

Játék fázisai		Teendők
Kör eleje	Túszok elengedése/megkínzása	- túszt ELENGEDÉSE: * kártya visszakérül a tulajdonosa kezébe * mindketten húznak egy-egy lapot a házpaklijukból - túszt MEGKÍNZÁSA: * a kártya VEZETŐ: a vezetőről 4 erőjelző kikerül a játékból (vissza a dobozba) * a kártya nem vezet KARAKTER: a karakterről 4 erőjelző visszakérül a ház vezetőlapjára * a kártya VISZÁLY- vagy FEGYVERSZÜNET: adott ház egy tetszőleges karakteréről 1 erőjelző visszakérül a ház vezetőlapjára - elengedésért, megkínzással való fenyegetésért lehet szívességet kérni (pl. csatában támogatást, attól távolmaradást, lap kijátszását stb.)
1. Előkészítés fázis	Eseménypakli felső lapjának felfordítása.	- húzd fel az eseménypakli felső lapját, ez határozza meg ki a védő - ha valaki saját magát húzza szabadon választhatja meg ki a védő
	Aktív játékosok előkészületei.	- kihívó és védő húz 1-1 Házkártyát - kihívó és védő áttesz 1 erőt vezetőlapjáról egyik karakterére - először a kihívó majd azt követően a védő kiválasztja 1-1 karakterét, aki részt vesz az összecsapásban, és a kihívó/védő jellel előre forgatva kicsit előretolja választott karakterét
2. Támogatás fázis	Támogatás felajánlása, felajánlás elfogadása/elutasítása.	- a többi, nem aktív játékos a kihívó balján kezdve, óramutató járása szerint egyesével felajánlhatja segítségét akár a kihívónak, akár a védőnek; távol is maradhat az összecsapástól - minden nem aktív játékosnak csak mikor sorra kerül, egyetlen alkalommal van lehetősége támogatását felajánlani - ha támogatni kívánja valamelyik oldalt, akkor válassza ki egy karakterét, forgassa a támogatni kívánt oldalnak megfelelően a kihívó/védő jelet előre és tolja kicsit előre a választott karakterét - a támogatott aktív játékos (kihívó/védő) dönthet, hogy elfogadja, vagy visszautasítja a támogatást - ha a támogatást az aktív játékos visszautasította, a visszautasított karakter visszakérül a helyére
3. Összecsapás fázis	Aktív játékosok tárgyalása.	- az aktív játékosok (kihívó és védő) tárgyalást kezdenek, megbeszélik szándékaikat, mely lehet fegyverszünet, vagy viszály - ha az aktív játékosok fegyverszünetet akarnak kötni, megbeszélik a feltételeket, mely feltételek a következők tetszőleges kombinációja (egy vagy több) lehet: * egy befolyásjelző kiterjesztése a másik aktív játékosra * legfeljebb két túszt átadása egymás között * legfeljebb három erőt elvétele egyik aktív játékos vezetőlapjáról és áttétele a másik vezetőlapjára - a tárgyalás nyitott - teljesen egyforma csere is megengedett - ha történt bármilyen csere, nincs nyertes sem vesztes (nincs jutalom és büntetés kiosztása) - ha nem történt semmilyen csere (nem volt megállapodás), mindkét aktív játékos vesztes, büntetést kapnak
	Házkártyák kiválasztása.	- a két aktív játékos titokban kiválaszt 1-1 ház kártyát a kezéből
	Házkártyák kijátszása.	- az aktív játékosok lehelyezik képpel lefelé maguk elé a kiválasztott ház kártyáikat
	Házkártyák felfordítása.	- az aktív játékosok egyszerre felfedik az asztalra lerakott ház kártyáikat - az összecsapás kimenetele a következők egyike lehet: * VISZÁLY: mindkét aktív játékos viszály kártyát fordított fel (ha karakterkártya volt az 0 értékű viszálykártyának számít); nyertes az, akinek az oldalon álló karakterek ereje összeadva a viszálykártya értékével nagyobb, mint a másik oldal karaktereinek ereje és viszály kártyán lévő érték összege * FEGYVERSZÜNET: mindkét aktív játékos fegyverszünet kártyát fordított fel; kötelező a tárgyalásnál kialakult megegyezés szerint eljáráni * ÁRULÁS: egyik aktív játékos viszály- míg a másik fegyverszünet kártyát fordított fel; az az oldal a nyertes, aki viszály kártyát játszott ki, függetlenül az erők összegétől
4. Eredmény fázis	Jutalom kiosztása.	- győztes KIHÍVÓ: a győztes oldal minden résztvevője kiterjeszti befolyását - győztes VÉDŐ: a győztes oldal minden résztvevője húz 2 lapot és a vezetőlapjáról 2 erőt eloszt karakterei között - győztes oldal AKTÍV játékos: ejt egy túszt
	Büntetés kiosztása.	- vesztes oldal minden résztvevője az összecsapásban részt vevő karakteréről eltávolítja az ereje felét (felfelé kerekítve); ha a karakteren nem marad erő, azonnal meghal - ha ÁRULÁS történt: a vesztes oldal AKTÍV játékos a győztes oldal MINDEN játékosától túszt ejt
	Túszejtés.	- a túszejtő a másik játékos egy lapját elveszi (kezeből, házpaklija tetejéről, előtte levő túsztok közül) - a lapot képpel lefelé maga elé teszi az asztalra, amit bármikor megnézhet - túsztokat a köre elején a játékos elengedheti vagy megkínozhatja (lásd. ott)
Kör vége	Kör végi teendők végrehajtása.	- minden karakter visszakérül a helyére - minden kijátszott kártya a dobópakliba kerül - minden játékos, akinek 5-nél kevesebb ház kártya van a kezében húz annyit, hogy ismét 5 legyen - az új kihívó az előző kihívótól balra lévő játékos (óramutató járása szerint halad a játék)

