

Kardok vihara

(A Storm of Swords)



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

Tervezte: corey Konieczka és
Christian T. Petersen

Kiadja: Fantasy Flight Publishing
Inc.

www.FantasyFlightGames.com

Kék a betűsín a szabályfüzetben kék alpra nyomott magyarázó részeknél; piros a javításoknál.

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 ezt a kiegészítőt a **Trónok harca** társasjátékhoz. A kiegészítő az új, négy személyes **Kardok vihara** játékot tartalmazza, új térképpel, amellyel újraélhetitek az Öt király háborúja idején a Három Folyó vidékén vívott csatákat (e csatákról a **Jég és tűz dala** ciklusban olvashattok). E játékhoz számos új játékelem tartozik - például vezérjelzők, taktikakártyák, új Ház- és Westeroskártyák. E játékelemek egy része akár az alapjátékban, a **Trónok harcában** is használhatóak, így az még változatosabbá és izgalmasabbá tehető.

A kiegészítő használata

E szabálykönyv több részből áll. Először bemutatjuk a kiegészítő játékelemeit, utána részletesen elmagyarázzuk a kiegészítő játéktábláját, a kiegészítő szabályait. Ezt követően arról olvashattok, hogyan használhatják a kiegészítő játékelemeit az alapjátékban. Végül pedig a kártyák egy részéről olvashattok bővebb magyarázatokat.

A kiegészítő tartalma

szabályfüzet	5 vadkártya
játéktábla	6 összefoglalás-kártya
44 taktikakártya	5 helyőrségjelző
24 szövetségeskártya (6-6 kártya mind a négy szövetségespakliban)	15 vezérjelző
40 új Westeroskártya	1 időjárásjelző
42 új Házkártya	10 követelésjelző, közülük 3 egyben semleges erők jelzésére is szolgál (Harrenhall, Riverrun, Silverhall)
4 kezdőkártya	

6 -1-es támogatásjelző
6 tömlőc

*Eyrie-, King's Landing-, Sunspear-*jelző

A pecsét és a trón



Sok kártyán megtaláljátok az alábbi ikonokat:

A pecsét olyan kártyákon szerepel, amelyek csak az új játéktáblával használhatóak.

A trón olyan kártyákon szerepel, amelyek csak a régi játéktáblával használhatóak (az alapjáték játéktáblája, illetve az alapjáték táblája a **Királyok csatája** kiegészítésével).

Az olyan kártyákat, amelyeken egyik ikon sem látható, úgy az új, mint a régi játéktáblával használhatjátok.



A játéktábla

A játéktábla segítségével játszhatjátok az új, négy személyes játékot, amelyről bővebben lentebb olvashattok.

Taktikakártyák

A kiegészítő hat pakli taktikakártyát tartalmaz, minden nagy Ház számára egyet. A Baratheonok, Greyjoyok, Lannisterek és Starkok paklijai 8-8 taktikakártyát tartalmaznak, a Martellek és Tyrellek paklijai pedig 6-6-ot. A taktikakártyák a Házak adott fordulóra vonatkozó terveit jelképezik.



Szövetségeskártyák

E négy pakli az Arrynok, a Freyek és a Tyrellek támogatását jelképezik, valamint a különféle zsoldosokét és törvényenkívüliekét.



Új Westeroskártyák



A kiegészítő teljesen új Westeroskártyákat tartalmaz. E kártyák hátoldala kék, hogy megkülönböztethessék őket a régi, narancssárga hátoldalú Westeroskártyáktól. A kiegészítő két III-as paklit tartalmaz, az egyiket az új, a másikat a régi játéktáblához.

Új Házkártyák

A kiegészítő teljesen új Házkártyákat tartalmaz mind a hat nagy Ház számára. E kártyák hátoldalán az adott Ház címere látható, valamint mögöttük két kard. Ezáltal megkülönböztethetőek az alapjáték Házkártyáitól (csak a címer), valamint az első kiegészítő Házkártyáitól (címer, koronával) is.



Új kezdőkártyák

Ha az új játéktáblát használjátok, akkor ezekre a kezdőkártyákra van szükségetek. Miként az új Házkártyáknak, úgy e kártyáknak a hátoldalán is két kardot láthattok.

A hat nagy Ház

A szabályfüzetben többször is hivatkozunk Westeros „hat Házára”. Ezek a Baratheon, a Greyjoy, a Lannister, a Stark és a Tyrell (az alapjátékból), valamint a Martell (az első kiegészítőből).

A Martellek számára is találtak játékelemeket e kiegészítőben (köztük vezérjelzőket és új Házkártyákat); mindazonáltal e kiegészítő használatához nem szükséges, hogy rendelkezzenek a **Királyok csatája** kiegészítővel.

Vadkártyák

E kártyákat az alapjátékban használhatjátok, hogy változatosabbá tegyék a vadak támadását.



Összefoglalás-kártyák

Ezen a hat kártyán a legfontosabb szabályokat foglaltuk össze.

Helyőrségek

A helyőrségek plusz erőt adnak a védekezőnek.



Vezérek

A vezérek olyan fontos, hatalommal bíró személyek, akik plusz erőt és különleges képességeket adnak a seregnek, amelyet vezetnek - azonban foglyul is ejthetőek.



Tömlöcök

A foglyul ejtett vezérek a tömlöcökbe kerülnek.



Időjárásjelző

Az időjárásjelző annak jelzésére szolgál az új játéktáblán, hogy használhatóak-e a gázlok (jó időben), vagy sem (az esőzések okán).



Követelésjelzők

Ezek annak jelzésére szolgálnak, kinek birtokában vannak éppen az új játéktábla városai és várai. E jelzők közül három egyben, a játék kezdetén, Harrenhal, Riverrun és Silverhall semleges erőinek jelzésére is szolgál.



-1-es támogatásjelzők

E parancsjelzők bizonyos taktikakártyák hatásaként csatolhatóak a seregekhez. Ha egy seregnél ilyen parancsjelző van, az, bár -1-gyel, de támogathatja a szomszédjában harcoló seregeket.



Eyrie-, King's Landing-, Sunsphear-jelzők

Az alapjátékban, ha a Vezérek opcionális szabályt használjátok, az eredeti jelzők helyett ezeket rakjátok fel a térképre.

Az új játéktábla – a Három Folyó csatái

Habár a szabályok egy jelentős része megegyezik az alapjáték szabályaival, az új játékban mások a győzelmi feltételek, és más eltérések is akadnak bőven.

A játék célja

A cél a legtöbb **követelés** megszerzése. A 10. forduló végén az győz, akinek a legtöbb követelése van; ám már korábban az a játékos, akinek **8 követelése** van, azonnal megnyeri a játékot.

Követelés

Követelés várak és városok elfoglalásával szerezhető, valamint bizonyos kártyákkal. Hogy mennyi követeléssel bír egy vár vagy város, az leolvasható a játéktábláról éppúgy, mint a város vagy vár **követelésjelzőjéről**. Amíg egy játékos birtokol egy várost vagy várat, addig rendelkezik annak követelésével.

Emellett bizonyos kártyákkal is követeléshez juthattok; ezeket a követeléstáblázaton kell nyilvántartanotok. Ha egy kártya alapján egy játékos kap valamennyi követelést, akkor a játékos ennyi hatalomjelzőt (a készletből, vagy saját maga elől) rak a követeléstáblázatra. A játékos **összes követelése** a birtokolt városokból és várakból származó követelése, **valamint** a követeléstáblázaton lévő hatalomjelzőinek összege.

Követelésjelzők

Minden játékos úgy kezd, hogy kezdőhelyének követelésjelzője már ott van előtte az asztalon. Emellett a Lannisternél még ott van King's Landing, a Starknál a Twins, a Baratheonnál pedig Storm's End követelésjelzője is. Ha egy játékos elfoglal egy várost vagy egy várat, akkor megkapja a megfelelő követelésjelzőt - akár a készletből, akár egy másik játékostól -, és azt lerakja maga elé. Ilyenformán könnyen megállapíthatjátok, ki melyik várat és várat birtokolja, nem kell ehhez a térképet vizslatnotok.

Harrenhal, Riverrun és Silverhall követelésjelzője egyben az ottani semleges csapatok jelzője is, így az előkészületek során ezeket fel kell tennetek a térképre. E semleges csapatok pontosan úgy viselkednek, mint az alapjáték semleges csapatai. Ha egy játékos sikeres támadást intéz egy semleges erő ellen, akkor a jelzőt megkapja, és úgy rakja le maga elé, hogy annak követelésoldala legyen felfelé.

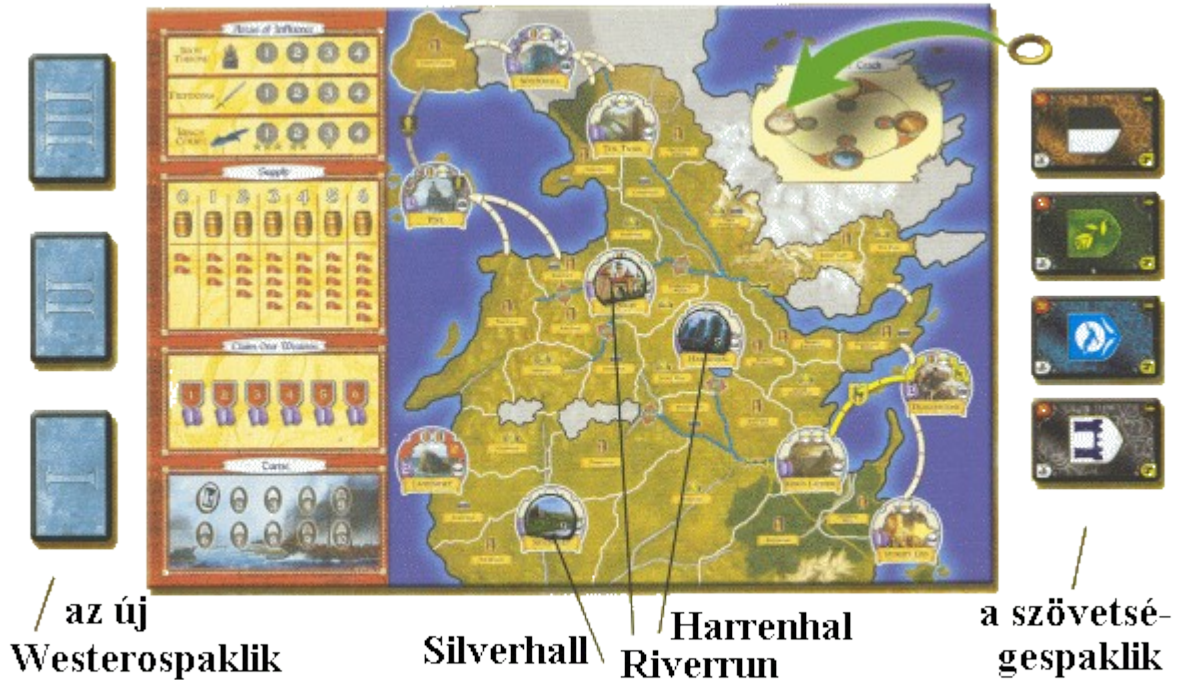
A követeléstáblázat

Ha egy kártya miatt kap egy játékos követelést, akkor a megfelelő számú hatalomjelzőjét (a készletből vagy maga elől) lerakja a követeléstáblázatra, még hozzá a következőképpen: a játékos egyesével rakja le hatalomjelzőit, mindig az éppen legmagasabb értékű üres mezőre. Ha a játékos lerakna egy hatalomjelzőt, de már nincs üres mező, a 6-os mezőről a hatalomjelző visszakerül a készletbe, és az összes többi hatalomjelző egy mezővel jobbra ugrik; ezután a játékos hatalomjelzőjét lerakja a megüresedett 1-es mezőre.

