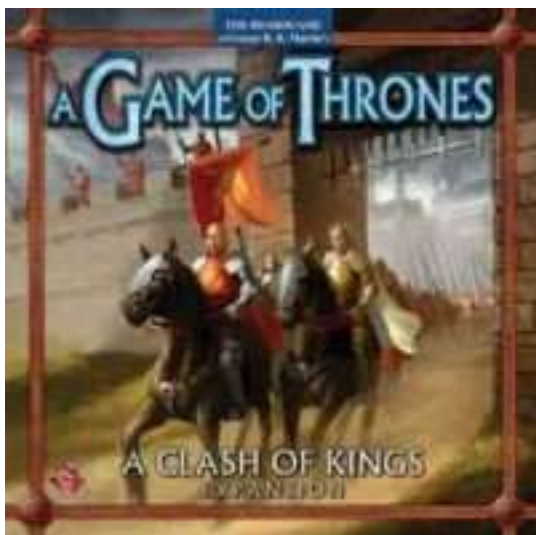


Királyok csatája

(A Clash of Kings)



George R. R. Martin regényciklusa, *A Song of Fire and Ice* alapján

Tervezte: Christian T. Petersen

Kiadja: Fantasy Flight Publishing Inc.
www.FantasyFlightGames.com

Piros a betűsín ott, ahol a hivatalos FAQ-ok válaszait dolgoztam be a szabályokba.

Noha a földrajzi nevek egy részének van magyar fordítása (mint például Deres, Királyvár, Zúgó), más részüknek nincsen, ezért – és hogy könnyebb legyen a térképen tájékozódni – végül az összes földrajzi nevet meghagytam angolnak. Hasonlóképpen jártam el a Házkártyák esetében is.

Köszönjük, hogy megvásároltad *Trónok harca*-játékhoz a *Királyok csatája*-kiegészítőt! A kiegészítőben számos érdekes változtatást és újítást találsz, amelyek még izgalmasabbá tehetik a *Trónok harca*-társasjátékot.

A legfontosabb talán, hogy a kiegészítőben megtalálható Westeros déli, napsütötte vidékének ura, a **Martell Ház**, amely egyrészt lehetővé teszi a **hatjátékosos játékot**, másrészt pedig teljesen átrendezi a Vastrónért folytatott küzdelem erőviszonyait.

A kiegészítőben található változtatások és újítások teljes listája a következő:

1. A Martell Ház
2. Új Házkártyák
3. Erődítmények
4. Ostromgépek
5. Westeros kikötői
6. Egyszer használható parancsok
7. Variáns: kiszámítható Westeros-fázis
8. Variáns: Házkártyák húzása
9. Variáns: 3 játékosos befolyási területek

Végül a szabályfüzet végén megtalálhatóak a szabályokat illető leggyakrabban feltett kérdések, és az ezekre adott válaszok. *(Az itteni kérdések és a válaszok az alapjátékra vonatkoznak, így az alapjáték szabályaiba dolgoztam bele őket. – Thaur)*

A tervező előszava

Nem kis örömmre szolgál, hogy a Trónok harca társasjátékhoz immáron átadhatom a Királyok csatája kiegészítőt is.

A Trónok harca megtervezése hosszú időt vett igénybe; 2002 őszének elején vágtam bele, és 2003 tavaszának végére fejeződött csak be.

A játék egyaránt köszönheti létét George R. R. Martin csodálatos könyveinek és annak a mély szerelemnek, amelyet játékosmúltam klasszikus intrikáló-diplomáciai játékaik iránt táplálok. A játék egyik könnyen felismerhető inspirálója a nagy klasszikus, a Diplomacy (mely játékot George éppen úgy csodálja, mint én), kevésbé könnyen felismerhető inspirálói között pedig olyanok vannak, mint Wolfgang Kramer zseniális El Grandéje. Többen is mondták, hogy a Trónok harca sok hasonlóságot mutat egy régi játékkal, a Kingmakerrel; bár a játékkal magával sohasem játszottam, tudom, hogy két játék témája majdhogynem ugyanaz.

A játékmechanizmus lényegéhez, az egyszerre történő parancskiadáshoz és a Westeros-fázishoz hosszú órák töprengéseivel és fécnik telifirkálgatásaival jutottam. Az utánpótlás-rendszert és a befolyási területeket az első tesztjátékok során alkottam meg, már az FFG irodáiban. A Trónok harca első változata még persze egész más volt, a harcrendszere töménytelen kockadobást igényelt, ami csak idővel tisztult le a mostani rendszerig. Úgy vélem, a harcrendszer végül elég megbízhatóra, elegánsra és ravaszra sikeredett.

Hozzá kell tennem, a Trónok harca sosem lett volna olyan sikeres, amilyen, ha nincsenek Scott Nicely gyönyörű illusztrációi, és az FFG más fejlesztői sem teszik hozzá a magukét. A Trónok harca végeredményben a jó játékmechanizmus, a nagyszerű téma és a gyönyörű grafika szerencsés találkozása lett.

Nos, akkor miért is kellett ez a kiegészítő? Ahogy a filmesek mondják: „Egy film sosem készül el, csak abbahagyják a készítését.” Ellentétben barátommal, Rainer Kniziával, aki egyetlen kis játékötletből remek játékokat készít (és, tegyük hozzá, nálamnál sokkalta gyorsabban), én hajlamos vagyok „fentről lefelé” készíteni a játékaimat: az első változataim általában szörnyen bonyolultak, és nyesegetésekkel meg egyszerűsítésekkel jutok el a végső verzióhoz. Ilyenformán az a Trónok harca, amit ti ismertek, egészen más, jóval egyszerűbb, mint az én prototípusom.

A Trónok harca sikere azonban lehetővé tette, hogy újabb elemekkel gazdagítsam a játékot: az eredmény, vélem én, mélyebb, komplexebb játék lesz. A Királyok csatája kiegészítőben található újítások és változtatások részben még az első prototípusokból valók, részben új ötletek – a saját kútforrásból és a játékosok javaslataiból merítve. Az ötleteket azután számtalan tesztjáték során csiszoltuk, és hozzáigazítottuk a vásárlók elvárásaihoz és várható reakcióihoz.

Ha megnézik a kiegészítőt, látni fogjátok, hogy nem annyira a játékmechanizmus radikális megváltoztatása, inkább csak apró újítások és változtatások egyvelege; egy részük a játék világából hiányzott, más részük csak a játékmenetet teszi még élvezetesebbé. Nem érzem úgy, hogy a Trónok harca különösebb javításra szorulna, de szeretem a kiegészítő apró kis ötleteit és megoldásait, és remélem, ezzel Ti is így lesztek.

Remélem, a Királyok csatája kiegészítő segítségével számtalan új és érdekes játékra nyílik lehetőségek, és még sokáig maradtok Westeros ragyogó kék ege alatt.

