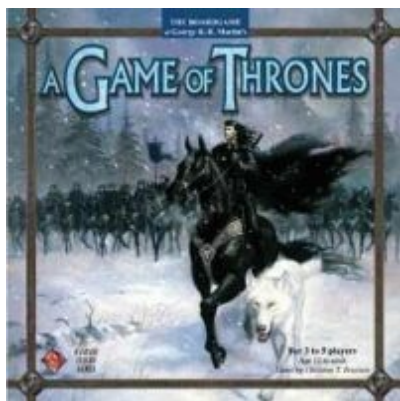


Trónok harca

(A Game of Thrones)



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

Tervezte: Christian T. Petersen
Kiadja: Fantasy Flight Publishing
Inc.
www.FantasyFlightGames.com

3-5 játékos részére,
12 éves kortól,
játékidő kb. 2-4 óra

Kék a betűszín a szabályfüzetben kék alapra nyomott magyarázó részeknél; ott pedig piros, 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 Házkárák esetében is.

Hoztak az Istenek Westeroson!

A király, Robert Baratheon halott; s az utakon mindenfelé seregek vonulnak. A Lannister Ház az ifjú Joffrey trónigényét támogatja, hiszen az elhunyt király özvegye, Cersei, maga is a Lannister Házba született. Ám Stannis Baratheon tudja, hogy nem Robert Joffrey apja, s ezért az öröklés rendje szerint magának követeli a trónt. A Vas-szigeteken a Greyjoyok új lázadásra készülnek, és vágyaik immáron nem korlátozódnak a függetlenségre. Északon a Starkok hívják össze lobogóikat, hogy harcbaszálljanak a helyesnek vélt ügyért, míg délen a dúsgazdag Tyrell Ház dédelgeti régi ambícióját a Vastrón megszerzéséről. Seregek gyülekeznek, hollók hozzák-viszik a híreket – úgy tűnik, a királyok csatája elkerülhetetlen.

Mint játékos, a nagy Házak egyikét – a Lannistert, a Starkot, a Baratheont, a Tyrellt vagy a Greyjoyt - fogod irányítani. Célod, hogy ravasz tervezéssel, kifinomult diplomáciával és kártyáid egyes kijátszásával te szerezd meg a legtöbb várat, és hogy végül a trónra juttasd Házádat és tenmagadat.

A játék célja

A játék 10 fordulóból áll. A játékot az a játékos nyeri meg, aki a tizedik forduló végén a legtöbb várat és várost birtokolja.

A játékosok száma

A játékot alapvetően 5 játékoshoz terveztük, azonban 3 vagy 4 játékos is játszhatja. A [szabálykönyv végén](#) megtalálhatóak a 3 és 4 játékosra vonatkozó speciális szabályok.

A játék elemei

75 parancsjelző (Házanként 15)	1 vadak erőssége-jelző
100 hatalomjelző (Házanként 20)	1 King's Landing-jelző
15 befolyásjelző (Házanként 3)	1 Eyrie-jelző
5 utánpótlásjelző (Házanként 1)	1 Sunsphear-jelző
35 Házkártya (Házanként 7)	1 valyriai acélkard
5 kezdőkártya (Házanként 1)	1 hírvivő holló
30 Westeroskártya	1 Vastrón
50 gyalogos (Házanként 10)	térkép (játéktábla)
20 lovag (Házanként 4)	1 fordulójelző
30 hajó (Házanként 6)	szabályfüzet

Az első játék előtt a jelzőket óvatosan ki kell törni a keretekből.

A parancsjelzők

Minden Háznak 15 kis kerek parancsjelzője van, 3-3 menetelés, támogatás, portyázás, hatalomszerzés és védekezés. A tervezés-fázis során ezek segítségével lehet kiadni a titkos parancsokat a játéktáblán lévő lovagoknak, gyalogosoknak és hajóknak. (A szabályban sok esetben csak egyszerűen "parancsként" hivatkozunk a parancsjelzőkre.)



menetelés – támogatás – portyázás
hatalomszerzés – védekezés

A hatalomjelzők

Ezek a pajzs alakú jelzők az egyes Házak politikai és gazdasági befolyását jelképezik Westeros köznépe és kisebb nemesi körében. A játékosok ezekkel licitálnak a befolyási területeken, ezekkel támogatják a vadakkal küzdő Éjjeli Őrséget, és ezekkel szilárdíthatják meg uralmukat a tartományok felett.



A gyalogosok, hajók és lovagok

A fafigurák az egyes Házak katonai erejét reprezentálják. **A játékos nem veheti le önhatalmúlag egységét a játéktábláról.**



gyalogos - lovag - hajó

A Házkártyák

Minden Házhoz tartozik hét egyedi kártya, rajtuk a regények fontos szereplőivel - a csatákban ők vezetik a Házaik seregeit.



A Wersteroskártyák

A kártyák három pakliba tartoznak (I, II és III); a Westeroson történő mindennapos, illetve különleges eseményeket jelképezik.



A kezdőkártyák

A játék elején minden játékos megkapja Házának kezdőkártyáját. A kártyán megtalálható, hol és milyen seregei vannak a Háznak a játék kezdetén, nemkülönben milyen pozíciókat foglal el a Ház a *befolyási területeken*. Ezeknek a kártyának a játékelőkészületek bevégeztével nincsen semmi szerepük.



A Vastrón, a valyriai acélkard és a hírvivő holló

Aki a megfelelő *befolyási területen* (*Vastrón, hűbéresek, a királyi udvar*) a legnagyobb befolyással rendelkezik, az megkapja az adott *befolyási terület*hez tartozó nagy jelzöt: a *Vastrónt*, a *valyriai acélkardot* vagy a *hírvivő hollót*. E jelzök különleges képességekkel ruházzák fel aktuális birtokosaikat.



A játéktábla

A játéktábla legnagyobb részét a számos tengeri és szárazföldi tartományból álló Westeros térképe foglalja el; emellett ezen külön-külön részek szolgálnak a vadak aktuális erősségének, a *befolyási területeken* elfoglalt pozícióknak, az utánpótlási lehetőségeknek és a fordulónak a jelölésére.

Előkészületek

- 1) A játéktáblát kihajtogatva az asztal – nagy asztal! – közepére kell tenni.
- 2) King's Landing, Eyrie és Sunspear jelzőit a játéktábla megfelelő tartományaira kell tenni (e jelzők az ottani semleges seregeket reprezentálják).
- 3) A *vadok erőssége*-jelzőt a vadak erősségét mutató táblázat (Westeros legészakibb részén) 0-ás pozíciójára kell tenni.
- 4) A fordulójelzőt az 1. mezőre kell tenni.
- 5) Az összes Ház hatalomjelzőit egyetlen kupacban a játéktábla mellé kell tenni. (*Habár szerintem racionálisabb Házak szerint szétválogatva öt kupacot alkotni. – Thaur*)
- 6) Minden játékos húz egy kezdőkártyát – ilyenformán dől el, ki melyik Házat fogja irányítani a játék során.
- 7) Minden játékos megkapja Házának hét Házkártyáját.
- 8) A Westeroskártyákat hátlapjuk szerint (I, II és III) szét kell válogatni. Mindhárom paklit meg kell keverni, és képpel lefelé a játéktábla mellé lerakni.
- 9) Ezután a játékosoknak a kezdőkártyájukon található instrukciókat követve a megfelelő helyekre kell letenniük seregeiket és jelzőiket. Ez három lépésből áll:

- Minden játékos elhelyezi három nyolcszögletű befolyásjelzőjét a három *befolyási terület* megfelelő pozícióján.
5 játékos esetén, ha a játékosok úgy vélik, hogy a Lannister helyzete túlságosan rossz, felcserélhetik a Greyjoy és a Tyrell pozícióit a *királyi udvar befolyási területen* (így a Greyjoyé lesz az 5., és a Tyrellé a 4. pozíció).
- Minden játékos elhelyezi saját utánpótlásjelzőjét az utánpótlási táblázaton. A pozíciót az határozza meg, hogy hány utánpótlásikon látható kezdőtartományaikon. (Ez a Starknál és a Baratheonnál 1, a Lannisternél és a Greyjoynál 2, a Tyrellnél pedig 3.)
- Minden játékos lerakja kezdő seregeit (gyalogosokat, lovagokat és hajókat) a kezdőkártyáján megjelölt tartományokra.

Minden játékos kap a készletből 5 hatalomjelzőt. *Figyelem:* A játékosok mindig csak a Házuknak megfelelő hatalomjelzőket kaphatnak (így például a Stark-játékos soha nem kaphat Lannister-hatalomjelzőt). Az egyes játékosoknál lévő hatalomjelzők az adott játékos aktuális politikai-gazdasági hatalmát jelképezik. Ezeket a jelzőket nevezzük **felhasználható** hatalomjelzőknek, és ezeket (a licitálás kivételével) mindig úgy kell az asztalon tartani, hogy mindenki láthassa, ki mennyivel rendelkezik.

Ezzel a játék előkészületei véget is értek – kezdődhet a játék!



Példa a játékelőkészületekre: A játékos a Lannister-kártyát húzta, így a Lannister Házat fogja irányítani. A kezdőkártyán látható instrukciókat követve:

- Nyolcszögű jelzőit elhelyezi a befolyási területek számára megjelölt pozícióin: a Vastrónnál a 2., a hűbéreseknél az 5., a királyi udvarban pedig az 1. pozícióra. Ekkor, minthogy ő áll legelöl a királyi udvarban, megkapja a hírvivő hollót.
- Ezután utánpótlásjelzőjét lerakja az utánpótlási táblázat 2. oszlopára.
- Majd lerak egy gyalogost és egy lovagot Lannisportra, egy másik gyalogost Stoney Septre, egy hajót pedig Golden Soundra.
- Végül maga elé, az asztalra lerakja Házkártyáit, 5 hatalomjelzőjét, a hírvivő hollót, valamint fel nem rakott seregeit; a kezdőkártyát pedig, minthogy többé már nincs szüksége rá, visszarakja a dobozba.
Készen áll a játékra.

A játék menete

A teljes játék 10 fordulóból, minden forduló pedig három fázisból áll. A fázisok:

- A Westeros-fázis (az első fordulóban ez elmarad)
- A tervezés-fázis
- Az akció-fázis

A 10. forduló akció-fázisa után a játék véget ér; a játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb várost és várat birtokolja (részletesen lásd [később](#)).

A Westeros-fázis

Az első fordulóban ez a fázis elmarad; a játék a tervezés-fázissal indul.

A Westeros-fázis az alábbi lépésekből áll:

- A fordulójelző előrébb helyezése
- A három Westerospakli legfelső lapjainak felfedése
- Az I-es lap végrehajtása
- A II-es lap végrehajtása
- A III-as lap végrehajtása
- A három, végrehajtott Westeroskártya mindegyike a megfelelő paklik aljára kerül
- A tervező-fázis következik

A Westeroskártyák

A Westeroskártyák három paklit alkotnak (I, II és III). Minden Westeros-fázisban a három pakli legfelső lapjait egyszerre fel kell fedni, és aztán sorban (az I-essel kezdve) végrehajtani.



Közeleg a tél (*Winter is Coming*) (I, II és III)

A Westerospaklit azonnal meg kell keverni, és új kártyát kell felcsapni. Ha ez szintén *közeleg a tél*, megint keverni, valamint új kártyát felcsapni kell.

A keverés után azonnal új kártyát kell felcsapni, és azt végrehajtani.



A nyár utolsó napjai (*Last Days of Summer*) (I, II és III)
Nem történik semmi, a játék a következő lépéssel folytatódik.



Utánpótlás (*Supply*) (I)
A játékosok játéksorrendben áthelyezik utánpótlásjelzőiket; ha több vagy nagyobb seregeik vannak, mint amennyit képesek utánpótlással ellátni, csökkenteniük kell seregeik látszámát.



Toborzás (*Mustering*) (I)
A játékosok játéksorrendben új egységeket toboroznak váraikban és városaikban, de utánpótlási lehetőségeiket nem haladhatják túl.