További fontos szabályok

- karakterek és vezetők képességei a kártyán, illetve a vezetőlapon leírt időben használható
- karakterkártya akkor játszható ki, képessége csak akkor használható, ha az a karakter résztvevője az összecsapásnak
- vezetőt ábrázoló karakterkártya bármely karakter összecsapásban való részvételkor kijátszható, képessége használható
- karakterkártya kijátszható viszálykártyaként (0 értékkel), ekkor nem kell megegyezzen a résztvevő karakterrel; halott karakter kártyája is kijátszható ilyen módon
- mikor egy karakter meghal, karakterjelzőjét le kell fordítani és nem vehet többet részt összecsapásban, hozzá tartozó karakterkártyák szöveges képessége nem használható a továbbiakban
- ha egy karakter meghal, az őt irányító játékos az összecsapás résztvevője marad, azaz megkapja jutalmát vagy büntetését az összecsapás után
- vezető nem halhat meg
- ha egy játékos saját házához tartozó túszt ejt, visszaveszi a kártyát a kezébe
- a többi játékos csak a túszkártyák hátlapját láthatja (azaz, hogy mely házhoz tartozik)
- ha egy hatás miatt egy játékos nem kaphat jutalmat, túszt sem ejt
- ha egy hatás miatt egy játékos nem kap büntetést, tőle nem lehet túszt ejteni
- bármennyi ház kártya lehet egy játékos kezében
- ha elfogyott a ház kártya húzópakli, a dobott lapokat újratekerve új húzópaklit kell készíteni
- ha nincs kézben ház kártya, de az összecsapás fázisban ki kell játszani egyet, akkor a házpakli legfelső lapját kell felhúzni és kijátszani
- összecsapás RÉSZTVEVŐJE mindkét aktív játékos, minden játékos aki támogat és elfogadta a támogatását, és minden az előbbi játékosok által kiválasztott karakter
- visszavonuló karakter és az őt irányító játékos többé nem résztvevője az összecsapásnak, sem jutalmat sem büntetést nem kap (visszavonuló játékos eldobja kijátszott lapját (?))
- aktív játékos semmilyen esetben nem vonulhat/vonulatható vissza
- az erő mindig a saját vezetőlapról kerül átrakásra, ha azon nincs már erő, nem lehet erőt áttenni
- erő elosztásakor lehet azokat több karakterre is tenni, nem kötelező egyre
- összecsapás jutalmaként kapott erőt nem csak a résztvevő karakterre lehet tenni
- a karaktereken bármennyi erő lehet
- fegyverszüneti tárgyalások megoldottnak tekintendők az eredmény fázisban
- fegyverszünetnél nincs jutalom, de ha nincs megegyezés mindketten büntetést kapnak
- minden fegyverszüneti kérést egyszer lehet elfogadni
- többi játékos is részt vehet a tárgyalásban, de nem kérhet/kaphat semmit ezért
- megbeszéléseken elhangzott ígérek betartása nem kötelező, kivéve a vegyverszünetnél kötött megállapodásokat
- ha hatások egyszerre következnek be a vezető képessége mindig előnyt élvez, egyébként a kihívóval kezdve, balra haladva sorra érvényesülnek a hatások
- ha ellentmondás van a szabály és a játékelemen lévő leírás között, a játékelemen leírtak érvényesek