***Példa:** A Lannister kap az 1. fordulóban 2 követelést. A 4. fordulóra már az összes mező betelik. Egy szövetségeskártya miatt a Greyjoy kap 1 követelést. A 6-os mezőről lekerül a Lannister hatalomjelzője, a többi hatalomjelző mind egy mezővel jobbra ugrik, és a Greyjoy lerakja hatalomjelzőjét a megüresedett 1-es mezőre.*

Előkészületek

1. Hajtogassátok ki a játéktáblát, és rakjátok ki egy nagy asztal közepére.
2. Rakjátok le Harrenhal, Riverrun és Silverhall követelésjelzőit a térkép megfelelő pontjaira, méghozzá semleges oldalukkal felfelé (ez az az oldal, amelynek jobb alsó sarkában egy fehér szám látható).
3. A fordulójelzőt rakjátok az 1. forduló mezőjére.
4. Az időjárásjelzőt rakjátok az időjárás-táblázat első „jó idő”-mezőjére.
5. Keverjétek meg a három új Westerospaklit, és rakjátok le azokat a játéktábla mellé. A III-as kártyák közül csak a pecséttel megjelölt kártyákat használjátok.
6. Keverjétek meg a négy szövetségespaklit, és rakjátok le azokat a játéktábla mellé.



Az előkészületek első hat lépése után az asztal a fenti képen látható módon néz ki. Ezután mindegyikötök kövesse a kezdőkártyáján olvasható utasításokat, Házkártyáit, taktikakártyáit, tömlőcét és az általa birtokolt várak és városok követelésjelzőit rakja ki maga elé. Jobb oldalon a Start-játékos előtti „asztaldarab” látható:

7. Húzzatok egy-egy új kezdőkártyát, hogy kiderüljön, ki melyik házzal játszik.
8. Mindegyikötök vegye saját Házkártyáit (azokat a kártyákat használjátok, amelyek hátoldalán két kard van).

9. Mindegyikötök vegye el saját házának taktikakártyáit. Minden pakli 7 kártyából áll – a trónikonos Szövetségesek támogatására nincs szükség, azt rakjátok vissza a dobozba.

10. Mindegyikötök kap egy tömlőcöt.

11. Mindegyikötök kövesse kezdőkártyája utasításait, rakjátok fel egységeiteket és jelzőiteket.

Fontos: Mindenki annyi hatalomjelzővel kezd, amennyi kezdőkártyája szerint jár neki.

Fontos: Mind a négy Ház 2-2 vezérrel kezd, ahogy az a kezdőkártyákon is szerepel. A Starkoknál



ezek közül az egyik *Robb Stark*, a másik egy szövetséges, *Black Walder* (a *Frey* vezér-kártyával). Ugyanakkor a Lannisterek saját két vezérükön túl még túszként fogva tartják a másik Stark vezért, *Eddard Starkot*.

12. Mindegyikötök elveszi és a maga elé lerakja az Itala birtokolt várak és városok követelésjelzőit.

13. Mindegyikötök utánpótlásjelzőjét az utánpótlástáblázat megfelelő mezőjére rakja.

Kezdődhet a játék!

A játéktábla

A **Kardok vihara** játéktáblája hasonlít az alapjáték játéktáblájára, ám a különbségek számosak és fontosak. Ezek:



1. **Követeléstáblázat:** Ezen a táblázaton tartjátok számon, hogy a városok és várak birtoklásán felül mennyi követeléssel rendelkeztek (lásd fentebb).

2. **Tengerek:** Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, **nem toboroztok hajókat**. A szigetek a nyilak mentén állnak összeköttetésben bizonyos szárazföldi tartományokkal. Ezen a térképen nincsenek nevesített tengerrészek; mindazonáltal a kontinens két oldalán a két óceán egy-egy nagy tengerrésznek számít (ez bizonyos Házkártyáknál lehet fontos).

3. **Mozgásnyilak:** A mozgásnyilak nagy távolságokat jelképeznek, amelyeket seregek (és vezérek) megtehetnek. Az egységek csak menetelés-parancssal használhatják a mozgásnyilakat, valamint még visszavonulásnál. **A mozgásnyilakon át nem lehet sem portyázni, sem támogatni.**

Fontos, hogy van két **házszerű mozgásnyíl** a térképen, mindkettő címerrel jelölve. Csak a Greyjoy használhatja a Pike-Flint's Finger összeköttetést, és csak a Baratheon használhatja a Dragonstone-King's Landing összeköttetést.

4. **Időjárás-táblázat:** Ezen jelzitek az időjárásjelzővel, hogy milyen éppen az idő: jó (fent és a bal oldalon) vagy viharos (alul és a jobb oldalon). Ha a Westeroskártyán van időjárásikon, az időjárásjelzőt át kell helyeznetek egy pozícióval.

5. **Járhatatlan terep:** A szürke területek – e játék szempontjából – teljesen járhatatlanok, oda az egységek nem léphetnek be.

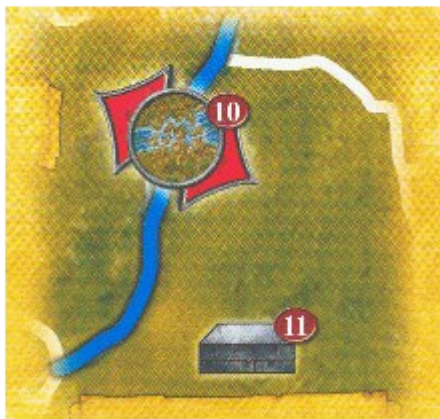
A **várak és városok** külön tartományoknak számítanak (hasonlóan az első kiegészítő kikötőjéhez). E tartományokat pontosan úgy kell kezelni, mint bármelyik másik tartományt, és szomszédosak az összes tartománnyal, amelyekkel érintkezik a város vagy vár félköre a térképen.

6. Követelésérték: A zászlón látható szám jelzi, hogy mennyi követelést biztosít a város vagy vár annak a játékosnak, aki birtokolja.

7. Utánpótlás- és hatalomikonok: A tartomány (vagyis a város vagy vár) utánpótlás- és hatalomikonjait találjátok itt.

8. Nyomatott hatalomjelző: Négy vár egyben a Házak főtartománya, ezért nyomatott hatalomjelzőket láthattok rajtuk.

9. Város- vagy várikon: Ez az ikon mutatja meg, hogy a tartomány város vagy vár.



10. Gázlók: A gázlók segítségével kelhetnek át a seregek a folyókon. Ha jó az idő, a gázlókkal összekötött tartományok szomszédosaknak számítanak, és az egységek menetelhetnek, visszavonulhatnak, támogathatnak és portyázhatnak rajtuk keresztül. Ha azonban az idő viharos, a folyókon nem lehet átkelni, és a gázlókkal összekötött tartományok nem számítanak szomszédosaknak.

11. Kisvárosok: A kisvárosokban is lehet toborozni, ezek 1 toborzási pontot biztosítanak; azonban ez csak gyalogos toborzására fordítható, gyalogos előléptetésére nem. A kisvárosok egyebekben nem hasonlatosak a városokhoz és várakhoz (például követelésegyenlőség esetén csak az számít, ki birtokol több várat és várost, a kisvárosok nem számítanak).

A taktikakártyák

A taktikakártyák az egyes Házaknak az adott fordulóra vonatkozó terveit jelképezik. Különleges képességeik többféle stratégiát tesznek lehetővé.

Minden forduló tervezésfázisában minden játékos választ egyet taktikakártyái közül, és azt képpel lefelé lerakja maga elé. Amikor felfeditek a parancsokat, akkor választott taktikakártyátokat is felfeditek. Az akciófázis leelején mind bejelentitek, milyen taktikakártyát választottatok; majd egymás után, **játéksorrendben**, végrehajtatok a kártyák azon hatásait, amelyek előtt vastagon szedve az „azonnal” („immediately”) szó szerepel. A felfedett taktikakártyák képességeit **egészen** a következő tervezésfázisig használhatjátok, amikor új taktikakártyát választotok. Ez azonban nem feltétlen jelent másik taktikakártyát - ha valaki úgy akarja, ugyanazt a taktikakártyát fedi fel, amelyet már az előző fordulóban is használt.

A taktikakártyák (valamint a vezérek, lásd *lentebb*) használatakor a fordulók sorrendje megváltozik:

1. **Westerosfázis** (az 1. fordulóban elmarad)
2. **Tervezésfázis**
 1. Csapjátok fel minden szövetségspakli legfelső lapját (ha a **Kardok viharával** játszottok).
 2. Parancsok kiadása és taktikakártya kiválasztása.
 3. A parancsjelzők és a kiválasztott taktikakártyák felfedése.
 4. A *hírvívő holló* használata (nem kötelező).
3. **Akciófázis**

1. A taktikakártyák azonnali hatásainak végrehajtása.
2. Portyázások végrehajtása.
3. Menetelések végrehajtása, csaták.
4. Hatalomszerzések végrehajtása.
5. A visszavonult egységek új erőre kapnak.
6. A fordulójelző mozgatása.

Az egyes taktikakártyákat a szabályfüzet végén részletezzük.

A szövetségskártyák

E paklik az Arryn-, a Frey- és a Tyrell-ház támogatását jelképezik, nemkülönben a különféle zsoldosokét és törvényenkívüliekét. Ha egy játékos kijátszik egy *Szövetségkötés* taktikakártyát, elveheti a legfelső lapot egy tetszése szerinti szövetségspakliról.

Minden tervezésfázis elején a négy szövetségspakli legfelső lapját fel kell csapni (ha még nincs felcsapva). A taktikakártyák végrehajtása során a *Szövetségkötést* kijátszó játékos bármelyik szövetségspakli tetejéről elveheti a szövetségskártyát.

Példa: Mind a Stark, mind a Baratheon Szövetségkötés taktikakártyát választott erre a fordulóra. A Stark jobb pozícióban van a Vastrón befolyási területen, így ő választ először: ő a Tyrellek paklijának tetejéről veszi el a felcsapott lapot. Ezután következik a Baratheon, aki elveheti az Arrynok, a Freyek vagy a Zsoldosok és törvényenkívüliek paklijának tetejéről a felcsapott kártyát, vagy pedig a Tyrellek paklijának tetejéről a képpel lefelé lévő kártyát.

Aki megszerez egy szövetségskártyát, az azt képpel felfelé lerakja maga elé; az addig nála marad, amíg el nem lopják, vagy a kártya szövege arra nem utasítja a játékost, hogy dobja el a kártyát. Mindig láthatjátok, hogy kinél milyen szövetségskártya vagy -kártyák vannak. Amikor eldobtok egy szövetségskártyát, az a megfelelő szövetségspakli aljára kerül.