Királyok csatája (*Clash of Kings*) (II)
A befolyási területekről le kell venni az összes jelzőt. A játékosoknak licitálniuk kell a befolyási területek pozícióiért.



Trónok harca (*Game of Thrones*) (II)
A játékosok játéksorrendben az általuk birtokolt tartományokban található minden egyes hatalomikon után egy hatalomjelzőt kapnak.



Viharok tengere (*Sea of Storms*) (III)

A játékosok e forduló tervezés-fázisában nem adhatnak ki portyázás-parancsot. A portyázás-parancsok végrehajtása ebben a fordulóban elmarad.



Hollók lakomája (*Feast for Crows*) (III)

A játékosok e forduló tervezés-fázisában nem adhatnak ki hatalomszerzés-parancsot. Az hatalomszerzés-parancsok végrehajtása ebben a fordulóban elmarad.



Őszi esők (*Rains of Autumn*) (III)

Ebben a fordulóban a gyalogosok által nyújtott támogatás 0-ának számít.

Ilyenkor, ha egy tartományban egyetlen gyalogos van, a tartományra lerakott jelző pedig egy +1-es támogatás, a tartományból származó támogatás összereje 1 – a gyalogos harci ereje 0, így csak a parancs biztosította +1-es módosító számít.



Kardok vihara (*Storm of Swords*) (III)

A játékosok e forduló tervezés-fázisában nem adhatnak ki védekezés-parancsot.



A vadak támadása (*Wildling Attack*) (III)

A vadak, aktuális erejükkel, támadást intéznek Westeros ellen. A játékosok licitálással határozzák meg, mekkora segítséget nyújtanak az Éjjeli Őrségnek.

Utánpótlás



A hadseregek hatalmas mennyiségű utánpótlást igényelnek élelmiszerből, vízből, acélból, lovakból, ruházatból, és minden másból. (Még mainapság is legfeljebb akkora lehet egy hadsereg, amekkorát képesek utánpótlással ellátni.) Elegendő utánpótlás nélkül a hadseregek ereje megroppan, a katonák elszélednek. A játéktáblán külön rész szolgál a Házak utánpótlási lehetőségeinek nyilvántartására – vagyis arra, hogy a Házak mekkora seregeket képesek utánpótlással ellátni.



A játéktáblán látható utánpótlási táblázatrol olvasható le, hogy a Házak legfeljebb mennyi és mekkora hadseregekkel rendelkezhetnek. Ahány utánpótlás-ikon van a játékosok birtokolta tartományokban, annyiadik oszlopba kerül jelzőjük az utánpótlási táblázaton.

A táblázat minden oszlopában zászlók láthatóak, rajtuk egy-egy számmal. Ahány zászló van egy oszlopban, legfeljebb annyi hadserege lehet a játékosnak; a zászlókon látható számok pedig azt mutatják, hogy a hadseregeket legfeljebb hány egység alkothatja.

Hadseregről akkor beszélünk, ha egy tartományban egy játékosnak két vagy több egysége van. Az ugyanazon a tengerrészen tartózkodó két vagy több hajó – **flotta** – is hadseregnek számít.

Noha a lovagok nagyobb harci erőt képviselnek, mint a gyalogosok, utánpótlás szempontjából ugyanúgy egyetlen egységnek számítanak.

Minél több olyan tartományt birtokol egy játékos, ahol utánpótlás-ikonok vannak, annál több utánpótlással rendelkezik, és így annál több és nagyobb seregei lehetnek. Példának okáért Blackwater tartományban két utánpótlás-ikon is található; nem csoda, hogy a tartomány birtoklásáért általában ádáz vetélkedés folyik.

Egy ház akkor **birtokol egy tartományt**, ha ott van legalább egy gyalogosa vagy lovagja, vagy már korábban egy hatalomjelző lerakásával megszilárdította ott az uralmát (az ez utóbbira vonatkozó szabályokat lásd [lentebb](#)).

Ha a felfordított Westeroskártya **utánpótlás**, a játékosok **játéksorrendben** összesítik az általuk birtokolt tartományokban az utánpótlás-ikonokat, majd eszerint áthelyezik saját utánpótlásjelzőjüket az utánpótlás-táblázat megfelelő oszlopába.

A **játéksorrendet** az határozza meg, hogy a játékosok milyen pozíciókat foglalnak el a **Vastrón befolyási területén**. A játéksorrendben legelől az első (legbaloldali) pozíciót birtokló Ház van, őt a második (balról a második) pozíció birtokosa követi, és így tovább.

Amennyiben egy játékos korábban elvesztett utánpótlás-ikonos tartományt, megtörténhet, hogy a játéktáblán több vagy nagyobb seregei lesznek, mint amennyit utánpótlással képes ellátni. Ilyenkor egységei közül le kell vennie annyit, amennyivel meghaladja utánpótlási lehetőségeit (lásd az alábbi példát).



Példa az utánpótlásra: Az előző forduló kezdetén a Lannisternek még 5-ös utánpótlása volt, azonban a forduló folyamán a Greyjoy elfoglalta tőle Riverrunt és Seagardot (mindkét tartományban található egy-egy utánpótlás-ikon). A Westeros-fázis során a játékosok egy utánpótláskártyát fordítottak fel. A Lannisternek csak 3-as utánpótlása van, és jelzőjét ennek megfelelően át kell helyeznie az utánpótlás-táblázaton.

Még mielőtt utánpótlása megfogyatkozott volna, a Lannisternek 4 hadserege volt: egy 4, egy 3 és két darab 2 egységből álló, méghozzá:

- 2 lovag és 2 gyalogos Harrenhalban (4 egység)
- 3 hajó Golden Soundon (3 egység)
- 2 lovag Searoad Marchesban (2 egység)
- 2 gyalogos Stoney Septben (2 egység)

Emellett több tartományban van még a Lannisternek 1-1 gyalogosa, ám az egyetlen egységek nem számítanak hadseregeknek, és így az utánpótlásnál nem is kell figyelembe venni őket („a tartomány eltartja őket”).

Mint hogy a Greyjoy elvett kettőt, a Lannister utánpótlása 3-ra zuhant - nincs elegendő utánpótlása az összes hadserege számára. Ahogy az az utánpótlás-táblázaton látható, legfeljebb 4 hadserege lehet, amelyek maximálisan 3, 2, 2 és 2 egységből állhatnak. Hogy ennek eleget tegyen, a Lannister elvesz egy hajót Golden Soundról és egy gyalogost Harrenhalból. A hadseregei most:

- 2 lovag és 1 gyalogos (3 egység)
- 2 hajó (2 egység)
- 2 lovag (2 egység)
- 2 gyalogos (2 egység)

Tehát az utánpótlás elvesztésének folyamányaként a Lannister elvesztette két egységét, és nem is lehetnek a mostaninál nagyobb seregei mindaddig, amíg nem vesz birtokba újabb, utánpótlás-ikonnal rendelkező tartományokat (és persze ekkor is csak azután, hogy egy Westeros-fázis során utánpótlásjelzője előrébb nem kerül a táblázaton.)

Fontos: Hiába szereznek vagy vesztenek utánpótlás-ikonokat a játékosok az akció-fázis során, ezek hatása csak akkor jelentkezik az utánpótlás-táblázaton, amikor a Westeros-fázisban utánpótláskártya kerül felfedésre.

Toborzás



E kártya azt jelképezi, hogy a nagy Házak fegyverbe szólítják hűbéreseiket, új katonákat képeznek ki és új hajókat bocsátanak vízre. A toborzást az alábbiak szerint kell végrehajtani:

A játékosok, a **játékosrend** szerint követve egymást, új egységeket toboroznak, legfeljebb annyit, ahány toborzási pontjuk van. Toborzási pontokat az általuk birtokolt városok és várak adnak.



vár

–



város

Minden, a játékos által birtokolt vár 2, város pedig 1 toborzási pontot biztosít.

Az egységek

Háromféle egység van: gyalogos, lovag és hajó.



Az egyes egységek különböző mennyiségű toborzási pontba kerülnek:

- gyalogos – 1 pont
- lovag – 2 pont
- hajó – 1 pont
- gyalogos előléptetése lovaggá – 1 pont

Egy, már a játékban lévő gyalogos 1 toborzási pontért előléptethető lovaggá. Ilyen előléptetésre csak városban vagy várban kerülhet sor, az adott város, illetve vár biztosította toborzási pont felhasználásával. Ha a gyalogos olyan tartományban tartózkodik, ahol sem város, sem vár nincsen, nem léptethető elő.

Az új egységeket arra a tartományra kell rakni, ahol a toborzási pontokat biztosító város, illetve vár áll – illetve a hajókat csak olyan tengerrészre lehet tenni, amely szomszédos azzal a tartománnyal, ahol a toborzási pontokat biztosító város, illetve vár áll. Ha ezen a tengerrészen már van egy másik Háznak hajója, a toborzás során a játékos nem tehet arra a tengerrészre hajót.

Miután egy játékos befejezte saját toborzásait, a játéksorrendben őt követő játékos következik.

Fontos szabály: A játékosnak a toborzás során figyelnie kell arra, hogy ne hozzon létre olyan hadsereget, amely meghaladja utánpótlási lehetőségeit. Ha a városra vagy várra lerakott egység miatt a játékosnak nagyobb vagy több hadserege lenne, mint amennyit utánpótlással ellátni képes, nem toborozhatja be az adott egységet.

Fontos, hogy egy város vagy vár biztosította toborzási pontokat csak abban a tartományban lehet felhasználni, ahol az adott vár vagy város áll. Ha az elégtelen utánpótlás miatt egy játékos nem tud toborozni, a felhasználatlan toborzási pontjai elvesznek.

Minden Háznak 10 gyalogosa, 4 lovagja és 6 hajója van. Ha egy játékos egy adott típusú egységből már az összeset felhasználta, ebből a típusú egységből nem toborozhat újat. A csaták során megölt vagy más okból a játéktábláról eltávolított egységek újratoborozhatóak.



Példa a toborzásra: A Westeros-fázis során toborzáskártyát fordítottak fel. A játéksorrendben a Lannister-jatékos az első, így most rajta a sor, hogy új egységeket toborozzon. Az ő utánpótlása egyébiránt 3.

Lannisport (ahol most egy gyalogos van) 2 toborzási pontot biztosít; ide a játékos letesz egy másik gyalogost (így itt 2 gyalogosból álló sereg jön létre), továbbá lerak egy hajót az eddig üres Golden Soundra.

Harrenhal 1 toborzási pontot biztosít; ebből az itteni két gyalogosa közül az egyiket előlépteti lovaggá (az előléptetés nem befolyásolja a hadsereg méretét).

Riverrun 2 toborzási pontot biztosít, ám itt már van 3 lovagja. Egyik toborzási pontjából lerak egy újabb hajót Golden Soundra (minthogy az Riverrunnal is szomszédos), így ott egy újabb, 2 hajóból álló hadserege lesz. A másik riverruni toborzási pontját viszont nem tudja felhasználni, hiszen már elérte utánpótlási lehetőségei határait.

A Lannister-jatékosnak így, a toborzás után, egy három lovagból álló hadserege van Riverrunban, egy két gyalogosból álló hadserege Lannisportban, egy lovagból és egy gyalogosból álló hadserege Harrenhalban, és egy két hajóból álló hadserege (flottája) Lannisport szomszédságában. Ez még pont belefér

utánpótlási lehetőségeibe, hiszen a 3-as utánpótlás legfeljebb négy hadsereget enged meg, amelyek maximális mérete: 3, 2, 2 és 2 egység. Emellett van még egy gyalogosa Stoney Septben, egy hajója pedig Sunset Sea-n, ám utóbbi helyeken, minthogy nincs sem város, sem vár, nem tudott toborozni.

Királyok csatája



A *Királyok csatája*-kártya azt jelképezi, hogyan változnak meg a nagy Házak hatalmi viszonyai. A kártya felhúzása után a három *befolyási terület* (*Vastrón*, *hűbérese*k, *királyi udvar*) pozícióit újra kell osztani – méghozzá licitálás segítségével.