Közeleg a tél.

*Christian T. Petersen, játéktervező
Fantasy Flight Games*

A kiegészítő tartalma

7 Martell Házkártya
42 új Házkártya (mind a 6 Házhoz 7-7)
6 kezdőkártya (6 játékoshoz)
15 Martell parancsjelző
20 Martell hatalomjelző
3 Martell befolyásjelző
1 Martell utánpótlásjelző
4 Martell lovag
6 Martell hajó
10 Martell gyalogos
18 fa ostromtorony (mind a 6 színben 3-3)
9 szürke faerődítmény
30 egyszer használható parancsjelző (mind a 6 Házhoz 5-5)
8 kikötőjelző
két részből összeállítható póttábla – az új befolyási területek
két részből összeállítható póttábla – Dél-Westeros
szabályfüzet

Az első játék előtt a jelzőket óvatosan ki kell nyomkodni kereteikből, úgy, hogy ne sérüljenek meg.

A kiegészítő használata

Habár a *Királyok csatája*-kiegészítő számos új szabályt vezet be, javasoljuk, hogy ezek közül egyszerre csak keveset alkalmazatok – azokat, amelyek a leginkább felkeltik érdeklődésedet. Az új szabályok mindegyike alkalmas arra, hogy tetszőleges számú játékos játszhassa, és mindegyik kompatibilis a többivel.

1. A Martell Ház



A kiegészítőben megtalálható a Martell Ház összes játéktartozéka (Házkártyák, jelzők, egységek). A Ház színe a narancssárga. Ilyenformán akár hatan is játszhatjátok a játékot.

Játékelőkészületek 6 játékos esetén

Első feladat, hogy a játéktábla megfelelő részeit le kell takarni az új póttáblákkal (*Dél-Westerossal* és a *hatjátékosos befolyási területekkel*). Ilyenformán megváltozik Westeros földrajza, és megváltoznak a *befolyási területek* – és ily módon immár a Martell Házzal is lehet játszani.



Hat játékos esetén mind Westeros térképét, mind a befolyási területeket meg kell változtatni, hogy jusson hely a Martell Háznak is.

Miután a játéktáblát kitétték az asztal közepére, a fenti kép szerint el kell rajta helyezni a kiegészítőben található póttáblákat.

Fontos, hogy mindkét esetben pontosan helyezték el a póttáblákat. Az új Dél-Westerost úgy kell elhelyezni a játéktábla alján, hogy a térképek pontosan illeszkedjenek; az új befolyási övezeteket pedig pontosan a régi fölé, azt teljesen eltakarva kell elhelyezni.

A térképek egy része nyomdahibás: rossz helyen van a West Summer Sea és az East Summer Sea közötti határvonal. A határ Starfallból indul, nem Salt Shore-ból. Az alsó kép a helyes.



Figyelem: 6 játékos esetén nincs szükség a semleges *Sunspear*-jelzőre.

Searod Marches-szal szomszédos tengerrészek: Golden Sound, West Summer Sea.

A Házak kiosztása

Hat játékos esetén a Házak kezdőpozíciói kissé mások, no és persze ott van a Martell Ház is. Ezért a kiegészítőben 6 új kezdőkártya található, ezek közül húzva derül ki, ki melyik Házzal játszik, és ezeken található meg a Házak új kezdőpozícióira vonatkozó információk.

A játékmenet

A fenti változásokat leszámítva a szabályok és a játékmenet ugyanaz, mint az alap *Trónok harca* esetén. Illetve egyetlen dolog még megváltozik, a győzelmi feltétel. Természetesen a Martell Ház megjelenése teljesen átrendezi a kontinens politikai és katonai viszonyait, így a játékelmény egészen más lesz.

Győzelmi feltételek 6 játékos esetén

6 játékos esetén azonnal megnyeri a játékot az a játékos, aki **6** várost és várat birtokol.

Nem ajánljuk, hogy a Martell Házat 3-5 játékos esetén is használjátok.

2. Új Házkártyák



régi és új Házkártya hátoldala

A kiegészítőben új Házkártyák is találhatóak – egy-egy teljes készlet mind a hat Ház számára. Ezeknek az új Házkártyáknak a hátoldala eltér a régiektől: **a Házak jelvényei felett egy-egy korona van.** Ilyenformán könnyen megkülönböztethetőek a régi és az új Házkártyák.

Az új Házkártyák teljes mértékben helyettesítik a régieket, vagyis minden Ház kap egy új, hétlapos készletet. A kártyákon új szöveges képességek találhatóak, és a kártyák harci ereje is szélesebb skálán mozog, így sokkal nagyobb szerep jut a *Jég és Tűz dalából* megismert karaktereknek.

Fontos, hogy a két kártyakészlet (a régiek és az újak) nem elegyíthetőek – minden játékosnak ugyanolyan Házkártyákkal kell játszania, vagy csak régiekkel, vagy csak újakkal. Pontosabban emiatt a kiegészítőben a Martell Házhhoz két készlet Házkártya található: az egyik készletet (ahol a hátoldalakon nincs korona) akkor kell használni, amikor a többi játékos az eredeti Házkártyákkal játszik, a másikat pedig (ahol a hátoldalakon ott a korona) akkor, amikor a játékosok az új Házkártyák használata mellett döntenek. **Egyes Házkártyák különleges képességeire tekintettel az alapszabályban pontosítottuk a Házkártyák kijátszására és különleges képességeik végrehajtására vonatkozó szabályokat.**

Martell (rég):

- **Arianne Martell:** Ha az *Arianne Martell*t kijátszó játékos elveszíti a csatát, azonnal megölhet egyet az ellenfél azon egységei közül, amelyek résztvettek a csatában. Ha ez a megölt egység az ellenfél utolsó egysége volt, a Martellnek (hiszen megverték) vissza kell vonulnia, de ellenfele egységei híján nem veszi birtokba a tartományt. **Ha a kártyát kijátszó játékos a támadó fél, „ellenséges egységeknek” csak a védekező egységek számítanak, a védekezést támogatók nem.** Hasonlóképpen, ha a védekező játékos játssza ki ezt a kártyát, csak a ténylegesen támadó egységek számítanak „ellenséges egységeknek”, a támadást támogatók nem.
- **Doran Martell:** Ha a *Doran Martell*t kijátszó játékos megnyeri a csatát, és az ellenfélnél ott van a *Vastrón*, a *valyriai acélkard* vagy a *hírvívő holló*, a játékos elveheti ezek egyikét, és azt ő használja egészen a következő *Királyok csatája*-lap felhúzásáig. **Ha az így megszerzett valyriai acélkardot már használták ebben a fordulóban, akkor azt a Martell már nem használhatja – a kardot egy fordulóban csak egyszer lehet használni.**

- **Ellaria Sand:** Ha az *Ellariát* kijátszó játékos a védekező fél, egy gyalogosát nyomban előléptetheti lovaggá.
- **Obara Sand:** Ha az *Obarát* kijátszó játékos a támadó fél, a Házkártyát úgy kell kezelni, mintha lenne rajta egy kardikon.