Szövetséges egységek: Ha a **Kardok viharával** játszotok, az alapjáték zöld egységeit (Tyrell) használjátok a szövetségesek egységeinek jelölésére. Szövetséges egységekre bizonyos szövetségskártyák megszerzésével tehettek szert. Ezek az egységek éppen úgy viselkednek, mint saját egységeitek, néhány kivétellel. Először is, sosem hagyhatóak magukra egy tartományban a szövetséges egységek, legalább egy saját egységnek is ott kell lennie. Ha valakinek egységeket kell levennie a térképről, nem teheti meg azt úgy, hogy egy tartományban csak szövetséges egység maradjon; ilyenkor a szövetségest kell levennie. Másrészt az eltávolított szövetséges egységek nem toborozhatóak vissza. Végül toborzás során a szövetséges gyalogosok nem léptethetők elő.

Végleges szövetségek: Ha bármelyik játékos három Arryn szövetségskártyát birtokol, végleges szövetségre lép az adott Házzal. Ugyanez történik akkor, ha valaki három Frey-, vagy három Tyrell-kártyát birtokol. A játék hátralévő részében az adott pakliból már csak ez a játékos vehet el lapot (ám azok, akik előtt már van Arryn-, Tyrell- vagy Frey-kártya, megtartják azokat). A zsoldosokkal és törvényenkívüliekkel senki sem léphet végleges szövetségre.

Az egyes szövetségskártyákat a szabály végén részletezzük.

Az új Westerospaklik

Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, akkor a kék I-es és II-es, valamint a kék III-as paklik közül a pecsétet kell használnotok; az alapjáték Westerospaklijai nem használhatóak e kiegészítőben.

Az időjárásjelző mozgatása

Amikor végrehajtatok a felcsapott III-as Westeroskártyát, azon alkalmasint láttok egy időjárásikont is; ekkor az időjárásjelzőt az időjárás-táblázaton egy pozícióval mozgassátok arrébb az óramutató járását követve.



Ne feledjétek, viharos időben a gázlók járhatatlanok.

Ha a kiegészítővel játszottok, hagyjátok figyelmen kívül az I-es és II-es paklik kártyáin található mamutszimbólumokat.

Az új Westeroskártyákat a szabály végén részletezzük.

Az új Házkártyák

Ha ezzel a kiegészítővel játszottok, akkor használjátok a Baratheonok, a Greyjoyok, a Lannisterek és a Starkok új Házkártyáit. Használatuk pontosan megegyezik az alapjáték Házkártyáinak használatával.

Fontos: Ha ezzel a kiegészítővel játszottok, akkor ennek a kiegészítőnek az új Házkártyáit **kell** használnotok. Míg ezek kompatibilisek az alapjátékkal, ez fordítva nincs így: a kiegészítő nem igazán használható az eredeti, vagy pedig az első kiegészítő Házkártyáival. Ennek oka részben az, hogy több régebbi Házkártya kifejezetten a hajókra hat, azoknak pedig nincs semmi szerepe ebben a kiegészítőben.

A helyőrségek



A helyőrségek speciális jelzők, amelyek a védekezés erejét növelik meg. Olyan csapatokat jelképeznek, amelyeknek egyetlen feladata a kezdőtartományok védelme. A helyőrségek nem egységek, így nem kell nekik utánpótlás, nem mozoghatnak, és nem kaphatnak parancsokat. A játék kezdetén minden Háznak van egy 2-es erejű helyőrsége saját kezdőtartományán; emellett a Lannistereknek van még egy 6-os erősségű helyőrsége King's Landingen.

Ha támadás ér egy olyan tartományt, ahol van helyőrség, a helyőrség ereje hozzáadódik a védekező erejéhez. **Akkor is csatára kerül sor**, ha nincsenek védekező egységek: mindkét fél kijátszik Házkártyát, és a valyriai acélkard is felhasználható.

Ha a védekező fél vereséget szenved, a helyőrséget le kell venni a térképről és vissza kell tenni a dobozba; nem toborozható vissza, a játék további részében már nincs semmi szerepe.

Ne feledjétek, hogy nem tehetek parancsjelzőt egy olyan tartományra, ahol csak helyőrség van, de nincs egység, továbbá a helyőrség ereje csak akkor számít, amikor támadás éri őket, így például ők nem tudnak támogatni.

A Lannisterek helyőrsége King's Landingen: A játék elején a Lannisterek uralják King's Landinget, és van ott egy speciális, 6-os erejű helyőrségük. Ez a helyőrség éppen úgy viselkedik, mint a 2-es erejű helyőrségek. Ha King's Landingen csak ez a helyőrség van, de egységek nincsenek, akkor King's Landing a Lannister birtokában van (így ha kivonul onnét minden egységével, nem kell ott az uralmát megszilárdítania, a helyőrség örökdió érdekei felett).

A vezérek

E kiegészítőben mind a hat nagy Háznak van két vezére, valamint van még három szövetséges vezér is. A vezérek az egyes Házak különösen fontos tagjai. A vezérek plusz erőt adnak az általuk irányított seregnek, ráadásul bizonyos esetekben menetelésparancsként is funkcionálhatnak. Másrészt viszont a vereséget szenvedett vezér könnyen foglyul ejthető.



képpel felfelé - képpel lefelé

1. **Rendes erő:** Ha a vezér képpel felfelé van, ennyit kell hozzáadni a hadsereg erejéhez.
2. **Aktiválási ikon:** Ha egy ilyen parancsjelzőt rak a játékos arra a tartományra, ahol a vezér van, az aktiváló parancsnak számít, és használható arra, hogy a vezért képpel lefelé fordítsa.
3. **Menetelési erő:** Ha a vezér képpel lefelé van, ennyit kell hozzáadni a hadsereg erejéhez.
4. **Menetelésparancs:** A képpel lefelé fordított vezér menetelésparancsként funkcionál.
5. **Képesség:** Kétféle ikon lehet itt, annak függvényében, milyen képességgel bír az aktivált vezér:
 - **Kardikon:** A csatában a vezérnek van egy kardikonja.
 - **Hatalomikon:** A játékos a vezér aktiválása után kap egy hatalomjelzőt (ez még az esetleges mozgás, csata előtt történik). **Fontos, hogy Littlefinger hátoldalán Arryn-ikon látható**, de a játékos saját hatalomjelzőt kap a készletből.

A vezérekre vonatkozó szabályok:

- A vezérek nem egységek, és nincs szükségük utánpótlásra. Azonban, ellentétben a helyőrségekkel, a vezérek mozoghatnak az egységekkel, és erejük mindig hozzáadódik az általuk vezetett sereg erejéhez, akkor is, ha semlegeseket támadnak, vagy támogatás során.
- A vezér együtt mozoghat az általa vezetett hadsereggel, amikor az menetel vagy visszavonul. A vezérek maguk nem futamodnak meg, tehát visszavonulás után is harcképesek.
- Vezér **nem** maradhat egyedül, egység nélkül egy tartományban, és nem hagyható magára helyőrséggel sem. Ha egy vezér nem tud visszavonulni egy olyan tartományba, ahol van saját egysége, ellenfele foglyul ejti a csata végén.

Vezér aktiválása

Ha a tervezésfázisban a játékos a vezér tartományára olyan parancsjelzőt rak, amely megfelel a vezér **aktiválási ikonjának**, a parancsjelző **aktiválóparancs**nak számít. Az akciófázisban a játékos végrehajthatja rendesen a parancsát, vagy dönthet úgy is, hogy eldobja, és aktiválja vezérét. Az aktivált vezért azonnal képpel lefelé kell fordítani. **(Egy parancssal csak egy vezér aktiválható. Ha egy tartományban két olyan vezér van, amelyek aktiválási ikonja azonos, a parancsjelzővel csak az egyik aktiválható.)**

***Példa:** Jaime Lannister 2 gyalogosból álló sereggel tartja Tumbleton-t. Jaime aktiválási ikonja portyázásikon. A tervezésfázis során a Lannister portyázásparancsot rak Tumbletonra; ez a portyázásparancs aktiválóparancs Jaime számára. Az akciófázisban, amikor a portyázások végrehajtására kerül a sor, a Lannister dönthet úgy is, hogy nem hajtja végre a parancsot, hanem ehelyett eldobja, és képpel lefelé fordítja Jaime Lannistert.*

Minden képpel lefelé fordított vezéren egy menetelésparancs látható, amely +0-s menetelésparancsként hajtható végre. Ha egy játékos szeretné képpel lefelé fordított vezérének menetelésparancsát végrehajtani, ezt **az aktiválás (képpel lefelé fordítás) után azonnal meg kell tennie**. Ez azt is jelenti, hogy egyes vezérek (azok, akiknek aktiválási ikonja portyázás vagy hatalomszerzés) a rendes menetelések előtt, illetve azok után hajthatnak végre menetelést.

***Példa:** Jaime Lannister 2 gyalogosból álló sereggel tartja Tumbleton-t, és a Lannister eldobott onnét egy portyázásparancsot, hogy képpel lefelé fordítsa Jaime Lannistert. Ha a Lannister szeretné használni Jaime menetelésparancsát, azt az aktiválás után azonnal meg kell tennie. A Lannister úgy dönt, végrehajtja Jaime menetelésparancsát: Jaime 1 gyalogossal a Roseroadra vonul. Mivel ott nincsenek sem ellenséges egységek, sem semleges erők, nem kerül sor csatára, és Jaime jelzője a menetelés végén képpel felfelé fordul. Mivel Jaime Lannister aktiválásához portyázásparancs kellett, a Lannister az akciófázis elején, a többiek mozgása előtt végre tudott hajtani egy meglepetésszerű menetelést.*

Megjegyzés: Az alapjátékban a visszavonult egységek a menetelésparancsok végrehajtásának végén „frissülnek fel”. Ha azonban a vezéreket használjátok, akkor a visszavonult egységek csak az akciófázis legvégén frissülnek fel.

Ha a játékos végrehajtja aktivált vezére menetlésparancsát, a vezér mozoghat a távozó egységekkel, de akár maradhat is, ahol volt. Ha azonban e menetelés során legalább egy egység bevonul egy olyan tartományba, ahol ellenséges erő van (vagyis csatára kerül sor), **a vezérnek a támadó egységgel vagy egységekkel kell tartania**. (Ha a vezér tartományából „rendes” menetlésparancssal indul támadás, vagy az egy másik vezér aktiválásával indul, ez előbbi vezérnek nem kötelező a támadókkal tartania.) Végül a vezér mozoghat önmagában is, ám ekkor olyan tartományba kell átmozognia, ahol van legalább egy saját egysége. **(Vezér aktiválásával sem lehet tengerre, kikötőre mozogni.)**

Miután a vezér menetlésparancsát teljesen végrehajtották – **beleértve a netán elkezdődött csatát** –, a vezért azonnal képpel felfelé kell fordítani.

Több vezér ereje megváltozik, ha képpel lefelé fordul. A vezér mindig annyit ad serege erejéhez, amennyi éppen látható a jelzőjén. A vezérjelzők szabályai szerint a jelző mindig képpel felfelé van, kivéve a jelző menetlésparancsának végrehajtása során; ebből következik, hogy a vezér csak akkor használhatja „lenti” erejét, ha saját menetlésparancsával támad. „Fenti” erejét használja viszont akkor, ha védekezik, támogat, „rendes” menetlésparancssal vagy egy másik vezér menetlésparancsával támad.