Először a három *befolyási terület* összes pozíciójáról le kell venni a nyolcszögletű jelzőket. Utána a játékosok a rendelkezésükre álló hatalomjelzőkkel sorban – és titkosan – licitálnak a három *befolyási terület* pozícióira. Egyszerre mindig egy *befolyási terület* pozícióira kell

licitálni, és a *befolyási területek* meghatározott sorrendben követik egymást: először a *Vastrón*, másodjára a *hűbérese*k, végül a *királyi udvar* pozícióira kell licitálni.

Licitálás

Mindhárom *befolyási terület* pozícióira az alábbi módszerrel kell licitálni. Még az első licitálás előtt a játékosok a többiek elöl elrejtik felhasználható hatalomjelzőiket, és ezek közül tetszőleges mennyiséget jobbjukba rejtenek. Ha ez megtörtént, jobbjukat öklöbe szorítva kinyújtják maguk előtt. Amikor minden játékos megtette ezt, egyszerre kiengedik öklüket, felfedve ezáltal licitjuket.

A játékos, akié a legmagasabb licit, jelzőjét a *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.

Miután az összes játékos jelzője felkerült az adott *befolyási terület* pozícióira, az 1. pozíció birtokosa megkapja a *befolyási terület*hez tartozó különleges jelzőt (a *Vastrónt*, a *valyriai acélkardot* vagy a *hírvívő hollót*).

Fontos: Miután a játékosok licitáltak egy *befolyási területre*, az összes licitre felhasznált hatalomjelzőt vissza kell tenni a készletbe – függetlenül attól, mely pozíciókat szereztek meg licitjeikkel a játékosok.

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 teheti le egy Ház jelzőjét úgy, hogy rosszabb pozícióban legyen, mint egy olyan Ház jelzője, amely Ház kevesebbet licitált.)

Az első licitálás: a *Vastrón* (*Iron Throne*)

Az, hogy egy Ház melyik pozíciót birtokolja a *Vastrón befolyási területén*, azt mutatja meg, hogy az adott Ház fejét mennyire szívesen hajlandóak királyukul elismerni a kisebb nemesek, a lovagok és a köznép. Emellett a játékban az itteni pozíciók határozzák meg a **játéksorrendet**, és az a Ház, aki a legnagyobb mennyiséggel licitált, a licitálás végeztével megkapja a *Vastrónt*.

A játékosok tehát licitálnak a *Vastrónra*, és jelzőik a licitek mennyisége szerint kerülnek a *befolyási terület* pozícióira. Miután már az összes jelző felkerült a *befolyási terület* pozícióira, a játékos, aki a legnagyobb mennyiséggel licitált (és akié az 1. pozíció) megkapja előző tulajdonosától a *Vastrónt*.

Fontos: A *Vastrón* csak azután vált tulajdonost, hogy az ezen *befolyási terület* pozícióira való licitálás befejeződött, és az összes jelző felkerült a *Vastrón befolyási terület* pozícióira. Ilyenformán egyenlő liciteknel még az a játékos dönt, akinél a licit előtt a *Vastrón* volt – még akkor is, ha nyilvánvaló, hogy a licitálás befejeztével át kell adnia egy másik játékosnak a *Vastrónt*. (Tehát az ennél a licitnél még az dönt, akinél a licit előtt volt a *Vastrón*; a következő két licitnél (*hűbérese*k, *királyi udvar*) azonban a döntés annak kezében van, aki a licit során **megszerezte** a *Vastrónt*.)

A *Vastrón* maga azt jelképezi, hogy tulajdonosának legerősebb a trónigénye mind közül. A játékos, aki birtokolja, dönt a játékokban az összes egyenlőségénél – **kivéve a csatákat**.

Az összes hatalomjelző, amellyel a játékosok licitáltak a *Vastrón befolyási terület* pozícióira, visszakérül a készletbe.

A második licitálás: a *hűbérese* (Fiefdoms)

Az, hogy egy Ház melyik pozíciót birtokolja a *hűbéresek befolyási területen*, azt mutatja meg, hogy az adott Ház milyen sikerrel vezeti hadba tartományai kisebb nemeseit és zászlósurait. Minél előkelőbb pozícióban van egy Ház, annál nagyobb eséllyel arat győzelmet a csatatereken. Emellett a Ház, akié a *befolyási terület* 1. pozíciója, birtokolja a *valyriai acélkardot*.

Ha egy csatában egyenlőség alakul ki, az a játékos nyer, aki a *hűbéresek befolyási területen* jobb pozícióban van (lásd részletesen [később](#)).

A játékosok tehát licitálnak a *hűbéresek befolyási terület* pozícióira. A licitálás ugyanúgy történik, és jelzőiket is ugyanúgy, a licitek mennyisége alapján kell felrakniuk a *befolyási terület* pozícióira, mint a *Vastrón* esetében.

A játékos, aki a legtöbb hatalomjelzővel licitált (és akinek jelzője az 1. pozícióban van) megkapja előző tulajdonosától a *valyriai acélkardot*.

A játékos, akinél a *valyriai acélkard* van, roppant erős fegyvert birtokol, aminek nagy hasznát veheti a csatákban: minden fordulóban a játékos egy csatában (amelynek támadóként vagy védekezőként a részese) használhatja a *valyriai acélkardot*, amely +1-et jelent a harci erejéhez. (A csatákra vonatkozó szabályokat lásd [lentebb](#).)

Végül az összes hatalomjelző, amellyel a játékosok licitáltak a *hűbéresek befolyási terület* pozícióira, visszakérül a készletbe.

A harmadik licitálás: a *királyi udvar* (Kings Court)

Az, hogy egy Ház melyik pozíciót birtokolja a *királyi udvar befolyási területen*, azt mutatja meg, hogy a Ház milyen ügyesen intrikál, mennyire jó kémhálózata és hírszolgálat. Minél jobb pozícióban van egy Ház, annál több (és erősebb) parancsjelzőt használhat a tervezés-fázis során. Emellett a Ház, akié a *befolyási terület* 1. pozíciója, megkapja a *hírvivő hollót*, aminek birtokában a Ház jóval rugalmasabban tervezheti meg jövőbeni cselekedeteit.

A játékosok tehát licitálnak a *királyi udvar befolyási terület* pozícióira. A licitálás ugyanúgy történik, és jelzőiket is ugyanúgy a licitek mennyisége alapján kell felrakniuk a *befolyási terület* pozícióira, mint a *Vastrón* esetében.

A játékos, aki a legtöbb hatalomjelzővel licitált (és akinek jelzője az 1. pozícióban van), megkapja előző tulajdonosától a *hírvivő hollót*.

A *királyi udvar befolyási terület* pozíciói mellett látható csillagok száma mutatja meg, hogy az egyes játékosok hány különleges (csillaggal jelölt) parancsot adhatnak ki a tervezés-fázis során. Például az a játékos, aki a 3. pozíciót birtokolja, a tervezés-fázis során legfeljebb két különleges parancsot adhat ki. (A parancsok részletes kifejtését lásd [lentebb](#).)

A *hírvivő hollót* fordulónként egyszer, a tervező-fázisban lehet használni; a parancsjelzők felfedése után tulajdonosa kicserélheti egyik parancsjelzőjét. Nagyon hasznos ez, hiszen a játékos jóval nagyobb rugalmassággal tervezheti meg cselekedeteit. (A tervezés-fázis és a parancsok részletes kifejtését lásd [lentebb](#).)

Végül az összes hatalomjelző, amellyel a játékosok licitáltak a *királyi udvar befolyási terület* pozícióira, visszakérül a készletbe.

Példa a licitálásra: A Westeros-fázis során királyok csatája-kártyát csaptak fel a játékosok. Eleddig a játékosok már befejezték a Vastrón befolyási területére a licitálást – a Vastrónt a Greyjoy Ház szerezte meg. A játékosok most a hűbéresek pozícióra fognak licitálni. Elrejtik hatalomjelzőiket, és az általuk gondolt mennyiséget jobb öklükbe rejtik. Egyszerre fedik fel licitjeiket, ami:

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

A Lannister Ház megszerezte az első pozíciót, de a második-harmadik pozíción egyenlőség alakult ki a Baratheon és a Stark között. A Greyjoy – akié jelenleg a Vastrón – úgy dönt, hogy a Baratheoné lesz a 2., a Starké pedig a 3. pozíció. A 4. helyre a Tyrell, az utolsó pedig a Greyjoy kerül. Miután mind az öt jelző felkerült a játéktáblára, a Lannister megkapja a valyriai acélkardot.

A vadak támadása



A Mance Rayder vezette vadaknak az északi Fal ellen intézett támadását jelképezi ez a kártya. A Falat az Éjjeli Őrség védelmezi, ám erejük a nagy Házak támogatása nélkül elégtelen erre a feladatra.

A növekvő fenyegetés: A játéktábla legfelső részén – a távoli, jeges Északon – található a *vadak erőssége*-táblázat. Ezen mindig látható, hogyan nő napról napra a vadak jelentette fenyegetés, hogyan gyarapodnak számban és erőben.



Mindhárom Westeros-pakliban akadnak olyan kártyák, amelyek jobb alsó sarkában egy gyapjas mamut feje látható. Amikor a játékosok ilyen kártyát csapnak fel, még annak végrehajtása előtt egy hellyel előrébb kell tenniük a *vadak erőssége*-jelzőt. Ilyenformán az is megtörténhet, hogy egy Westeros-fázis során három hellyel is előrébb kerül a jelző.

A vadak támadása: Ha a játékosok a harmadik Westerospakli tetejéről *vadak támadása*-kártyát csapnak fel, a vadak aktuális erejükkel támadást intéznek Westeros ellen, és a játékosokon áll, hogy sikerül-e visszaverni őket, vagy végigpusztítanak-e az egész kontinensen.

A vadak támadása a következőképpen történik:

A játékosok megnézik, hogy mennyi a vadak ereje (0, 2, 4, 6, 8, 10 vagy 12) – **igen, a vadak 0-s erővel is támadhatnak!** A játékosok elrejtik a többiek elől felhasználható hatalomjelzőiket, és ezek közül tetszőleges mennyiséget jobbjukba rejtenek. Ha ez megtörtént, jobbjukat öklöbe szorítva kinyújtják maguk előtt. Amikor minden játékos megtette ezt, egyszerre kiengedik öklüket, felfedve ezáltal licitjuket. A játékosok összesítik licitjuket: ez lesz az Éjjeli Őrség ereje. Ha az Éjjeli Őrség ereje egyenlő vagy nagyobb, mint a vadak ereje, az Éjjeli Őrség visszaverte a vadakat. Ha a vadak ereje nagyobb, mint az Éjjeli Őrség ereje, a vadak áttörték a Falat. Az összes hatalomjelzőt, amelyekkel a játékosok licitáltak, vissza kell tenni a készletbe.

Az Éjjeli Őrség győzelme: Ha az Éjjeli Őrség győz, a vadak jelentette fenyegetés – ha csak időlegesen is – megszűnik. Ennek jutalmául az játékos, akié a legnagyobb licit volt (egyenlőségnél a *Vastrón* birtokosa dönt) nyomban visszaveheti a kezébe elhasznált Házkártyái egyikét.

A vadak győzelme: Ha a vadak győznek, fosztogató hordáik végigdűlják egész Westeroszt. Minden játékosnak azonnal le kell vennie 2 toborzási pontnyi egységét (lovagot, gyalogosokat, hajókat) a játéktábláról. (A lovag 2 toborzási pontot ér, tehát 1 lovag eltávolítása elegendő.) Emellett annak a játékosnak, akié a legkisebb licit volt, le kell még vennie további 2 toborzási pontnyi egységet - tehát neki összesen 4 pontnyi egységét kell eltávolítania. (Egyenlőségnél a *Vastrón* birtokosa dönti el, hogy kié volt a „legkisebb licit”.)

A játékosok a vadak sikeres támadásánál játéksorrendben veszik le veszteségeiket.

Megjegyzés: Mivel 4 toborzási pontnyi egység elvesztése túl nagy érvágás, célszerű, ha a játékosok mindig tartalékolnak néhány hatalomjelzőt ennek elkerülésére.