Baratheon:

- **Patchface:** A *Patchface*-t kijátszó játékos megnézi ellenfele eldobott Házkártyáit, és választ közülük egyet. A csatában a játékos ezzel a Házkártyával vesz részt, ennek a harci erejével, ikonjaival, különleges képességgel kell számolni.
- **Melisandre of Asshai:** Az ellenfél Házkártyájának különleges képessége nem működik.
- **Stannis Baratheon:** Ha az ellenfél jobb pozícióban van a *Vastrón befolyási területen*, mint a *Stannist* kijátszó játékos, *Stannis* harci ereje 2-vel megnő. **Ha a Tyrell és a Baratheon összezsap, s közülük a Tyrellé a jobb pozíció a Vastrón befolyási területen, és a Baratheron Stannist, a Tyrell pedig a Queen of Thornst játssza ki, Stannis harci ereje 0 lesz.**

Tyrell:

- **Willas Tyrell:** Az ellenfél Házkártyájának különleges képessége nem működik az ellenfél esetében, de a *Willast* kijátszó játékos élhet ezzel a különleges képességgel, úgy, mintha az lenne *Willas* Házkártyájára nyomtatva.
- **Queen of Throns:** Az ellenfél Házkártyájának különleges képessége nem működik.
- **Mace Tyrell:** Ha a *Mace Tyrellt* kijátszó játékos a támadó fél, és megnyeri a csatát, a játékosnak nem kell levennie a játéktábláról ezt a menetelés-parancsát (ti. azt, amelyik ezt a csatát eredményezte). Ilyenformán a játékos még egy menetelést hajthat végre (a menetelésre vonatkozó szabályok betartásával).

Lannister:

- **Tyrion Lannister:** Az ellenfél támogatásból származó ereje 0-ra csökken (ideszámít a harmadik játékostól kapott támogatás is). Továbbá a *Tyriont* kijátszó játékos azonnal levehet egy támogatás- vagy védekezés-parancsot bárhonnán a játéktábláról.
- **Ser Jaime Lannister:** Az ellenfél ebben a csatában nem használhatja a *valyriai acélkardot*.
- **Tywin Lannister:** *Tywin Lannisternek* annyi a harci ereje, amennyi hatalomjelzőt rákölt a játékos. **Ha Tywin Lannister különleges képességét blokkolják („Az ellenfél Házkártyájának különleges képessége nem működik”), harci ereje 0 lesz.**

Greyjoy:

- **The Reader:** A játékos azonnal kap annyi hatalomjelzőt, amennyi az ellenfél egységeinek alap harci ereje. **Ha a kártyát kijátszó játékos a támadó fél, „ellenséges egységeknek” csak a védekező egységek számítanak, a védekezést támogatók nem. Hasonlóképpen, ha a védekező játékos játssza ki ezt a kártyát, csak a ténylegesen támadó egységek számítanak „ellenséges egységeknek”, a támadást támogatók nem.**
- **Aeron Damphair:** Ha az *Aeront* kijátszó játékos megnyeri a csatát, az adott tartományban nyomban toborzást is tarthat (a toborzási szabályok betartásával, és az utánpótlási lehetőségekre való tekintettel).
- **Gorold Goodbrother:** Az ellenfél Házkártyájának különleges képessége nem működik.
- **Dagmar Cleftjaw:** Ahány saját hajó tartózkodik a csata helyszínével szomszédos tartományokon, annnyival megnő *Dagmar* harci ereje. **A megfutamodott hajók is számítanak. Ha Dagmar egy olyan tartományt véd, amelyben van kikötő, s a kikötőben hajók, azok is növelik erejét.**
- **Theon Greyjoy:** Ha a *Theont* kijátszó játékos olyan tartományban védekezik, ahol vár vagy város található, *Theon* harci ereje kettővel megnő, és kap egy kardikont.

Stark:

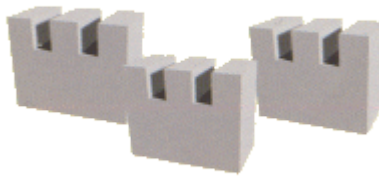
- **Old Nan:** Az *Old Nant* kijátszó játékos megnézi az összes többi játékos eldobott Házkártyáit, és választ közülük egyet (vagyis saját dobott Házkártyái közül nem választhat). A csatában ennek a Házkártyának a különleges képességével kell számolni.

- **Robb Stark:** Ha a *Robbot* kijátszó játékos a támadó fél, és megnyeri a csatát, a csata után az elfoglalt tartományból nyomban indíthat egy +1-es menetelést (a menetelésre vonatkozó szabályok betartásával). Ebben a második menetelésben csak lovagok vehetnek részt.
- **The Blackfish:** Az ellenfél Házkártyájának különleges képessége nem működik.

Martell (új):

- **Doran Martell:** A *Dorant* kijátszó játékosnak, ha van még a kezében Házkártya, választania kell egyet, és a csatában *Dorané* mellett ennek a kártyának a harci erejével, ikonjaival és különleges képességével is számolni kell (a harci erők összeadódnak). A csata után mindkét Házkártyát el kell dobni.
- **Ellaria Sand:** Ha az *Ellariát* kijátszó játékos a védekező fél, az ellenfél Házkártyájának harci ereje nem számít.

3. Erődítmények



A kiegészítő része kilenc szürke faerődítmény. Az erődítményekkel megóvhatóak a kulcsfontosságú tartományok, ha a játékos seregei amúgy túl gyengék, vagy éppen máshol állomásoznak.

Erődítmények építése

A hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során a játékos dönthet úgy is, hogy **nem kap** hatalomjelzőt vagy -jelzőket, **hanem felrak az adott szárazföldi tartományra egy erődítményt**.

Példa: A tervezés-fázisban a *Baratheon* hatalomszerzés-parancsjelzőt rakott le *King's Landingre*. A hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során a *Baratheon* dönthet úgy, hogy végrehajtja a parancsot, és **a)** kap három hatalomjelzőt (egyét maga a parancsjelző miatt, két másikat pedig a *King's Landingon* található két koronáért), vagy **b)** lerak egy erődítményt *King's Landingre*.

Mivel a Baratheon aggódik a nyugaton szomszédos Lannister-sereg miatt, úgy dönt, erődítményt rak King's Landingre.

Az erődítmény képességei

Ha egy tartományban van erődítmény, a védekező harci ereje 1-ggyel megnő, valamint minden támadó vagy a támadást támogató lovag harci ereje 1-re csökken. Fontos, hogy nem csupán azoknak a lovagoknak a harci ereje csökken, akik ténylegesen bemenetelnek a tartományba, lecsökken a támadást támogató lovagok harci ereje is. Ugyanakkor a védekező, illetve a védekezést támogató lovagok harci ereje nem csökken.



