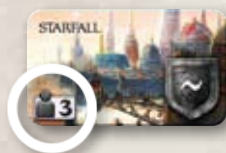
3) Westerospaklik: A Westeroskártyákat a hátlapjukon látható római számok (I, II és III) szerint szét kell válogatni, a paklikat külön megkeverni, majd képpel lefelé lerakni a játéktábla mellé.

4) A semleges erők: Először a jelzők közül ki kell válogatni azokat, amelyek az adott játékosszámhoz tartoznak, majd ezeket fel kell rakni a játéktábla megfelelő tartományaira.

Például három játékos esetén csak azokra a jelzőkre van szükség, amelyek bal alsó sarkában a 3-as ikon látható.



csak 4 vagy 5
játékos esetén



csak 3 játékos
esetén

Ezek a jelzők mind kétoldalasak. Az egyik oldalukra csak akkor van szükség, ha a játékosok száma három; a másikra a megjelölt játékosámnál. A megfelelő jelzők felrakása után a megmaradt jelzőket vissza kell rakni a dobozba.

Négy, öt, illetve hat játékos esetén nincs szükség az összes semleges erőre. A 28. oldalon található egy-egy lista arról, hogy mely jelzőkre van szükség adott játékoszámnál.

5) A fordulójelző: A fordulójelzőt a fordulásáv 1. mezőjére kell rakni.

6) A játszó házak: A játékosok kiválasztják, hogy a házak (Stark, Lannister, Baratheon, Greyjoy, Tyrell, Martell) közül melyikkel játszanak. Hatnál kevesebb játékos esetén bizonyos házak nem választhatók (l. a 28. oldalon). Úgy is lehet, hogy a játékosok véletlen segítségével döntenek el, mely házakat irányítják (a választhatók közül).

7) A házak tartozékai: Minden játékos megkapja saját házának tartozékait. Ezek: a paravánja, a 7 házkártyája, a 15 parancsjelzője, az utánpótlásjelzője, a 3 befolyásjelzője, a győzelemjelzője, a helyőrségjelzője és az összes műanyag egysége - hatalomjelzőket viszont egyelőre nem kapnak a játékosok.

8) A befolyás-, utánpótlás- és győzelemjelzők elhelyezése: A játékosok a paravánjukon írottak szerint elhelyezik a játéktábla megfelelő sávjain és táblázatain befolyás-, utánpótlás- és győzelemjelzőiket. A befolyási területeken egy mezőn csak egy jelző lehet, az utánpótlási táblázaton és a győzelmi sávon több is.

Hatnál kevesebb játékos esetén a befolyási területen az üresen maradt mezőktől jobbra lévő jelzőket balra (az 1-es pozíciók felé) kell csúsztatni - vagyis hatnál kevesebb játékos esetén a legértéktelembb mezők üresen maradnak. *A következő oldalon található ábrán jól látható, hogyan kell négy játékos esetén elhelyezni a befolyásjelzőket a befolyási területeken.*

Az a ház, amelyik egy befolyási terület 1-es pozícióját birtokolja, megkapja a befolyási terület mellett látható hatalmi jelképet (a Vastrónt, a valyriai acélkardot, illetve a hírvívó hollót).

9) Az egységek felrakása: A játékosok a paravánjukon írottak szerint elhelyezik a játéktáblán kezdőegységeiket.

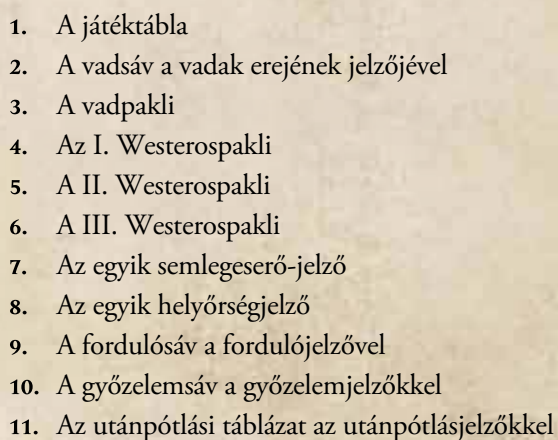
10) A helyőrségjelzők felrakása: Minden játékos lerakja saját háza főtartományára helyőrségjelzőjét (a tartomány neve a jelzőről is leolvasható).

11) Hatalomjelzők begyűjtése: A házak hatalomjelzőit közös készletbe kell készíteni a játéktábla mellé. **Ennek a neve: hatalomkészlet.** Ezután minden játékos elveszi házának 5 hatalomjelzőjét a hatalomkészletből.

Kezdődhet a játék!

Tartozéklimit

Limitált, hogy a háznak mennyi egységük, jelzőjük, kártyájuk van. Ha valaki már az összes adott típusú tartozékát játékba hozta, továbbiak játékba hozására már nincs lehetősége. A csatákban megsemmisült (vagy a térképről más okokból levett) egységek toborzás útján újra játékba hozhatók.



- 5

Aparván



Minden játékos megkapja házának paravánját. Egyrészt a paraván hátoldalán fontos információkat - így például az előkészületek rá vonatkozó szabályait - olvashatja, másrészt paravánja mögött nyugodtan kitervelheti parancsjelzői felhasználását.

1. A parancsjelzők rövid áttekintése
2. Előkészületi információk: a kezdőegységek száma
3. Előkészületi információk: utánpótlás, befolyási területek
4. A kezdőegységek elhelyezési módja (képpel illusztrálva)

Westeros legfontosabb házai

A tűz és jég dala idején, amikor a játék csatái zajlanak, az alábbiak a legfontosabb, a Westeros feletti hatalomért pástra szálló nagy nemesi házak.



A Stark ház "Közeleg a tél."

Észak urai, akik számára a becsület mindennél fontosabb, és akik csak vonakodva vesznek részt a trónok játszmájában.



A Greyjoy ház "Mi nem vetünk."

A nyugati szigetek urai, tengerészek és kalózok leszármazottai. Még nyalogatják az utolsó lázadásuk során szerzett sebeiket, de hosszúhajóikkal újra a nyugati part településeire törnek.



A Lannister ház "Halld üvöltésem!"

Ambíciós ház, akiket gazdag aranybányáik és hírhedt ravaszságuk veszélyes ellenséggé tesz mindenki számára. Az elhunyt király gyermekeinek gyámjai.



A Martell ház "Meg nem hajol, meg nem rogy, meg nem török."

A forró déli vidék, a Napföld, a sivatag urai. Ereikben vad rhyon-i vér folyik; nem felejtene és nem bocsátanak meg.



A Tyrell ház "Erőssé nővünk."

Habár úgy tartják, termékeny és dús földjeiken dobog a westerosi lovagság szíve, a Tyrelllek még sosem ültek a Vastrónon - ám úgy érzik, ezen épp ideje változtatni.



A Baratheon ház "Miénk a harag."

Az elhunyt király, Robert Baratheon rokonsága, Viharvég és Sárkánykő urai; az övék a legerősebb jogcím a Vastrónra.

Fontos kifejezések

A szabályban mindenhol az alábbi kifejezéseket használjuk.

Egység: Műanyag gyalogos, lovas, hajó vagy ostromgép. A többi tartozék (így például a semleges erők jelzői, a helyőrségek, a hatalomjelzők, stb.) **nem** számít egységnek.

Tartomány: Westeros egy darabja, fehér és vörös határokkal elválasztva a többi tartománytól. A tartomány lehet **tengerrész** (vörös határvonalak) vagy **szárazföldi tartomány** (fehér határvonalak).

Főtartomány: Tartomány, amelyre rá van nyomtatva egy ház címere. *Például Deres a Starkok főtartománya.*

Játéksorrend: A játéksorrendet mindig a Vastrón befolyási területén elfoglalt pozíció szabja meg. A legelől (az 1-es pozícióban lévő) ház cselekszik először, utána a 2-es pozícióban lévő, és így tovább.

Ház/játékos: A szabályban mindkettő megtalálható, amikor egy játékosról, illetve az általa irányított házról esik szó.

Saját: Olyan tartozék vagy tartomány, amely az adott játékoshoz tartozik, amelyet ő ural.

Ellenség, ellenséges: A játékosársak, az ő tartozékaik, az általuk uralt tartományok.

Sereg: Hadseregéről akkor beszélünk, ha egy tartományban egy játékosnak két vagy több egysége van. A magányos egység nem számít hadseregnek (és így nem kell törődni az utánpótlásával - l. a 8. oldalon).

Saját készlet: A hatalomkészletből a játékosok hatalomjelzőket szerezhetnek, és azokat maguk előtt, saját készletükben tartják, hogy utóbb majd azokkal licitáljanak vagy más célokra használják. *Például az előkészületek során minden ház 5 hatalomjelzőt kap a hatalomkészletből, így minden ház 5 hatalomjelzővel kezd saját készletében.*

Hatalomjelző begyűjtése és eldobása: Amikor egy játékos hatalomjelzőt vagy -jelzőket kap, azt vagy azokat a hatalomkészletből veszi el, saját készletébe rakva. Csak a saját címerével ellátott jelzőket vehet el. Amikor hatalomjelzőt kell eldobnia vagy beadnia, azt saját készletéből visszarakja a hatalomkészletbe. Mivel a játékosnál csak saját címeres hatalomjelző lehet, felhasználni is csak ilyeneket használhat fel.

Megsemmisül: Amikor egy egység megsemmisül, le kell venni a játéktábláról. A megsemmisült egység visszakerül tulajdonosa elé, aki azt utóbb újra játékba hozhatja toborzással.

Csatatér: Az a tartomány, ahol éppen zajlik a csata.

A FORDULÓ

A teljes játék 10 fordulóból áll, minden forduló pedig három szakaszból.

1. A Westeros-szakasz (az első fordulóban elmarad): Fel kell csapni mindhárom Westerospakli legfelső lapját, és azokat sorban (I., II., III.) végre kell hajtani. A Westeroskártyák fontos eseményeket, folyamatokat jelképeznek.

2. A tervezési szakasz: A játékosok egyidejűleg cselekszenek, mind képpel lefelé lerakják parancsjelzőiket azokra a tartományokra, ahol van legalább egy egységük.

3. Az akciószakasz: A tervezési szakaszban lerakott parancsjelzőket kell most végrehajtani. Ez a leghosszabb szakasz, a játékosok főként ekkor cselekszenek.

Az akciószakasz után új forduló kezdődik, méghozzá a Westeros-szakasszal.

Ha a **játék folyamán bármikor** előáll az a helyzet, hogy egy játékos hét olyan tartományt ural, ahol van város vagy vár, megnyerte a játékot. Egyébként a játék a 10. forduló után ér csak véget; ilyenkor az győz, aki a legtöbb olyan tartományt uralja, ahol van város vagy vár (*l. a 16. oldalon*).

A Westeros-szakasz

E szakaszban a játékosok felcsapnak három Westeroskártyát - minden pakliból egyet - és végre is hajtják azokat.

Fontos: Az 1. fordulóban ez a szakasz elmarad, az előkészületek után a játék rögtön a tervezési szakasszal kezdődik.

A Westeros-szakasz az alábbi lépésekből áll:

1. A fordulójelző mozgatása: A fordulójelzőt át kell rakni a fordulószám következő mezőjére.

Ha a fordulójelző már a 10. mezőn volt, nincs hová továbbhelyezni. Ilyenkor a játék véget ér, és meg kell nézni, ki győzött (*l. a 16. oldalon*).

2. Westeroskártyák felcsapása: Fel kell csapni mindhárom Westerospakli legfelső lapját.

3. A vadjelző mozgatása: Meg kell nézni, hogy a felcsapott Westeroskártyákon hány vadikon látható (ha egyáltalán), és a vadjelzőt ennyi mezővel kell mozgatni a vadsávon. Ha a jelző a 12-es mezőre kerül, a további vadikonok már nem számítanak, viszont a vadak azonnal támadásba lendülnek és lerohanják a birodalmat (*l. a 22. oldalon*).



A Westeroskártyák

Három Westerospakli van, ezeket római számok (I, II, III) jelölik. A kártyák felcsapásánál és végrehajtásánál mindig ezt a sorrendet kell követni: először az I., aztán a II., végül a III. pakli, illetve kártya.

1. A kártya neve és illusztrációja

2. A pakli száma: A kártya elő- és hátlapján egyaránt megtalálható, hogy melyik pakliba tartozik.

3. Kártyaszöveg: A kártya hatása itt olvasható.

4. Vadikon: Egyes kártyák jobb felső sarkában látható egy vadikon. A Westeros-szakasz harmadik lépése során annyi mezőt kell mozgatni a vadsávon a vadjelzőt, ahány vadikon van összesen a felcsapott három Westeroskártyán.