Amikor a játékosnak a vadak sikeres támadása miatt le kell vennie egységeket, nem teheti meg, hogy

egy toborzási pontért cserébe „lefokoz” egy lovagot gyalogossá – csak levehet egységet a játéktábláról, nem tehet másikat.

Ha a vadak sikeres támadása miatt le kell vennie egy játékosnak egy tartományról összes egységét, nem rakhat le a tartományra hatalomjelzőt.

Bárhogyan is sikerült a vadak támadása, a *vadak erőssége*-jelzőt vissza kell tenni a 0-ás pozícióra. A vadak mindannyiszor támadnak, amikor a játékosok a Westeros-fázis során *vadak támadása*-kártyát csapnak fel.

A Westeros-fázis vége

Miután mindhárom Westerospakli felcsapott kártyáját végrehajtották a játékosok, a Westeros-fázis végétér. A felcsapott kártyákat a paklik aljára kell tenni (így most mindhárom pakli tetején egy képpel lefelé fordított kártya lesz), és a játék a tervezés-fázissal folytatódik.

A tervezés-fázis

E fázisban a játékosok parancsjelzőik felhasználásával parancsokat adnak ki a játéktáblán lévő hadseregeknek. A fázis az alábbi lépésekből áll:

1. A játékosok kiadják parancsaikat (egyidejűleg)
2. A játékosok felfedik parancsaikat (egyidejűleg)
3. Esetlegesen a *hírvívő holló* felhasználása

A parancsjelzők

Minden Háznak 15 kerek parancsjelzője van; a 15-ös készlet minden Háznál ugyanaz, csak a hátoldalukban térnek el, ahol az egyes Házak szimbólumai láthatóak. E jelzők közül 10 bármelyik tervezési fázisban felhasználható, a maradék 5 különleges jelző (ezek előoldalán egy csillag látható) viszont csak akkor, ha a Háznak elég jó a *királyi udvar befolyási területen* elfoglalt pozíciója.

A tervezési fázis talán a játék legfontosabb része. A játékosok minden olyan tartományra, ahol van legalább egy egységük (lovag, gyalogos vagy hajó) letesznek, képpel lefelé, egy parancsjelzőt. E fázis során kell diplomáciai erőfeszítéseket tenni, kigondolni a stratégiát, megbecsülni az ellenfelek lépéseit, és megtervezni a hirtelen, döntő támadásokat. A játékosoknak ilyesféle kérdéseket kell feltenniük maguknak: Hol támadnak majd ellenfeleim? Bízhatok az egyezségben, amit kötöttem? Eláruljam és hátbatámadjam szövetségeseimet?

Fontos: Habár a játékosok köthetnek szövetségeket és tehetnek ígéreteket egymásnak (mely ígérek persze nem köteleznek senkit), parancsjelzőiket nem mutathatják meg egymásnak. Ilyenformán még a legszilárdabb szövetségesek sem bízhatnak meg vakon egymásban.

Első lépés – A parancsok kiadása

A játékosok egyidejűleg – és egymás előtt titkolózva – minden olyan tartományra, ahol van egységük, képpel lefelé leraknak egyet parancsjelzőik közül. Csak olyan tartományra rakhatnak parancsjelzőt, ahol van legalább egy egységük (gyalogos, lovag vagy hajó). Egy tartományra csak egy parancsjelző kerülhet, függetlenül attól, hány egység tartózkodik az adott helyen.

A játéktér számtalan tartományra oszlik. Ezek két típusba sorolhatók – **szárazföldi tartományokra és tengerrészekre**. A szárazföldi tartományokat mindenfelől fehér vonal határolja, a tengerrészeket egymástól vörös határok, a szárazföldtől pedig fehér határok választják el. (Ha a szabályban általában „tartomány” szerepel, az mind a szárazföldi tartományra, mind a tengerrészre vonatkozik!)

Hajók csak tengerrészekon tartózkodhatnak, és csak itt csatázhatnak (más hajókkal). A gyalogosok és lovagok csak szárazföldi tartományokon tartózkodhatnak, és csak itt csatázhatnak (más gyalogosokkal és lovagokkal).

Minden Háznak 10 egyszerű parancsjelzője van, minden típusból kettő: 2 menetelés (egy 0-s és egy -1-es), 2 portyázás, két támogatás, két hatalomszerzés és két védekezés (mindkettő +1-es). Emellett minden Háznak van még 5 különleges parancsjelzője, minden típusból egy; ezeken egy csillag látható, ez különbözteti meg őket az egyszerű parancsoktól. A játékos a tervezési fázis során a 10 egyszerű parancsjelző bármelyikét felhasználhatja, ám a különleges parancsokból csak annyit használhat, amennyi csillag látható azon pozíció mellett, amelyet a királyi udvar befolyási területen elfoglal.

Példa: A Lannister-játékosé a királyi udvar befolyási terület 3. pozíciója. Ilyenformán az elkövetkező tervezési fázisban legfeljebb két különleges parancsjelzőt használhat fel; azt azonban, hogy az öt különleges parancsból melyik kettőt használja fel, úri tetszése szerint eldöntheti.

A játékosnak nem kell minden olyan tartományára, ahol van egysége, parancsjelzőt letennie - ám azok az egységek, amelyek nem kapnak parancsot, nem cselekedhetnek majd ebben a fordulóban.

A különleges parancsok



+2-es védekezés: Míg az egyszerű védekezés-parancs +1-et ad a tartományban védekezőknek, ez a parancs +2-öt ad.



+1-es menetelés: E parancs kiadásával egy szomszédos tartomány +1-gyel támadható. Ez lényegesen felülmúlja az egyszerű parancsok 0-s és -1-es hatását.



+1-es támogatás: A parancs lehetővé teszi, hogy a tartományban tartózkodó haderő +1-es erővel támogassa a szomszédos tartományokban vívott csatákat - szemben az egyszerű parancsal, amely nem ad bónuszt a támogató egységek erejéhez.



+1-es portyázás: A portyázás kétszer hatékonyabb az egyszerű portyázásnál - nem egy, hanem két szomszédos tartományról vehető le ellenséges támogatás-, portyázás vagy hatalomszerzés-parancsjelző.



Hatalomszerzés: Ennek a parancsnak nincs semmilyen különleges képessége; felhasználásával azonban három tartományban adható ki hatalomszerzés-parancs, nem csupán kettőben.

Megjegyzés: A játékosoknak figyelniük kell arra, mennyi és milyen parancsot adnak ki. Például a játékos csak akkor adhat ki három menetelés-parancsot, ha felhasználhatja különleges menetelés-parancsát. Az a játékos, aki a királyi udvarban az utolsó (ötödik) pozícióban van, minden parancstípusból csak kettőt használhat fel a tervezés-fázisban: tudniillik csak az egyszerű parancsokat.

Egy tartományra csak egy parancsjelző tehető, akkor is, ha a tartományban nagy, több egységből álló hadsereg tartózkodik.

Kiegészítő szabály: Hatalomszerzés-parancsjelző csak szárazföldi tartományra tehető. Az összes többi parancsjelző egyaránt letehető szárazföldi tartományra és tengerrészre.

Második lépés – A parancsok felfedése

Miután minden játékos kiadta parancsait, a parancsokat fel kell fedni: a játékosok egyidejűleg képpel felfelé forgatják a játéktáblára lerakott parancsjelzőiket.

Harmadik lépés – A *hírvivő holló*

A parancsok felfedése után a játékos, akié a *hírvivő holló* (vagyis aki a *királyi udvar befolyási terület* 1. pozíciójának birtokosa), felhasználhatja a *hollót* arra, hogy egyik kiadott parancsát kicserélje egy fel nem használt parancsára (nem-különleges parancsot különleges parancsra csak akkor cserélhet, ha eddig nem használta ki teljesen ezirányú lehetőségeit). A *hírvivő holló* fordulónként csak egyszer használható.

A hírvivő hollóval a játékos nem cserélhet meg két, már a játéktáblán lévő parancsjelzőt; csupán fel nem használt parancsai egyikével cserélheti fel a játéktáblán lévő egyik parancsát.

A játékos nem teheti meg, hogy a hírvivő holló segítségével leveszi egy parancsát egy tartományról, és valahomá máshová tesz fel egy másikat – a cserébe behozott parancsot arra a tartományra kell lerakni, ahonnan a hollóval levette a játékos a parancsot.

Az akció-fázis

Az akció-fázisban kerül sor a tervező-fázis során kiadott parancsok végrehajtására. A fázisban az alábbi lépések követik egymást:

1. **A portyázás-parancsok végrehajtása**
2. **A menetelés-parancsok végrehajtása, csaták megvívása**
3. **A hatalomszerzés-parancsok végrehajtása**

Amint az látható, a védekezés- és támogatás-parancsokat nem kell külön végrehajtani; ezek a parancsok csak a csatáknál számítanak (lásd [lentebb](#)).

1) A portyázás-parancsok végrehajtása



A portyázás-parancsot vagy -parancsokat kiadó játékosok most hajthatják végre a portyákat. Ez úgy történik, hogy a játékosok a játéksorrend szerint egymás után végrehajthatják **egy-egy** portyázás-parancsukat. Mászóval, az első portyázás-parancsot az a játékos hajthatja végre, akié a legelső (legbaloldalibb) pozíció a *Vastrón befolyási területén*; őt a második pozíciót birtokló Ház követi, és így tovább, balról jobb felé, amíg minden Ház sorra nem kerül, majd megint az legelső Ház következik, és így tovább, korbe-körbe, amíg van felfedett portyázás-parancs. Ha már nincs felfedett portyázás-parancs a játéktéren, a következő lépés, a *menetelés-parancsok végrehajtása* következik.

A portyázás-parancssal a játékos arra utasítja egységeit, hogy pusztító betöréseket intézzenek egy ellenséges tartományba. E taktikával meggyengíthető az illető hátországa, leköthetőek csapatai, és az ellenséges portyázások is megakadályozhatóak.

A parancs végrehajtásakor a játékos leveszi a játéktábláról saját portyázás-parancsát, és **ugyanekkor leveszi a játéktábláról egy másik játékos egy portyázás-, hatalomszerzés- vagy támogatás-parancsát** – ám csak olyan tartományról vehető le ilyen parancsjelző, amely tartomány szomszédos azzal, ahol a játékos a saját portyázás-parancsát kiadta.

A portyázás segítségével a játékosok sztornozhatják ellenfeleik parancsait, mivel a tartomány, ahonnan portyázással leveszik a parancsjelzőt, parancs nélkül marad. Fontos, hogy a portyázással ellenséges portyázás-parancs is levehető - ilyenformán meg lehet akadályozni az ellenséges portyázásokat.

Következik a menetelés-parancsok végrehajtása.

Miután a játékosok az összes kiadott portyázás-parancsot végrehajtották (és a megfelelő parancsjelzőket a játéktábláról levették), következik a második lépés, a *menetelés-parancsok végrehajtása*.

2) A menetelés-parancsok végrehajtása



Egyik tartományról a másikra menetelés segítségével juthatnak el az egységek, és így lehet az ellenséget is megtámadni. Ha a játékos egy tartományára menetelés-parancsot adott ki, onnét egységei közül tetszőleges mennyiségűt elmozgathat. Az egy tartományból kivonuló seregek átmenetelhetnek ugyanabba a szomszédos tartományba, ám a játékos megteheti, hogy a hadseregét részekre bontva több szomszédos tartományba is bevonul. Emellett egységei egy részét – vagy akár az összeset – ott is hagyhatja a kiindulási tartományban.

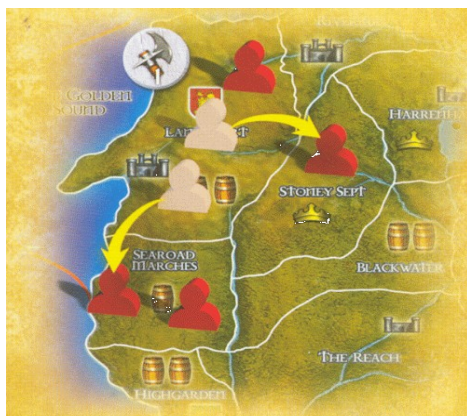
Kivétel: Hajó sosem menetelhet át szárazföldi tartományra, ahogy lovag vagy gyalogos sosem menetelhet át tengerészre.