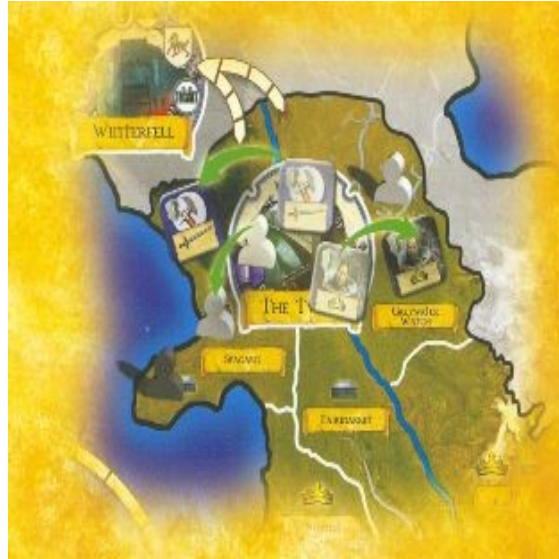
Végül a vezérjelzők képpel lefelé oldalán egy ikon is található. Bármikor megnézhetitek, hogy milyen erő és milyen ikon található a vezérjelzők nem látható oldalán (bárkié is legyen a vezér).

Vezér menetlésparancsának használata



A példában a Twinsnél ott van 1 gyalogos, Robb Stark és Black Walder. Greywater Watchban is van 1 Stark gyalogos, Seagardban pedig 1 Greyjoy gyalogos.

A tervezésfázisban a Stark portyázásparancsot rak le a Twinsre – ez Robb Stark aktiválóparancsa.



*Az akciófázisban, a portyázások végrehajtásakor a Stark úgy dönt, a Twinsen lévő portyázásparancsával aktiválja (képpel lefelé fordítja) Robbot. Ezután lehetősége van arra, hogy **azonnal** végrehajtsa a Robb vezérjelzőjének hátoldalán látható menetlésparancsot. Robb Starkkal és az 1 gyalogossal Seagardba vonul, csatát kezdeményezve ott. Fontos, hogy mivel a Stark-játékos Robb menetlésparancsát használja a támadáshoz, Robbnak magának a támadó egységgel kell tartania.*

A Stark úgy dönt, hogy ugyanezen menetelés során Black Waldert átmozgatja Greywater Watchra. Ez szabályos, mivel Black Walder mozgása végén olyan tartományon lesz, ahol van legalább egy Stark-egység. A Stark-játékos dönthetett volna úgy is, hogy Black Walder is vegyen részt a Seagardért folytatott csatában, de nem mozgatta volna Fairmarketre, és nem hagyhatta volna a Twinsen, mivel e tartományokban nincs, illetve már nincs egyetlen Stark-egység sem.

Foglyul esett vezérek



Ha egy sereg, amelynél van legalább egy vezér, vereséget szenved, a vezér foglyul is ejthető.

Először is, ha egy játékos veszteségeket szenved, a győztes dönthet úgy, hogy a vesztes eggyel kevesebb egységét távolítja el, mint kellene, viszont foglyul ejt egy ellenséges vezért, aki részt Havett a csatában. (A veszteségek száma: a győztes kardikonjainak száma, csökkentve a vesztes bástyakonjainak a számával.) Egy csatában legfeljebb egy vezér ejthető foglyul veszteségcsökkentéssel.

Másrészt foglyul esnek mindazon vezérek, akik nem tudnak visszavonulni. A vezérek a rendes szabályok szerint vonulnak vissza, kivéve, hogy nem válnak harcképtelenné, nem kell őket figyelembe venni az utánpótlási lehetőségeknél, és **csak akkor vonulhatnak vissza egy üres tartományba, ha legalább egy egység is visszavonul velük**. Ha egy játékosnak több vezére is képtelen visszavonulni, azok mind a győztes fogságába esnek.

Ha a fogoly egy másik Házhoz tartozik, azonnal a győztes tömlöcébe kerül, és ott is marad, amíg ki nem szabadítják, el nem rabolják, tárgyalás után ki nem szolgáltatják, vagy ki nem végzik.

Ha egy szövetséges vezér esik fogságba, nem a tömlöcbe kerül, hanem átáll a győztes oldalára. Ekkor a győztes azonnal megkapja a megfelelő szövetségeskártyát, és azt lerakja maga elé; a vezér jelzője a győztes csata tartományán marad.

Fontos: Ha egy játékos már végleges szövetségre lépett a Tyrell-, a Frey- vagy az Arryn-házzal, megeshet, hogy vezére fogságba esésével a „végleges” szövetség mégiscsak törékenynek bizonyul; ez az egyetlen lehetőség a végleges szövetség megtörésére. Ezután már bármelyik játékos húzhat ebből a szövetségespakliból, és előfordulhat, hogy egy másiknak sikerül „végleges” szövetséget kötnie.

Foglyok kiszabadítása és elrablása

Ha egy játékos kijátszott taktikakártyája *Gondoljunk a foglyokra!*, kiszabadíthat vagy elrabolhat foglyul ejtett vezéreket. Ha ez a játékos csatában legyőz egy másik játékost, ez utóbbi tömlőcéből elvehet egy ott őrzött vezért. Ha ez a vezér a sajátja, az illető kiszabadult, és azonnal arra a tartományra kerül, ahol a csata folyt; ha a vezér egy harmadik játékosé, a győztes játékos tömlőcébe kerül.

Tárgyalások

Miután egy játékos hatalomjelzőt vagy -jelzőket kap egy tartományban hatalomszerzés-parancs végrehajtásával, ott azonnal tárgyalást kezdeményezhet saját, fogságba esett vezérei kiszabadítására. Ekkor a játékos megkéri egy ellenfelét, hogy az bocsássa szabadon a nála fogva tartott vezérét vagy vezérét. Cserébe hatalomjelzőket és/vagy nála lévő fogoly vezéreket ajánlhat fel.

Ha sikerül megegyezniük, a kezdeményező visszarakja a készletbe a kialakított mennyiségű hatalomjelzőt, ellenfele pedig kivesz onnét ugyanennyi saját hatalomjelzőt; a vezéreket pedig átadják egymásnak.

A tárgyalással kiszabadított vezért arra a tartományra kell tenni, ahol a tárgyalást kezdeményezték.

Ha a másik fél saját vezért kap cserébe, azt bármelyik saját várra vagy városra lerakhatja. (Abban a valószínűtlen és szerencsétlen esetben, ha egyetlen vára, városa sincs, bármelyik általa uralt tartományra lerakhatja.) Ha másik Ház vezérét kapja, azt tömlőcébe kell raknia.

Ha a játékosok nem tudnak megegyezni, nem szabadul ki fogoly.

Példa: Eddard Stark a Lannisterek tömlőcében sínylődik, Balon Greyjoy pedig a Starkokéban. A tervezésfázis során a Stark hatalomszerzés-parancsot rak Greywater Watchra, ahol van egy gyalogosa. Az akciófázisban, e parancs végrehajtásakor a játékos fogolyszabadító tárgyalást kezdeményez, és Eddard Starkért cserébe felajánlja Balon Greyjoyt, valamint felajánl még 4 hatalomjelzőt. A Lannister elfogadja az ajánlatot. A Stark visszarak a készletbe 4 hatalomjelzőt, a Lannister pedig elvesz onnét 4 sajátot. A Stark megkapja Eddard Starkot, akit Greywater Watchra kell leraknia, mert itt kezdeményezte a tárgyalást. Balon Greyjoy nem a Lannister-házhoz tartozik, ezért a Lannisterek tömlőcébe kerül.

A foglyok kivégzése

Ha a felcsapott Westeroskártya *Lesújt a kard*, annak végrehajtása során minden játékos (játékosrendben) kivégezhet egy, a tömlőcében lévő vezért. Ekkor a vezérjelző és a hozzá tartozó Házkártya azonnal és véglegesen kikerül a játékból.

Példa: A Westerosfázisban Lesújt a kardot csapnak fel a játékosok. Csak egy fogoly van: Eddard Stark a Lannisterek tömlőcében. A Lannister úgy dönt, kivégzi Eddardot, így annak jelzője és Házkártyája egyaránt kikerül a játékból. Innentől a Starknak eggyel kevesebb Házkártyája van.

A játék megnyerése

Abban a pillanatban, amikor egy játékos **8 vagy több követeléssel** bír, a játék azonnal véget ér, az illető játékos győzött.

Ha a fenti feltételt senki sem tudta teljesíteni a 10. forduló végéig, az a játékos győz, akinek a **legtöbb követelése** van. Egyenlőség esetén az érintettek közül az a győztes, aki a legtöbb várat és várost uralja; ha ez is egyenlő, az számít, kinek van jobb pozícióban az utánpótlásjelzője. Ha ez is ugyanaz, az győz, akinek több hatalomjelzője van. Ha ez is ugyanannyi, a játék döntetlenül fejeződik be.

3 játékos

A **Kardok viharát** alapvetően 4 játékos számára terveztük meg. Mindazonáltal hárman is játszhatjátok, ekkor:

- A Greyjoy többé már nem játékos Ház. A Greyjoy egységeit továbbra is a kezdőkártyája szerint kell feltenni a térképre, valamint minden Greyjoy-uralta tartományra kerül még 1 gyalogos. A Greyjoy-egységek semlegeseknek számítanak (hasonlóan Silverhall, Harrenhal és Riverrun védőihez). A *befolyási területekre* és az utónpótlás-táblázatra ne rakjatok Greyjoy-jelzőket; a *befolyási területeknél* a többi Ház jelzőit a rosszabb pozíciókban „fel kell csúsztatni”. Ez persze azzal jár, hogy a Stark kapja meg a *valyriai acélkardot*.
- **Senki nem mozoghat Pykre-ra vagy Flint's Fingerre** a játék folyamán – még *Zsoldba vett szállítóhajók* segítségével sem.

Az alapjáték

A kiegészítő játékelemeinek egy jelentős része az alapjátékban is felhasználható. Az alábbiakban öt ilyen opcionális alkalmazásról olvashatsz.

1. opcionális szabály: Új Házkártyák

Az új Házkártyák használatakor az összes régi Házkártyát felváltják az újak: minden játékos hét új kártyát kap. E kártyák képességei mások, és erejük között is nagyobbak a különbségek (habár kisebbek, mint az első kiegészítő Házkártyái esetében).

Fontos, hogy a kártyakészletek nem keverhetőek, mindenkinek ugyanolyan kártyákkal kell játszania: vagy mindenki az alapjáték Házkártyáit használja, vagy mindenki az első kiegészítő, vagy mindenki a kiegészítő új Házkártyáit.

2. opcionális szabály: Új Westeroskártyák

Az alapjáték játszható a kiegészítő Westeroskártyáival. Ekkor a régi kártyákra egyáltalán nincs szükség, csakis az új Westeroskártyákat használjátok. Ez esetben használjátok a kék I-es és II-es paklit, valamint a kék III-as kártyák közül azokat, amelyeken trónikon van – a pecsétetes kék III-as kártyákat ne használjátok.

Az új Westeroskártyák használatában semmi különbség nincsen.

A régi és az új Westeroskártyák nem keverhetőek – vagy csak az alapjáték Westeroskártyáit használjátok, vagy csak a kiegészítő Westeroskártyáit.