4. A felcsapott kártyák végrehajtása: A játékosok sorban (először az I., aztán a II., végül a III. kártyát) végrehajtják a felcsapott Westeroskártyák hatásait.

Ehhez először felolvassák a kártya szövegét, majd végrehajtják azt. A legtöbb kártya szövege egyszerű, a hatás könnyen végrehajtható; néhány esetben azonban bonyolultabb cselekedetekre kerül sor. A következő oldalakon ezeket fejtjük ki részletesen.

Utánpótlás (Westeroskártya)



A hadseregek hatalmas mennyiségű utánpótlást igényelnek élelmiszerből, vízből, acélból, lovakból, ruházatból és minden másból. Elegendő utánpótlás nélkül a seregek ereje megroppan, a katonák szétszélednek.

Az Utánpótlás Westeroskártya végrehajtásakor a házak játéksorrendben megszámlálják, hány utánpótlásikon található az általuk birtokolt tartományokban, és utánpótlásjelzőjüket eszerint helyezik el az utánpótlási táblázaton.



utánpótlásikon

Az utánpótlási táblázat minden oszlopában zászlók találhatók, rajtuk számokkal. Ahány zászló van az oszlopban, legfeljebb annyi sereg lehet a háznak; a zászlókon lévő számok pedig azt mutatják meg, hogy a seregeket legfeljebb hány egység alkothatja.

Ha például egy háznak 3-as az utánpótlása, négy sereg lehet; ezek közül egyben három egysége is lehet, a többiben csak kettő-kettő.

Emlékeztetőül: A sereg az, amikor egy szárazföldi vagy tengeri tartományon kettő vagy több saját egység állomásozik. Ha egy tartományon csak egy egység van, az nem számít seregnek, és nem is kell ellátni utánpótlással.



Ahogy az a fenti képen látható, a Starkoknak 2-es az utánpótlása, így három seregük lehet, kettőben legfeljebb két, egyben legfeljebb három egységgel. Mind a Lannistereknek, mind a Baratheonoknak jobb az utánpótlása, így több és erősebb seregeket tudnak kiállítani.

Miután egy játékos megszámlolta utánpótlásikonjait és (ha szükséges) áthelyezte utánpótlásjelzőjét, meg kell néznie, hogy nincs-e túl sok vagy túl nagy serege. Ha seregei száma, mérete meghaladja utánpótlási limitjét, **azonnal le kell vennie annyi egységet a játéktábláról**, hogy megmaradt seregei számban és méretben megfeleljenek utánpótlási limitjének - vagyis képes legyen ellátni azokat.

Az utánpótlásra vonatkozó további szabályok

- ☞ Egy játékosnak lehet kevesebb serege, valamint azok lehetnek kisebbek, mint amit utánpótláslimitje megenged.
- ☞ Habár a lovagok és az ostromgépek erősebbek, mint a gyalogosok vagy a hajók, attól még utánpótlás szempontjából mind ugyanúgy egy egységnek számítanak.

Példa az utánpótlásra

A Greyjoy csak az előbb vette el a Lannistertől Zúgót és Tengerszemet (mindkét tartományban található egy utánpótlásikon). A mostani Westeros-szakaszban egy utánpótláskártya lett felcsapva. A fenti tartományok elvesztése következtében a Lannisterek utánpótlása 5-ről 3-ra csökkent.

A lap felcsapása előtt a Lannistereknek négy seregük volt, benük 4, 3, 2 és 2 egységgel.

A Lannisterek ezenfelül hét tartományban van egy-egy egysége, azonban ezek nem számítanak seregeknek, így az utánpótlásnál nem kell velük foglalkozni.

Mivel a Lannister utánpótlása 3-ra csökkent, képtelen ekkora seregeket ellátni. Ahogy az az utánpótlási táblázatról leolvasható, a 3-as utánpótlás négy sereget enged, 3, 2, 2 és 2 egységgel. Hogy utánpótláslimitén belül legyen, a Lannister elveszi egy-egy gyalogását az Ikrekéről és Harrenhalról.



☞ Habár a játékosok a játék során "birtokba vehetnek" és "elvezíthetnek" utánpótlásikonokat, a seregek számát és méretét **csak akkor** kell ellenőrizni, amikor erre a játék külön utasít (ez szinte kizárólag a kártya végrehajtásakor történik).

☞ Ugyanakkor egy játékos **sosem** hajthat végre olyan akciót, aminek következtében meghaladná azt az utánpótláslimitet, amit az utánpótlási táblázaton jelzője által elfoglalt pozíció (és nem a ténylegesen birtokolt utánpótlásjelzők!) megszab számára - legyen bár az toborzás, menetelés, visszavonulás, stb.

Toborzás (Westeroskártya)



E kártya azokat az erőfeszítéseket jelképezi, amelyek során a nagy házak fegyverbe szólítják hűbéreseiket, új katonákat képeznek ki, új hajókat bocsátanak vízre és új ostromgépeket ácsolnak.

A kártya végrehajtásakor a házak a játéksorrend szerint követve egymást új egységeket toboroznak **azokban a tartományokban, ahol vár vagy város van**. Minden vár és város toborzási pontot, pontokat biztosít, amiket csak az adott tartományban lehet toborzásra elkölteni.



Vár: Minden vár 2 toborzási pontot jelent.



Város: Minden város 1 toborzási pontot jelent.

Az egyes egységek toborzási költsége pedig:



Gyalogos: 1 toborzási pontba kerül.



Lovag: 2 toborzási pontba kerül (vagy 1 toborzási pontba gyalogos előléptetésénél).



Hajó: 1 toborzási pontba kerül.



Ostromgép: 2 toborzási pontba kerül (vagy 1 toborzási pontba gyalogos előléptetésénél).

A játékos a toborzott egységet saját készletéből **arra a tartományára rakja, ahol az a vár vagy város van, ami az adott toborzási pontot, pontokat biztosította**.

Ha a toborzási tartományban van gyalogos, az előléptethető lovaggá vagy ostromgéppé (azaz kicserélhető arra) 1 toborzási pontért.

A játékosok a toborzás során nem hozhatnak létre olyan seregeket, amelyek meghaladják utánpótlási lehetőségeiket! Ha egy városhoz vagy várhoz lerakott egység miatt nagyobb vagy több hadseregbe tennének szert, mint amennyit utánpótlással ellátni képesek, **nem toborozhatják be az adott egységet**.

Ha egy játékos egy város vagy városos tartományban nem tud vagy nem akar toborozni, az ottani "felesleges" toborzási pontot, pontokat elveszíti - nem használhatja fel sem később, sem másutt.

Példa a toborzásra



A Westeros-szakaszban toborzáskártya lett felcsapva. A játéksorrendben legelől a Lannister van, akinek 3-as az utánpótlása. Ő végrehajtja a toborzást az alábbiak szerint:

1. Lannister-rév 2 toborzási pontot biztosít; az egyikből lerak oda egy második gyalogost, a másikból pedig egy hajót az Arany-szorosra.
2. Harrenhal 1 toborzási pontot biztosít, amiből az egyik ottani gyalogost előlépteti lovaggá (így az ottani sereg mérete nem változik).
3. Mivel már így is három lovagból álló serege van Zúgón, az egyik ottani toborzási pontból lerak egy második hajót az Arany-szorosra (hiszen az szomszédos Zúgóval), így ott két hajóból álló sereg jön létre. Utánpótlási limitje miatt Zúgó másik toborzási pontját nem tudja elkölteni.
4. Kőszentélyt is a Lannister birtokolja, de ott nincs se város, se vár, így ott nem tud toborozni.

Egy játékos teljesen befejezi összes toborzását, csak azután következik a játéksorrendben öt követő játékos.

Toborzás és hajók

Hajók toborzása is csak a város, városos tartományokban lehetséges, de ezeket a hajókat vagy a toborzási tartomány kikötőjébe, vagy a toborzási tartománnyal szomszédos tengerrészekre kell lerakni (*l. még a 25. oldalon*).

Nem rakható le hajó olyan tengerrészre, amelyen van legalább egy ellenséges hajó. Ha egy város, városos tartományban nincs kikötő, és a szomszédságában sincs megfelelő tengerrész, ott nem toborozható hajó.

Ha egy tengerrészen két vagy több hajó van, azok egy sereget alkotnak, így meg kell felelniük az adott ház utánpótláslimitjének. (Pontosabb lenne ezt a sereget *flottának* nevezni, azonban a *sereg* fontos kifejezés, így mindenütt ezt használjuk, a biztonság és az egyértelműség miatt.)

Kikötőkbe és tengerrészekre csakis hajók toborozhatók, gyalogosok, lovagok és ostromgépek nem.

Királyok csatája (Westeroskártya)



Az Elsők érkezésétől az Andalok uralkodásáig, a Targaryenek tűzzel és vérral történő hódításától Robert Baratheon lázadásáig Weseros kontinensének történelmét háborúk alakították. A trónok játékát mégsem mindig a csatatereken játsszák - a Vastrónra vágyakozók közül megannyian buktak el az intrikák, az árulások, az orgyilkosság miatt, vagy csak a kisebb házak támogatásának hiányában. Ha egy ház a trónra veti tekintetét, számos kereket kell megolajoznia, míg végül célba ér.

A Királyok csatája az intrikát, a cselszövést, a rejtett és titkos háborúkat próbálja szimulálni.

A kártya végrehajtásakor először is le kell venni a befolyási területekről az összes befolyásjelzőt. Ezután a játékosok újraosztják a befolyási területek pozícióit - méghozzá licitálással. Egyszerre mindig csak egy terület pozícióira lehet licitálni. A befolyási területek meghatározott sorrendben követik egymást: először a Vastrón, másodjára a hűbéreseket, végül a királyi udvar pozíciói következnek licitre.

A licitálás szabályai

Mindhárom befolyási terület pozícióira az alábbi módszerrel kell licitálni. Még az első licitálás előtt a játékosok a többiek elől paravánjuk mögé rejtik felhasználható hatalomjelzőiket, majd ezek közül tetszőleges mennyiséget jobbjukba készítenek. Ezek után öklükbe szorított kezüket kinyújtják maguk előtt. Amikor már minden játékos készen áll, öklüket egyszerre kinyitva felfedik licitjukat.

A legmagasabb licitet kínáló játékos jelzőjét az adott befolyási terület 1. pozíciójára helyezi. A 2. pozícióra a második legnagyobb licitet vállaló játékos jelzője kerül, a harmadik legnagyobb licit tulajdonosáé lesz a 3. pozíció, és így tovább.

Ha két vagy több játékos ugyanannyival licitál, az a játékos osztja el közöttük a pozíciókat, aki a Vastrónt birtokolja. Ő azon pozíciókra, amelyekre ugyanannyi hatalomjelzővel licitáltak, tetszése szerint rakhatja le az egyenlő licitben érintett házak jelzőit. (Természetesen nem reheti le egy ház jelzőjét úgy, hogy az rosszabb pozícióba kerüljön bármely olyan háznál, amelyik nála kevesebbet licitált.)

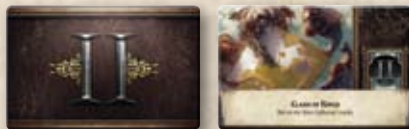
Az összes licitre felhasznált hatalomjelzőt vissza kell tenni a közös készletbe – függetlenül attól, mely pozíciókat szereztek meg licitjeikkel a játékosok.

Miután az összes játékos jelzője felkerült az adott befolyási terület mezőire, az 1. pozíció birtokosa megkapja a befolyási területhez tartozó hatalmi jelképet (a Vastrónt, a valyriai acélkardot vagy a hírvívó hollót - *l. bővebben a 11. oldalon*). Ezután a következő befolyási területre kell licitálni.

A harmadik licitálást és a hírvívó holló kiosztását követően a Királyok csatájának végrehajtása befejeződött. A játékosok megmaradt hatalomjelzőiket paravánjuk mögül visszarakják paravánjuk elé.

Példa a licitálásra

Öten játszanak, és a Westeros-szakaszban Királyok csatája lett felcsapva. A Vastrón befolyási területéért már meg is történt a licitálás, a Vastrón jelenleg a Greyjoy kezében van.



Most a hűbéreseket befolyási területéért kell licitálni. A játékosok hatalomjelzőiket paravánjuk mögé rejtik, majd azok egy részét öklükbe. A játékosok egyszerre fedik fel licitjukat, ami:

- **Lannister:** 4 hatalomjelző
- **Baratheon:** 3 hatalomjelző
- **Stark:** 3 hatalomjelző
- **Tyrell:** 2 hatalomjelző
- **Greyjoy:** 0 hatalomjelző

A Lannister szerezte meg a hűbéreseket befolyási területén az első pozíciót, ő rakja le oda befolyásjelzőjét.