Az előző fordulóban a Baratheon épített egy erődítményt King's Landingben. E forduló tervezés-fázisa során a Baratheon megint egy hatalomszerzés-parancsjelzőt rakott le King's Landingre, remélve, hogy az akciófázisban begyűjthet 3 hatalomjelzőt.

Azonban a Lannister immáron kifogyott a béketűrésből, és úgy dönt, Blackwaterben állomásozó 3 lovagjával (egy 0-ás menetelés-parancs segítségével) megtámadja King's Landinget.

A King's Landing-i erődítmény miatt a Lannister-sereg harci ereje csak 3 (lovagonként 1), a védekező Baratheon-sereg harci ereje pedig szintén 3 (gyalogosonként 1, és még 1 az erődítmény miatt).

Az erődítmény nélkül a Lannister-sereg lehenгерelné 6-os harci erejével a 2-es harci erővel védekező Baratheont.

Az erődítmény a támadó és a támadást támogató lovag harci erejét csak a csata 5. lépése során (A végeredmény meghatározása) csökkenti le 1-re. Ilyenformán a lovagokat erősítő Házkártyák képessége (mint amilyen az alapjátékban Robb Starké) hiábavaló.

Erődítmények kiürítése

Ha egy játékos összes egységével kivonul egy tartományból (akár szándékosan, menetelés-paranccsal, akár megverten, visszavonulva), az erődítményt nyomban le kell venni. A játékosok nem foglalhatják el egymás erődítményeit. Megjegyzendő, hogy az erődítmények mindig elvesznek, ha a játékos összes egységével kivonul a tartományból – még akkor is, ha a játékos hatalomjelző lerakásával egyébként megmarad a tartomány birtokosának.

Erődítmény nem tehető le tengerrészre (de tengerészre amúgy már hatalomszerzés parancs sem tehető le), és nem tehető kikötőbe sem.

Egyszerre legfeljebb kilenc erődítmény lehet a játéktáblán. Ha a játékosok már felépítették mind a kilenc erődítményt, addig nem építhetnek újabbat, amíg egy valamiért le nem kerül a játéktábláról.

Mivel a hatalomszerzés-parancsokat a játéksorrend szerint kell végrehajtani, nem fordulhat elő, hogy két játékos egyszerre építené fel az utolsó erődítményt.

Egy tartományban egyszerre csak egy erődítmény lehet.

4. Ostromgépek



A kiegészítőben található 18 ostromgép – minden Házhoz három. Ezek fa ostromgépeket és mérnököket, szörnyeket és hajtóikat, utászokat és alkímistákat jelképeznek: mindazt, ami szükséges lehet városok, várak és erődítmények megostromlásához.

Az ostromgép éppolyan szárazföldi egység, mint a gyalogos vagy a lovag, ugyanúgy toborzással kerül a játékoshoz, és ugyanúgy kell figyelembe venni az utánpótlási lehetőségeket, mint a többi sereg esetén. Az ostromgépek nem léphetnek tengerrészekre, de hajók segítségével átszállíthatóak egyik szárazföldi tartományból a másikba.

Toborzásnál az ostromgép, akárcsak a lovag, két toborzási pontba kerül, de egy gyalogos egy toborzási pontért előléptethető ostromgéppé (ugyanazon szabályok szerint, ahogy lovaggá).

Ha a vadak támadnak és győznek, az egységek eltávolításakor az ostromtornyok 2 toborzási pontot érnek.

Az ostromgépek képességei

Az ostromgép harci ereje, ha olyan tartományt támad (vagy ilyen tartomány elleni támadást támogat), ahol vár, város vagy erődítmény található, **4**. Ha azonban védekezik, vagy más körülmények között vesz részt csatában, az ostromgép harci ereje **0**.

Az ostromgépek nem tudnak visszavonulni, és így, ha erre kényszerülnek, nyomban megsemmisülnek. Nem lehet ostromgépek veszteségként levenni, ha a győztes fél házkártyáján kard-ikon található. Ilyenformán a vesztesnek másféle (nem ostromgép) egységet vagy egységeket kell levenni a kard-ikon vagy –ikonok miatt, majd le kell vennie a játéktábláról automatikusan megsemmisülő ostromgépeit is - teljes vereséget szenvedve ezáltal.

Ha egy játékosnak megsemmisült egy ostromgépe, azt a legközelebbi toborzáskor természetesen újra betoborozhatja – éppúgy, mint ahogy a játéktábláról lekerült hajók, gyalogosok, lovagok is újratoborozhatóak.

Az ostromgépek használata

Megfelelő körülmények között az ostromgépek a leghatékonyabb egységek; ha azonban védekezésre kényszerülnek, rendkívül sérülékenyek. Sikeres használatukhoz tehát támadni kell, s ez még jobban felértékeli a kezdeményezést, illetve a *Vastrón befolyási területén* elfoglalt pozíciót.

Mivel könnyen megsemmisülnek, a legjobb, ha a játékosok várak, városok és erődítmények elleni támadások **támogatására** használják ostromgépeiket. Amennyiben ugyanis csak támogatnak, és nem vesznek részt közvetlenül a csatában, akkor sem semmisülnek meg a visszavonulás során, ha a támadás sikertelenül végződik.



A Lannister Ház újfent King's Landing ellen menetel. Blackwaterből támadnak a várra egy lovagból és egy ostromgépből álló seregükkel, a Stark pedig egy ostromgéppel és egy gyalogossal támogatja őket Crackclaw Pointből. A támadás összesített harci ereje ilyenformán 11 lesz (8 a két ostromgép miatt, valamint 1 a gyalogos és 2 a lovag okán).

A védekező Baratheonnak +2-es védekezése és két lovagja van, valamint támogatja őt saját hajója Blackwater Bay-ből. A védekezés összesített harci ereje tehát 7 lesz.

Ha a Lannister elveszíti a csatát, a Blackwaterből támadó ostromgép azonnal megsemmisül, de a Stark támogató ostromgépe sértetlen marad.

5. Westeros kikötői



kikötőjelző

A kiegészítőben található nyolc kör alakú jelző, ezek mindegyike Westeros egy-egy kikötőjét jelöli.

Mindegyik kikötőjelző egy meghatározott szárazföldi tartományhoz és egy meghatározott tengerrészhez tartozik. Ha egy szárazföldi tartomány több tengerrésszel is határos, a kikötőjelzőn mindig szerepel, hogy melyik tengerrészhez tartozik.