A meneteléseket a játékosok egymás után, a játéksorrendben hajtják végre, egyszerre mindig csak egyet – pontosan ugyanazzal a módszerrel, ahogy a portyázás-parancsokat kell végrehajtani. Így mindig az a játékos hajtja végre **az ő első** menetelését, aki a legelső a játéksorrendben (leszámítva természetesen azt az esetet, ha nem adott ki menetelés-parancsot), utána a második játékos hajt végre **egy** menetelés-parancsot, őtutána a harmadik hajt végre **egy**et, és így tovább, körbe-körbe, mindig csak egy menetelés-parancsot végrehajtva, amíg minden menetelés-parancsot végre nem hajtottak, és már nincsen menetelés-parancsjelző a játéktáblán.

Egy játékos – különleges, csillaggal jelölt parancsát is beszámítva – fordulónként legfeljebb három menetelés-parancsot adhat ki. Ezek mindegyike másként módosítja csapatai erejét: az egyik -1-gyel, a másik 0-val, a harmadik +1-gyel. Ez módosítja (pozitív vagy negatív irányban) azon egységek harci erejét, akik ebből a tartományból kiindulva bocsátkoznak csatába.

A menetelés alapszabályai a következők:

- Ha egy tartományra menetelés-parancsot adott ki, a játékos onnét tetszőleges számú egységet kimozgathatja: néhányat, az összeset, vagy akár egyet sem. A tartományt elhagyó egységek együttmaradva átmenetelhetnek ugyanabba a tartományba, vagy szétválva több tartományba is bevonulhatnak.
A játékos megteheti, hogy leveszi egy menetelés-parancsát, de egyetlen egységével sem hagyja el az adott tartományt.
- A kiindulási tartományból csak az azzal **szomszédos** tartományokba lehet átmenetelni (ez alól csak a később tárgyalandó tengeri szállítás jelent kivételt).
- Egy menetelés-parancs végrehajtásakor csak **egy** olyan tartományba lehet egységgel vagy egységekkel átmenetelni, **ahol egy másik Háznak van legalább egy egysége**. A játékos ilyenkor is megteheti, hogy egységeit szétosztva több tartományba vonul be, ám ezek között csak **egy** olyan lehet, ahol másik Háznak van egysége. Ha a játékos egy vagy több egységével olyan tartományba menetel át, ahol egy másik Háznak van egysége vagy egységei, **csatára** kerül sor, amelyet azonnal le kell folytatni; csak a csata befejezte után kerülhet sor a következő menetelés-parancs végrehajtására. (A csatákra vonatkozó szabályokat lásd [lentebb](#).) *Belátható, hogy egy menetelés-paranccsal csak egy csatát lehet kezdeményezni.*



Példa menetelés-parancs végrehajtására: A Lannister -1-es menetelés-parancsot adott ki Lannisportra, ahol neki 3 gyalogosa van. Amikor rákerül a sor, hogy végrehajtsa egy menetelés-parancsát, ezt a menetelést választja. Egy gyalogossal átmenetel Stoney Septbe, egy másikkal Searoad Marchba (ahol, mivel itt már volt egy gyalogosa, létrejön egy 2 gyalogosból álló hadserege), a harmadik gyalogosát pedig Lannisportban hagyja. Ezzel befejezte a menetelését, és leveszi a parancsjelzőt a játéktábláról.

Megjegyzés: A játékos megteheti, hogy láncszerűen lerakott menetelés-parancsok segítségével egy vagy több egységével több tartományon is áthalad egyazon fordulóban. Így megteheti, hogy egységeivel átmenetel egy olyan tartományba, ahová szintúgy menetelés-parancsot adott ki; később (amikor megint rajta a sor, hogy végrehajtsa egy menetelés-parancsot) ugyanezen egységeivel átmenetelhet egy harmadik tartományba. Sőt, az is lehet, hogy ez is az ő tartománya, és ide is menetelés-parancsot adott ki. Minderre persze nem mindig van lehetőség, és ha mégis, egy sikeres ellenséges támadással megszakítható a „lánc”. Arra is ügyelni kell, hogy ahhoz, hogy egy tartományra kiadható legyen parancs, ott már a tervezés-fázisban is kell lennie legalább egy egységnek.

Tengeri szállítás

A tengeri szállítás nagyon fontos eleme a játéknak, hiszen általa a lovagok és gyalogosok (hajók nem) nagy távolságokat tehetnek meg a tengeren igen rövid idő alatt.

Két szárazföldi tartomány, amelyeket összeköt egy vagy több olyan tengerrész, amelyeken saját hajó vagy hajók vannak, a menetelés és a visszavonulás (lásd [később](#)) tekintetében **szomszédosnak** számít. Ilyenformán, példának okáért, a Greyjoy Ház Pyke-ból egyetlen menetelés-parancsral átmozgathatja gyalogosait és lovagjait Flint's Fingerbe, Greywater Watchba, Seagardba vagy Riverrunba – amennyiben Ironman's Bay-ben van legalább egy hajója. Ha még Sunset Sea-n is van hajója, ugyanezzel a meneteléssel Highgarden, Searoad Marches-t és Oldtown-t is elérheti. Egységei egyszerűen átkelnek Ironman's Bay-en és Sunset Sea-n – hiszen mindkettőn van hajója.

Másszóval a saját hajók, vagy az olyan tengerrészek, ahol saját hajók vannak, afféle „hidat” képeznek, amelyen keresztül a lovagok és gyalogosok átmehetnek egyik tengerparti tartományból a másikba. Még az sem lehetetlen – noha nem túl gyakori eset –, hogy öt tengerrészen öt hajóból álló lánc jön létre, és Flint's Fingerből egyetlen meneteléssel átdobhatók egységek Widow's Watchba .

- A tengeri szállítás igénybevételénél is érvényes az a szabály, hogy egy menetelés-parancsral csak egy csata kezdeményezhető.
- Tengeri szállításra csak saját hajók vehetők igénybe; másik Házhhoz tartozó hajók akkor sem vehetők igénybe, ha ehhez a másik Ház amúgy hozzájárulna.
- Nincs korlátozva, hogy ugyanaz a hajó hány tengeri szállításban működjék közre ugyanabban a fordulóban.
- Portyázás és támogatás (lásd [később](#)) esetén nincs tengeri szállítás, így két, csak „tengeri szállítással szomszédos” tartomány ezekben az esetekben nem számít szomszédosnak.
- A hajók attól függetlenül vesznek részt a tengeri szállításban, hogy kaptak-e vagy sem parancsot, és ha igen, mi az.



Példa a tengeri szállításra: A Tyrell Háznak két hajója van Sunset Sea-n, egy Redwyne Straight-en, egy pedig Summer Sea-n. Minthogy e tengerrészek szomszédosak egymással, és mintegy láncot alkotnak, az Egikertben tartózkodó Tyrell-egységek közül tetszőleges mennyiségűt egyetlen menetelés-paranccsal át lehet vinni Sunspear-be – vagy bármelyik másik tengerparti tartományba, amely e „hajós” tengerrészek bármelyikével szomszédos.

Aranyszabály: A játékos menetelés (vagy visszavonulás) során sosem mozgathatja úgy az egységeit, hogy bármely rövid időre is meghaladja utánpótlási lehetőségeit. Ha mégis, kényszerűségből vagy véletlenül, így tenne, azonnal le kell vennie a játéktábláról azokat az egységeket, amelyekre már nem futja utánpótlási lehetőségeiből. **Figyelem! A játékos nem menetelhet szándékosan úgy, hogy ezzel meghaladja utánpótlási lehetőségeit, és le kelljen vennie egységet magától.**

Az uralom megszilárdítása



Ha a játékos összes lovagjával és gyalogosával kivonul egy szárazföldi tartományból, elveszíti azt, kivéve, ha úgy dönt, hogy **megszilárdítja uralmát** az adott tartományban. Ehhez az kell, hogy a játékos lerakjon egy hatalomjelzőt az éppen elhagyott tartományra. A hatalomjelző a Ház uralmát jelképezi az adott tartomány fölött, és addig a tartományon marad, amíg egy ellenséges egység (gyalogos vagy lovag) be nem vonul a tartományba. Ha ott volt védőerő, a hatalomjelzőt az elveszített csata után el kell távolítani. Az, hogy egy játékos bemenetel egy olyan tartományba, ahol ellenfelének **csupán** hatalomjelzője van, de egyetlen egysége sincs, nem kezdeményez csatát; a játékos egyszerűen ráteszi saját egységeit a tartományra, a hatalomjelzőt pedig visszateszi a készletbe. A hatalomjelző semmiben nem segíti a védekező felet.

Kivétel: Minden Háznak van egy **főtartomány** – az a tartomány az, amelyre rá van nyomtatva a Ház címere. A főtartomány mindig az adott Ház birtokában van, kivéve, ha vagy ellenséges egység tartózkodik ott, vagy egy ellenség megszilárdította ott uralmát (ez esetben a nyomtatott címet ez utóbbi játékos elfedi önnön hatalomjelzőjével). **Ha egy elfoglalt főtartományból hatalomjelző lerakása nélkül kivonul az összes ellenséges egység, vagy a vadak támadása miatt veszi le onnét egységeit tulajdonosuk, úgy a főtartomány azonnal visszakerül eredeti ura birtokába.**

Nem lehet olyan tartományba visszavonulni, ahol ellenséges hatalomjelző található. **Ez akkor is igaz, ha azon a tartományon nyomtatott hatalomjelző van (főtartomány) – másik játékos főtartományába csak akkor lehet visszavonulni, ha azon van saját hatalomjelző.** Tengerrész fölött nem lehet uralmat megszilárdítani.

Mire jó az uralom megszilárdítása? A játékosoknak szükségük lehet másutt gyalogosaira és lovasaikra, ám az uralom megszilárdításával biztosíthatják, hogy továbbra is élvezzék az adott tartományok birtoklásából fakadó előnyöket: várakat és városokat, utánpótlási lehetőségeket, politikai hatalmat. Minthogy a hatalomjelzőkön a Házak címerei szerepelnek, könnyű egyetlen pillantással felmérni, mely Ház ural egy tartományt (legyenek bár a Ház egységei vagy hatalomjelzője e tartományban).

Ha egy játékos kivonul egy tartományból, és szeretné megszilárdítani ott uralmát, a tartományra lerakott hatalomjelzőt a nála lévő, felhasználható jelzők közül kell letennie – nem veheti el a készletből.

A játékos csak akkor rakhat le hatalomjelzőt egy tartományra, ha összes egységével kivonul onnét. Kivonul, és szándékosan. Ha egységeit le kell vennie a tábláról, az nem számít kivonulásnak. Ha például a vadak sikeres támadása miatt kell egy játékosnak levennie egy szárazföldi tartományról összes egységét, nem

rakhat le a tartományra hatalomjelzőt. Amikor egy játékos csatába vonult, addig nem hagyja el egységeivel ténylegesen a tartományt, amíg nem győz. Ilyenformán előfordulhat, hogy vereséget szenved, és ellenfele házkártyája miatt összes egységét el is veszíti – ekkor nem rakhat le hatalomjelzőt, vagyis a saját szárazföldi tartományát is elveszíti.

Ha a játékos már lerakott egy hatalomjelzőt a játéktáblára, azt már nem veheti vissza; akkor sem kapja vissza, ha egységeivel újra bevonul ebbe a tartományba. Csak akkor kerül le a játéktábláról a hatalomjelző, ha egy másik Ház birtokba veszi az adott tartományt, de a hatalomjelzőt ilyenkor vissza kell rakni a készletbe.

Csaták

Ha a játékos olyan tartományba menetel át egy vagy több egységével, ahol egy másik Ház egysége vagy egységei vannak, csatára kerül sor. A csata pontosan akkor kezdődik el, amikor a játékos teljesen befejezi e menetelés-parancsának végrehajtását. A játékos, aki bevonul e tartományba, **támadónak** nevezzük, a másikat, aki birtokolja a megtámadott tartományt, **védekezőnek**. Eszerint nevezzük a csatában résztvevő egységeket is támadó, illetve védekező egységekként (fontos, hogy a támogató egységek nem számítanak sem támadóknak, sem védekezőknek).