A második pozíciónál holtverseny alakult ki a Baratheon és a Stark között. A Greyjoy (akinek jelenleg ott van a Vastrón) úgy dönt, hogy a Baratheonok befolyásjelzője kerül a második, a Starkoké a harmadik pozícióra.

A negyedik pozíció a Tyrellé lett, a Greyjoyé pedig az ötödik. Mivel csak öten játszanak, az utolsó, hatodik pozíció üresen marad.

Ezután egyrészt a Lannister megkapja a valyriai acélkardot - hiszen ő van a hűbéreseket első pozíciójában -, másrészt a licitre felajánlott hatalomjelzőket mindenki berakja a hatalomkészletbe. Ezután következik a harmadik licitálás, most a királyi udvar pozícióiért és a hírvívó holló birtoklásáért.



A befolyási területek és a hatalom jelképei

A játéktáblán három befolyási terület található: a Vastróné, a hűbéreseké és a királyi udvaré. Aki egy befolyási terület legelső pozícióját birtokolja, megkapja a hatalom egyik jelképét: magát a Vastrónt, a valyriai acélkardot, illetve a hírvívő hollót.

A Vastrón befolyási területe

A befolyásjelzőknek a Vastrón befolyási területén elfoglalt sorrendje határozza meg a játéksorrendet. Amikor valamit játéksorrendben kell végrehajtani, először mindig az a játékos kerül sorra, aki az 1. pozíció, utána az, aki a 2. pozíció, és így tovább.

Emellett az a játékos, aki a Vastrón befolyási területén az 1. pozíciót birtokolja, a hatalom jelképei közül megkapja a Vastrónt. Ez jelzi azt, hogy az összes ház közül az ő trónigényük a legerősebb.

A Vastrón

Akinél a Vastrón van, a csatákat leszámítva (aminél a hűbéresek befolyási területe számít) az dönt minden döntetlennél, ő mondja meg, ki a győztes, vagy hogy ki van előrébb és ki van hátrébb. Ez a leggyakrabban pont a befolyási területek pozícióira történő licitáláskor történik.



a Vastrón jelzője

Fontos: A Vastrón csak azután vált tulajdonost, hogy a Vastrón befolyási területének pozícióira a licitálás befejeződött, és az összes befolyásjelző felkerült ezen befolyási terület pozícióira. Ilyenformán az egyenlő licitáskor még az a játékos dönt, akinél a Vastrón volt a licitálás megkezdése előtt, akkor is, ha a licitálás végeztével azt majd át kell adnia egy másik játékosnak.

A hűbéresek befolyási területe

Ha egy csatában holtverseny alakul ki, az a játékos nyer, aki a hűbéresek befolyási területén a jobb pozíciót birtokolja.

Emellett az a játékos, aki a hűbéresek befolyási területén az 1. pozíciót birtokolja, a hatalom jelképei közül megkapja a valyriai acélkardot.

Minden nem-harci egyenlőséget a Vastrón tulajdonosa dönt el, a hűbéresek befolyási területén elfoglalt pozíció csak csatában számít.

A valyriai acélkard



a valyriai acélkard jelzője

Akinél ott van a valyriai acélkard, az fordulónként egyszer felhasználhatja azt, hogy harci erejéhez +1 járuljon.

Miután ez a játékos felhasználta a valyriai acélkardot, átforgatja a másik oldalára, így jelezve, hogy ebben a fordulóban már használta. A forduló végén a játékos visszaforgatja a jelzőt színes oldalára annak jelzésére, hogy az a következő fordulóban újra használható.

A királyi udvar befolyási területe

A királyi udvarban elfoglalt pozíció szabja meg, hogy az adott ház hány különleges (csillagos) parancsjelzőt rakhat fel a tervezési szakaszban. Minél jobb pozícióban van házának befolyásjelzője, annál több különleges parancsjelzőt tud majd a játékos a táblára felrakni.

Emellett az a játékos, aki a királyi udvarbefolyási területén az 1. pozíciót birtokolja, a hatalom jelképei közül megkapja a hírvívő hollót.

Hogy az egyes pozíciók hány különleges parancs felhasználását engedélyezik, azt az mutatja meg, hogy hány csillag látható a pozíciónál (a legrosszabb pozíciónál egy csillag sincs). *A különleges parancsokról l. még a 22. oldalon.*

Három, illetve négy játékos esetén a játéktábla királyi udvar befolyási területét le kell fedni a külön befolyási területet táblával - így megváltozik, hogy a pozíciók hány különleges parancssal járnak.

A hírvívő holló

A hírvívő holló birtokosa minden tervezési szakasz végén végrehajthat **egy** speciális akciót az alábbi kettő közül.



a hírvívő holló jelzője

↳ Parancsjelző kicserélése

A játékos egy, a játéktáblán lévő parancsjelzőjét kicseréli egy másik, a paravánja mögött lévő parancsjelzőre.

↳ A vadpakli megvizsgálása

A játékos felhúzza és megnézi a vadpakli legfelső lapját. Ezután ezt a kártyát vagy visszarakja a pakli tetejére, vagy pedig becsúsztatja a vadpakli alá. A lapot nem mutathatja meg a többieknek, de megmondhatja, mi volt az - no persze hazudhat is...

Miután ez a játékos felhasználta a hírvívő hollót, átforgatja a másik oldalára, így jelezve, hogy ebben a fordulóban már használta. A forduló végén a játékos visszaforgatja a jelzőt színes oldalára annak jelzésére, hogy az a következő fordulóban újra használható.

A tervezési szakasz

E szakaszban a játékosok parancsjeleikkel felhasználásával parancsokat adnak ki a játéktáblán lévő hadseregeiknek.

A szakasz az alábbi lépésekből áll:

1. Parancskiadás
2. Parancsfelfedés
3. A hírvívó holló használata

1. Parancskiadás

Minden játékosnak minden olyan tartományra, ahol van legalább **egy** egysége (gyalogosa, lovagja, hajója, ostromgépe), le **kell** raknia egy parancsjelezőt, képpel lefelé (vagyis úgy, hogy a címer legyen felül). Ezt a játékosok egyszerre hajtják végre (így is elég sok időt vesz igénybe). Egy tartományra csak egy parancsjelező rakható le.

Habár a játékosok nem mutathatják meg egymásnak, milyen parancsjeleket raknak/raktak le, szabadon tárgyalhatnak, fenyegetőzhetnek, javasolhatnak stratégiákat egymásnak.

Ötféle parancsjelező van:



menetelés



védekezés



támogatás



portyázás



hatalomszerzés

A fentiek mind egyszerű (normál) parancsok. Minden játékosnak van öt **különleges parancsa**, minden fajtaból egy - ezeken egy kis csillag látható, és erősebbek az egyszerű parancsoknál. A *különleges parancsok* részletes szabályait l. a 22. oldalon.



egyszerű parancs



különleges parancs

A tervezési szakaszban a játékosok saját egyszerű parancsaikat rakhatják fel a játéktáblára (mindenkinek tíz egyszerű parancsa van), valamint **legfeljebb annyi különleges parancsot, ahány kis csillag látható a királyi udvar befolyási területének azon pozíciójánál, ahol az ő befolyásjelzőjük van.**

Így például hat játékos esetén a királyi udvar befolyási területének 1-es pozíciójánál 3 kis csillag látható, így akinek itt van a befolyásjelzője, az legfeljebb 3 különleges parancsot rakhat fel a játéktáblára. Aki azonban csak a 4-es pozícióban van, az csak 1 különleges parancsot rakhat fel, az 5-ös és a 6-os pozíciók birtokosai pedig egyet sem.

A parancsok rövid összefoglalása megtalálható a paravánokon, részletebben pedig a játékszabály 13. oldalán.

Miután minden játékos végzett a parancskiadással, a parancsokat fel kell fedni. *Előtte még egyszer célszerű ellenőrizni, nincs-e olyan tartomány, ahol két parancsjelező van, ahogy azt is, hogy van-e olyan tartomány, ahol van legalább egy egység, de nincs parancsjelező.*

Nincs elég parancsjelező?

Ritkán, de előfordul, hogy valakinek több parancsra lenne szüksége, mint amennyi a rendelkezésére áll. Ilyenkor a játékosok nem egyszerre hajtják végre a tervezési szakaszt, hanem **játéksorrendben**. Először az rakja le a parancsait (képpel lefelé), aki legelől van a játéksorrendben, majd ha ő végzett, az utána következő, és így tovább. Akinek nincs elég parancsjelezője, annak az összes rendelkezésére álló parancsjelezőt le kell raknia, de hagyhat (mivel kénytelen hagyni) parancsjelező nélkül olyan tartományt, tartományokat, ahol van egysége. De még ekkor is igaz, hogy csak annyi különleges parancsot rakhat le egy játékos, amennyit a királyi udvar befolyási területén elfoglalt pozíciója lehetővé tesz!

2. Parancsfelfedés

A játéktáblán lévő össze parancsjelezőt egyszerre fel kell fedni, képpel felfelé fordítva azokat. A parancsok csak az akciószakaszban fognak végrehajtódni.

3. A hírvívó holló használata

Ahogy az a 11. oldalon is olvasható volt, a hírvívó holló birtokosa az alábbi két cselekedet **egyikét** hajthatja végre:

- **Parancsjelező kicserélése:** A játékos a játéktáblán lévő egyik parancsjelezőt kicseréli egy másikra, ami a paravánja mögött volt.
- **A vadpakli megvizsgálása:** A játékos megnézi a vadpakli legfelső lapját, és azt képpel lefelé vagy a pakli tetejére rakja vissza, vagy becsúsztatja a pakli alá. A kártyát nem mutathatja meg a többieknek, de elmondhatja, mi volt az.

A hírvívó holló birtokosa dönthet úgy is, hogy a fenti két cselekedet egyikét sem hajtja végre.

Ha a játékos használja a hollót, annak jelzőjét át kell fordítania másik oldalára annak jelzésére, hogy már használta a hollót. A forduló végén a játékos visszaforgatja a jelzőt színes oldalára annak jelzésére, hogy az a következő fordulóban újra használható.

Ezzel a tervezési szakasz véget is ért, következik az akciószakasz.

A parancsok

Portyázás



A portyázás az ellenség háterszágának kifosztását, a vidék kirablását, az ellenség utánpótlási útvonalainak elvágását jelenti. A cél főként az ellenség terveinek összezavarása, készleteinek megsemmisítése.

Az akciószakaszban elsőként a portyázások hajtódnak végre, leszdedve egy szomszédos portyázás-, támogatás- vagy hatalomszerzés-parancsot. **A portyázás részletes szabályai a 14. oldalon olvashatók.**

Minden játékosnak két egyszerű és egy különleges portyázásparancsa van.

Menetelés



A menetelés Westeros seregeinek és flottáinak manővereit jelképezi. Új tartományok elfoglalására, ütközetek kezdeményezésére csakis menetelésparancsok révén nyílik lehetőség.

Az akciószakaszban másodikként a menetelések hajtódnak végre. Egy ilyen parancs végrehajtásakor az adott tartományban lévő összes egység átvonulhat egy vagy több szomszédos tartományba. Ha menetelő egységek olyan tartományba érkeznek, ahol van ellenséges egység, csatára kerül sor - de egy menetelésparancssal legfeljebb egy csata kezdeményezhető. **A menetelés részletes szabályai a 15., a csatákra vonatkozó szabályok a 17. oldalon olvashatók.**

Minden játékosnak két egyszerű menetelésparancsa van, egy -1-es és egy +0-s (a módosító csak csatában számít), valamint egy különleges menetelésparancsa.

Védekezés



A védekezés a jól védhető terepszakaszok elfoglalását, árokásását, sáncok, akadályok építését jelenti. Az adott tartományban védekező sereg jobban harcol majd (annyival, amilyen szám látható a parancsjelzőn). **A csatákra vonatkozó szabályok a 17. oldalon olvashatók.**

Hacsak valamiért le nem kell venni (például elvesztett ütközet miatt), a védekezésparancs az akciószakaszban bárhány, az adott tartományt ért támadás során segíti a védekezőt.

Minden játékosnak két egyszerű védekezésparancsa van, ezek +1-es módosítót jelentenek; valamint minden játékosnak van egy különleges védekezésparancsa is.

Támogatás



A támogatás logisztikai és hadművelleti támogatást jelent a közelben harcolóknak. Támogatni nem csupán a *saját* egységeket lehet, hanem *más játékos* egységeit is. Emiatt a támogatás az egyik legfontosabb része a játéknak, és gyakran tárgyalják meg a használatát a játékosok.