3. opcionális szabály: Taktikakártyák

Az alapjátékba beilleszethetitek a taktikakártyákat. Ekkor rakjátok vissza a dobozba a pecsétikonos taktikakártyákat, viszont használjátok a trónikonosakat. Az így létrejött paklikat (játékosonként 6 kártya) pontosan úgy kell használnotok, ahogy az fentebb, a Három Folyó csatáinak szabályainál szerepel.

4. opcionális szabály: Vezérek és tömlöcök

Ha a vezéreket és tömlöcöket használjátok, a fentebb írt szabályok az alábbiakban megváltoznak:

- Minden Ház vezérei a Ház főtartományában kezdenek.
- Eyrie, King's Landing és Sunsphear eredeti semleges jelzői helyett a kiegészítővel adott jelzőket használjátok. Ezek ereje 1-gyel nagyobb, a vezérek biztosította plusz erőt ellensúlyozandó.
- A játékegyensúly biztosítása érdekében a az új Házkártyákat kell használnotok (1. opcionális szabály).
- Szintúgy a játékegyensúly biztosítása érdekében az új Westeroskártyákat kell használnotok (2. opcionális szabály) – egyébként nem kerülhetne sor sosem a foglyok kivégzésére.
- Ha a vadak támadásának következtében egy vezér mellől az összes egység lekerül a térképről, a vezér elesett a harcban (úgy kezeljétek, mintha kivégezték volna).

5. opcionális szabály: Vadkártyák

A kiegészítő tartalmaz öt vadkártyát, amelyek használatakor a vadak támadása változatosabb lesz. A vadkártyákat keverjétek meg, és képpel lefelé rakjátok le a vadpaklit a Westerospaklik mellé. Ha a Westerosfázisban a vadak támadását csaptok fel, csapjátok fel a vadpakli legfelső lapját is, és az alapszabályban leírt hatások helyett a kártyán olvasható hatásokat használjátok.

Példa: 5-en játszottok, és 4 a vadak aktuális ereje. A Westerosfázisban felcsapott kártyák: A nyár utolsó napjai, Királyok csatája és A vadak támadása. Ez utóbbi miatt egy vadkártyát is fel kell csapnotok. Ezen azt olvassátok, hogy:

A vadak győzelme

Legkisebb licit: Dobd el legerősebb Házkártyádat (csak ha legalább 2 kártya van a kezedben).

Mindenki más: Véletlenül dobod el egy Házkártyádat (csak ha legalább 2 kártya van a kezedben).

Az Éjjeli Őrség győzelme

Legnagyobb licit: Nem történik semmi.

Ezután végrehajjtátok a Westeroskártyákat. A nyár utolsó napjain van vadszimbólum, így a vadak ereje 6-ra nő. A Királyok csatája miatt licitáltok a befolyási területek pozícióira, majd licitáltok arra, hogy ki mennyivel segíti a vadak visszaverését. A Baratheon, a Greyjoy, a Stark és a Tyrell 1-1 hatalomjelzőt ad be, a Lannister viszont semmit – a vadak győztek. A Lannisteré a legkisebb licit, így neki el kell dobnia legerősebb Házkártyáját, a többieknek véletlenül kell eldobniuk egy-egy Házkártyájukat. A vadak ereje 0-ra csökken; a felcsapott Westeroskártyák és a vadkártya képpel lefelé a megfelelő paklik aljára kell kerülnek.

Csak Kardok vihara

Az alábbi játékelemek nem használhatóak az alapjátékban, csakis a Három Folyó csatainak újrajátszásakor:

- Helyőrségek.
- Szövetségeskártyák.
- A kék III-as Westeroskártyák közül a pecsétikonosak (10 db).
- A taktikakártyák közül a pecsétikonosak (8 db).

Királyok csatája és Kardok vihara együtt

A fentebb felsorolt opcionális szabályok jórészt akkor is használhatóak, ha az alapjátékot az első kiegészítővel együtt használjátok. Mindazonáltal:

- A Vezérek nem használhatóak együtt az egyedi egyszer használatos parancsokkal.
- A közönséges egyszer használatos parancsok nem alkalmasak a vezérek aktiválására, és egy játékos nem használhatja egyszerre az erőltetett menetelés egyszer használatos parancsot és a *Csapatmozgások* taktikakártyát.
- Kikötőkre kiadott hatalomszerzés-parancssal nem lehet fogolyszabadító tárgyalásokat indítani.

Ha a Kardok viharával játszottok, a Királyok csatájából az alábbi játékelemeket használhatjátok:

- Erődítmények (ha a tartományban nincs egység, de van helyőrség, az erődítmény a térképen marad).
- Ostromgépek (kisvárosok ellen az ostromgépek ereje 0).
- A közönséges egyszer használatos parancsok.
- A két variáns (*Kiszámítható Westeros-fázis és Házkártyák húzása*).

A Királyok csatája alábbi játékelemeit azonban semmiképp sem használhatjátok a Három Folyó csatáiban:

- Martell-ház.
- Új Házkártyák (mármint a Királyok csatája új Házkártyái).
- Kikötők.
- Az egyedi egyszer használatos parancsok.

A kártyák

A kezdőkártyák

Baratheon: A következő egységekkel kezdesz:

- 2 gyalogos Crackclaw Point-on;
- 1 lovag, *Stannis Baratheon* és egy 2-es erejű helyőrség Dragonstone-on;
- 2 gyalogos és *Melisandre Storm's End*-en.

Pozícióid a befolyási területeken:

- 1. pozíció a *Vastrón befolyási területen*;
- 3. pozíció a *hűbéresek befolyási területen*;
- 4. pozíció a *királyi udvar befolyási területen*;
- nálad van a *Vastrón*.

4 hatalomjelzővel kezdesz.

Greyjoy: A következő egységekkel kezdesz:

- 2 gyalogos, *Balon Greyjoy* és egy 2-es erejű helyőrség Pike-on;
- 1 lovag és *Asha Greyjoy* Oldstones-on;
- 2 gyalogos Baneforton.

Pozícióid a befolyási területeken:

- 4. pozíció a *Vastrón befolyási területen*;
- 1. pozíció a *hűbéresek befolyási területen*;
- 3. pozíció a *királyi udvar befolyási területen*;
- nálad van a *valyriai acélkard*.

6 hatalomjelzővel kezdesz.

Lannister: A következő egységekkel kezdesz:

- 1 gyalogos, 1 lovag, *Jaime Lannister* és egy 2-es erejű helyőrség Lannisporton;
- 2 gyalogos és *Tywin Lannister* Trident Woodlandson;
- 1 gyalogos és egy 6-os erejű helyőrség King's Landingen.

Pozícióid a befolyási területeken:

- 2. pozíció a *Vastrón befolyási területen*;
- 4. pozíció a *hűbéresek befolyási területen*;
- 1. pozíció a *királyi udvar befolyási területen*;
- nálad van a *hírvivő holló*.

2 hatalomjelzővel kezdesz, és fogolyként nálad van *Eddard Stark*.

Stark: A következő egységekkel kezdesz:

- 2 gyalogos és egy 2-es erejű helyőrség Winterfellen;
- 1 lovag és *Robb Stark* Greywater Watch-on;
- 2 gyalogos és *Black Walder* The Twinsen.

Pozícióid a befolyási területeken:

- 3. pozíció a *Vastrón befolyási területen*;
- 2. pozíció a *hűbéresek befolyási területen*;
- 2. pozíció a *királyi udvar befolyási területen*;
- nálad van a *Frey vezér szövetségeskártya*.

6 hatalomjelzővel kezdesz.

Vadkártyák

A vadak győzelme

Legkisebb licit: Dobd el legerősebb Házkártyádat (csak ha legalább 2 kártya van a kezdedben).

Mindenki más: Véletlenszerűen dobd el egy Házkártyádat (csak ha legalább 2 kártya van a kezdedben).

Az Éjjeli Őrség győzelme

Legnagyobb licit: Nem történik semmi.

A vadak győzelme

Legkisebb licit: Minden *befolyási területen* az utolsó pozícióba kerülsz.

Mindenki más: Ebben a fordulóban nem használhatsz különleges (csillagos) parancsjelzőt.

Az Éjjeli Őrség győzelme

Legnagyobb licit: Tetszésed szerinti *befolyási területen* az 1. pozícióba kerülsz (megkapod az ezzel járó speciális jelzőt is).

A vadak győzelme

Legkisebb licit: Minden lovagodból gyalogos lesz, vagy meghal.

Mindenki más: Két lovagodból gyalogos lesz, vagy meghal.

Az Éjjeli Őrség győzelme

Legnagyobb licit: Két gyalogosodat azonnal előléptetheted lovaggá.

A vadak győzelme

Legkisebb licit: Egy váradban elveszítesz 2 toborzéspontnyi egységet.

Mindenki más: Elveszítesz 2 toborzéspontnyi egységet.

Az Éjjeli Őrség győzelme

Legnagyobb licit: Egy tartományodban (a rendes szabályok betartásával) azonnal toborozhatsz.

A vadak győzelme

Legkisebb licit: Elveszítesz 4 toborzéspontnyi egységet.

Mindenki más: Elveszítesz 2 toborzéspontnyi egységet.

Az Éjjeli Őrség győzelme

Legnagyobb licit: Az eldobottak közül visszaveheted egyik Házkártyádat.



A taktikakártyák



A négy Háznak 7-7 taktikakártyája van, ebből 6 ugyanolyan mindegyikükénél, egy pedig házspecifikus. Ehhez járul még egy 8. taktikakártya, amely szintúgy közös, és csak az alapjátékban használatos. A Tyrelleknek és a Martelleknek 6-6 taktikakártyájuk van, ezek megegyeznek a közös kártyákkal, leszámítva a Szövetségkötést (mivel az az alapjátékban nem használható, miként a házspecifikus taktikakártyák sem).

Csapatmozgások (Manage Troops):

Azonnal: Egy saját tartományból bármennyi egységet átmozgathatsz egy szomszédos saját tartományra.

Miután bevonultál egy olyan tartományba, amely nem volt egy ellenfeledé, bármennyi itteni egységeddel továbbvonulhatsz egy olyan szomszédos tartományba, amely szintén nem egy ellenfeledé. Ezután dobd el ezt a kártyát.

Gondoljunk a foglyokra! (Secure Hostages):

Azonnal: Minden nálad fogva tartott fogolyért kapsz 2 hatalomjelzőt a fogoly tulajdonosáért.

Ha támadóként megnyersz egy csatát, elvehetsz egy vezért a vesztes tömlőcéből.

Ha kivégzel egy foglyot, a *befolyási területek* egyikén kicserélheted saját jelződet a fogoly tulajdonosának jelzőjével.

Gondos Tervezés (Careful Planning):

Azonnal: Kapsz 2 hatalomjelzőt, vagy adj be 2 hatalomjelzőt, hogy felfedj egy másik taktikakártyát, amely emellett szintén végrehajtható.

Eggyel több különleges parancsot használhatsz ebben a fordulóban.

Kitartunk! (Hold Territory):

Abban a csatában, ahol védekezésparancsod van, kapsz 1 bástyaikont.

Ha védekezel egy csatában, harci erődhöz +1 járul, és még +1, ha várat vagy várost védelmezel.