Egy menetelés-parancs végrehajtásakor csak egy csatát lehet kezdeményezni, a menetelés parancsjelzőjét pedig – a bevonuló egységgel vagy egységekkel együtt - át kell helyezni a megtámadott tartományra.

A csatákat az alábbi lépéseken végighaladva kell levezényelni:

A támadó, valamint a védekező fél támogatást kér. Mindkét fél összeszámolja és bejelenti harci erejét. A támadó és a védekező fél egyidejűleg kijátszik egy-egy Házkártyát. Kijátszható a valyriai acélkard (fordulónként csak egyetlen alkalommal). A végeredmény meghatározása, a veszteségek megállapítása és eltávolítása, majd a vesztes fél visszavonulása megmaradt egységeivel.

A csatákat a két szembenálló fél **harci ereje** dönti el: a csatát az nyeri, akinek nagyobb a harci ereje. A támadó, illetve a védekező fél harci erejét egyaránt befolyásolhatják a csatában résztvevő és a támogató egységek, a kiadott védekezés- és menetelés-parancsok, a valyriai acélkard, valamint a Házkártyák.

A harci erő kiszámításának alapját a támadó és a védekező egységek száma és milyensége jelenti. Az egyes egységtípusok harci ereje a következő:

egység	harci erő
gyalogos	1-es harci erő
lovag	2-es harci erő
hajó	1-es harci erő

Így például egy olyan támadó seregnek, amelyet két lovag és egy gyalogos alkot, az alap harci ereje **5** (4 pont a két lovag miatt, és még 1 pont a gyalogos okán).

A harcoló egységek mellett a csatát a tartományra rakott menetelés- és védekezés-parancsjelzők is befolyásolják. A menetelés-parancs csak a támadó, a védekezés-parancs pedig csak a védekező fél harci erejét befolyásolja. A lehetséges parancsok a következők:

parancs	módosító
-1-es menetelés	a támadó harci ereje eggyel kevesebb
0-ás menetelés	a támadó harci ereje nem módosul
+1-es menetelés*	a támadó harci ereje eggyel több
+1-es védekezés	a védekező harci ereje eggyel több
+2-es védekezés*	a védekező harci ereje kettővel több

** Ezek különleges parancsok, amelyek csak akkor adhatóak ki, ha ezt a játékosnak a királyi udvarban elfoglalt pozíciója lehetővé teszi.*

A harci erőt még módosítják, illetve módosíthatják a támogatások, a Házkártyák, valamint a *valyriai*

acélkard kijátszása.

1. lépés: Támogatás kérése

A csata első lépéseként mind a támadó, mind a védekező fél támogatás után néz a szomszédos tartományokban. Egy szomszédos tartomány csak akkor nyújthat támogatást, ha a tartományon támogatás-parancsjelző látható.

A támogatás szabályai



A játékosnak akkor kell kiadnia támogatás-parancsot, ha úgy véli, (támadó vagy védekező) csapatainak támogatásra lesz majd szüksége. Ha egy tartomány szomszédságában csata dül, és a tartományra támogatás-parancs van kiadva, e tartomány birtoklója támogatást nyújthat a támadó és a védekező fél valamelyikének. Ha így tesz, a tartományban lévő csapatai teljes harci ereje hozzájárul a támogatott fél harci erejéhez. Ha, példának okáért, a támogató tartományban 1 lovag és 1 gyalogos tartózkodik, a tartomány +3-as harci erőt jelent a támogatott fél számára (+2 a lovag és +1 a gyalogos okán).

A támogatás nem osztható többfelé, és csak teljes erővel lehet támogatni, részlegessel nem. A támogató játékosnak a tartomány teljes harci erejével kell támogatnia – vagy nem támogat.

A játékosok természetesen támogathatják saját csapataikat, de bármelyik másik Házat is támogathatják azok csatáiban.

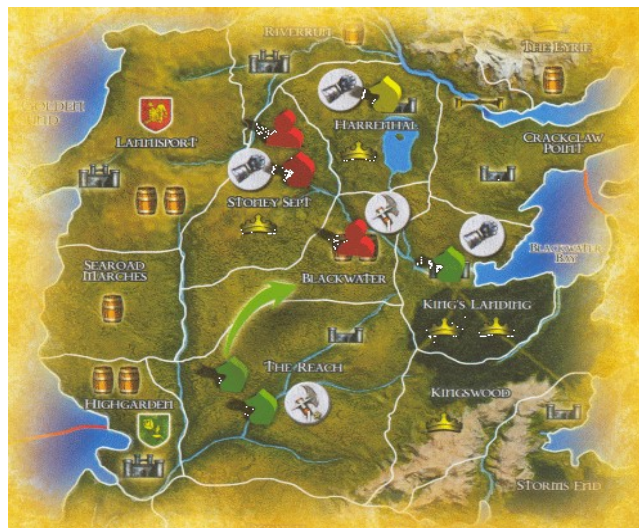
Nincs korlátozva, hogy egyetlen támogatás-parancsral hány szomszédos tartományban vívott csata támogatható – ez nagyon erőssé teszi a támogatás-parancsot. Ugyanakkor a támogatás-parancsjelzők könnyen eltávolíthatóak portyázás segítségével; a sikeres portyázás után az adott tartomány semmiféle támogatást nem tud nyújtani, függetlenül attól, mekkora az ott tartózkodó hadsereg.

A játékos nem nyújthat támogatást saját maga ellen.

A játékosnak nem muszáj saját magát támogatni akkor, ha van szomszédos tartományban lerakott támogatás-parancsa; támogatni sosem kötelező.

A támogatásokat a játéksorrend szerint kell bejelenteni.

Nem kötelező elfogadni a felajánlott támogatást. Ha csatára kerül sor, a játékos tetszése szerint eldöntheti, hogy él-e vagy sem a másik játékos által felajánlott támogatással.



Példa a támogatásra: A Tyrell Reachből egy +1-es menetelés segítségével bevonul 2 lovaggal Blackwaterbe. Blackwaterben 1 Lannister gyalogos tartózkodik, a neki kiadott parancs pedig egy -1-es menetelés – a védekező fél menetelés-parancsának azonban semmilyen hatása nincsen a csata kimenetelére. A felek támogatást keresnek. Három szomszédos tartományban található támogatás-parancsjelző: King's Landingben (Tyrell, 1 lovag), Stoney Septben (Lannister, 1 gyalogos és 1 lovag), valamint Harrenhalban

(Baratheon, 1 lovag).

A Lannister bejelenti, hogy támogatja magát Stoney Septből (+3 a harci erejéhez), és rábeszéli a Baratheont is, hogy az támogassa őt Harrenhalból. A Baratheon be is jelenti, hogy támogatja a Lannistert Harrenhalból (+2 a védekező fél harci erejéhez). Ilyenfórmán a Lannister összesen +5-öt kapott támogatásból harci erejéhez.

A Tyrell bejelenti, hogy támogatja magát King's Landingből; a lovag támogatása +2-öt jelent az ő harci erejéhez.

A Tyrell összesíti és bejelenti harci erejét: 7 (4 a támadó lovagok miatt, 2 a king's landing-i támogatásból, és 1 a +1-es menetelés okán). A Lannister is összesít: az ő harci ereje 6 (1 a védekező gyalogos miatt, és 5 a stoney sept-i és harrenhali támogatásokból). A csata a Házkártyák kijátszásával folytatódik.

Hajók és támogatás

A hajók támogathatnak egy szomszédos szárazföldi tartományban zajló csatát is (minden egyes támogató hajó +1-et jelent a támogatott fél harci erejéhez). **A szárazföldi egységek – lovagok és gyalogosok – azonban nem nyújthatnak támogatást a tengerrészekben vívott csaták résztvevőinek.**

Fontos szabály: Ellentétben a menetelésekkel (és a visszavonulásokkal), ahol kihasználható a tengeri szállítás lehetősége, tengeri szállítással nem lehet támogatást nyújtani (vagyis nem lehet támogatni olyan tartományt, amely ténylegesen nem szomszédos). Emiatt például teljesen felesleges támogatást-parancsjelezt rakni Dragonstone-ra, Arborra vagy Pyke-ra, hiszen ezek szárazföldi tartományoknak számítanak, ám nem szomszédosak más szárazföldi tartományokkal, és az itteni szárazföldi egységek (lovagok és gyalogosok) nem nyújthatnak támogatást a csatázó hajóknak.

2. lépés: A harci erő bejelentése

Mind a támadó, mind a védekező fél összesíti és bejelenti harci erejét. Ezt az egységek összesített harci ereje, valamint a támogatásokból, védekezés- és menetelés-parancsokból adódó módosítók alkotják.

3. lépés: Házkártyák kijátszása

Mindkét játékos titokban választ egyet a kezében tartott Házkártyák közül, és azt képpel lefelé maga elé kirakja. Mikor ezzel mindketten megvannak, a kártyákat egyszerre felfedik.

A Házkártyák

Minden játékos egy teljes készlet – 7 darab – Házkártyával kezdi a játékot. A kártyák mindegyike egyedi. A kártyákat csatákban kell használni: minden csata során mind a támadó, mind a védekező félnek ki kell játszania egy Házkártyát.

Minden Házkártya bal felső sarkában látható egy 0 és 3 közé eső szám. Ezt a számot a Házkártya felfedése után hozzá kell adni a harci erőhöz. Egyes kártyáknak különleges képességük is van, amelyek a csata közben vagy után fejtik ki hatásukat; más kártyákon egy vagy két kard-, illetve erődikon látható.

A többi játékos mind ismerheti és bármikor megnézheti egy játékos Házkártyáit, a felhasználtakat éppúgy, mint a fel nem használtakat – kivéve, ha éppen csatáznak, és ez utóbbi játékos már kiválasztotta a felhasználandó Házkártyáját.

Ha a játékos csatát vív, kötelező egy Házkártyát kijátszania, kivéve, ha semleges fél ellen vív csatát, mert akkor, éppen ellenkezőleg, nem játszhat ki Házkártyát.

A két Házkártya egyidejű felfedése után először azt kell megnézni, hogy van-e a kártyáknak olyan különleges képessége, amely hatással van a csatára: ha igen, először ezt kell végrehajtani. Ezután a kártyák harci erejét hozzá kell adni a felek harci erejéhez.

Csata során a két félnek egyszerre kell felfednie házkártyáit, majd először a kártyák különleges képességeket kell végrehajtani. Előfordulhat azonban olyan eset, amikor számít a különleges képességek végrehajtásának sorrendje. Ilyenkor a pontos sorrend az alábbi:

1. A két házkártya egyidejű kijátszása.
2. Először a más képességeket blokkoló („Ignore”, „Cancel”) képességek hajtódnak végre, mégpedig, ha mindkét kártya ilyen, a játékosoknak a *hűbéresek befolyási területen* elfoglalt pozíciója sorrendjében. Az első kártya különleges képességét teljesen végre kell hajtani, csak aztán lehet sort keríteni a második kártyára.
3. A másmilyen különleges képességű kártyákat, ha mindkét kártya ilyen, szintén a játékosoknak a *hűbéresek befolyási területen* elfoglalt pozíciója sorrendjében. Az első kártya különleges képességét teljesen végre kell hajtani, csak aztán lehet sort keríteni a második kártyára.
4. A csata végeredményének meghatározása után a „Ha megnyered a csatát.../Ha elveszítet a csatát...”-típusú kártyák („If you win this battle...”, „If you loose this battle...”) képességét kell végrehajtani; ha mindkét kártya ilyen, a játékosoknak a *hűbéresek befolyási területen* elfoglalt pozíciója sorrendjében. Az első kártya különleges képességét teljesen végre kell hajtani, csak aztán lehet sort keríteni a második kártyára.