A csaták első lépésében a szomszédos tartományokban lévő támogató egységek ereje hozzáadódhat a harcoló felek valamelyikéhez. **A csatákra vonatkozó szabályok a 17. oldalon olvashatók.**

Minden játékosnak két egyszerű és egy különleges támogatásparancsa van.

Hatalomszerzés



A hatalomszerzés a helyiek megnyerését, adószedést, aratást, és más efféléket jelent a megszerzett tartományokban. A játékosok legkönnyebben így szerezhetnek hatalomjelzőket a hatalomkészletből.

Az akciószakaszban harmadikként hajtódnak csak végre a hatalomszerzések. Ilyen parancs végrehajtásakor a játékos megkapja 1 hatalomjelzőjét a hatalomkészletből, és még annyit, ahány hatalomikon (korona) van a tartományra nyomtatva. **A hatalomszerzésre vonatkozó részletes szabályok a 16. oldalon találhatóak.**

Hatalomszerzés-parancsok lerakhatók tengerre, azonban ott nincs semmi hatásuk.

Minden játékosnak két egyszerű és egy különleges hatalomszerzésparancsa van.



Az akciószakasz

Az akciószakaszban kerül sor a tervezési szakasz során kiadott parancsok végrehajtására – az alábbi lépések sorrendjében:

1. A portyázásparancsok végrehajtása
2. A menetlésparancsok végrehajtása (és csaták)
3. A hatalomszerzés-parancsok végrehajtása
4. A szakasz vége

1. A portyázásparancsok végrehajtása

Játéksorrendben minden játékos végrehajtja egy felfedett portyázásparancsát. Akinek már nincs a játéktáblán portyázásparancsa, egyszerűen kimarad.

Ezt addig kell folytatni, amíg az összes portyázásparancsot végre nem hajtják a játékosok. Ha már nincs a játéktáblán portyázásparancs, a lépés véget ér, következhet a menetlésparancsok végrehajtása.

Amikor egy játékos végrehajtja egy portyázásparancsát, leveszi azt a játéktábláról, valamint egy vele szomszédos tartományról levesz egy ellenséges portyázás-, támogatás- vagy hatalomszerzés-parancsot.

A portyázásparancsral ilyesformán az ellenséges parancsok semlegesíthetők, és a tartomány, ahová a portyázás irányult, parancsjelző nélkülivé lesz.

Fosztogatás a neve annak, amikor egy játékos portyázással levesz a tábláról egy ellenséges hatalomszerzés-parancsot. Ilyenkor ez a játékos elveszi egy hatalomjelzőjét a hatalomkészletből; ugyanakkor ellenfele, aki elveszítette hatalomszerzés-parancsát, kénytelen visszarakni saját készletéből egy hatalomjelzőjét a hatalomkészletbe (amennyiben képes erre).

Szárazföldi tartományon lévő portyázásparancs célpontja nem lehet (szomszédos) tengerészen, csakis szomszédos szárazföldi tartományon; tengerészen lévő portyázásparancs célpontja viszont lehet szomszédos tengerészen vagy szomszédos szárazföldi tartományon is.

Portyázásparancsral különleges parancs is eltávolítható, amennyiben az portyázás-, támogatás- vagy hatalomszerzés-parancs.

A portyázásra vonatkozó további szabályok

- Ha a portyázásnak nincs szabályos célpontja, a portyázásparancsot végrehajtása során egyszerűen csak le kell venni a játéktábláról.
- Ha a portyázásnak lenne egy vagy több szabályos célpontja, ettől még a játékos dönthet úgy, hogy a végrehajtása során egyszerűen csak leveszi a játéktábláról, de nem vesz le másik parancsot onnét.

Példa a portyázásra

Öt portyázásparancs van a játéktáblán: a Lannisternek a Folyóvidéken és a Napnyugati-tengeren, a Greyjoynak a Nyár-tenger nyugati részén, a Tyrellnek a Dorni mezőkön, a Baratheonnak pedig Kőszentélyen.

A játéksorrend (ahogy az a Vastrón befolyási területén látszik: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon és Tyrell).



A portyázásparancsok az alábbi sorrendben és módon hajtódnak végre:

1. A Greyjoy hajt végre először portyázásparancsot. Úgy dönt, a Tyrell hatalomszerzés-parancsát veszi le Égikerről - mindkét parancsjelző lekerül a játéktábláról. Mivel ez *fosztogatásnak* számít, a hatalomkészletből elveszi egy hatalomjelzőjét, miközben a Tyrell visszarakja ugyanoda egy hatalomjelzőjét.
2. A Starknak nincs portyázásparancsa, így a Lannister következik, akinek két portyázásparancsa is van. Úgy dönt, a folyóvidékét hajtja most végre, eltávolítva azzal együtt a Tyrell portyázásparancsát a Dorni mezőkről.
3. A Baratheon végrehajtja kőszentélyi különleges portyázásparancsát, eltávolítva azzal együtt a Lannister védekezésparancsát Lannister-révről. (A különleges portyázásparancsral eltávolítható védekezésparancs - l. a 22. oldalon.)
4. Mivel a Lannister-portya miatt lekerült a játéktábláról a Tyrell portyázásparancsa, ő kénytelen passzolni.
5. Mivel nincs portyázásparancsuk, passzol a Greyjos és a Stark is. A Lannisternek van egy portyázásparancsa a Napnyugati-tengeren, de annak szomszédságában nincs ellenséges portyázás-, támogatás- vagy hatalomszerzés-parancs, így a Lannister egyszerűen csak leveszi a játéktábláról.



2. A menetelésparancsok végrehajtása

Játéksorrendben minden játékos végrehajtja egy felfedett menetelésparancsát. Akinek már nincs a játéktáblán menetelésparancsa, egyszerűen kimarad.

Ezt addig kell folytatni, amíg az összes menetelésparancsot végre nem hajtják a játékosok. Ha már nincs a játéktáblán menetelésparancs, a lépés véget ér, következhet a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása.

A menetelésparancsok végrehajtása talán a játék legközpontibb eleme. E lépés során mozognak az egységek a térképen, ekkor kerül sor a csatákra és a tartományok, várak, városok elfoglalására.

A menetelésparancsok végrehajtásakor az alábbi szabályokat kell betartani:

- „ A játékos a tartományról, ahol a parancsot végrehajtja, bármennyi egységét elmozgathatja (nullától az összesig).
- „ Ha több egységgel mozog, azok mozoghatnak együtt vagy külön, de mind csak szomszédos tartományokba.
- „ Csak szomszédos tartományba, tartományokba lehet átmozogni (*kivéve tengeri szállításnál, l. a 23. oldalon*).
- „ Gyalogosok, lovagok és ostromgépek csak szárazföldi tartományba mozoghatnak, tengerrészre és kikötőre nem. Hajók nem mozoghatnak szárazföldi tartományokra, csak tengerreszekre, valamint saját kikötőkbe.
- „ Egy menetelésparancs végrehajtásakor a játékos **legfeljebb egy** olyan tartományba mozgathat egységet, egységeket, ahol van legalább egy ellenséges egység.
- „ Ha a játékos egy vagy több egységével bevonul egy olyan tartományba, ahol van legalább egy ellenséges egység, ott **támadóként csatát** kezdeményez.
- „ A csata végrehajtása előtt be kell fejezni az ugyanezen menetelésből származó “békés” mozgásokat.
- „ A menetelésparancsra nyomtatott szám módosítóként hozzáadódik majd a csatában a támadó harci erejéhez.
- „ Ha a játékos kiüríti a tartományt, ahol a menetelésparancsot végrehajtja (azaz nem hagy ott egy egységet sem), elveszíti a tartományt, kivéve akkor, ha ott **megszilárdítja uralmát** úgy, hogy lerak a tartományra saját készletéből egy hatalomjelzőt (*erről bővebben l. a 24. oldalon*).

Példa a menetelésre



A Lannister menetelésparancsot adott ki Lannister-révre, ahol 3 gyalogosa van.

Amikor végrehajtja ezt a parancsot, egy gyalogost átmozgat Kőszentélyre, egy másikat Országút mezejére (ahol már van egy gyalogosa, így ott létrejön egy 2 gyalogosból álló sereg). A harmadik gyalogost Lannister-réven hagyja.

Ezzel a parancsot végre is hajtotta, és mivel nem kezdeményezett csatát, a parancsjelzőt nyomban le is veszi a játéktábláról.

Taktikai tanács: Ha egy játékos több saját és szomszédos tartományára menetelésparancsot rak, egy egységével többször is, mintegy “láncszerűen” mozoghat. Például az első menetelésparancssal átvonul egy saját, szomszédos tartományba, onnét egy másik menetelésparancssal egy másik, ezzel szomszédos saját tartományba, majd végül a harmadik menetelésével megtámad egy ellenséges tartományt. Mindezt persze nem mindig könnyű megtervezni (például mert csak olyan saját tartományra rakható le a menetelésparancs, ahol van legalább egy saját egység), ráadásul sikeres ellenséges támadással megszakítható a “lánc”.

3. A hatalomszerzés-parancsok végrehajtása

Játéksorrendben minden játékos végrehajtja egy felfedett hatalomszerzés-parancsát. Akinnek már nincs a játéktáblán hatalomszerzés-parancsa, egyszerűen kimarad.

Ezt addig kell folytatni, amíg az összes hatalomszerzés-parancsot végre nem hajtják a játékosok. Ha már nincs a játéktáblán hatalomszerzés-parancs, a lépés véget ér, következik a szakasz vége.



hatalomikon

Ilyen parancs végrehajtásakor a játékos leveszi a parancsjelzőt a játéktábláról, majd elveszi a hatalomkészletből egy hatalomjelzőjét **valamint** még annyit, ahány hatalomikon van nyomtatva az adott tartományra.

4. A szakasz vége

A játéktábláról le kell venni a még azon lévő összes támogatás- és védekezésparancsot, valamint az oldalukra forgatott, megfutamított egységeket (*l. a 21. oldalon*) a talpukra kell állítani, valamint a valyriai acélkardot és a hírvívő hollót színes oldalukra kell átforgatni.

Ezzel az akciószakasz véget is ért. Ha ez volt a 10. forduló, a játék is véget ért, meg kell nézni, ki győzött; nem nem ez volt a 10. forduló, új forduló kezdődik, méghozzá a Westeros-szakasszal.

Parancsjelzők eltávolítása

A játéktábláról eltávolított parancsjelzők mindig visszakérülnek tulajdonosuk parávjára mögé - függetlenül attól, hogy végrehajtották-e őket, vagy más okból kellett levenni azokat a játéktábláról.

A győzelem

A játék kétféleképpen érhet véget:

- A 10. forduló befejeztével.
- Azonnal, amikor egy játékos hét várat és várost ural.

A játékosoknak folyamatosan számon kell tartaniuk, összesen hány várat és várat birtokolnak - erre szolgálnak a győzelemjelzők és a győzelmi sáv.

Ha a játék a 10. forduló befejeztével ér véget, az győz, akinek jelzője legelől van a győzelmi sávon (vagyis aki a legtöbb várat és várost birtokolja). Holtverseny esetén az győz az ebben érintettek közül, aki több várat birtokol. Ha még mindig holtverseny van, az ebben érintettek közül az győz, akinek jobb pozícióban van az utánpótlásjelzője. Ha az utánpótlás terén is egyenlőség áll fenn, az a játékos nyer a még mindig érintettek közül, akinek saját készletében több hatalomjelző van. Amennyiben így sem állapítható meg győztes, az érintettek közül az győz, aki előbb van a játéksorrendben.

Ha a játék során egy ház **bármikor** 7 győzelmi ponttal rendelkezik (azaz megszerzi a hetedik várat/várost), a játék azonnal véget ér, és ez a játékos megnyerte a játékot.

Példa a hatalomszerzésre



Sárkányköben hátramaradt egy magányos Baratheon-gyalogos. A Baratheon erre a tartományra hatalomszerzés-parancsot tett le a tervezési szakasz során. Minthogy az akciószakasz közben sem portyázás, sem invázió miatt nem kellett e parancsjelzőt eltávolítani, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtásakor a Baratheon 2 hatalomjelzőt kap a hatalomkészletből: egyet a parancs miatt, egy másikat pedig a Sárkánykövön látható hatalomikon okán.



Csata

Ha a játékos olyan tartományba menetel át egy vagy több egységgel, ahol van legalább egy ellenséges egység, csatára kerül sor.

A csata alapvetően aszerint dől el, melyik félnek nagyobb a **harci ereje**.

A támadó, illetve a védekező harci ereje az alábbiakból adódik össze:

- „ A csatázó egységek harci ereje.
- „ A támogató egységek harci ereje.
- „ Védekezésparancs (csak a védekezőnél).
- „ Menetelésparancs (csak a támadónál).
- „ A valyriai acélkard.
- „ A kijátszott házkártyák.
- „ Helyőrség (csak a védekezőnél).