Szövetségesek támogatása (Support Allies):

Amikor egy másik játékos csatában támogatókat keres, úgy adhatsz harci erejéhez +1 erőt, mintha támogatást nyújtanál neki.

Ha portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy rakj a helyére egy -1-es támogatásparancsot.

Szövetségkötés (Forge Alliances):

Azonnal: Beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy húzz egy szövetségskártyát.

Ha portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy rakj a helyére egy -1-es támogatásparancsot.

Westeros uralása (Control Westeros):

Menetelésparancsaid erejéhez +2 járul, ha várat vagy várost támadsz.

A következő Westerosfázis licitálásai során minden licitedhez +1 járul.

Halld üvöltésemet! (Hear Me Roar!):

Ha a forduló végén birtoklod King's Landinget, kapsz 1 követelést, és ezt a kártyát távolítsd el a játékból. Ez a kártya nem használható az 1. fordulóban.

Közeleg a tél (Winter Is Coming):

Ha a forduló végén birtoklod Riverrunt vagy Harrenhalt, kapsz 1 követelést, és ezt a kártyát távolítsd el a játékból.

Miénk a harag (Ours Is the Fury):

Ha a forduló végén birtoklod King's Landinget, kapsz 1 követelést, és ezt a kártyát távolítsd el a játékból. Ez a kártya nem használható az 1. fordulóban.

Mi nem vetünk (We Do Not Sow):

Ha a forduló végén birtokodban van egy ellenfeled kezdőtartománya, kapsz 1 követelést, és ezt a kártyát távolítsd el a játékból.

A 6+1 közös taktikakártya némelyikének több képessége is van. A képességek részletesen:

Gondos tervezés

Azonnal: Választhatsz: vagy kapsz 2 hatalomjelzőt, vagy beadsz 2 hatalomjelzőt, hogy kiválassz és felfedj egy másik taktikakártyát. A *Gondos tervezés* mellett az új taktikakártyát is végrehajtod.

Folyamatos: Ebben a fordulóban eggyel több különleges (csillagos) parancsjelzőt használhatsz fel.

Westeros uralása

Folyamatos: Ha várost vagy várat támadsz, menetelésparancsaid erejéhez +2 adódik.

Folyamatos: A következő Westerosfázis licitálásai során minden litedhez +1 adódik (licitálást kiválthat a *Királyok csatája*, a *Westeros az enyém!* és *A vadak támadása*).

Szövetségekötés

A *Szövetségekötés* csak a kiegészítőben használatos, ezt jelzi a rajta lévő pecsétikon.

Azonnal: Beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy húzz egy szövetségeskártyát. Ez a húzás azt jelenti, hogy elveszed valamelyik szövetségespakli tetejéről a legfelső lapot (legyen bár az képpel felfelé vagy lefelé).

Folyamatos: Mindannyiszor, amikor portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, elkölthetsz 2 hatalomjelzőt, hogy ahelyett feltegyél egy -1-es támogatásjelzőt. +1-es portyázásparancs nem használható úgy, hogy levegye az eredeti és az annak helyére felrakott -1-es támogatásparancsot is.

Kitartunk!

Folyamatos: A csatákban, ahol védekezésparancsod van, kapsz 1 bástyaikont.

Folyamatos: Ha védekezel egy csatában, harci erődhöz +1 járul, és még +1, ha várost vagy várat védelmezel.



Csapatmozgások

Azonnal: Egy általad birtokolt tartományból egy vagy több egységedet és vezéredet átmozgathatsz egy szomszédos, szintűgy általad birtokolt tartományba. Ha ezáltal a kiindulási tartományban nem marad egységed, az oda lerakott parancsjelzőt vagy -jelzőket le kell venni. E képesség használatakor igénybe lehet venni tengeri szállítást, és a mozgásnyilakon át is lehet mozogni.

Folyamatos: Miután bemeneteltél egy olyan tartományba, amely nem volt sem egy ellenfeledé, sem semleges erőké, azonnal átvonulhatsz egy olyan szomszédos tartományba (vagy ahová mozgásnyíl vezet), amely szintűgy sem nem egy ellenfeledé, sem nem semleges erőké. E képesség használatakor igénybe lehet venni tengeri szállítást, és a mozgásnyilakon át is lehet mozogni. A kiindulási és az „útközbeni” tartományban is megszilárdíthatod uralmadat, de hagyhatsz ezekben egységeket is. Ezután a kártyát el kell dobnod, de a következő fordulóban már újra használhatod.

Ha az összes egység távozik a tartományból, a tartományra lerakható hatalomjelző.

A második mozgásban a tartományban lévő összes egység részt vehet, nem csupán azok, amelyek az első mozgással érkeztek.

Ha az első mozgás során az ottani egységek egy része olyan helyre érkezik, ahol van ellenséges egység, más része viszont olyanra, ahol nincs, ez utóbbiakra használható a taktikakártya, tehát újra mozoghatnak. „Szétosztásnál” amúgy is csak egyetlen „részre” használható a taktikakártya – lényegében egy tartományra kell kijátszani.

Gondoljunk a foglyokra!

Azonnali: Minden foglyod után elvehetsz 2-2 hatalomjelzőt a foglyok tulajdonosaitól. (Ha egy játékos kéz vezérét is fogolyként őrzöd, 4 hatalomjelzőt vehetsz el tőle.) Áldozatod, ha képes rá, visszarakja 2 vagy 4 hatalomjelzőjét a készletbe, te pedig annyit veszel ki a készletből, amennyit áldozataid összesen beadtak.

Folyamatos: Ha megtámadsz egy másik játékos, és győzol a csatában, elvehetsz egy foglyot annak tömlöcéből. Ha ez a vezér a tiéd, a csata helyszínére kell leraknod; ha egy harmadik játékosé, a tömlöcödbe kerül.

Folyamatos: Ha kivégzel egy foglyot (*Lesújt a kard*), dönthetsz úgy, hogy az egyik befolyási területen megcseréled saját jelződet és a fogoly tulajdonosának jelzőjét. Ha ezáltal az 1. pozícióba kerülsz, megkapod a megfelelő nagy jelzőt (*Vastrón, valyriai acélkard, hírvivő holló*).

Példa: A Lannister az előző fordulóban Gondoljunk a foglyokra! taktikakártyát játszott ki, és most a Westerosfázisban Lesújt a kardot sikerült felcsapni. A Lannister úgy dönt, kivégzi Eddard Starkot, akit már korábban foglyul ejtett. Eddard Stark vezérjelzője és Házkártyája kikerül a játékból. Jelenleg a hűbéresek befolyási területén az 1. pozícióban a Stark van. A Lannister úgy dönt, itt pozíciót cserélnek, és nyomban meg is kapja a valyriai acélkardot a Starktól.

Szövetségesek támogatása

A *Szövetségesek támogatása* csak az alapjátékban használatos, ezt jelzi a rajta lévő trónikon.

Folyamatos: Amikor egy csatában egy másik játékos támogatás után néz, +1-et adhatsz neki, mintha támogatnád, akár van a csata helyszínének szomszédságában egységed, akár nincs. Ez a plusz erő más támogatások módján adódik a sereg erejéhez, és ha egy Házkártyánál ez számít, támogatásnak minősül.

Példa: A Tyrell a tervezésfázisban a Szövetségesek támogatását választotta. Az akciófázisban a Lannister megtámadja a Greyjoyt. Amikor a Greyjoy támogatás után néz, a Tyrell úgy dönt, hogy +1-gyel támogatja. A csatában a Greyjoy az új Asha Greyjoyt játssza ki, aki kap két kardikont, ha támogatják. Mivel a Tyrell adta +1 erő támogatásnak minősül, Asha megkapja a két kardikont.

Folyamatos: Mindannyiszor, amikor portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, elkölthetsz 2 hatalomjelzőt, hogy ahelyett feltegyél egy -1-es támogatásjelzőt. +1-es portyázásparancs nem használható úgy, hogy levegye az eredeti és az annak helyére felrakott -1-es támogatásparancsot is.



Házspecifikus taktikakártyák

Minden Ház rendelkezik egy különleges, házspecifikus taktikakártyával, amely csak a Kardok viharában használható (*Halld üvöltésemet!*, *Közeleg a tél*, *Miénk a harag*, *Mi nem vetünk*). Mindegyik kártya 1 követelést ad a játékosnak, ha az teljesíti a kártya feltételét. Ha ez így van, a játékos a forduló végén megkapja a követelést, és a taktikakártyát el kell távolítani a játékból. Ha több játékos is teljesítette felfedett illetően taktikakártyája feltételét, játéksorrendben kapják meg követelésüket.

Az új Házkártyák

Baratheon:

- **Melisandre of Asshai:** Azonnal kapsz annyi hatalomjelzőt, amennyi az ereje ellenfeled Házkártyájának.
- **Salladhar Saan:** Ha megnyered ezt a csatát, kapsz 2 hatalomjelzőt, ellenfeled pedig elveszít 2-t.
- **Ser Davos Seaworth:** Ha elveszíted ezt a csatát, egységeid rendezetten vonulnak vissza (nem kell őket az oldalukra fordítani, így még harcképesek), és elkölthetsz 2 hatalomjelzőt, hogy kapj egy bástyaidont.
- **Stannis Baratheon:** Ha ellenfelednél van a *Vastrón*, a következő licit végéig elveheted tőle, és kapsz egy kardikont is.



Greyjoy:

- **Asha Greyjoy:** Ha támogatnak ebben a csatában, kapsz két kardikont.
- **Aeron Damphair:** Miután felfedted ezt a kártyát, beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy eldobd ezt a kártyát, és helyette másik Házkártyát fedj fel a kezedből (ha képes vagy erre), hogy azt használd a csatában; azonban annak ereje 1-gyel csökken.
- **Balon Greyjoy:** Ha megnyered ezt a csatát, annyi hatalomjelzőt kapsz, amennyi erőkülönbséggel győztél a csatában.
- **Victarion Greyjoy:** Ha a csata szomszédos egy tengerrésszel, *Victarion* ereje 1-gyel megnő és kap egy kardikont.

Lannister:

- **Cersei Lannister:** A harc végeztével ellenfeled elveszít 2 hatalomjelzőt.
- **Ser Gregor Clegane:** Annyi kardikont kapsz, amennyivel kevesebb ellenfeled Házkártyájának ereje 3-nál.
- **Ser Ilyn Payne:** Ha megnyered ezt a csatát, ellenséged mindenképp szenved **egy plusz** veszteséget, függetlenül attól, hány bástyaidonja van.
- **Tyrian Lannister:** Dönthetsz úgy, hogy ellenfelednek vissza kell vennie a kezébe Házkártyáját, és egy másikat kell kijátszania. Ha nincs a kezében másik Házkártya, akkor nem játszik ki Házkártyát ebben a csatában.

Martell:

- **Arienne Martell:** Ha legfeljebb 2 erőkülönbséggel veszíted el ezt a csatát, nem csupán te vonulsz vissza a csata végén, hanem ellenfeled is.
- **Doran Martell:** Azonnal rakd át ellenfeled jelzőjét a *hűbéresek befolyási terület* utolsó pozíciójára. Azokat, akik mögötte voltak, egy pozícióval csúsztasd feljebb; ha szükséges, adjátok át a *valyriai acélkardot* új tulajdonosának.
- **Nymeria Sand:** Ha védekezel ebben a csatában, kapsz egy bástyaikont. Ha támadsz, kapsz egy kardikont.