Játék fázisai		Karakter kártya	Vezető képesség			
Kör eleje	<u>Köröd megkezdése előtt.</u>		Cately Stark -			
			Robb Stark -			
1. Előkészítés fázis	Eseménypakli felső lapjának felfordítása.					
	Aktív játékosok előkészületei.					
2. Támogatás fázis	Támogatás felajánlása, felajánlás elfogadása/elutasítása.					
3. Összecsapás fázis	Aktív játékosok tárgyalása.					
	Házkártyák kiválasztása.					
	<u>Házkártyák kijátszása előtt.</u>		Brandon Stark	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.		
	Házkártyák kijátszása.					
	Házkártyák felfordítása.					
	<u>Házkártyák felfordítása után.</u>		Eddard Stark	Ha árulás történt és aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.		
4. Eredmény fázis	Jutalom kiosztása.					
	Büntetés kiosztása.					
	Túszejtés.					
	<u>Eredmény fázis után.</u>		Eddard Stark	Ha fegyverszünet kötöttetett és sikeres volt az egyezkedés.	Arya Stark	Ha vesztes oldalon állsz.
			Cately Stark	Ha vesztes oldalon állsz.		
			Robb Stark	-		
Arya Stark			Ha vesztes oldalon állsz.			
Brandon Stark			-			
Kör vége	Kör végi teendők végrehajtása.					

Játék fázisai		Karakter kártya	Vezető képesség	
Kör eleje				
1. Előkészítés fázis	Eseménypakli felső lapjának felfordítása.			
	Aktív játékosok előkészületei.			
2. Támogatás fázis	<u>Támogatás felajánlása előtt.</u>		Tywin Lannister Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy, és van legalább 1 erő a vezetőlapon. Cercei Lannister Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy, és van befolyásod az adott ház felett.	
	Támogatás felajánlása, felajánlás elfogadása/elutasítása.			
	<u>Támogatás fázis után.</u>		Jamie Lannister Ha NEM vagy aktív játékos (kihívó vagy védekező) és nem ajánlottad fel támogatásodat.	
3. Összecsapás fázis	Aktív játékosok tárgyalása.			
	Házkártyák kiválasztása.			
	Házkártyák kijátszása.			
	<u>Házkártyák felfordítása előtt.</u>		Tywin Lannister - Joffrey Baratheon -	Tyrian Lannister Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
	Házkártyák felfordítása.			
	<u>Házkártyák felfordítása után.</u>		Jamie Lannister - Tyrian Lannister -	
4. Eredmény fázis	Jutalom kiosztása.			
	Büntetés kiosztása.			
	Túszejtés.			
	<u>Eredmény fázis után.</u>		Cercei Lannister -	
Kör vége	<u>Köröd végén.</u>		Joffrey Baratheon -	
	Kör végi teendők végrehajtása.			