A menetelésparancsot végrehajtó, a tartományba bevonuló játékos a **támadó**, a megtámadott tartomány birtokosa a **védekező** (az egységeik a **támadó**, illetve a **védekező** egységek). A támogató egységek (támogassák bár a támadót vagy a védekezőt) se nem támadók, se nem védekezők, hanem **támogatók**.

A csata az alábbi lépések szerint zajlik:

1. **Támogatás kérése**
2. **A harci erő bejelentése**
3. **A házkártyák kijátszása**
4. **A valyriai acélkard**
5. **A végeredmény meghatározása**
6. **A csata következményei**

1. Támogatás kérése

A csata első lépéseként mind a támadó, mind a védekező fél támogatás után nézhet a **csataterrel szomszédos tartományokban**.

Az egységek harci ereje

Az egyes egységtípusok harci ereje a következő:



Gyalogos: 1-es harci erő



Lovag: 2-es harci erő



Hajó: 1-es harci erő



Ostromgép: 4-es harci erő támadásnál (vagy a támadás támogatásánál), ha a megtámadott tartományban van vár vagy város; egyébként 0-s harci erő.

Az a játékos, akinek támogatásparancsa van egy, a csataterrel szomszédos tartományban, ottani harci erejét támogatásként felajánlhatja akár a támadónak, akár a védekezőnek.

Ez azt jelent, hogy az ottani összes egysége teljes harci ereje beleszámít az adott fél harci erejébe.

A játékos támogathat olyan csata során, amelyben maga is részt vesz (akár támadóként, akár védekezőként), de olyan csata során is, amelyben két ellenfele küzd meg egymással.

Ha a csatater szomszédságában több támogatásjelző is van, játékosrendben kell a támogatásokat (vagy a támogatás elmaradását) bejelenteni.

Ha egy játékos olyan csata során támogat, amelyben maga is részt vesz, csak saját magát támogathatja (illetve persze ekkor is megteheti, hogy nem támogat senkit, ha valamiért így látja jónak).



Példa a támogatásra

A Tyrell két lovagból álló sereggel a Folyóvidékről bevonul Feketevízbe egy +1-es menetelésparanccsal. Feketevízben egy Lannister-gyalogos van, valamint egy -1-es menetelésparancs.

A csata első lépése során a két fél támogatást próbál megszerezni. Három szomszédos tartományon van támogatásjelző: Királyváron (Tyrell, egy lovag), Kőszentélyen (Lannister egy-egy gyalogos és lovag), valamint Harrenhalon (Baratheon, egy lovag).

A Lannister bejelenti, hogy támogatja magát Kőszentélyből (3-as harci erő), a Baratheon bejelenti, hogy Harrenhalból a Lannistert támogatja (2-es harci erő), végül a Tyrell is bejelenti, hogy Királyvárból saját magát támogatja (2-es harci erő).

Jelenleg a támadó Tyrell harci ereje 7 (4 a támadó lovagok, 2 a támogatás, 1 a menetelésparancs miatt), a védekező Lannisteré pedig 6 (1 a védekező gyalogos, 5 a támogatások miatt).



A támogatás további szabályai

- ☞ Bármilyen csata kimenetele, a csata után a támogatásjelző **nem** kerül le a játéktábláról; egy fordulóban bárhányszor nyújtható támogatás ugyanazon támogatásjelző révén.
- ☞ Ha támogatásjelzős tartományt ér támadás, az nem ad bónuszt a védekező harci erejéhez (az egységek rendesen védekeznek).
- ☞ A támogatást vissza lehet utasítani.
- ☞ Hajók támogathatnak **szomszédos szárazföldi tartományokat és tengerrészeket** egyaránt; gyalogosok, lovagok és ostromgépek viszont **sosem** támogathatnak tengeren zajló csaták során.
- ☞ A támogató ostromgépek harci ereje csak akkor számít, ha a csataterén van város vagy vár, és még ez esetben is csak akkor, ha a **támadót** támogatják.
- ☞ Egy tartomány vagy teljes harci erejével támogat, vagy nem támogat egyáltalán.
- ☞ Egy játékos sem támogathatja egy ellenfelét saját maga ellenében.

Emlékeztetőül: Támogatni csak olyan, a csataterrel szomszédos tartományból lehet, ahol van támogatásjelző. A csatateret nem szabad összekeverni azzal a tartománnyal, ahol a csatát kezdeményező menetelésparancs volt (vagyis ahonnan a támadó érkezett).

Miután minden lehetséges támogató bejelentette, kit támogat (vagy pedig azt, hogy senkit se támogat), a csata második lépése következik.

2. A harci erő bejelentése

Mind a támadó, mind a védekező fél összesíti és bejelenti harci erejét: ez az ún. **kiindulási harci erő**. A kiindulási harci erő az alábbiakból áll össze:

- ☞ A támadó/védekező egységek harci ereje.
- ☞ A védekezésparancs bónusza (csak a védekezőnél).
- ☞ A menetelésparancs bónusza (csak a támadónál).
- ☞ A támogató egységek harci ereje, különleges támogatásparancsok bónuszai.
- ☞ Helyőrség harci ereje (l. a 26. oldalon).

Mindkét fél hangosan bejelenti, mennyi a kiindulási harci ereje; ezután a csata harmadik lépése, vagyis a házkártyák kijátszása következik.

A házkártyák

- 1) A vezér neve és illusztrációja:** A könyvek egyik jelentős szereplőjének neve és illusztrációja.
- 2) Harci erő:** A kijátszott házkártya harci ereje hozzáadódik a csatázó játékos harci erejéhez.
- 3) Különleges képesség:** Egyes kártyák különleges képességgel bírnak, amelyek kihatnak a csatára, vagy a játék más aspektusára.
- 4) Csataikonok:** A különleges képességgel nem bíró kártyákon csataikonok (egy vagy több kard-, illetve erődikon) találhatóak.



3. Házkártyák kijátszása

Greyjoy házkártya



Mind a támadó, mind a védekező titokban választ egyet a kezében tartott házkártyák közül, és azt képpel lefelé maga elé rakja, majd a két kártyát egyszerre felfedik; ha olvasható a kártyákon különleges képesség, azokat végrehajtják.

Házkártyát mind a védekező, mind a támadó félnek **kötelező** kijátszania.

Ezután jön a csata negyedik lépése, a valyriai acélkard használata.

A házkártyák

Minden játékosnak hét házkártyája van, és minden házkártya egyedi. A házkártyákon a házak katonái, politikai vezetői láthatók, akiknek cselekedetei kihatnak a csaták végeredményére.

A két házkártya kijátszása után azok különleges képességeit nyomban végrehajtani kell. Néhány esetben fel van tüntetve, hogy a hatás csak később jelentkezik (például "a csata végén"); ha ez külön másként nem szerepel, a hatás mindig azonnali.

Bizonyos esetekben fontos a házkártyák különleges képességeinek végrehajtási sorrendje. Ilyenkor a sorrend ez:

1. Elsőként a "semlegesítő" képességek hajtódnak végrehajtásra, még hozzá játéksorrendben.

2. Utána a többi azonnali különleges képesség hajtódik végrehajtásra, mint játéksorrendben.

3. A csata eldőlté után hajtódnak végrehajtásra a "csata végi" különleges képességek, szintúgy játéksorrendben.

Minden különleges képességet teljesen végrehajtani kell, és csak azután kerülhet sor a következő kártya különleges képességének végrehajtására.

A csata befejeztével a kijátszott házkártyákat tulajdonosaik képpel felfelé dobott lapjaikhoz rakják. Amíg egy házkártya játékos a dobott paklijában van, nem játszható ki.

A csata befejeztével az a játékos, aki utolsó (hetedik) házkártyáját is a dobott lapokhoz rakta, a másik hat házkártyáját visszaveszi a kezébe; az utolsóként eldobott lap marad a dobott lapok között.

A csataikonok

Egyes kártyáknak nincs különleges képességük, ezeken viszont egy vagy több **csataikon** található. Kétféle csataikon van a játékban: a kardikon és az erődikon.

Kardikon: A csata hatodik lépése során a győztes megszámolja, hány kardikon van kijátszott házkártyáján - a vesztes sereg ennyi egysége megsemmisül (l. a 20. oldalon).



Erődikon: Ahány erődikon van a vesztes kijátszott házkártyáján, annyi kardikon nem számít a győztes kijátszott házkártyáján.



Fontos: Az összes házkártya "köztudomású", vagyis a játékosok bármikor megnézhetik egymás házkártyáit, a kézben lévőket éppúgy, mint a dobottakat. Ez alól csak a csata harmadik lépése jelent kivételt (ti. azután, hogy a játékos kiválasztotta, melyik kártyáját fogja kijátszani).

4. A valyriai acélkard

Ha a valyriai acélkardot a csatázó felek egyike birtokolja – legyen bár ő a támadó vagy a védekező –, ekkor felhasználhatja azt: a fegyver +1-et ad harci erejéhez. Ha így tesz, a kardot át kell forgatnia annak jelzésére, hogy ebben a fordulóban már nem használható.

5. A végeredmény meghatározása

Mindkét fél hozzáadja saját kiindulási harci erejéhez a kijátszott házkártya, illetve a felhasznált valyriai acélkard módosítóit, és így megkapják a **végső harci erejüket**.

A végső harci erő az alábbiakból áll össze:

- ✧ Kiindulási harci erő.*
- ✧ A kijátszott házkártya harci ereje, valamint a különleges képességek módosító hatásai.
- ✧ A felhasznált valyriai acélkard +1-es bónusza.

* Egyes házkártyák miatt szükséges lehet a kiindulási harci erő újraszámolására. *Ha például a kijátszott házkártya képessége az, hogy azonnal megsemmisül egy ellenséges gyalogos, az ellenfél kiindulási harci ereje 1-gyel csökken.*

6. A csata következményei

Ez a lépés az alábbi allépésekből áll:

1. **A győztes meghatározása**
2. **Veszteségek**
3. **Visszavonulás és megfutamodás**
4. **A csatatér megtisztítása**

1. A győztes meghatározása

Az győz, akinek a végső harci ereje a nagyobb: ő a győztes, ellenfele a vesztes. Ha a két fél végső harci ereje egyenlő, az győz, aki előrébb van (közelebb van az 1-es pozícióhoz) a hűbéresek befolyási területén.

2. Veszteségek

Csak a vesztes szenved veszteségeket. A veszteségek meghatározása az alábbiak szerint zajlik:

1. **A győztes kardikonjai:** Meg kell számolni, hány kardikon van a győztes kijátszott házkártyáján.
2. **A vesztes erődikonjai:** Meg kell számolni, hány erődikon van a vesztes kijátszott házkártyáján.

Példacsata



A Tyrell két egységgel betör Királyvárból Királyerdőbe. Mivel Királyerdőt két Lannister-gyalogos védi, csatára kerül sor.

Mint ahogy a szomszédságban egy támogatásjelző sincs, a Lannister kiindulási harci ereje 2 (két gyalogos), a Tyrellé 3 (egy lovas, egy gyalogos – mivel +0-s menetelésparancsot hajtott végre, az nem módosítja harci erejét).

Most titokban mindkét játékos választ egyet kezében tartott házkártyái közül egyet. A Lannister *Ser Jaime Lannister*-t fedi fel (2-es harci erő, egy kardikon), a Tyrell pedig *Alester Florent*-et (1-es erő, 1 erődikon).

A valyriai acélkard nincs sem a Lannisternél, sem a Tyrellnél, így egyikük sem befolyásolhatja azzal a csatát.



Mindkét fél végső harci ereje 4. A hűbéresek befolyási területén a Lannister előrébb van, mint a Tyrell, így a csatát a védekező Lannisterek nyerik.



A Tyrell veszített, de kérdés, érték-e súlyos veszteségek. A Lannistereknek van is egy kardikonja *Ser Jaime Lannister*-en, azonban ezt *Alester Florent* erődikonja semlegesíti, így a Tyrell-csapatok veszteség nélkül vonulnak vissza.

Mivel a Tyrell volt a támadó, oda kell visszavonulnia, ahonnan támadott, vagyis Királyvárba, ahol megfutamított egységeit az oldalukra forgatja.

3. Tényleges veszteség: A vesztesnek a csatatéren lévő egységei közül annyit meg kell semmisítenie, ahány kardikkal többje van a támadónak, mint ahány erődikója van neki; ha a különbség 0 vagy kevesebb, nem veszít egységet.

Ha egy játékos kénytelen megsemmisíteni egy vagy több egységet, ő dönti el, melyik az (kivéve, ha valamelyik kijátszott házkártya különleges képessége másként nem utasítja). Fontos, hogy csak a csatatéren lévő egységek vehetők le veszteséggént, a támogatók nem.