Stark:

- **Bran Stark:** A csata végén egy Házkártyádat visszaveheted az eldobottak közül.
- **Catelyn Stark:** Ha támogatnak ebben a csatában, Catelyn ereje megnő 2-vel, és kap egy bástyaikont.
- **Eddard Stark:** Ebben a csatában a kardikonok nem okoznak veszteségeket. Azon Házkártyák képességei, amelyek veszteségeket okoznának, érvénytelenek.
- **Maegi Mormont:** Ha megnyered ezt a csatát, megválaszthatod, hová vonuljon vissza ellenfeled. Csak olyan tartományt választhatsz, ahová visszavonulhatna, és úgy, hogy az utánpótlási korlátozások miatt a lehető legkevesebb egységet veszítse.

Tyrell:

- **Mace Tyrell:** Ha megnyered ezt a csatát, azonnal lerakhatsz egy támogatás- vagy védekezésparancsot erre a tartományra (de nem lehet csillagos); amennyiben így teszel, a tartományra korábban letett parancsjelzők lekerülnek onnét.
- **Queen of Thorns:** Azonnal távolítsd el ellenfeled egy parancsjelzőjét erről vagy egy szomszédos tartományról.
Ez lehet az a menetelésparancs is, amely segítségével az ellenfél támadott. A támadó egységek ekkor már bevonultak a megtámadott tartományba, tehát a csata nem marad el; ellenben a parancsjelzőből eredő módosító (+1 vagy -1) nem számít.
- **Willas Tyrell:** Ha védekezel ebben a csatában, Házkártyád ereje 3 lesz.

Házkártyák visszaszerzése

A kiegészítővel többféleképpen is lehet Házkártyát veszíteni (fogoly kivégzése, vadak támadása, stb.). A játékos, aki eldobja utolsó Házkártyáját, visszaveszi összes Házkártyáját a kezébe (kivéve kivégzett vezérei Házkártyáit, mivel azok kikerültek a játékból).

A szövetségskártyák

Arryn:

- **Arryn cselszövés (Arryn Plots): Azonnal:** Vagy kapsz 4 hatalomjelzőt, vagy adj be 1 hatalomjelzőt, hogy elhúzással ellopj egy Arryn-kártyát egy másik játékostól. Bármelyik lehetőséget választod, ezt a kártyát dobd el.
- **Arryn katonai támogatás (Arryn Military Support):** Egy csata „támogatáskérés” lépésénél beadhatsz 1 hatalomjelzőt, hogy harci erődhöz +1 járuljon, mintegy támogatásként. Fordulónként csak egyszer használhatod ezt a kártyát.
- **Arryn őrség (Arryn Lookout):** Egy csata „támogatáskérés” lépésénél azonnal eltávolíthatod ellenfeled egy támogatásparancsát valamelyik, a csatával szomszédos tartományból. Ezután a szövetségskártyát rakd vissza az Arryn-pakli aljára.



- **Arryn politikai támogatás (Arryn Political Support): Azonnal:** Ha 5 vagy kevesebb követelésed van, kapsz 1 követelést.
Amikor a Westeros fölötti követelésre licitálsz, licitedhez +1 járul.
- **Arryn sereg (Arryn Army): Azonnal:** Kapsz 2 szövetséges gyalogost, és azokat rakd fel egy vagy két olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.
- **Arryn vezér (Arryn Leadership): Azonnal:** Megkapod *Littlefinger*t, és rakd le egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

Frey:

- **Frey cselszövés (Frey Plots): Azonnal:** Vagy kapsz 4 hatalomjelzőt, vagy adj be 1 hatalomjelzőt, hogy elhúzással ellopj egy Frey-kártyát egy másik játékostól. Bármelyik lehetőséget választod, ezt a kártyát dobd el.
- **Frey hadihajók (Frey Galleys):** Szabadon menethatsz és vonulhatsz vissza a folyókon keresztül, bármilyen is az idő, és nem kell, hogy legyen ott híd vagy gázló. A folyókon keresztüli támogatásra és portyázásra a rendes szabályok vonatkoznak.
- **Frey katonai támogatás (Frey Military Support):** Egy csata „támogatáskérés” lépésénél beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy harci erődhöz +2 járuljon, mintegy támogatásként. Fordulónként csak egyszer használhatod ezt a kártyát.
- **Frey politikai támogatás (Frey Political Support): Azonnal:** Ha 5 vagy kevesebb követelésed van, kapsz 1 követelést.
Amikor a Westeros fölötti követelésre licitálsz, licitedhez +1 járul.
- **Frey sereg (Frey Army): Azonnal:** Kapsz 1 szövetséges lovagot, és azt rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.
- **Frey vezér (Frey Leadership): Azonnal:** Megkapod *Black Waldert*, és rakd le egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

Tyrell:

- **Tyrell cselszövés (Tyrell Plots): Azonnal:** Vagy kapsz 4 hatalomjelzőt, vagy adj be 1 hatalomjelzőt, hogy elhúzással ellopj egy Tyrell-kártyát egy másik játékostól. Bármelyik lehetőséget választod, ezt a kártyát dobd el.
- **Tyrell katonai támogatás (Tyrell Military Support):** Egy csata „támogatáskérés” lépésénél beadhatsz 3 hatalomjelzőt, hogy harci erődhöz +3 járuljon, mintegy támogatásként. Fordulónként csak egyszer használhatod ezt a kártyát.
- **Tyrell politikai támogatás (Tyrell Political Support): Azonnal:** Ha 5 vagy kevesebb követelésed van, kapsz 1 követelést.
Amikor a Westeros fölötti követelésre licitálsz, licitedhez +1 járul.
- **Tyrell sereg (Tyrell Army): Azonnal:** Kapsz 1 szövetséges lovagot és 1 gyalogost, és azokat rakd fel egy vagy két olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.
- **Tyrell utánpótlás (Tyrell Supplies): Azonnal:** Utánpótlásjelződet mozgasd egy mezővel jobbra.

Amíg nálad van ez a kártya, úgy tekintendő, mint +1 hordód Inne.
- **Tyrell vezér (Tyrell Leadership): Azonnal:** Megkapod *Loras Tyrellt*, és rakd le egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

Zsoldosok és törvénytörők:

- **Aljas rágalom (Filthy Accusations): Azonnal:** Vedd le bármelyik játékos 1 követelését a követeléséltábláról. Utána dobd el ezt a kártyát.
- **Fosztogató zsoldosok (Mercenary Raiders):** Portyázás végrehajtásakor eldobhatod ezt a kártyát, hogy egy 2 tartományra lévő (azaz a szomszéd szomszédja) tartományban portyázz, vagy hogy mozgásnyilon keresztül portyázz.
- **Törvénytörői katonai támogatás (Outlaw Military Support):** Egy csata „támogatáskérés” lépésénél eldobhatod ezt a kártyát, hogy harci erődhöz +2 járuljon, mintegy támogatásként.
- **Törvénytörői vezér (Outlaw Leadership): Azonnal:** Megkapod *Thoros of Myrt*, és rakd le egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egység.
- **Zsoldba vett szállítóhajók (Mercenary Transport):** Számodra minden gázló járható, bármilyen is az időjárás. Átmenetelhetsz a házspecifikus mozgásnyilon is.
- **Zsoldossereg (Sellsword Army): Azonnal:** Kapsz 1 szövetséges gyalogost, és rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egység.
Ellenfeleid nem kaphatnak hatalomjelzőket olyan tartományokban kiadott hatalomszerzés-parancsok segítségével, amely tartományok szomszédságában van legalább egy szövetséges egység.

Az alábbiakban részletesen elmagyarázzuk a szövetségeskártyákat.

Az alábbi kártyákból mind a négy pakliban van egy-egy:

Sereg

Azonnal: Megkapod a kártyán jelzett mennyiségű szövetséges (zöld) egységet, és azokat azonnal fel kell raknod a térképre. Csak olyan tartományra, tartományokra rakhatod ezeket le, ahol van legalább egy saját egységed. Ha ezen feltétel, vagy utánpótlási lehetőségei miatt nem tudsz egy vagy több egységet lerakni, ezt vagy ezeket nem kapod meg, de a kártya ekkor is előtted marad.

Folyamatos: A *Zsoldossereg* (Zsoldosok és törvénytörők) még folyamatos képességgel is bír: ellenfeleid nem szerezhetnek hatalomikonokat olyan tartományokban kiadott hatalomszerzés-parancsok segítségével, amely tartományok szomszédságában van szövetséges egységed. Ellenfeleid természetesen lerakhatnak hatalomszerzés-parancsokat szövetségeseiddel szomszédos tartományokra, és megkapják azokból a hatalomjelzőket, ha a végrehajtás idején már nincs a szomszédságukban szövetséges egységed. Ezenfelül a hatalomszerzés parancs más célra (pl. vezér aktiválása, fogolyszabadító tárgyalás indítása) felhasználható.

Vezér

Azonnal: Azonnal megkapod a kártyán megjelölt vezér jelzőjét, és azt, képpel felfelé, lerakod egy tartományra, amelyen van legalább egy egységed.

Katonai támogatás

Folyamatos: Egy csata „támogatáskérés” lépésénél, ha te vagy a támadó vagy védekező, a kártya felhasználásával megnövelheted saját sereged harci erejét. Az így kapott erő olyanképpen adódik a sereg erejéhez, mintha támogatásból származna, és a különféle kártyaképességek szempontjából ez a kártya parancsjelzőnek tekintendő.

Példa: *Catelyn Stark Házkártyájának különleges képessége az, hogy „ha támogatást élvezel ebben a csatában, harci erődhöz +2 járul, valamint egy bástyaikon”. Ha a Stark a „támogatáskérés” lépésnél használja az Arryn katonai támogatást, majd Házkártyájaként Catelyn Starkot játssza ki, az Arryn +1-es támogatáson túl megkapja a +2-őt harci erejéhez, valamint a bástyaikon.*

Fontos, hogy a *Törvénytörők katonai támogatását* használat után el kell dobnod, az *Arryn*, *Frey* és *Tyrell katonai támogatást* nem, azokat fordulónként egyszer lehet használni – igaz, ez utóbbiakért minden esetben hatalomjelzőt vagy –jelzőket kell beadni.

Az ilyen kártyák használatára csak azután kerül sor, hogy a többi játékos már bejelentette támogatási szándékát. A pontos sorrend:

1. A többiek (tehát sem nem a támadó, sem nem a védekező) a játéksorrend szerint bejelentik támogatásaikat.

2. A támadó és a védekező használhat katonai támogatásokat; előbb annak kell erről döntenie, aki előbb van a játéksorrendben.

Fontos, hogy ekkor még nem történik meg az erők összesítése, így például az *Arryn őrséggel* még hatékonyan eltávolítható támogatásparancs.

Az alábbi kártyák csak bizonyos paklikban találhatóak meg:

Cselszövés

Ilyen kártya az Arryn-, a Frey- és a Tyrell-pakliban található.

Azonnal: Amikor megszerzed, választanod kell: vagy kapsz 4 hatalomhjelzőt, vagy elhúzással ellopsz egy ugyanebbe a pakliba tartozó kártyát egy másik játékostól. Bármelyik lehetőséget választod, ezt a kártyát el kell dobnod.