Játék fázisai		Karakter kártya	Vezető képesség
Kör eleje			
1. Előkészítés fázis	Eseménypakli felső lapjának felfordítása.		
	<i>Eseménykártya felfordítása után.</i>		Stannis Baratheon Ha kihívó vagy.
	Aktív játékosok előkészületei.		
2. Támogatás fázis	Támogatás felajánlása, felajánlás elfogadása/elutasítása.		
3. Összecsapás fázis	Aktív játékosok tárgyalása.		
	Házkártyák kiválasztása.		
	<i>Házkártyák kijátszása előtt.</i>	Shireen Baratheon	-
	Házkártyák kijátszása.		
	Házkártyák felfordítása.		
	<i>Házkártyák felfordítása után.</i>	Stannis Baratheon	-
		Selyse Baratheon	-
		Davos Seaworth	Ha viszály volt.
4. Eredmény fázis	Iutalom kiosztása.		
	Büntetés kiosztása.		
	<i>Eredmény fázisban büntetés kiosztásakor.</i>		Melissandre Ha kihívó vagy.
	Túszejtés.		
	<i>Eredmény fázis után.</i>	Melissandre	-
Kör vége	<i>Köröd végén.</i>		Davos Seaworth -
	Kör végi teendők végrehajtása.		
	<i>SPECIÁLIS: Ha bármikor el kell távolítsd erőt valamely karakteredről.</i>		Shireen Baratheon -

Játék fázisai		Karakter kártya	Vezető képesség
Kör eleje			
1. Előkészítés fázis	Eseménypakli felső lapjának felfordítása.		
	Aktív játékosok előkészületei.		
2. Támogatás fázis	<i>Támogatás felajánlása előtt.</i>		Renly Baratheon Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
	Támogatás felajánlása, felajánlás elfogadása/elutasítása.		
3. Összecsapás fázis	Aktív játékosok tárgyalása.		
	Házkártyák kiválasztása.		
	<i>Házkártyák kijátszása előtt.</i>	Renly Baratheon -	Mace Tyrell Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
	Házkártyák kijátszása.		
	<i>Házkártyák felfordítása előtt.</i>	Mace Tyrell Ha NEM vagy aktív játékos (kihívó vagy védekező).	Olenna Tyrell Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
		Loras Tyrell -	
	Házkártyák felfordítása.		
	<i>Összecsapás fázis után.</i>	Olenna Tyrell Ha vesztes oldalon állsz.	
Margery Tyrell Ha vesztes oldalon állsz.			
4. Eredmény fázis	Jutalom kiosztása.		
	Büntetés kiosztása.		
	Túszejtés.		
	<i>Eredmény fázis után.</i>		Margery Tyrell Ha viszály volt, és a vesztes oldalon állsz.
			Loras Tyrell Ha viszály volt, és a nyertes oldalon állsz.
Kör vége	Kör végi teendők végrehajtása.		

Játék fázisai		Karakter kártya	Vezető képesség		
Kör eleje					
1. Előkészítés fázis	Eseménypakli felső lapjának felfordítása.				
	Aktív játékosok előkészületei.				
2. Támogatás fázis	Támogatás felajánlása, felajánlás elfogadása/elutasítása.				
	<u>Támogatás felajánlása után.</u>		Viserys Targaryen Ha visszautasították a felajánlást.		
3. Összecsapás fázis	Aktív játékosok tárgyalása.				
	Házkártyák kiválasztása.				
	<u>Házkártyák kijátszása előtt.</u>	Viserys Targaryen	-		
	Házkártyák kijátszása.				
	<u>Házkártyák felfordítása előtt.</u>		Daenerys Targaryen	-	Daenerys Targaryen Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
			Khal Drogo	-	
			Doreah	-	
Házkártyák felfordítása.					
4. Eredmény fázis	Jutalom kiosztása.				
	Büntetés kiosztása.				
	<u>Büntetés kiosztása után.</u>		Jorah Mormont	Amikor az összecsapás elvesztése miatt büntetést kap az az oldal, akit támogattál és az védekező.	
	Túszejtés.				
	<u>Eredmény fázis után.</u>	Jorah Mormont	-	Khal Drogo Ha a kihívó oldalán vettél részt. Doreah Ha az összecsapás résztvevője voltál.	
Kör vége	Kör végi teendők végrehajtása.				