Minden pontnyi veszteségért egy egységet kell megsemmisíteni, függetlenül annak harci erejétől; egy lovak megsemmisítése 1 pontnyi veszteség, hiába 2 a harci ereje. (Pont ezért általában célszerű gyalogosokat megsemmisíteni.)

3. Visszavonulás és megfutamodás

Az esetleges veszteségek eltávolítása után a vesztes félnek **vissza kell vonulnia** a csatatérről (a támogató egységek nem vonulnak vissza).

Ha a támadó fél veszített, megmaradt egységeivel abba a tartományba kell visszavonulnia, ahonnan érkezett (ahol a menetelést elkezdte).

Ha a védekező fél veszített, megmaradt egységeivel az alábbi szabályok szerint kell visszavonulnia:

- Minden egységnek ugyanabba a tartományba kell visszavonulnia, ami lehet **üres** (nincs ott sem ellenséges egység, sem ellenséges hatalomjelző) vagy lehet **saját** (saját egység, egységek, és/vagy saját hatalomjelző van ott).
- Minden egységnek egy tartományba kell visszavonulnia.
- **Nem** lehet visszavonulni abba a tartományba, ahonnan a támadó érkezett, akkor sem, ha az a tartomány üressé lett.
- Nem lehet visszavonulni olyan saját tartományba, ahol van legalább egy saját egység, amennyiben így **meghaladná utánpótlási limitjét**. Amennyiben azonban ez a játékos **egyetlen visszavonulási lehetősége**, mégis ide kell visszavonulnia, de előtte meg kell semmisíteni a megvert csapataiból annyi egységet, hogy a visszavonulás után se haladja meg utánpótlási limitjét.
- Ha nincs hová visszavonulni, a megvert egységek mind megsemmisülnek.
- Gyalogos és lovak nem vonulhat vissza tengerrészre vagy kikötőbe, hajó pedig nem vonulhat vissza szárazföldi tartományba.

A visszavonulás után a csatatérről érkezett, megvert egységeket az oldalukra kell forgatni annak jeleként, hogy **megfutamodtak**. A megfutamodott egységeknek nincs harci erejük, de beleszámítanak az utánpótlási limitbe. Ha egy megfutamított egység újra visszavonulásra kényszerül, azonnal megsemmisül. Megfutamított egység nem távolítható el veszteséggént és nem mozoghat (hiába hajtódná végre egy menetelésparancs a tartományban, ahol tartózkodik).

A visszavonulásra vonatkozó további szabályok

- Visszavonulásnál is igénybe vehető tengeri szállítás (*l. a tengeri szállítás a 23. oldalon*).
- Az ostromgépek túl lassúak és nehézkesek, így nem tudnak elég gyorsan visszavonulni. Ha egy ostromgép visszavonulni kényszerül, azonnali megsemmisül.

Példa a visszavonulásra

A Baratheon lerohanta és megverte a Tyrellt a Királyerdőben. A Tyrell már levette a veszteségeit, és serege maradványaival vissza kell vonulnia.

1. A Tyrellnek egy lovagja maradt. Úgy dönt, azzal Viharvégre vonul vissza (ahol van egy gyalogosa). A lovagot oldalára forgatja annak jelzésére, hogy ez az egység megfutamodott.

2. Később, de még ugyanebben a fordulóban a Baratheon a Csontút felől megtámadja Viharvéget két lovaggal. A csatában a Tyrell kiindulási harci ereje 1, mivel a megfutamított lovak harci ereje 0, nem 2. Ha a Tyrell ezt a csatát is elveszíti, a megfutamított lovak azonnal megsemmisül, mivel megfutamított egység nem képes visszavonulni.



4. A csatatér megtisztítása

Miután a fentiek mind megtörténtek, a játéktábláról le kell venni a csatát előidéző menetelésparancsot.

Ha a csatát a támadó nyerte, az elfoglalt tartományról le kell venni az ott lévő parancsjelzőt (ha van ott egyáltalán), valamint, ha van ott, az ellenséges hatalomjelzőt (ami azért lehet itt, mert az ellenfél korábban megszállt itt az uralmát - *l. a 24. oldalon*).

Ha a csatát a védekező nyerte, a védekező fél parancsjelzője és hatalomjelzője marad a tartományon (amennyiben volt ott parancs- és/vagy hatalomjelzője).

A játékosok kijátszott házkártyáikat saját dobott lapjaikhoz rakják. Ezzel a csata végleg és teljesen befejeződött, következhet a következő menetelésparancs végrehajtása.

További szabályok

A különleges parancsok

Minden háznak a 10 egyszerű parancsjelzője mellett van még 5 különleges parancsjelzője. A játékosok a tervezési szakaszban szabadon gazdálkodhatnak egyszerű parancsaikkal, azonban a különleges parancsaik közül legfeljebb annyit rakhatnak fel a játéktáblára, amennyit a királyi udvari befolyási területén elfoglalt pozíciójuk lehetővé tesz számukra.

Például 5 vagy 6 játékos esetén az a játékos, aki a királyi udvar befolyási területének legelső pozícióját birtokolja, akár három különleges parancsot is felrakhat a tervezési szakaszban, míg az, akié a negyedik pozíció, legfeljebb egyet.



+2-es védekezés: Az itt védekező harci erejéhez +2-es bónusz járul.



+1-es menetelés: Az e menetelésparancssal kezdeményezett csatában a támadó harci erejéhez +1-es bónusz járul.



+1-es támogatás: Az ebből a tartományból támogató egységek harci erejéhez +1-es bónusz járul.



Portyázás: Normál portyázásként is végrehajtható, vagy pedig úgy, hogy e jelző mellett a játékos levesz egy szomszédos tartományról egy védekezésparancsot.



Hatalomszerzés: Normál hatalomszerzésként is végrehajtható, vagy helyette az adott tartományban toborzás hajtható végre, a 9. oldalon írottak szerint.

Csak ebben a tartományban kerül sor toborzásra. Ha a tartományban nincs se város, se vár, nem kerül sor toborzásra.

A különleges parancsok egyrészt jobbakként, mint egyszerű változataik, de van egy másik, nem kevésbé fontos előnyük is: a játékos ugyanabból a fajta parancsból nem csupán *kettőt*, hanem *hármat* tud lerakni, ami rendkívüli stratégiai fontosságú (például gyors átcsoportosításokhoz, váratlan hadműveletekhez, stb.).

A vadak támadása

A fagyos Északon a barbár vadak gyülekeznek, hogy a Falat áttörve előzőnljék a kontinentst. Időtlen idők óta az Éjjeli Őrség őrzi a Falat a vadaktól és a messzi Észak rettenetes veszélyeitől. Azonban az Őrség erejének fenntartásához a nemesi házak támogatása szükséges.



A vadak a Westeros-szakaszban rohanják meg a falat, amennyiben az alábbi két feltétel **bármelyike** teljesül:



A vadak ereje eléri a 12-öt (a vadsávon).



A *Vadak támadása* Westeroskártya felcsapásakor.

A növekvő fenyegetés

Mindhárom Westerospakliban vannak olyan kártyák, amelyeken található egy vadikon. Minden ilyen lap felcsapásakor a vadak jelzőjét egy mezővel előrébb kell mozgatni a vadsávon (így akár az is előfordulhat, hogy egyetlen Westeros-szakasz során hárommal megnő a vadak ereje).



vadikon

Ha a vadak támadnak, azt az alábbi lépésekben kell végrehajtani:

1. A vadak ereje: Meg kell nézni, hogy a vadsáv melyik mezőjén van a vadak jelzője - az arra nyomtatott szám jelenti a támadó vadak erejét.

2. Támogatás: Minden játékos saját készletének hatalomjelzőit paravánja mögé rejt, majd titokban valamennyit az öklébe rejt.

3. Az Őrség ereje: Miután mindenki eldöntötte, mekkora segítséget küld az Őrségnek (ha egyáltalán), a játékosok egyszerre fedik licitjuket. Össze kell számolni, **összesen** mennyi hatalomjelzővel licitáltak a játékosok - ennyi az Őrség ereje.

4. Áll még a Fal? Ha az Őrség ereje **legalább annyi**, mint a vadak ereje, a támadást sikerült visszaverni.

Ha a vadak ereje nagyobb, mint az Őrségé, a vadak áttörnek a Falat. Annak függvényében, mi történt, a játékosok jutalomban vagy büntetésben részesülnek (l. lentebb).

5. A vadak lecsökkent ereje: Ha az Őrség győzött, a vadak ereje 0-ra csökken, a vadsáv első mezőjére kell visszarakni a vadak jelzőjét. Ha viszont a vadak győztek, a jelzőjüket csak két mezővel kell visszafelé (vagyis a 0-s mező felé) léptetni.

6. A hatalomjelzők eldobása: Az összes hatalomjelzőt, amit a játékosok felajánlottak az Őrség támogatására, a hatalomkészletbe kell tenni - akár győztek, akár veszítettek a vadak.

A vadak támadása - következmények

Miután a 4. lépés során kiderült, mi lett a sikerült-e visszaverni a vadakat vagy sem, kiderülnek a győzelem vagy a vereség következményei:



1. Vadkártya felfedése: A játékosok felfedik a vadpakli legfelső lapját, amely megszabja, milyen jutalomban, illetve büntetésben részesülnek.

2. Vadkártya végrehajtása: Ha az Őrség visszaverte a vadakat, az a játékos, aki a **legtöbb** hatalomjelzővel támogatta a Fal védőit, megkapja az Őrség győzelménél feltüntetett jutalmat.

Amennyiben viszont a vadak áttörték a Falat, minden játékos büntetésben részesül, és súlyosabb büntetésben az, aki a **legkevesebb** hatalomjelzővel támogatta az Őrséget. A büntetések a *vadok győzelménél* olvashatók.

3. A halottak eltemetése: A felcsapott vadkártyát képpel lefelé a vadpakli alá kell csúsztatni.

Ahogy minden nem-csata szituációban (márpedig ez sem az), egyenlőségnél az dönt, akinél ott van a Vastrón. *Ha például a vadak győztek, és két játékos is van, aki egyáltalán nem küldött segítséget a Falra (0 hatalomjelzővel licitáltak), a Vastrón birtokosa dönti el, hogy közülük ki tekintendő úgy, hogy a legkevesebb támogatást nyújtotta.*

Ezzel a vadak támadása befejeződött, folytatódhat a játék.

Fontos: Ritkán, de előfordulhat, hogy egyazon Westeros-szakasz során a vadak **kétszer** támadnak - először azért, mert az erejük eléri a 12-t, utána pedig *A vadak támadása* Westeroslap felcsapása miatt.

Példa a tengeri szállításra



A Tyrellnek van egy-egy hajója a Redwyne-szoroson, a Nyugati-Nyár-tengeren és a Keleti-Nyár-tengeren. Mivel ezek a tengerrészek sorban szomszédosak egymással, az Égikertben tartózkodó Tyrell-gyalogos egyetlen menetlésparancs révén eljuthat Napföldre (vagy bármelyik "útközbeni" tengerparti szárazföldi tartományba).

Tengeri szállítás

A játék nagyon fontos aspektusa, hogy a szárazföldi csapatokat tengeren lehet szállítani, így a gyalogosok, lovagok és ostromgépek sokkal gyorsabb hadműveletekre képesek, mintha csak az országutakat használhatnák.

A menetelés (és a visszavonulás) szempontjából szomszédosnak számít az a két szárazföldi tartomány, amelyek között létezik megszakítatlan tengeri útvonal - ez utóbbit azt jelenti, hogy olyan, egymással szomszédos tengerrészek, amelyek mindegyikén van legalább egy saját hajó. Ezek a hajók egyfajta "hajóhidat" alkotnak, amelynek egyik partjáról a másikra (vagyis egyik szárazföldi tartományról a másikra) *egyetlen* menetléssel átkelhetnek a gyalogosok, a lovagok és az ostromgépek.

Egyazon fordulóban ugyanaz a hajó bárhány tengeri szállításban részt vehet, sőt akár egyetlen menetlésparancs végrehajtása során is. Tengeri szállításra csak saját hajók vehetők igénybe, ellenségesek sosem, még akkor sem, ha amúgy az adott játékos beleegyezne hajói kölcsönadásába.