Több kártya különleges képessége utal *támadó (attacking)* vagy *védekező (defending)* egységekre. A támadó egységek abban a tartományban vannak, ahonnan az aktív játékos menetelés-parancs segítségével támad. A védekező egységek abban a tartományban vannak, amelyet a fenti játékos éppen támad. A támogató egységek nem számítanak sem *támadóknak*, sem *védekezőknek*.

Ha egy házkártya szövegében „ellenséges egységek”, „az ellenfél egységei” szerepelnek (a kiegészítőknben ilyen pl. Arianne Martell), az mindig a csatában szintű résztvevő (támadó vagy védekező) másik játékosra, sosem valamelyik támogatóra utal.

Ha egy csata folyamán az egyik félnek – valamilyen különleges képesség miatt – utolsó egysége is megsemmisül, a csata azonnal véget ér, és az a játékos győz, akinek még van egysége. A kijátszott Házkártyák ereje lényegtelen, de a kártyákat az elhasználtak közé kell tenni. (Így, ha a Tyrell megtámad egy olyan tartományt, amelyet egyetlen gyalogos véd, és kijátssza *Ser Loras Tyrellt* – aki azonnal végez az ellenfél egy védekező vagy támadó gyalogosával –, nyomban megnyeri a csatát.)

4. lépés: A *valyriai acélkard*

Ha a *valyriai acélkard* a harcoló felek egyikénél van – legyen bár ő a támadó vagy a védekező –, most felhasználhatja: ez +1-et jelent a harci erejéhez. A *valyriai acélkard* fordulónként csak egyszer használható.

5. lépés: A végeredmény meghatározása

Mindkét fél összesíti végső harci erejét. Az alábbi táblázat megmutatja, hogy mi minden számít bele a végső harci erőbe:

- a csatában résztvevő egységek
- parancsok (a menetelés- és védekezés-parancsok pozitív és negatív módosítói)
- a szomszédos tartományokból nyújtott támogatások
- a Házkártyák különleges képességeiből adódó módosítások
- a Házkártyák harci ereje
- a *valyriai acélkard* +1-es módosítója

A vesztes eldöntése

A csatát az a játékos veszíti el, akinek kisebb az összesített harci ereje. **Egyenlőségnél az a játékos nyer, aki előrébb áll a *hűbéresek befolyási területen*.**

A csata megvívása után a vesztesnek:

- **meg kell határoznia veszteségeit, majd**
- **vissza kell vonulnia**

A veszteségek meghatározása

Csak a vesztes fél szenvedhet a csatában veszteségeket.



erődikon - kardikon

A veszteségeket a következőképpen kell megállapítani: A győztes fél megmutatja, hogy hány kardikon látható azon a Házkártyán, amelyet a csata közben kijátszott. A vesztes fél pedig megmutatja, hogy hány erődikon látható az általa kijátszott Házkártyán. A vesztesnek ezután annyi egységét (gyalogosát, lovagját vagy hajóját) kell eltávolítani vesztes seregéből, **amennyivel kevesebb erődikon látható az ő Házkártyáján, mint amennyi kardikon látható a győztes fél Házkártyáján.**



Példa: A Lannister és a Tyrell közötti csatában a Lannister Tywin Lannistert játszotta ki (2 kardikon), a Tyrell pedig Margaery Tyrellt (1 erődikon). Ha a csatát a Lannister nyeri meg, a Tyrell egy egységet veszít (két kardikon egy erődikon ellenében). Ha a Tyrell nyeri meg a csatát, a Lannister nem szenved veszteséget, minthogy Margaery Tyrell kártyáján nincsen egyetlen kardikon sem.

A tervező megjegyzése: Habár kétségtelen, hogy egy középkori csatában mindkét fél szenvedett veszteségeket, ez a veszteség jóval alacsonyabb volt a modern kor csatáinak veszteségeinél. A középkorban a legsúlyosabb veszteségekre rendszerint már a csaták után került sor. A ravasz hadvezér győztes seregével üldözte és mészárolta a megvert, visszavonuló ellenfelet. A játékban minden egység valójában nagylétszámú csapatokat jelképez: az egy vagy két egység elvesztése súlyos vereséget és borzasztó embervesztést jelent.

Visszavonulás

A veszteségek meghatározása (és az elveszített egységeknek a játéktábláról eltávolítása) után a megvert félnek ki kell vonulnia a csata színhelyéről a tartományból. Ha a támadó sereg volt a vesztes, a túlélő egységeknek vissza kell vonulniuk abba a tartományba, ahonnan jöttek.

Ha azonban a védekező fél veszítette el a csatát, a túlélő egységeknek az alábbi szabályok betartásával kell visszavonulniuk:

Az összes visszavonuló egységnek ugyanabba a tartományba kell visszavonulnia. Csak a csataterrel szomszédos üres tartományba (vagyis olyanba, ahol nincs sem ellenséges egység, sem hatalomjelző) lehet visszavonulni, vagy pedig szomszédos saját tartományba. **Fontos szabály: a védekező egységek nem vonulhatnak vissza abba a tartományba, ahonnan a támadó érkezett.** Nem lehet úgy visszavonulni, hogy azután abban a tartományban nagyobb sereg legyen, mint amit az utánpótlási lehetőségek megengednek. Ha mégis csak így lehet visszavonulni, a játékosnak a játéktábláról – a visszavonulók közül – le kell vennie annyi egységet, amennyivel meghaladja utánpótlási lehetőségeit.

Ha egy megfutamodó egység nem tud az utánpótlási lehetőségek miatt visszavonulni, megsemmisül. Ha egy megfutamodó lovas olyan tartományba vonulhatna csak vissza, ahol már van egy korábban megfutamodott gyalogos, és a játékosnak nem lehet két egysége abban a tartományban, a lovas megsemmisül – a játékos nem teheti meg, hogy a lovas helyett a gyalogost veszi le a játéktábláról. Fontos, hogy visszavonuláskor igénybe lehet venni tengeri szállítást is (ugyanazokkal a szabályokkal, mint amelyek a menetelésre vonatkoznak). Ha a vesztes csata után egy egység nem tud hova visszavonulni, megsemmisül.

Ha egy játékosnak vissza kell vonulnia, csak akkor vonulhat vissza úgy, hogy az utánpótlás hiánya miatt megsemmisülnek egységei, ha máshová nem vonulhat vissza. Ha több visszavonulási lehetősége van, olyat kell választania, ahol a legkevesebb egysége semmisül meg az utánpótlás hiánya miatt.

Miután a játékos visszavonultatta megvert egységeit, azokat az oldalukra kell fektetnie, jelezve, hogy ezek **megfutamított egységek**.

A **megfutamított egységeknek** nincsen harci erejük. Továbbra is számítanak, amikor az utánpótlásról van szó, ám ha ugyanebben a fordulóban a megfutamított egységeknek újfent vissza kellene vonulniuk, azonnal megsemmisülnek.

Akkor is csatára, s így Házkártyák kölcsönös kijátszására kerül sor, ha a védekező félnek csak megfutamított egységei vannak. Habár a megfutamodott egységek harci ereje 0, attól még ott vannak, és a Házkártya, valamint más módosítók segítségével akár meg is nyerhetik a csatát.

Megfutamított egységek nem vehetőek le csata után veszteségként, és nem vehetnek részt menetelésben, akkor sem, ha a tartományban, ahová visszavonultak, menetelés-parancs végrehajtására kerül sor.

Megfutamított hajó részt vehet tengeri szállításban.

Miután a forduló összes menetelés-parancsát végrehajtották a játékosok, a megfutamított egységeket fel kell állítani – újra „rendes” egységeknek számítanak.

***Példa:** A Tyrell elveszített egy, a Baratheonnal vívott csatát Kingswoodban. A túlélő Tyrell lovag Storm's Endbe vonul vissza (ahol egyébként tartózkodik egy Tyrell gyalogos); itt a játékos az oldalára fordítja, hogy jelezze, ez egy megfutamított egység. Később, de még ugyanebben a fordulóban, a Baratheon két, Dragonstone-ról tengeren átszállított lovagjával támadást intéz Storm's End ellen. A Tyrell harci ereje 1, a védekező gyalogos miatt; a megfutamított lovagnak nincsen harci ereje. Ha a Tyrell elveszíti a csatát, lovagja – minthogy egy megfutamított egység már nem vonulhat vissza – automatikusan megsemmisül.*

A meghódított tartománynak kiadott parancs

Ha a támadó sikeresen elfoglal egy tartományt, onnét, ha még ott van, el kell távolítani a megtámadott fél parancsjelzőjét. Természetesen a támadó fél „elhasznált” menetelés-parancsjelzőjét is el kell távolítani.

A kijátszott Házkártyák sorsa

A csaták után a kijátszott Házkártyák különleges képességeit – mint amilyen *Melisandrée* vagy *Maester Luwiné* – mindig nyíltan kell végrehajtani.

Mind a támadó, mind a védekező fél kijátszott Házkártyáját képpel felfelé maga elé leteszi. Ezek a Házkártyák **elhasználtaknak** számítanak, és, legalábbis egy ideig, nem használhatóak újra.

Ha egy játékos egy csata során kijátszotta utolsó, hetedik Házkártyáját is, nem eldobja ezt a kártyát, hanem ehelyett másik 6 elhasznált kártyáját is visszaveszi a kezébe. Ekkor újra az összes Házkártyája a kezében lesz, és bármelyiket újra kijátszhatja.

A játék folytatódik

A csata végeztével a menetelés is befejeződött; a parancsjelzőt le kell venni a játéktábláról. A játék a következő menetelés végrehajtásával folytatódik. Ha már az összes menetelés-parancsot végrehajtották a játékosok, és az összes ilyen parancsjelzőt levették a játéktábláról, a következő lépésre, a **hatalomszerzés-parancsok végrehajtására** kerül sor.

C) Hatalomszerzés-parancsok végrehajtása



E lépés során a játékosok egyidejűleg erőt és befolyást gyűjtenek mindazon tartományokban, ahol hatalomszerzés-parancsokat adtak ki. Ha egy hatalomszerzés-parancsot portyázással már eltávolítottak, vagy a tartományt az ellenfél elfoglalta, a parancsjelző lekerült a játéktábláról, így nem is kerül sor hatalomszerzésre.

A hatalomszerzés során minden játékos kap 1 hatalomjelzőt minden egyes, a játéktáblán lévő hatalomszerzés-parancsa után, **továbbá** még 1 hatalomjelzőt minden egyes olyan hatalomikon után, amely olyan tartományban van, ahol hatalomszerzés-parancsa van.

Példa: Dragonstone-ban hátramaradt egy magányos gyalogos. A Baratheon erre a tartományra hatalomszerzés-parancsjelzőt tett le a tervezés-fázis során. Minthogy az akció-fázis közben sem portyázás, sem invázió okán nem kellett e parancsjelzőt eltávolítani, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során a Baratheon 2 hatalomjelzőt kap: 1-et maga a parancs miatt, egy másikat pedig a Dragonstone-on látható hatalomikon okán.

Miután a játékosok végrehajtották hatalomszerzés-parancsaikat és begyűjtötték hatalomjelzőiket, az akciófázis véget is ér. Az összes, még a játéktáblán lévő parancsjelzőt el kell távolítani, és kezdődhet is (a Westeros-fázissal) az új forduló.

Ha pedig ez volt az utolsó – a 10. – forduló, a játék véget is ért; már csak a győztes kilétét kell megállapítani.

A játék megnyerése

A játék kétféleképpen nyerhető meg:

- A 10. forduló végén az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb várat és várost birtokolja. Egyenlőségénél az a Ház nyer, amelynek jobb pozícióban van utánpótlásjelzője. Ha az utánpótlás terén is egyenlőség áll fenn, az nyer, akinek több hatalomjelzője van. Ha ez is ugyanannyi, a játék döntetlenül fejeződik be.
- Ha egy Háznak bármikor sikerül **hét** olyan tartományt birtokolnia, amelyekben vár vagy város van, a játék azonnal véget ér - a játékot ez a játékos nyerte meg.