A kikötők **teljesen külön tartományoknak** minősülnek, nem részei sem a hozzájuk tartozó tengerrésznek, sem a hozzájuk tartozó szárazföldi tartománynak, csupán **kapcsolatban állnak** velük, azaz:

- A kikötőben csak annak a játékosnak lehetnek hajói, aki birtokolja, vagy, ha senki, aki utoljára birtokolta a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományt.
- Ha a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományban toborzás folyik, onnét hajót nem csupán a szomszédos tengerrészekre lehet tenni, hanem a kikötőbe is.
- Ha egy kikötőben hajó vagy hajók vannak, az külön flottának (vagyis seregnek) számít - az utánpótlási lehetőségek szempontjából is!
- Ha egy kikötőben egy játékosnak van hajója vagy hajói, és **a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományt birtokba veszi egy másik játékos**, a hajókat – a lentebb olvasható szabályok szerint – ki kell cserélni vagy meg kell semmisíteni.

Mielőtt elkezdődne a játék, a nyolc kikötőjelzőt el kell helyezni a térképen, úgy, hogy a jelzők részben tengeren, részben pedig szárazföldön legyenek.



Ahogy a fenti képen is látható, a játék kezdetén a sunspeari kikötő jelzőjét úgy kell feltenni, hogy részben fedje a szárazföldi tartományt (Sunspear), részben pedig a tengerrészt (Summer Sea). Fontos, hogy a kikötőjelző nem nyúlhat bele a Sea of Dorne-ba. *Öt játékos esetén is fel kell rakni Sunspear kikötőjét.*

A kikötők használata

A kikötők új, speciális területeket jelképeznek, amelyekre külön szabályok vonatkoznak. Ezek a következők:

0. Kikötőben csak hajók tartózkodhatnak.
1. A kikötőben lévő hajóknak is a szokott módon ki lehet adni parancsot (védekezés-parancs kiadása azonban értelmetlen, mivel a kikötőket amúgy sem lehet közvetlenül megtámadni). Bizonyos feltételek mellett a kikötőkben lévő hajóknak még hatalomszerzés-parancs is kiadható.
2. A kikötő a szárazföld és a tenger között helyezkedik el. A kikötőt csak a szárazföldi tartomány birtokosa használhatja, ő egyben a **kikötő birtokosa** is.
3. A kikötő birtokosának hajói (meneteléssel) behajózhatnak az adott tengerrészből a kikötőbe, illetve onnét kihajózhatnak (szintúgy meneteléssel) a tengerrészre. Ellenséges hajók sosem hajózhatnak (menetelhetnek) be egy másik játékos kikötőjébe. **A játékos hajói visszavonulhatnak saját kikötőjébe.**
4. Egy kikötőben sosem lehet több három hajónál. A játékosnak a kikötőben tartózkodó hajóit is el kell tudni látni utánpótlással, azaz figyelemmel kell lenni az utánpótlási lehetőségekre.
5. Ha toborzás folyik egy olyan szárazföldi tartományban, ahol van kikötő, a játékos a toborzott hajót felrakhatja a tengerrészre (a toborzás alapszabályai szerint), vagy a hajót lerakhatja a kikötőre is. **Nagyon fontos:** A játékos akkor is toborozhat hajót a kikötőbe, ha az ahhoz a kikötőhöz tartozó tengerrészen ellenséges hajó vagy hajók vannak.
6. A kikötőben tartózkodó hajók támogatást nyújthatnak a kikötőhöz tartozó tengerrészen vívott csatában, de nem nyújthatnak támogatást a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományban vívott ütközetben.
7. A kikötőben tartózkodó hajók portyázhatnak a kikötőhöz tartozó tengerrészen, de nem portyázhatnak a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományban.
8. A kikötőhöz tartozó tengerrészen tartózkodó ellenséges hajók portyázással leszedhetik a kikötőre rakott támogatás-, portyázás- és hatalomszerzés-parancsokat.
9. Ha egy másik Ház elfoglalja a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományt, a győztes azonnal kicserélheti a kikötőben lévő hajókat a készletében lévő hajókkal. A kicserélésnél figyelemmel kell lenni az utánpótlási lehetőségekre is: ha a játékosnak nincs elég utánpótlása, addig kell egyesével hajókat

levennie, amíg a maradékot képes nem lesz utánpótlással ellátni. A játékos a tartomány elfoglalása után dönthet úgy is, hogy nem cseréli ki a hajókat – ilyenkor nyomban megsemmisíti azokat. Ha a játékos úgy döntött, hogy elfoglalja (vagyis sajátjaira kicseréli) a vesztes fél hajóit, később már nem dönthet úgy, hogy mégis megsemmisíti azokat.

10. Ha egy játékos összes egységével kivonul egy olyan tartományból, amelynek kikötőjében van legalább egy hajója, anélkül hogy a tartományban megszilárdítaná az uralmát, a kikötőben lévő hajói megsemmisülnek. Ugyanez történik akkor is, ha a tartomány a vadak támadása miatt ürül ki teljesen. (Természetesen a fentiek csak akkor igazak, ha a tartomány nem főtartomány.)
11. Egyszer használható parancs nem rakható le kikötőre.
12. A tervezés-fázis során a játékos lerakhat kikötőre is hatalomszerzés-parancsot, ha a kikötőben van legalább egy hajója. Amikor azután az akció-fázisban a hatalomszerzés-parancsok végrehajtására kerül sor, a játékos, ha a kikötőhöz tartozó tengerrészen nincsen egy ellenséges hajó sem, kap egy hatalomjelzőt. Ez a szabad városokkal és a *Jég és Tűz dala* világának más egzotikus vidékeivel folytatott kereskedelmet jelképezi.
13. A Westeros-fázis során, amikor *Trónok harca*-kártya végrehajtására kerül sor, a játékos egy hatalomjelzőt kap minden olyan kikötője után, ahol van legalább egy hajója, és ahol a kikötőhöz tartozó tengerrészen nincsen egyetlen ellenséges hajó sem. (Ha az adott tengerrészen tartózkodik legalább egy ellenséges hajó, a játékos nem kapja meg a hatalomjelzőt; hasonlóképpen akkor sem, ha a kikötője üres, nincsen ott egyetlen hajója sem.) Ez megintcsak a fentebb említett távolsági kereskedelem fontosságát mutatja.



A toborzás folyamán a Martell Sunspear két toborzási pontjából toborzott egy gyalogost és egy hajót; az utóbbit Sunspear kikötőjében helyezte el. (A hajót rakhatta volna még a Sea of Dorne-ra is, az East Summer Sea-re azonban nem, minthogy ott a Tyrellnek volt egy hajója.) A tervezés-fázisban a Martell portyázás-parancsot ad ki a kikötőbeli flottájának, s később, a portyázás végrehajtása során leveszi a Tyrell-flottára rakott támogatás-parancsjelzőt.

6. Egyszer használható parancsok



A négyzet alakú *egyszer használható parancsok* a tervezés-fázist változtatják meg, új, izgalmas stratégiákat téve lehetővé.