A tengeri szállítás további szabályai

- ☞ A hajók attól teljesen függetlenül vesznek részt a tengeri szállításban, hogy milyen parancs van az adott tengerreszen.
- ☞ Megfutamodott hajó részt vehet tengeri szállításban.
- ☞ A gyalogosok, lovagok és ostromgépek tengeri szállítás révén bevonulhatnak ellenséges szárazföldi tartományba, ott csatát kezdeményezve (de egy menetlésparancssal továbbra is csak egy csata kezdeményezhető).
- ☞ Tengeri szállítás közben a hajók nem mozoghatnak.
- ☞ A "hajóhíddal" összekötött szárazföldi tartományok csak a menetelés és a visszavonulás szempontjából számítanak szomszédosaknak, egyébként nem (például nem számítanak szomszédosaknak portyázás vagy támogatás szempontjából).

Tartományok birtoklása

Egy játékos akkor **birtokol** egy szárazföldi tartományt, ha ott van legalább egy gyalogosa, lovagja vagy ostromgépe, vagy ha ott már korábban **megszilárdította az uralmát**, és most van a tartományon egy hatalomjelzője.

Az uralom megszilárdítása

Ha egy játékos összes egységével kivonul egy szárazföldi tartományból (vagyis kiüríti azt), elveszíti a tartományt, kivéve, ha kivonulás közben **megszilárdítja ott az uralmát**.

Amikor a játékos kiüríti a tartományt (vagyis menetelésparancs végrehajtása során összes egységével kivonul onnét), lerakhatja oda saját készletéből egy hatalomjelzőjét, hogy a szárazföldi tartományban megszilárdítsa az uralmát. (Tengerrész felett nem lehet uralmat megszilárdítani, azt nem birtokolja senki.) A játékráblára lerakott hatalomjelző a helyi nemesség támogatását jelenti, valamint a kisebb helyőrségeket, az adószedőket, a játékos házához hűséges hivatalnokokat.

Ha a tartományba újra bevonul saját egység, a hatalomjelző marad a tartományon, nem vehető vissza - viszont az esetleges újabb kiürítésnél nem kell az uralmat újra megszilárdítani.

Ha a játékos úgy ürít ki egy tartományt, hogy csatát kezdeményez, még a csata megkezdése *előtt* el kell döntenie, megszilárdítja-e az uralmát vagy sem.

A tartományról a hatalomjelző csak akkor kerül le - és kerül vissza ilyenkor a hatalomkészletbe -, ha a tartományba ellenséges egység vonul be. Az, ha egy játékos olyan ellenséges tartományba vonul be, ahol csak hatalomjelző van, de ellenséges egység sincsen, nem kezdeményez csatát, a tartomány harc nélkül megadja magát.

A csataterén lévő hatalomjelző semmi módon nem segíti a védekezést, és nem számít hatalomikonnak sem (hatalomszerzés-parancs végrehajtásánál vagy a *Trónok harca* Westeroskártyánál).

Egy tartományon legfeljebb egy hatalomjelző lehet.

Ha egy játékosnak saját készletében nincs hatalomjelzője, nem képes az uralmát megszilárdítani.

Fontos: Az uralmat csak akkor lehet megszilárdítani, amikor menetelésparancs végrehajtása közben ürül ki a tartomány. Ha valami más esemény következtében ürül ki a tartomány (például a büntetés miatt, hogy a vadak áttörték a Falat), nem kerülhet sor uralom megszilárdítására.

Főtartományok

Minden háznak van egy főtartománya; ezt a rányomtatott címer jelöli. A játék kezdetétől úgy számít, hogy a játékos birtokolja ezt a tartományt, mintha megszilárdította volna itt az uralmát - a rányomtatott házcímer úgy működik, mint a tartományra lerakott hatalomjelző.

Ellenséges főtartomány is birtokolható, ehhez saját egységet, egységeket kell ott állomásoztatni vagy pedig meg kell ott szilárdítani az uralmat. Ez utóbbi esetben a tartományra nyomtatott házcímet le kell fedni a lerakott hatalomjelzővel.

Ha valaki szándékosan vagy kényszerből kiürít egy elfoglalt ellenséges főtartományt anélkül, hogy megszilárdítaná ott az uralmát (mert nem akarja, nem képes rá vagy nem nyílik rá lehetősége), a főtartományt azonnal birtokba veszi eredeti tulajdonosa (akié a rányomtatott címer).

Fontos: Nem lehet olyan tartományba visszavonulni, ahol ellenséges hatalomjelző van.

Szövetségek

A játékosok a játék bármely pillanatában próbálhatnak szövetségre lépni más játékosokkal. Azonban semmiféle ígéret és szövetség nem kötelező, az ígéretek bármikor megszeghetők, a szövetségek felrúghatók. Még a leghűségesebb szövetségénél is számítani kell arra, hogy a legváratlanabb pillanatban hátba döf - a Vastrónon, végül is, csak egyvalaki ülhet...

Az alábbi néhány szabály azonban behatárolja, hogy mit tehetnek és mit nem tehetnek meg a szövetségesek:

- ✧ A játékosok nem mutathatják meg egymásnak (sem nyíltan, sem titokban), milyen parancsjelzőket raknak, raktak fel a tervezési szakaszban - miképpen még a felhasználatlan parancsokat sem mutathatják meg.
- ✧ A játékosok nem adhatnak át egymásnak (sem ajándékba, sem kereskedve) semmit, sem hatalomjelzőt, sem parancsjelzőt, sem házkártyát - semmit sem.
- ✧ A licitálás mindig titokban történik. A szövetségesek persze megegyezhetnek abban, hogyan licitálnak, de hogy ténylegesen mennyi hatalomjelzőt rejtene az öklükbe, az csak rajtuk múlik, a közös felfedés előtt nem mutathatják meg senkinek.



Kikötők



A kikötők új, speciális területek a tengerrészek és a szárazföldi tartományok között. A kikötő mindig azé a játékosé, aki hozzá kapcsolódó szárazföldi tartományt birtokolja, csak ő használhatja a kikötőt.

A kikötők használata

A kikötőkben csak hajók tartózkodhatnak. Ha egy kikötőben több hajó van, az seregnek számít, így beleszámít az utánpótlási limitbe. Ráadásul egy kikötőben **sosem lehet három hajónál több.**

Ha a kikötőhöz kapcsolódó szárazföldi tartományban toborzás folyik, az ottani toborzási pontokból hajók toborozhatók a kikötőre éppúgy, mint a kikötőhöz kapcsolódó tengerrészre.

Ilyenkor a kikötőbe akkor is lehet hajókat toborozni, ha az ahhoz kapcsolódó tengerrészen egy vagy több ellenséges hajó van. (Valójában az, hogy akkor is lehetséges hajók toborzása, ha a tengereket megszállva tartja az ellenség, a kikötők talán legfontosabb képessége.)

Parancsjelzők a kikötőkön

A tervezési szakaszban a kikötőkre is parancsjelzőt kell rakni, ha van ott legalább egy hajó. Ez bármilyen parancs lehet, bár védekezésparancs lerakásának nincs túl sok értelme - a kikötő közvetlenül nem támadható.

A kikötőkre vonatkozó további parancsok

- ✎ A kikötőben lévő hajók meneteléssel kifuthatnak a kapcsolódó tengerrészre, illetve tengerrészről befuthatnak a kapcsolódó, saját kikötőbe. **Ellenséges kikötőbe nem lehet behajózni.**
- ✎ A kikötőben lévő hajók támogatást nyújthatnak a kapcsolódó tengerrész felé, de nem nyújthatnak támogatást szomszédos szárazföldi tartománynak - a kapcsolódónak sem. Ha a kapcsolódó szárazföldi tartományt támadás éri, a kikötőben lévő hajóknak nincs harci erejük.
- ✎ A kikötőben lévő hajók kiportyázhatnak a szomszédos tengerrészre, azonban szomszédos szárazföldi tartományra nem.
- ✎ A kapcsolódó tengerrészen lévő hajók beportyázhatnak a kikötőbe, szomszédos szárazföldi tartományokból azonban **nem** indítható portya a kikötőbe.
- ✎ Ha az akciófázisban, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során a kikötőn ilyen parancs van, azonban a kapcsolódó tengerrészen van ellenséges hajó, a parancsjelzőt minden hatás nélkül le kell venni; egyébként a parancsot végre kell hajtani (1 hatalomjelző jár érte, hiszen a kikötőn nincs hatalomikon).
- ✎ A kikötőre rakott különleges hatalomszerzés-parancs nem használható toborzásra, hatalomszerzésre azonban igen.

Kikötők megszerzése

Ha valaki elfoglalja egy kikötő kapcsolódó szárazföldi tartományát, a kikötő is az övé lesz. Ekkor döntenie kell: a kikötőben lévő hajókat - vagy azok egy részét, ha nem akarja vagy nem tudja az összes kicserélni (nincs elég hajója, utánpótlási limit, stb.) - kicseréli-e a sajátjaira. Minden ki nem cserélt ellenséges hajó azonnal megsemmisül.

Kereskedés a Szabad Városokkal

Ha a Westeros-szakaszban *Trónok harca* Westeroskártya lett felcsapva, annak végrehajtása során minden játékos (a hatalomikonjaiért járó hatalomjelzőkön túl) annyi hatalomjelzőt kap, ahány olyan kikötője van, ahol van legalább egy hajója. Azonban csak akkor jár az ilyen kikötőért a hatalomjelző, ha a kikötőhöz kapcsolódó tengerrészen nincs ellenséges hajó.

Példa a kikötő használatára

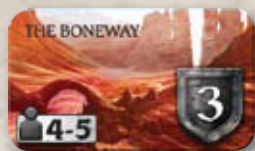
A Westeros-szakasz során *Toborzás* lett felcsapva. A játéksorrendben a Martell a legelső, így ő toboroz először.

Napvárban 2 toborzási pontja van, ebből toboroz egy gyalogost és egy hajót. Úgy dönt, a hajót Napvár kikötőjére rakja le (lerakhatta volna a Dorne-tengerre, viszont a Keleti-Nyár-tengerre nem, az ottani Tyrell-hajó miatt).

A következő tervezési szakaszban a Martell portyázásparancsot rak le Napvár kikötőjére; utóbb, az akciószakaszban végre is hajtja azt, hogy levegye a Keleti-Nyár-tengeren lévő támogatásparancsot.



A semleges erők jelzői



A semleges erők olyan független nemesi házakat jelképeznek, akik igyekeznek kimaradni a harcokból. A semleges erők jelző az előkészületek során kerülnek fel a játéktáblára.

Egy játékos meneteléssel bevonulhat egy olyan tartományba, ahol semleges erő jelzője van, hogy a semleges erőket szétverve birtokába vegye a tartományt. Ehhez persze megfelelő harci erővel kell rendelkeznie...

A semleges erők szétverése

Ahhoz, hogy szétverje a tartományt védő semleges erőket, az oda bemenetelő játékos harci erejének **legalábbis el kell érnie** a semleges erők harci erejét. A játékos harci erejét az alábbiak befolyásolják:

- A tartományba bemenetelő egységei harci ereje (az ostromgépeké csak akkor, ha a tartományban van vár vagy város).
- Nem kerül sor házkártya kijátszására.
- A menetelésparancs pozitív vagy negatív módosítója számít.
- A semleges erők nem kaphatnak támogatást.
- A támadó **kaphat** támogatást a szomszédos tartományokból (pont úgy, mintha csatázna).
- A valyriai acélkard **nem** vethető be (a +1-es bónuszért).

Ha a bevonuló játékos harci ereje legalábbis eléri a semleges erők harci erejét, az utóbbiak megsemmisülnek, a jelzőt le kell venni a játéktábláról és vissza kell rakni a dobozba. A támadó egységeivel bevonul a tartományba.

A semleges erők ellen indított támadás csatának számít abból a szempontból, hogy egy menetelésparanccsal csak egy csata kezdeményezhető.

Három játékos esetén a legtöbb semleges erő jelzőjén a harci erőnél egy a jel látható: “~”. **Ezek járhatatlan terepet jelentenek**, vagyis az olyan tartományokba, ahol ilyen jelző van, a játék folyamán egy játékos sem vonulhat be.



Semleges erő megtámadása

A Tyrell el szeretné foglalni Napvárat, azt azonban 5-ös erejű semleges sereg védelmezi.

Az Yronwoodból rohamozó Tyrell-sereget 1 lovag és 1 gyalogos alkotja, vagyis a +1-es menetelésparanccsal a támadó sereg harci ereje 4, ami nem elegendő. A Tyrell ezért támogatásparancsot rakott a Dorne-tengeren lévő hajójához, ez további 1 harci erőt jelent a számára, ami már elegendő a védők megtöréséhez.

Minthogy a Tyrell-sereg összereje 5, ugyanannyi, mint a védőké, a támadás sikerült, Napvár a Tyrell kezébe került, a lovag és a gyalogos bevonul oda, a semleges erők jelzője pedig visszakerül a dobozba.



Helyőrségek

A helyőrségek plusz védelmet jelentenek a házak főtartományainak.