További szabályok

Semleges erők (King's Landing, Eyrie, Sunspear)



A játék kezdetén King's Landingre, Eyrie-re és Sunspearre le kell rakni saját, külön jelzőiket. Az ezeken látható számok az itteni, semleges csapatok erejét mutatják – ezek a haderők megakadályozzák, hogy bárki csak úgy könnyedén elfoglalhassa e tartományok bármelyikét.

Ahhoz, hogy egy játékos elfoglaljon egy ilyen semleges tartományt, a játékos menetelő csapatainak és a szomszédos, támogató tartományok csapatainak (legyenek bár sajátok, vagy egy másik Házhhoz tartozók)

összesített erejének fölül kell múlnia vagy legalább el kell érnie a semleges csapatok erejét.

Fontos, hogy ilyen semleges tartományba bevonulás **csatát kezdeményez, habár Házkártyák kijátszására nem kerül sor. Csupán a támogatások és a menetelés-parancsok** (-1, 0, +1) módosíthatják a támadó csapatok harci erejét.

A játékos egy meneteléssel csak egy csatát kezdeményezhet - ebbe beleszámít az is, ha egy semleges felet támad meg. Ilyenformán a játékos nem teheti meg, hogy egyazon meneteléssel megtámad egy másik Házat, valamint egy semleges felet.

Amikor egy játékos egy semleges felet támad, egy másik játékos nem nyújthat támogatást a semleges félnek, ilyenformán növelve annak erejét.

Ha egy játékos elfoglal egy ilyen semleges tartományt, az ottani jelzőt le kell venni a játéktábláról – és a játék folyamán már nem is kerülhet vissza oda.

Példa: A Tyrell Ház Yronwoodból meg akarja támadni Sunspeart. Sunspearben egy 5-ös erejű semleges haderő tartózkodik – a Tyrellnek legalább ugyanekkora erővel kell támadnia, hogy menetelése sikeres legyen. A Tyrell-sereg 1 lovagból és 1 gyalogusból áll, a nekik kiadott parancs pedig egy +1-es menetelés. A támadó hadsereg ereje ilyenformán 4 (2 a lovag miatt, 1 a gyalogos miatt, és 1 a +1-es menetelés okán). Summer Sea-ről támogatást nyújt egy Tyrell hajó – ez +1-et jelent a Tyrell sereg harci erejéhez, ami így 5 lesz. A menetelés tehát sikeres, a Sunspear-jelzőt pedig le kell venni a játéktábláról.

3, illetve 4 játékos

A játék 3, illetve 4 játékosal is játszható; ilyenkor a szabályok az alábbiak szerint módosulnak:

- **3 játékos:** 3 játékos esetén a Greyjoy és a Tyrell Ház nem játszható. Kezdő egységeiket (hajókat, lovagokat, gyalogosokat) a kezdőkártyáknak megfelelően fel kell rakni a játéktáblára – ám ezek semleges haderőket jelképeznek (mint amilyenek King's Landingben, Sunspearben és Eyrie-ben tartózkodnak). Egy gyalogos 1-es, egy lovag 2-es, egy hajó 1-es erejű semleges haderőt jelképez (ha egy tartományban több egység is van, erejük természetesen összeadódik). A Greyjoyok és Tyrellek jelzőit nem kell kirakni a *befolyási területek* megfelelő pozícióira.

Három játékos esetén az azonnal győzelemhez nem 7, hanem 8 város, illetve vár birtoklása szükséges.

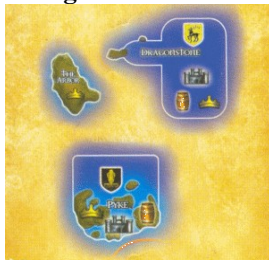
- **4 játékos:** A Greyjoy Ház nem játszható. Hasonlóan a fenti, 3 játékosos esethez, a Greyjoyok kezdőegységeit semleges haderőkként fel kell rakni a játéktáblára. 4 játékos esetén az azonnali győzelemhez elegendő a 7 vár, illetve város birtoklása.

Megjegyzés: Azoknak a Házaknak, amelyek kimaradnak a játékból, nem kerülnek jelzőik a *befolyási területekre*, ám ilyenformán a játék kezdetén bizonyos pozíciók üresen maradnának. Ennek elkerülésére az üres pozíciókba az alsóbb pozíciókból kell „felcsúsztatni” a jelzőket; a Házak jelzői között nem lehetnek üres pozíciók. **Ez azzal is járhat, hogy a játék kezdetén másik Ház birtokolja a valyriai acélkardot.**

A hatalomjelzők mennyisége

Akár az egységek, a hatalomjelzők száma is korlátozott. Ha egy játékos mind a 20 hatalomjelzőjét begyűjtötte, nem kaphat a készletből újabb hatalomjelzőket egészen addig, amíg nem „költ” belőlük.

A szigetek



Dragonstone, Pyke és Arbor (szárazföldi) tartományoknak számítanak, ide hajók nem hatolhatnak be. Ám minthogy szigetek, az itteni gyalogosok és lovagok csak tengeri szállítással mehetnek el innét.

A folyók



A játéktéren a tartományokat vékony fehér vonalak választják el, olykor azonban vastag kék vonalak – ez utóbbiak a folyók. A folyókon nem kelhetnek át a menetelő seregek, csakis ott, ahol a két tartományt a folyón átívelő híd köti össze (a játéktéren hídszimbólummal jelölve). Két ilyen híd van, az egyik Twinsnél, a másik pedig Crackclaw Pointnél.

Folyón keresztül (kivéve, ha a két tartományt híd köti össze) nem lehet átmenni (menetelni), sem portyázni vagy támogatni.

Hajók nem tudnak a folyókon felhajózni, így a a Dorni mezők nincsenek összeköttetésben a Redwyne-szorossal, vagyis ez két szárazföldi és tengeri tartomány nem szomszédos.

A messzi Észak

A Castle Blacken túli vidék – a messzi Észak – nem része a játéknak, oda nem kerülhetnek egységek.

1. Függelék: A Házkártyák különleges képességei

Baratheon:

- **Melisandre of Asshai:** Ha a *Melisandrét* kijátszó játékos győz, megteheti, hogy beteszi a készletbe egy hatalomjelzőjét, és cserébe választhat egy Házkártyát a vesztes fél kezében tartott kártyák közül,

amelyet az a felhasznált kártyái közé tesz. Ha azonban ellenfele utolsó kártyáját használta fel a csatában, a játékos nem használhatja e képességet; ellenfele ugyanis csak azután kapja vissza Házkártyáit, hogy a csata teljesen befejeződött - beleértve a különleges képességek végrehajtását. A különleges képességet nyíltan kell végrehajtani.

- **Salladhor Saan:** Az ellenfelet **támogató** hajók harci ereje 0 lesz. Ha a játékos *Salladhor Saant* játssza ki, és ellenfelének egy szomszédos tengerrészen van egy hajója +1-es támogatás-paranccsal, a hajó harci ereje 0 lesz, de a +1-es támogatás továbbra is +1-et jelent az ellenfél harci erejéhez.
- **Renly Baratheon:** Ha a *Renlyt* kijátszó játékos győz, egy, a csatában védekezőként vagy támadóként résztvett gyalogosát előléptetheti lovaggá.

Tyrell:

- **Queen of Thorns:** Az ellenfél által kijátszott Házkártya különleges képessége nem működik. **Ez a képesség a kardikonok képességét nem befolyásolja.**
- **Brienne of Tarth:** A csata színhelyéről azonnal le kell venni az ellenfél védekezés-parancsjelzőjét.
- **Ser Loras Tyrell:** Az ellenfél egy – védekező vagy támadó – gyalogosa meghal, azt azonnal le kell venni a játéktábláról. **Ha az ellenfél egyetlen gyalogossal védekezik vagy támad, és a játékos *Ser Loras Tyrellt* játssza ki, azonnal meg is nyeri a csatát.**

Lannister:

- **Vargo Hoat:** A *Vargo* vezette **támadó** gyalogosok harci ereje nem 1, hanem 2.
- **Cersei Lannister:** Ha a *Cerseit* kijátszó játékos megnyeri a csatát, leheveti a vesztes fél egy tetszőleges parancsjelzőjét a játéktábláról.
- **Ser Jaime Lannister:** Ha a *Jaime-t* kijátszó játékos megnyeri a csatát, a játékos kap a készletből két hatalomjelzőt.

Greyjoy:

- **Balon Greyjoy:** Az ellenfél vezérének (vagyis a kijátszott Házkártyának) harci ereje 0.
- **Victarion Greyjoy:** A *Victarion* vezette **támadó** hajók harci ereje nem 1, hanem 2.
- **Asha Greyjoy:** Ha az *Ashát* kijátszó játékos megnyeri a csatát, a játékos azonnal levehet egy támogatás- vagy hatalomszerzés-parancsjelzőt egy, a csata színhelyével szomszédos szárazföldi tartományról vagy tengerrészről.

Stark:

- **Catelyn Stark:** Ha *Catelyn* vezeti a védekező felet, a védekezés-parancs biztosította módosító kétszerese számát (+1 helyett +2, +2 helyett +4).
- **Maester Luwin:** Ha a *Luwint* kijátszó játékos megnyeri a csatát, eddig felhasznált Házkártyái közül egyet visszavehet a kezébe. **A képességet nyíltan kell végrehajtani.**
- **Robb Stark:** A *Robb* vezette **támadó** lovagok harci ereje nem 2, hanem 3.

2. Függelék: Játékvariánsok

5 játékos esetén, ha a játékosok úgy vélik, hogy a Lannister helyzete túlságosan rossz, felcserélhetik a Greyjoy és a Tyrell pozícióit a királyi udvar befolyási területen (így a Greyjoyé lesz az 5., és a Tyrellé a 4. pozíció).

5 játékos – túl erős Greyjoy

- Kezdésnél a Greyjoy lovag helyett gyalogost kap (azaz két gyalogossal Pyke-ban kezd).
- Kezdésnél a Greyjoy nem kap gyalogost Greywater Watchba.
- Az első licitálásig nincsen a játékban a *valyriai acélkard*.

- Mint a fenti, de *Vastrón és hírvivő holló* sem.
- Az első licitig egyenlőnél a védekező fél nyer.
- Az első fordulóban tilos csatát kezdeményezni.. (Travis Meredith)
- Riverrun tengerpartján egy heglánc húzódik, amely mintegy elszigeteli azt Ironman's Bay-től és Golden Sound-tól. (Travis Hall)
- Riverrun és Seagard várak helyett csak városok; vagy Riverrunban semleges haderő tartózkodik. (Travis Hall)

4 játékos – túl erős Lannister

- Nincsenek Greyjoy-egységek a játéktáblán, de maga Pyke „sincsen” a térképen.
- Mint a fenti, de a túl gyenge Tyrell kap még egy hajót Redwyne Straights-re. (Magi István)
- A Greyjoy Ház, noha nem játszik, foglalja el a *hűbéresek befolyási terület* 1. pozícióját - az első licitig. A kardot a *befolyási területen* legelső pozíciót elfoglaló *valódi* játékos kapja meg. (Adrian de Goeij)
- *(3 játékos esetén ugyanez a Tyrellre is igaz)* A Greyjoy-egységeket a szabályok szerint kell felrakni. Ha egy játékos Greyjoyra támad, ki kell játszania egy Házkártyát, a Greyjoy Házkártyái közül pedig húzni kell egyet. A csata a szabályok szerint zajlik le, kivéve, hogy egyenlőnél mindig a védekező fél nyer. A támadó fél kijátszhatja a *valyriai acélkardot*. (Michele Lo Mundo)
- Minden Greyjoy-tartományra felkerül plusz egy gyalogos vagy plusz egy hajó. (Mads L. Brynnum)
- Pyke semleges vár, 5-ös erővel. (Esetleg Seagard is az.) 3 játékos esetén Highgardenben szintén 5-ös erejű semleges haderő tartózkodik. (Alex Rockwell)

Egyéb variánsok

- A játékosok *toborzáskor* is úgy járnak el, mint a parancsok végrehajtásakor – a játéksorrendben követik egymást, de mindig csak egy egységet tesznek fel a játéktáblára. (Michael Denman)

Thaur

2007.08.31.

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!