A játék kezdete előtt minden Ház megkapja öt saját egyszer használható parancsát (ezeknek is, mint a rendes parancsjelzőknek, a hátoldalán az adott Ház szimbóluma látható). Ezek között van három új parancstípus (ez minden Háznál közös), valamint minden Háznak van egy saját, különleges parancstípusa is. Ellentétben a rendes parancsokkal, amelyeket mindig visszakapnak a játékosok, és újra meg újra felhasználhatnak, az egyszer használható parancsok – ahogy ez a nevükben is szerepel – csak egyszer használhatóak: felhasználásuk után el kell őket távolítani a játékból.

Minden Háznak két *újoncozása*, egy *utánpótlás-karavánja* és egy *erőltetett menetelése*, valamint még egy egyedi parancsa van.

Ha az egyszer használható parancsokkal játszotok, a tervezés-fázis eggyel több lépésből áll:

1. **A játékosok egyszer használható parancsokat adnak ki**
2. **A játékosok rendes parancsokat adnak ki**
3. **A játékosok felfedik összes parancsukat**
4. **Esetlegesen a *hírvivő holló* felhasználása**

Minden játékos az első lépés során – a játéksorrend szerint követve egymást – felrakhat **egy** (és csak egy) egyszer használatos parancsot. Miként a rendes parancsokat, egyszer használatos parancsot is csak olyan tartományra lehet rakni, ahol a játékosnak van legalább egy egysége. Az egyszer használatos parancsot képpel lefelé kell lerakni, és csak a tervezés-fázis végén, a rendes parancsjelzőkkel együtt kell felforgatni ezeket.

Minthogy egy játékosnak összesen csak öt egyszer használatos parancsa van, könnyen lehet, hogy úgy dönt, az adott tervezés-fázisban nem használ fel egyet sem (akár mert későbbre tartogatja azokat, akár mert már mindet elhasználta).

Miután minden játékosnak (egymás után, a játéksorrend szerint) megvolt a lehetősége egy egyszer használatos parancs felrakására, következik a rendes parancsok felrakása. Ezek felrakási szabályaiban nincsen változás, csak egy: arra a tartományra is lerakhat a játékos rendes parancsot, ahová egyszer használatos parancsot rakott le. Ilyenkor az adott területen két parancs lesz kiadva: egy rendes és egy egyszer használatos.

Ha egy területen két parancsjelző van, akkor:

23. Ha egy másik játékos portyázást indít ezen tartomány ellen, a portyázás hatására mindkét parancsjelzőt el kell távolítani (mármint, ha ez lehetséges, hiszen a védekezés- és menetelés-parancsok biztonságban vannak). Ez akár „dupla fosztogatást” is jelenthet.
24. Ha egy játékos meneteléskor az összes egységével elhagy egy tartományt (tehát a tartomány üresen marad), a második parancsot nyomban le kell venni, az már nem hajtódik végre.
25. Minden parancsot a maga idejében, egyenként, a játéksorrend betartásával kell végrehajtani.

A hírvivő holló csak rendes parancsot cserélhet, egyszer használhatót nem!

Miután egy egyszer használható parancs felkerült a játéktáblára, onnét nem kerül vissza tulajdonosához, hanem el kell távolítani a játékból (vissza kell rakni a dobozba) – függetlenül attól, hogy végrehajtásra került-e, vagy anélkül vették le a tábláról.

Habár az egyszer használható parancsok új parancstípusok, mégis kapcsolatban állnak egy-egy rendes parancsfajttával; a kapcsolatot a parancsjelző **bal felső sarkában látható kis ikon** mutatja. Ez a kapcsolat

határozza meg, mikor kell az adott egyszer használható parancsot végrehajtani, és hogy a parancs mennyire „sérülékeny” (például el lehet-e távolítani portyázással, *Asha Greyjoy képességével*, stb.).

Példa: Az újoncozás-parancs (amely lehetővé teszi a játékosnak, hogy az adott városban vagy várban toborozzon) bal felső sarkában egy hatalomszerzés-ikon látható. Ettől az újoncozás nem válik hatalomszerzéssé – ez csak azt jelzi, mikor kell végrehajtani, és hogy mennyire sérülékeny. Tehát, egyfelől, az újoncozást az akció-fázisban, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása idején kell végrehajtani. Másrészt pedig a parancs portyázással eltávolítható, és ez még fosztogatásnak is számít.

De az egyes parancstípusokra vonatkozó többi korlátozást is figyelembe kell venni. Így például, ha a Westeros-fázisban Viharok tengere vagy Hollók lakomája-kártyát csaptak fel a játékosok, nem lehet portyázás-, illetve hatalomszerzés-típusú egyszer használható parancsokat lerakni. Vagy például a Highgarden hatalma-parancs nem rakható le tengerrészre, hiszen hatalomszerzés-parancsok nem rakhatóak le tengerrészekre.

Ha egy ellenfél elfoglal egy olyan tartományt, ahol egyszer használható parancs van, a parancsjelzőt le kell venni a tábláról, a parancs már nem kerül végrehajtásra – éppúgy, mint a rendes parancsok esetében.



Újoncozás

Az újoncozást az akció-fázisban, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során lehet végrehajtani. Ekkor a tartomány birtokosa ottani városában vagy várban nyomban toborzást hajthat végre. A toborzás szabályait be kell tartani, és a frissen toborzott egységeknél figyelemmel kell lenni az utánpótlási lehetőségekre.

Példa: A Stark a tervezés-fázis első lépése során (egyszer használható parancsok felrakása) újoncozás-parancsot rakott Winterfellre. Később (minthogy Winterfell nem esett portyázás áldozatául, és nem is foglalták el) a játékos végre is hajtja a parancsot. Minthogy Winterfell vár, két toborzási pontot kap, így egy ottani gyalogosát előlépteti lovaggá (egy toborzási pont), és letesz a területre még egy gyalogost (a másik toborzási pont).

Figyelem: Olyan tartományban, ahol nincs se vár, se város, a parancs bármiféle hatás nélkül hajtódik végre.



Utánpótlás-karaván

Az utánpótlás-karavánt az akció-fázisban, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során lehet végrehajtani. Ekkor a játékos az utánpótlási táblázaton saját jelzőjét nyomban annyi pozícióval helyezheti előrébb, amennyi utánpótlás-ikon (hordó) látható az adott tartományon. Ilyenformán a játékos ideiglenesen meghaladhatja utánpótlási lehetőségeit – egészen addig, amíg egy Westeros-fázis során utánpótlás-kártya nem kerül felfordításra, ekkor ugyanis a tényleges utánpótlásnak megfelelő pozícióba kell helyezni jelzőjét.