Minden játékos úgy kezdi a játékot, hogy főtartományán ott egy helyőrségjelző. A helyőrségek nem számítanak egységeknek, így nem számítanak az utánpótláslimitbe, és parancs sem adható ki nekik.



Ha egy olyan főtartományt ér támadás, ahol van helyőrség, a helyőrség harci ereje (ami a jelzőre van nyomtatva) hozzáadódik a védekező fél kiindulási harci erejéhez (*l. a 17. oldalon*). Ha egy tartományt nem véd egy egység sem, csak a helyőrség, akkor is **csatára kerül sor** úgy, mintha a helyőrség egy védekező egység lenne.

Ha a védekező fél vereséget szenved (akár egyedül harcolt a helyőrség, akár már egységekkel válllvetve), a helyőrség megsemmisül, a jelzője végleg kikerül a játékból, vissza a dobozba. Ez független a kijátszott házkártyák kard- és erődikonjairól, vagyis a normál veszteségről.

Ha egy tartományon nincs egység, csak helyőrség, a tartományra **nem** rakható parancsjelző a tervezési szakaszban. A helyőrség harci ereje csak akkor számít, ha az adott tartományt támadás éri, innen kiinduló támogatásnál, stb. nem - a helyőrségek kizárólag a védekezést szolgálják.

A helyőrségek immúnisak a csatakárták koponyakonjaira (*l. a 29. oldalon*).

A térkép elemei

A térképek jórészt szárazföldi tartományok és tengerreszek alkotják, azonban három térképelemre speciális szabályok vonatkoznak:

Folyók: A vastag kék vonalak a tartományok között széles folyók. Két olyan tartomány, amelyet folyó választ el, semmilyen szempontból (menetelés, támogatás, portyázás, stb.) nem számít szomszédosnak.



Hidak: A fenti szabály alól kivételt jelent az, ha a folyót fölött híd ível el; a két tartomány, ahol a híd két vége van, minden szempontból szomszédosnak számít.



Szigetek: A három sziget (Sárkánykö, Pyke, az Arbor) szárazföldi tartomány, amellyel csak tengerreszek szomszédosak ugyan, de ettől még a szárazföldi tartományokra vonatkozó szabályok érvényesek rájuk.



Szigetre hozni, vagy onnét elvinni gyalogost, lovagot vagy ostromgépet csak tengeri szállítással lehetséges.

A játéktáblán vannak még apró kis szigetek, de ezek csak "esztétikailag" léteznek, nem számítanak külön tartományoknak (ezt az is jelzi, hogy nem övezi őket fehér határvonal).

A befolyási területek

Néhány lap (mint például *Doran Martell* házkártyája vagy a *Király a Falon túlról* vadkártya) miatt a befolyási területek pozíciói megváltozhatnak.

Amikor egy játékos befolyásjelzője másik pozícióra kerül át, a többieknek eszerint kell áthelyezniük jelzőjüket. *Ha például egy kártya arra utasít egy játékost, hogy befolyásjelzőjét rakja át egy befolyási terület első pozíciójára, az a játékos, akinek eddig ott volt a jelzője, jelzőjét a második pozícióra rakja át, stb.* Ha egy ilyen áthelyezés következtében valaki elveszíti egy befolyási terület legelső pozícióját, az ahhoz tartozó hatalmi jelképet (a Vastrónt, a valyriai acélkardot vagy a hírvívő hollót) **azonnal** át kell adnia a pozíció új tulajdonosának, még hozzá abban az állapotban (felhasznált/fel nem használt), ahogy éppen van. Ha az áthelyezés a királyi udvar befolyási területén történt, ez nem befolyásolja a már lerakott különleges parancsjelzőket, csak a következő tervezési szakasz során fog számítani.

Rejtett információk

Minden játékosnak van egy paravánja, hogy bizonyos tartozékokat elrejtessen a többiek elől.

A játékosoknak fel nem használt parancsjelzőiket mindig a paravánjuk mögött kell tartaniuk.

A játékosoknak a saját készletükben lévő hatalomjelzőket mindig a paravánjuk előtt kell tartaniuk, kivéve akkor, amikor licitálásra kerül sor.

Amikor licitálásra kerül sor (például a befolyási területek pozícióinak elosztására vagy az Éjjeli Őrség támogatására), célszerű, ha először mindenki hangosan bejelenti, hány hatalomjelzője van saját készletében, és csak ezután rakja paravánja mögé mindenki a jelzőket.

A hatalomjelzők egészen a teljes licitfolyamat befejezéséig a paraván mögött maradnak; akkor a megmaradt hatalomjelzőket megint ki kell rakni a paraván elé.

A kézben, illetve a dobott lapoknál lévő házkártyákat bármikor bárki megnézheti - kivéve akkor, amikor a csata folyamán a játékos már kiválasztotta, hogy melyik házkártyát fogja kijátszani, ekkor már nem nézhetők meg a kezében lévő házkártyák.

Hatnál kevesebb játékos

Ötszemélyes játék

Öt játékos esetén a Martell ház nem játszható.

Az előkészületek során a semleges erők jelzői közül a "4-6"-osakat és a "4-5"-ösöket kell felrakni a játéktábla megfelelő tartományaira, vigyázva arra, hogy a jelzők jó oldala legyen felfelé.

Négyszemélyes játék

Négy játékos esetén a Martell és a Tyrell ház nem játszható.

Az előkészületek során a semleges erők jelzői közül a "4-6"-osakat, a "4-5"-ösöket és a "4-"-eseket kell felrakni a játéktábla megfelelő tartományaira, vigyázva arra, hogy a jelzők jó oldala legyen felfelé.

Ezután a külön befolyási területes táblával le kell takarni a játéktáblán a királyi udvar befolyási területének első négy pozícióját (l. az illusztrációt).

Háromszemélyes játék

Három játékos esetén a Martell, a Greyjoy és a Tyrell ház nem játszható.

Az előkészületek során a semleges erők jelzői közül a 14 darab "3"-ast kell felrakni a játéktábla megfelelő tartományaira, vigyázva arra, hogy a jelzők jó oldala legyen felfelé.

Ezután a külön befolyási területes táblával le kell takarni a játéktáblán a királyi udvar befolyási területének első négy pozícióját (l. az illusztrációt).



Ötszemélyes játék



Négyszemélyes játék



külön tábla a befolyási területhez



Háromszemélyes játék



külön tábla a befolyási területhez



A csatakártyák E

A csatakártyák a játék egy opcionális modulja. A csatakártyák révén a csaták kiszámíthatatlanabbak és véresebbek lesznek, így megnő a kockázat, nagyobb szerepe lesz a szövetségeknek, támogatásoknak; ráadásul nagyobbak lesznek a veszteségek. Mindezek miatt módosított vagy új stratégiákra és taktikákra lesz szükség a játék megnyeréséhez.

A játék előtt meg kell beszélniük a játékosoknak, szeretnék-e használni a csatakártyákat - csak akkor tehetnek így, ha mindannyian beleegyeznek. Ez esetben a csatakártyákat meg kell keverniük, majd képpel lefelé, csatapakliként lerakniuk a játéktábla mellé.

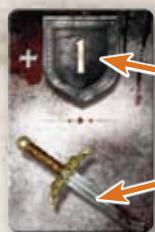
A csatakártyák használatakor az alábbiak szerint változnak meg a csaták:

1. Csatakártyák húzása: A házkártyák kijátszása után a támadó felhúzza és megnézni a csatapakli legfelső lapját, majd így tesz a védekező fél is.

2. A valyriai acélkard használata: A felhúzott csatakártyák felfedése előtt a támadó vagy a védekező fél, ha nála van a valyriai acélkard (és azt még nem használta), felhasználhatja arra, hogy **eldobja a felhúzott csatakártyáját és másikat húzzon helyette**. Az új kártyát meg kell tartania. Ha így tesz, a valyriai acélkardot át kell forgatnia annak jelzésére, hogy ebben a fordulóban már nem használható.

3. A csatakártyák felfedése: Mindkét fél felfedi a felhúzott csatakártyáját, és annak harci erejét (a szám a pajzsban) hozzáadja harci erejéhez.

4. Veszteségek: A játékos a felfedett csatakártyáján található kard- vagy erődikont hozzáadja kard-, illetve erődikonjaihoz (úgy kell kezelni, mintha a kijátszott házkártyáján lett volna ez az ikon).

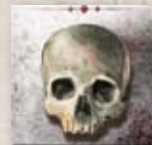


hozzáadódik a harci erőhöz

hozzáadódik a házkártya ikonjaihoz

A normál veszteség (kard- és erődikonok) eltávolítása után a felfedett csatakártyák koponyaikonjait kell végrehajtani az alábbiak szerint:

Ha egy játékos kijátszott csatakártyáján van koponyaikon, az ellenfél egy veszteséget szenved, vagyis egy, a csatatéren harcoló egysége megsemmisül (ez független attól, hogy győzött-e vagy veszített).



koponyaikon

Ez a veszteség az esetleges normál veszteségen felül jelentkezik, és erődikkal nem semlegesíthető. A veszteség eltávolításánál a normál veszteségre vonatkozó szabályokat kell követni (l. a 21. oldalon).



Készítették

George R. R. Martin *A Tűz és a Jég dala* regényciklusa alapján.

Tervező: Christian T. Petersen

Járolékos tervezés és fejlesztés: Corey Konieczka, Jason Walden és Kevin Wilson

Producer: Jason Walden

Szabályok: Christian T. Petersen és Jason Walden

Szerkesztő, korrektor: Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith, Anton Torres

Tördelő: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg, Michael Silsby

Borítóillusztráció: Tomasz Jedruszek

Térkép: Henning Ludvigsen

Belső illusztráció: Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hrykiewicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve, Doug Williams

Sandor Clegane, Melisandre, Eddard Stark és Loras Tyrell kártya-illusztrációnak jogtulajdonosa Michael Komarck.

Bátufotók és 3D képek: Jason Beaudoin

Művészeti vezető: Zoë Robinson

Tördelési vezető: Brian Schomburg

Licenszkoordinátor: Deb Beck

Gyártásvezető: Eric Knight

Fejlesztési vezető: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Játékesztelők: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudley, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang, Jamie Zephyr.

Köszönet: Daniel és Kat Abrahamnek, az Edge Studionak, Tony Doepnernek, Carl Keimnek, Eric M. Langnak, George R. R. Martinnak, Kay McCauley-nak, Gretchen D. Petersennek, Thomas H. Petersennek, Robert Vaughn-nak, Melinda M. Snodgrassnak és Mike Zebrowskinak.

The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works copyrighted by George R. R. Martin, and may not be used or reused without his permission.

©2011 George R.R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2011, used under License. *A Game of Thrones The Board Game*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West Country Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 month due to small parts. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS AGES 13 OR YOUNGER.**

webcímünk:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Index

Akciószakasz	14	Házkártya	19
<i>Hatalomszerzésparancsok végrehajtása</i>	16	Helyőrség	26
<i>Menetelésparancsok végrehajtása</i>	15	Híd	27
<i>Portyázásparancsok végrehajtása</i>	14	Játékoszám	28
Befolyási területek	11, 27	Játéksorrend	6
Bevezető	2	Kikötő	24
Cél	2	Királyok csatája (Westeroskártya)	10
Csata	17	Licitálás	10
<i>Győztes meghatározása</i>	20	Megfutamodás	21
<i>Házkártya kijátszása</i>	19	Megsemmisül	6
<i>Kiindulási harci erő</i>	18	Parancsok kiadása	12
<i>Támogatás kérése</i>	17	Paraván	6
<i>Valyriai acélkard használata</i>	20	Portyázásparancs	13
<i>Végeredmény meghatározása</i>	20	Rejtett információk	27
<i>Végső harci erő</i>	20	Saját	6
Csatakártya	29	Saját készlet	6
Csatatér megtisztítása	21	Semléges erők	26
Egység	6	Sereg	6
Ellenség, ellenfél	6	Szövetség	26
Előkészületek	4	Tartomány	6
Folyó	27	Tartozékok	2
Forduló	7	Tartozékok áttekintése	3
Főtartomány	6	Tengeri szállítás	23
Főtartomány birtoklása	24	Tervezési szakasz	12
Győzelem	16	Tartomány birtoklása	23
Harci erő	17	Toborzás	9
Hatalom jelképei	11	Utánpótlás	8
<i>Hírvivő holló</i>	11	Vadak támadása	22
<i>Valyriai acélkard</i>	11	Védekezésparancs	13
<i>Vastrón</i>	11	Veszteségek	20
Hatalomjelzők	6	Visszavonulás	21
Hatalomszerzés-parancs	13	Westeroskártyák	7
Ház, játékos	6	Westeros-szakasz	7