Játék fázisai		Karakter kártya		Vezető képesség	
Kör eleje	<i>Köröd megkezdése előtt.</i>			Cately Stark (Stark ház)	-
				Robb Stark (Stark ház)	-
1. Előkészítés fázis	Eseménypakti felső lapjának felfordítása.				
	<i>Eseménykártya felfordítása után.</i>			Stannis Baratheon (Baratheon ház)	Ha kihívó vagy.
2. Támogatás fázis	<i>Támogatás felajánlása előtt.</i>			Tywin Lannister (Lannister ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy, és van legalább 1 erő a vezetőlapon.
				Cersei Lannister (Lannister ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy, és van befolyásod az adott ház felett.
				Renly Baratheon (Tyrell ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
	Támogatás felajánlása, felajánlás elfogadása/elutasítása.				
<i>Támogatás felajánlása után.</i>				Viserys Targaryen (Targaryen ház)	Ha visszatüszítették a felajánlásod.
<i>Támogatás fázis után.</i>				Jamie Lannister (Lannister ház)	Ha NEM vagy aktív játékos (kihívó vagy védekező) és nem ajánlottad fel támogatásodat.
3. Összeccsapás fázis	Aktív játékosok tárgyalása.				
	Házkártyák kiválasztása.				
	<i>Házkártyák kijátszása előtt.</i>	Shireen Baratheon (Baratheon ház)		Brandon Stark (Stark ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
		Renly Baratheon (Tyrell ház)		Mace Tyrell (Tyrell ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
		Viserys Targaryen (Targaryen ház)			
	Házkártyák kijátszása.				
	<i>Házkártyák felfordítása előtt.</i>	Tywin Lannister (Lannister ház)		Tyrian Lannister (Lannister ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
		Joffrey Baratheon (Lannister ház)		Olenna Tyrell (Tyrell ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
		Mace Tyrell (Tyrell ház)	Ha NEM vagy aktív játékos (kihívó vagy védekező).	Daenerys Targaryen (Targaryen ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.
		Loras Tyrell (Tyrell ház)			
		Daenerys Targaryen (Targaryen ház)			
		Khal Drogo (Targaryen ház)			
		Doreah (Targaryen ház)			
	Házkártyák felfordítása.				
<i>Házkártyák felfordítása után.</i>	Jamie Lannister (Lannister ház)		Eddard Stark (Stark ház)	Ha árulás történt és aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.	
	Tyrian Lannister (Lannister ház)		Selyse Baratheon (Baratheon ház)	Ha aktív (kihívó vagy védekező) játékos vagy.	
	Stannis Baratheon (Baratheon ház)				
	Selyse Baratheon (Baratheon ház)				
	Davos Seaworth (Baratheon ház)		Ha viszály volt.		
<i>Összeccsapás fázis után.</i>	Olenna Tyrell (Tyrell ház)		Ha vesztes oldalon állsz.		
	Margery Tyrell (Tyrell ház)		Ha vesztes oldalon állsz.		
4. Eredmény fázis	Jutalom kiosztása.				
	Büntetés kiosztása.				
	<i>Eredmény fázisban büntetés kiosztásokor.</i>			Melisandre (Baratheon ház)	Ha kihívó vagy.
	<i>Büntetés kiosztása után.</i>			Jorah Mormont (Targaryen ház)	Amikor az összeccsapás elvesztése miatt büntetést kap az az oldal, akit támogatnál és az védekező.
	Tüszejtés.				
	<i>Eredmény fázis után.</i>	Eddard Stark (Stark ház)	Ha fegyverszünet kötöttetted és sikeres volt az egyezkedés.	Arya Stark (Stark ház)	Ha vesztes oldalon állsz.
		Cately Stark (Stark ház)	Ha vesztes oldalon állsz.	Margery Tyrell (Tyrell ház)	Ha viszály volt, és a vesztes oldalon állsz.
		Robb Stark (Stark ház)	-	Loras Tyrell (Tyrell ház)	Ha viszály volt, és a nyertes oldalon állsz.
		Arya Stark (Stark ház)	Ha vesztes oldalon állsz.	Khal Drogo (Targaryen ház)	Ha a kihívó oldalán vettél részt.
		Brandon Stark (Stark ház)	-	Doreah (Targaryen ház)	Ha az összeccsapás résztvevője voltál.
Cersei Lannister (Lannister ház)		-			
Melisandre (Baratheon ház)		-			
Jorah Mormont (Targaryen ház)		-			
Kör vége	<i>Köröd végén.</i>			Joffrey Baratheon (Lannister ház)	-
				Davos Seaworth	-
Kör végi teendők végrehajtása.					
<i>SPECIÁLIS: Ha bármikor el kell távolítsd erőlt valamilyen karakterredről.</i>				Shireen Baratheon (Baratheon ház)	-