Példa: A Lannister a tervezés-fázis első lépése során (egyszer használható parancsok felrakása) utánpótlás-karaván parancsot rakott Blackwaterre (mely területen két utánpótlás-ikon található). Később, az akció-fázis hatalomszerzés-parancsok végrehajtásakor a Lannister végre is hajtja a parancsot, és az utánpótlási táblázaton a 3-asról (aktuális pozíciójáról) az 5-ösre mozgatja jelzőjét – mostantól jóval több és nagyobb seregei lehetnek, mint eddig. Két fordulóval később a Westeros-fázisban a játékosok utánpótlás-kártyát csapnak fel, és a Lannisternek jelzőjét a tényleges helyzetnek megfelelően kell elhelyeznie az utánpótlási táblázaton.



Erőltetett menetelés

Az erőltetett menetelést az akció-fázisban, a menetelés-parancsok végrehajtásakor lehet végrehajtani.

A parancs végrehajtásakor a játékos egy vagy több szomszédos tartományról tetszőleges számú egységét átmozgathatja az adott tartományba. (Nem szabad elfeledni, hogy a tengeri szállítással elérhető területek is szomszédosoknak számítanak!) A

parancs szárazföldi tartományra és tengerrészre egyaránt kiadható (de mint mindig, ilyenkor sem mehetnek szárazföldi egységek tengerre, illetve hajók szárazföldre).

Erőltetett meneteléssel sem lehet meghaladni az utánpótlási lehetőségeket.

Az *erőltetett menetelés* különleges mozgékonytágot biztosíthat, különösen egy másik meneteléssel kombinálva. Ügyes taktika lehet előbb *erőltetett meneteléssel* egybegyűjteni egy nagyobb sereget, majd egy menetelés-paranccsal (mely ugyanerre a tartományra lett kiadva) nekizúdulni az ellenfélnek.



A Baratheon King's Landingra kiadta erőltetett menetelését, valamint egy rendes menetelés-parancsát (+0). Amikor először kerül rá a sor, hogy menetelést hajtson végre, az erőltetett menetelést választja, tengeri szállítással idehozza lovagját Dragonstone-ból, valamint gyalogost Crackclaw Point-ből.

Amikor pedig újra rákerül a sor, végrehajtja rendes menetelés-parancsát, és King's Landingból Blackwaterbe vonult, megtámadva az ottani Lannister-sereget.

Az egyedi egyszer használható parancsok

A következő egyszer használható parancsok egyediek: minden Háznak van egy parancsa, amellyel csak ő rendelkezik.



Greyjoy Ház: a vasflotta

A *vasflottát* az akció-fázis során, a portyázás-parancsok végrehajtásakor lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Greyjoy a szomszédos tartományokról **bármelyik két** parancsjelzőt leveheti (beleértve a védekezés- és menetelés-parancsokat is – egyszer használható parancsot azonban **nem** vehet le). Fontos, hogy a *vasflotta* is, mint a portyázás-parancsok, egy korábban végrehajtott portyázás-paranccsal leszedhető. **(Ez éppúgy igaz az összes olyan egyszer használatos parancsra, amelyek bal felső sarkában portyázás-ikon található.)**

A parancsjelző szárazföldi tartományra is lerakható.



Stark Ház: az ifjú farkas

Az *ifjú farkast* az akció-fázis során, a portyázás-parancsok végrehajtásakor lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Stark az adott tartományból nyomban elmozgathatja tetszőleges számú egységét – mintha rendes menetelés-parancsot hajtának végre, kivéve, hogy **ezzel a meneteléssel nem lehet csatát kezdeményezni** (vagyis a játékos mozgathat egységet olyan tartományba, ahol ellenséges egység található).

Mint hogy az *ifjú farkas* a rendes menetelés-parancsok előtt kerül végrehajtásra, felhasználható éppúgy meglepetésszerű támadások kivitelezésére (különösen rendes menetelés-parancsokkal kombinálva), mint a veszélyeztetett tartományok gyors megerősítésére.



Tyrell Ház: Highgarden hatalma

Highgarden hatalmát az akció-fázis során, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtásakor lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Tyrellnek **nyomban el kell dobnia** a kezéből egy Házkártyát. Ezután azoktól a Házaktól, akiknek vannak egységei az adott területtel szomszédos tartományokban, **hatalomjelzők fizetését követelheti**. Legfeljebb annyi hatalomjelzőt hajthat be, amennyi az eldobott Házkártya harci ereje, ezzel azonban tetszése szerint terhelheti meg az érintett Házakat. **A Tyrell által felszólított játékosok a kívánt számú jelzőt a készletbe helyezik. Ezután a Tyrell ugyanennyi saját hatalomjelzőt kap a készletből.**

Ha a Tyrell ily módon dobja el utolsó Házkártyáját, éppúgy visszakapja az összes Házkártyáját, mintha egy csata közben használta volna el az utolsó Házkártyáját.



Martell Ház: skorpiócsípés

A *skorpiócsípést* az akció-fázis során, a portyázás-parancsok végrehajtásakor lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Martell **kiválaszthat és eldobhat egy-egy Házkártyát** minden olyan játékos kezéből, akinek vannak egységei az adott tartománnyal szomszédos tartományokban. E fenti szabály alóli kivételek:

- *Melisandre* (Baratheon) nem dobatható el *skorpiócsípéssel*, és
- nem lehet Házkártyát dobni olyan játékostól, akinek csak egy Házkártya van a kezében (az ilyen játékosokra nem hat a *skorpiócsípés*).



Lannister Ház: az oroszlán ravaszága

Az *oroszlán ravaszágát* az akció-fázis során, a portyázás-parancsok végrehajtásakor lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Lannister **megnevezhet egy Házat**, amely Háznak vannak egységei az adott területtel szomszédos tartományokban. A megnevezett Ház a forduló hátralévő részében **nem támadhat** (menetelés) egyetlen Lannister-tartományt sem, nem is támogathat ilyen elleni támadást, és nem is indíthat ilyen ellen portyázást. (Ugyanakkor a játékos támogathatja egy megtámadott Lannister-tartomány védekezését.)

A végrehajtott oroszlán ravaszága megvédi a Lannistert a többi portyázás-típusú egyszer használatos parancstól is.

A Lannister (ezek a gonosz Lannisterek!) portyázást indíthat, támadhat és támadást is támogathat a megnevezett Ház ellen. Csak a Lannister élvez védelmet a megnevezett Ház ellenében, fordítva ez nincsen így!

Ugyanakkor a játékos, ha a Lannister megtámadja, a saját védekező tartományát természetesen támogathatja.

A parancs nem csupán azon tartomány számára biztosít védelmet, ahol kiadták, hanem az összes Lannister-tartomány számára! A Lannister teljeskörű védelmet élvez a megnevezett Házzal szemben.