Ha vezért lopsz el, azonnal megkapod a vezérjelzőt, és azt lerakod egy tartományra a saját egységeid mellé.

Ha sereget lopsz el, áldozatodnak azonnal el kell távolítania fölös szövetséges egységeit, csak annyit tarthat meg, amennyit megmaradt szövetségeskártyái engedélyeznek. Ezután te a szabályok szerint felrakod a szövetséges egységeket.

Példa: Péternél van az Arryn vezér (ami biztosítja számára Littlefingert), a Tyrell sereg (1 lovag és 1 gyalogos), valamint az Arryn sereg (2 gyalogos). Jelenleg 1 szövetséges (zöld) lovagja és 2 szövetséges gyalogosa van a térképen (egy gyalogosát az előző fordulóban veszteségként eltávolította). Dávid az Arryn cselszövés segítségével elhúzással ellop egy Arryn-kártyát Pétertől. Péter képpel lefelé megkeveri az Arryn vezért és az Arryn sereget, Dávid pedig elhúzza az egyiket – az Arryn sereget. Péternek le kell vennie egy szövetséges gyalogosát a térképről. Dávid lerakja maga elé az Arryn sereget, és a megfelelő szabályokat betartva felrak két szövetséges gyalogost a térképre.

Politikai támogatás

Ilyen kártya az Arryn-, a Frey- és a Tyrell-pakliban található.

Azonnal: Ha 5 vagy kevesebb az összes követelésed, azonnal kapsz 1 követelést (a követeléstáblázaton kell elhelyezned). **Nem veszíti el a már megkapott követelést az, akitől ellopnak egy ilyen kártyát.**

Folyamatos: Minden általad birtokolt politikai támogatásért +1-et kapsz, amikor a Westeros fölötti követelésre licitáltak.

Az alábbi kártyák egyediek, csak egy-egy pakliban találhatóak meg:

Aljas rágalmak

Azonnal: Amikor megszerzed ezt a kártyát, eltávolítod bármelyik játékos 1 követelését a követeléstáblázatról. Ezután, ha szükséges, a kisebb értékű mezőkről jobbra kell mozgatnod a hatalomjelzőket. Végül el kell dobnod ezt a kártyát.

Arryn őrség

Folyamatos: Egy csata „támogatáskérés” lépésénél azonnal leveheted ellenfeled egy támogatásparancsát - ám ehhez a támadónak vagy a védekezőnek kell lenned, és a levett támogatásparancsok pedig az ellenfeledhez kell tartoznia (nem lehet egy harmadik játékosé, aki ellenfeled oldalán beleavatkozik a csatába), és ráadásul a csata helyszínével szomszédos tartományon kell lennie.

Fosztogató zsoldosok

Folyamatos: Amikor végrehajtod egy portyázásparancsodat, eldobhatod ezt a kártyát, hogy egy két tartományra lévő tartományban portyázz (e portyázás szempontjából azt a tartományt szomszédosnak kell tekinteni), vagy hogy egy mozgásnyílon keresztül portyázz. Csak akkor portyázhatsz házspecifikus mozgásnyílon keresztül, ha azon át menetelni és visszavonulni is képes lenni.

Mint hogy használhatok el kell dobni, a +1 portyázás végrehajtásakor csak az egyik portyázásnál használható ki, mindkettőnél nem.

Frey hadihajók

Folyamatos: Menetelés vagy visszavonulás során átkelhetsz a folyókon, akkor is, ha ott nincs híd vagy gázló, vagy akkor is, ha van gázló, de az időjárás miatt éppen használhatatlan. Nem támogathatsz vagy portyázhatsz a folyókon keresztül, csak akkor, ha ezt a szabályok amúgy is lehetővé teszik (vagyis csak hídon, járható gázlón keresztül).

Tyrell utánpótlás

Azonnali: Utánpótlásjelződet mozgasd egy mezővel jobbra.

Folyamatos: Amíg ez a kártya a nálad van, az *Utánpótlás* Westeroskártya felfedésekor úgy kell tekinteni, mintha eggyel több hordód lenne.

Zsoldba vett szállítóhajók

Folyamatos: Számodra minden gázló járható, függetlenül az időjárástól (vagyis mindig menetelhetsz, visszavonulhat, portyázhatsz és támogathatsz a gázlókon keresztül).

Folyamatos: Átmenetelhetsz vagy visszavonulhatsz a házspecifikus mozgásnyilakon keresztül is.

Az új Westeroskártyák

I-es pakli:

- 4 db **Utánpótlás (Supply):** Az utánpótlásjelzők áthelyezése; a seregek létszámának szükség szerinti csökkentése.
- 4 db **Toborzás (Mustering):** Új egységek toborozhatóak a kisvárosokban, városokban és várakban.
- 2 db **Pengetrón (A Throne of Blades):** A *Vastrón* tulajdonosa választhat, minek számít ez a kártya: *Toborzásnak*, *Utánpótlásnak*, de dönthet úgy is, hogy nem történik semmi.



II-es pakli:

- 4 db **Trónok harca (Game of Thrones):** A hatalomikonos tartományokért hatalomjelzők járnak.
- 3 db **Királyok csatája (Clash of Kings):** Licitálás a *befolyási területek* pozícióira.
- 1 db **A nyár utolsó napjai (Last Days of Summer):** Nem történik semmi.
- 2 db **Sötét szárnyak, sötét szavak (Dark Wings, Dark Words):** A *hírvivő holló* tulajdonosa választhat, minek számít ez a kártya: *Trónok harcának*, *Királyok csatájának*, de dönthet úgy is, hogy nem történik semmi.

III-as pakli (Kardok vihara):

- 3 db **Lesújt a kard (Swing the Sword):** Foglyok kivégzése. A tervezésfázisban nem rakhatóak le +1-es menetelésparancsok.
- 3 db **Westeros az enyém! (Claim Westeros):** Licit indul a Westeros fölötti követelésre.
- 2 db **Titkos cselszövések (Hidden Schemes):** E tervezésfázisban nem játszható ki *Szövetségkötés*. Keverjétek meg a szövetségesspaklikat.
- 2 db **A bűnös megbüntetése (Punish the Guilty):** A *valyriai acélkard* tulajdonosa választhat, minek számít ez a kártya: *Lesújt a kardnak*, *Westeros az enyém!*-nek, de dönthet úgy is, hogy nem történik semmi.

III-as pakli (alapjáték):

- 3 db **A vadak támadnak (Wilding Attack):** Támadnak a vadak!
- 1 db **Hollók lakomája (Feast for Crows):** A tervezésfázisban nem rakhatóak le hatalomszerzésparancsok.
- 1 db **Kardok vihara (Storm of Swords):** A tervezésfázisban nem rakhatóak le védekezésparancsok.
- 1 db **Viharok tengere (Sea of Storms):** A tervezésfázisban nem rakhatóak le portyázásparancsok.

- 2 db **Lesújt a kard (Swing the Sword)**: Foglyok kivégzése. A tervezésfázisban nem rakhatóak le +1-es menetelésparancsok.
- 2 db **A bűnös megbüntetése (Punish the Guilty)**: A *valyriai acélkard* tulajdonosa választhat, minek számít ez a kártya: *Kardok viharának*, *Lesújt a kardnak*, de dönthet úgy is, hogy nem történik semmi.

A kártyák között hat új kártyafajta van:

Választókártyák

Három Westeroskártya (*Penetrón*, *Sötét szárnyak*, *sötét szavak* és *A bűnös megbüntetése*) lehetővé teszi, hogy az egyik játékos mondja meg, mi pontosan a kártya hatása. Amikor egy ilyen kártyát végrehajtotok, az a játékos, akinél az adott nagy jelző (*Vastrón*, *valyriai acélkard*, *hírvivő holló*) van, választ egyet a kártya által felkínált lehetőségek közül. A hatást úgy kell végrehajtani, mintha a megfelelő Westeroskártyát csaptátok volna fel.



Példa: A *Penetrón Westeroskártyát* hajjátok éppen végre. A játékos, akinél a *Vastrón* van, eldönti, hogy mi legyen a kártya hatása: *Utánpótlás*, *Toborzás*, vagy *semmi*. Úgy dönt, *Utánpótlás* lesz, így hát mindenki beállítja az aktuális helyzetnek megfelelően *utánpótlásjelzőjét*, éppen úgy, mintha *Utánpótlást* csaptátok volna fel.

Fontos, hogy csak a valóban felcsapott kártya mamut- és időjárásikonja számít.

Példa: A *Kardok viharával* játszatok, és a *III-as pakliból* A *bűnös megbüntetését* csaptátok fel, amin nincs időjárásikon. A játékos, akinél a *valyriai acélkard* van, választhat, hogy mi legyen a kártya hatása: *semmi*, *Lesújt a kard* vagy *Westeros az enyém!* Ez utóbbit választja. Csak a *Westeros az enyém!* tényleges hatását kell végrehajtonotok – az viszont nem számít, hogy a valódi *Westeros az enyém!*-eken van időjárásikon.

Lesújt a kard

Minden játékos, játéksorrend szerint haladva, kivégezhet egy tömlöcében lévő foglyot. Amikor egy foglyot kivégeznek, két dolog történik: a vezérjelző kikerül a játékból, és szintűgy kikerül a játékból az adott vezérhez tartozó **Házkártya**.



A foglyok kivégzésével bizonyos előnyök is járnak, ha a játékos által felcsapott taktikakártya a *Gondoljunk a foglyokra!*.

Ha az alapjátékkal játszatok, a vezérek nélkül, akkor a „foglyok kivégzése”-részt hagyjátok figyelmen kívül.

A foglyok kivégzésén túl a játékosok a következő tervezésfázisban nem rakhatnak le +1-es menetelésparancsokat.

Titkos cselszövések (csak a *Kardok viharában*)

A következő tervezésfázisban a játékosok nem választhatják taktikakártyájuknak a *Szövetségkötést*. Emellett a szövetségspaklikat meg kell keverni, majd mindegyik pakli legfelső lapját fel kell csapni.

Westeros az enyém! (csak a *Kardok viharában*)

Amikor végrehajjtátok ezt a kártyát, akkor a négy Ház igényt nyújt be a *Westeros fölötti hatalomra*. Titkos licitet tartotok, és a győztes kap 1 követelést a követeléstáblázaton. A kártya végrehajtása az alábbi lépésekkel történik:





1. Mind bejelentitek, hogy mennyi hatalomjelzőtök van, és licitetekhez milyen bónuszok járulnak (bizonyos szövetségeskártyák vagy a *Westeros uralása* taktikakártya miatt).
2. Elrejtetik hatalomjelzőiteket, majd titokban valamennyit a markotokba vesztek, és öklötöket összezárva előrenyújtjátok.
3. Egyszerre felfeditek licitjeiteket, és hozzáadjátok a bónuszokat.
4. Akié a legmagasabb licit, az azonnal kap 1 követelést, lerakva egy hatalomjelzőjét a követeléstáblázatra.
5. Akié a legalacsonyabb licit, az a következő tervezésfázisban nem játszhat ki taktikakártyát.
6. A licitre használt hatalomjelzőket mind visszarakjátok a készletbe.

Thaur
2006.09.09.

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