Baratheon Ház: R'holl akarata

*R'holl akarata*t az akció-fázis során, a portyázás-parancsok végrehajtásakor lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Baratheonnak **nyomban el kell dobnia** a kezéből *Melisandrét* (ez Házkártyái egyike); ezután választhat, hogy

- **levesz egy védekezés-parancsot bárhonnán a tábláról, vagy**
- **levesz egy támogatás-parancsot bárhonnán a tábláról**

Ha a Baratheon nem tudja vagy nem akarja eldobni a kezéből *Melisandrét*, *R'holl akarata* mindenféle hatás nélkül kikerül a játékból.

7. Variáns: kiszámítható Westeros-fázis

A Westeros-fázis eredetileg arra volt hivatott, hogy bizonytalansági elemet vigyen a stratégiába, előnyhöz juttatva azokat a játékosokat, akik képesek rugalmasan tervezni, vagy képesek jól megragadni a lehetőségeket. Emellett ez is gondoskodott arról, hogy minden játék más legyen. Ugyanakkor sok tapasztalt játékos kívánsága az volt, hogy a Westeros-fázis eseményei legyenek tervezhetőbbek.

E variáns máshogy kezeli a Westerospaklikat. A játékelőkészületek során:

- szét kell válogatni és meg kell keverni a Westerospaklikat (ez így van az alapjátékban is), majd
- minden pakli tetejéről fel kell csapni a legfelső három lapot, és képpel felfelé lerakva egy-egy oszlopot kell belőlük alkotni a paklik fölött.

Amikor a második forduló elején sor kerül az első Westeros-fázisra, nem kell kártyákat felcsapni a paklik tetejéről, hanem a három oszlop (I, II és III) legfelső kártyáit kell végrehajtani - mintha ezeket csapták volna fel a játékosok.

A kártyák végrehajtása után:

- Mindhárom „elhasznált” kártyát vissza kell tenni a megfelelő Westerospaklik aljára.
- A Westerospaklik fölötti oszlopokban most két-két kártya van. Ezeket feljebb kell tolni, hogy köztük és a pakli között jusson hely még egy kártyának.
- Minden Westerospakli tetejéről fel kell csapni a legfelső lapot, és nyomban le is kell tenni, képpel felfelé, közvetlenül a pakli fölé.

Minden Westeros-fázisban az oszlopok legtetején lévő kártyákat kell végrehajtani, a megmaradt hat kártyát feljebb kell tolni, és új kártyákat kell felcsapni. Ilyenformán a játékosok (leszámítva a Közeleg a telet) mindig tudják, milyen események várhatóak az elkövetkezendő három fordulóban. A variáns gyökeresen megváltoztatja a játékot, hiszen a rugalmasság helyett a céltudatos tervezés kerül előtérbe.

A variánsban egyetlen bizonytalansági tényező marad, a *Közeleg a tél*-kártya. E kártyát úgy kell végrehajtani, mint az alapjátékban: a kártyát vissza kell tenni a pakliba, meg kell keverni a paklit, majd új kártyát kell felcsapni és ezt a kártyát nyomban végre is kell hajtani, mintha ez lett volna az adott oszlop tetején.



A játék első Westeros-fázisára kerül éppen sor; a játékosok használják a kiszámítható Westeros-fázis variánst. Ebben a fordulóban az oszlopok legtetején lévő három kártyát kell végrehajtani (toborzás, Királyok csatája, Közeleg a tél). A toborzást és a Királyok csatáját végre kell hajtani, és a kártyákat vissza kell tenni a megfelelő paklik aljára. A III. oszlop tetején található Közeleg a tél-kártya végrehajtása során a kártyát vissza kell tenni a III. pakliba, meg kell keverni a paklit, majd fel kell csapni és végre kell hajtani a legfelső lapot. Ez a Nyár utolsó napjai. A vadak erőssége-jelzőt ennek megfelelően előbbre kell tolni, a kártyát pedig vissza kell tenni a III. pakli aljára.



A felső három kártya végrehajtása után a megmaradt hat kártyát feljebb kell tolni (legfelül most a Nyár utolsó napjai (I.), Trónok harca (II.) és Kardok vihara (III.) található, a következő fordulóban majd ezeket kell végrehajtani), majd fel kell csapni minden pakli legfelső lapját, és ezeket a kártyákat az üres helyekre, a már felcsapott kártyák és a paklik közé kell kirakni.

Ezzel a Westeros-fázis véget is ért, kezdődik a tervezés-fázis.

A variáns használatakor a játékosok előre láthatják az elkövetkezendő három Westeros-fázis kártyáit.

8. Variáns: Házkártyák húzása

Ez a variáns azoknak készült, akik (a játék tervezőjéhez hasonlóan) kicsit több izgalomra, több blöffölésre vágnak, és hogy a csaták eredménye kevésbé legyen előre kiszámítható. A variáns használatakor a csaták menete az alábbiak szerint változik meg:

Minden a szokásos rendben zajlik, egészen addig, amíg a Házkártyák kiválasztására nem kerül a sor. Ekkor ahelyett, hogy egy-egy kártyát választanának, mindkét játékosnak **három** Házkártyáját kell kiválasztania. Miután mindketten kiválasztották a maguk három kártyáját, **véletlenszerűen ki kell húzniuk egyet ellenfelük három kártyája közül**. A megmaradt két-két Házkártya nyomban visszakerül a játékosok kezébe.

A kihúzott kártyák lesznek a csatában felhasznált Házkártyák; innentől a csata a szokásos rendben folyik tovább.

E variáns használatakor a játékos azonnal visszaveszi a kezébe az összes Házkártyáját, amint felhasználta vagy eldobta az ötödik Házkártyáját (a rendes szabályok szerint erre a hetedik kártya kijátszása után kerül csak sor). A játékosnak sosem lehet három Házkártyánál kevesebb a kezében.

A variáns használatakor bizonytalanabb lesz a csaták kimenetele, nagyobb lesz a kockázat - viszont a forduló támadásainak és védekezéseinek megtervezésekor talányosabb stratégiákra és több blöffölésre nyújt lehetőséget.

9. Variáns: 3 játékos befolyási területek



6 játékosnál – vagyis ha a Martell Ház is játékba kerül – a játéktáblán a korábbi befolyási területeket le kell fedni egy póttáblával. **E póttábla másik oldalát pedig a háromszemélyes játékban lehet használni.**

A variáns használatakor a póttábla ennek az oldalával kell lefedni a játéktáblán a befolyási területeket.

Ezzel az egyszerű változtatással jóval kevésbé lesznek hozzáférhetőek a különleges parancsok, s így annál fontosabb lesz a királyi udvar befolyási területén betöltött pozíció.

Erre a póttáblára – tévedésből – az S, L és T betűk lettek nyomtatva, amelyek azt a látszatot keltik, mintha 3 játékos esetén a három ajánlott Ház a Stark, a Lannister és a Tyrell lenne. Nem, a T helyett B-nek kellene lennie, az ajánlott három Ház ugyanis: Stark, Lannister, Baratheon.

*Xellos - Thaur
2004.12.19.*

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!