

GAME OF THRONES

DER EISERNE THRON
DAS KARTENSPIEL



SPIELREGEL

Einleitung

Willkommen bei *Game of Thrones – Der Eiserne Thron*, einem Kartenspiel über Eroberungen, epische Schlachten, Intrigen und Verrat nach der erfolgreichen Fantasyromanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* von George R.R. Martin. Mit diesem Grundspiel von *Game of Thrones – Der Eiserne Thron* (GoT) können sowohl Neulinge als auch erfahrene Spieler unmittelbar in eine neue Spielwelt eintauchen.

Jeder Spieler übernimmt eines der sechs großen Häuser von Westeros im Kampf um den Eisernen Thron und die Herrschaft über die Völker der Sieben Königreiche.

Wenn man ein gegnerisches Haus in einer Herausforderung besiegt, erlangt man Macht. Es gibt drei Arten von Herausforderungen: Militärschlag (♣), Intrigen (♠) und Machtkämpfe (♠).

Der Spieler, der zuerst 15 Machtpunkte ansammelt, gewinnt das Spiel.

Das Living Card Game

Das Kartenspiel *Game of Thrones – Der Eiserne Thron* kann allein mit diesem Grundspiel zu viert gespielt werden. Darüber hinaus ist *Game of Thrones – Der Eiserne Thron* ein Living Card Game (LCG). Das heißt, dass man mithilfe von regelmäßig erscheinenden 60-Karten-Erweiterungen (den sogenannten Kapiteln) das Spielerlebnis individuell anpassen und den Spielspaß noch weiter steigern kann. Die neuen Karten eines Kapitels ermöglichen dir neue Optionen und Strategien für die bestehenden Decks aus dem Grundspiel. Außerdem kannst du mit ihrer Hilfe ganz eigene individuelle Decks zusammenstellen.

Inhalt

Das Grundspiel von *Game of Thrones – Der Eiserne Thron* enthält folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 220 Karten, in 4 Decks aufgeteilt (Stark, Lannister, Baratheon, Targaryen)
- 1 Spielbrett
- 60 Machtmarker
- 44 Golddrachen
- 6 Titelfiguren

Übersicht über das Spielmaterial

Karten

Im Grundspiel von GoT gibt es 220 Karten, die in vier verschiedene Decks unterteilt sind. Diese Decks sind vorsortiert und können direkt zum Spielen genutzt werden: ein Deck für Haus Stark, eines für Haus Lannister, eines für Haus Baratheon und eines für Haus Targaryen. Außerdem enthält das Grundspiel die Hauskarten für zwei weitere große Häuser (Greyjoy und Martell) sowie Referenzkarten für die Mehrspielerregel.



Spielbrett

Auf dem Spielbrett gibt es drei Bereiche: den Thronsaal, die Schatzkammer und die Kammer des Kleinen Rats. Im Spielverlauf werden Machtmarker aus dem Thronsaal, Golddrachen aus der Schatzkammer und Mehrspieler-Titelfiguren aus der Kammer des Kleinen Rats genommen.



Machtmarker

Wenn ein Spieler im Verlauf des Spiels Machtpunkte beansprucht, legt er Machtmarker auf seine Hauskarte, Charaktere oder Orte. Grundsätzlich gilt, dass der Spieler, der zuerst 15 Machtmarker angesammelt hat, das Spiel gewinnt.



Golddrachen

Mithilfe von Golddrachen wird das aktuelle Vermögen eines Spielers dargestellt. Man benötigt Gold, um Karten auszuspielen, Effekte zu bezahlen und bestimmte Kartenfähigkeiten einzusetzen.



Titelfiguren

Jede dieser Figuren steht für einen Titel (oder ein Amt) im Lande Westeros, welche die Spieler zu ihrem Vorteil nutzen können. Titel werden in der Kammer des Kleinen Rats gewählt und neben die Hauskarte des jeweiligen Spielers gestellt, um anzuzeigen, welcher Spieler den jeweiligen Titel innehat.



Die sechs großen Häuser

Im GoT Kartenspiel übernimmt jeder Spieler eines der sechs großen Häuser aus der Romanreihe *Das Lied von Eis und Feuer*.



Haus Baratheon



Haus Lannister



Haus Stark



Haus Targaryen



Haus Greyjoy



Haus Martell



Kartentypen

In *Game of Thrones – Der Eiserne Thron* gibt es acht verschiedene Kartentypen: Charaktere, Orte, Zusätze, Ereignisse, Strategiekarten, Hauskarten, Agendakarten und Mehrspieler-Titelkarten.

Hauskarten

Jeder Spieler wählt eines der sechs großen Häuser und nimmt sich die entsprechende Hauskarte. Auf jeder Hauskarte ist der Name und das Wappen des jeweiligen Hauses aufgedruckt. Andere Karten, die zu einem bestimmten Haus gehören, weisen dasselbe Wappen und dieselbe Hintergrundfarbe wie die Hauskarte auf. Karten mit hellbraunem Hintergrund und ohne Wappen sind neutral und gehören zu keinem bestimmten Haus.



Aufbau einer Karte (Legende)

1. Goldkosten: Um diese Karte ausspielen zu können, muss man den hier genannten Betrag aus der eigenen Goldreserve bezahlen.

2. Hauswappen: Das Wappen zeigt an (ebenso wie die Hintergrundfarbe), zu welchem Haus die Karte gehört. Neutrale Karten haben ein leeres Wappen.

3. Name: Der Kartename. Ein Bannersymbol (🏴) neben dem Kartennamen bedeutet, dass die Karte einzigartig ist.

4. Stärke: Dieser Wert bestimmt die Effektivität eines Charakters in Herausforderungen.

5. Herausforderungssymbole: Diese Symbole geben an, an welchen Herausforderungsarten der jeweilige Charakter als Angreifer bzw. Verteidiger teilnehmen kann:

🏹 Militärschlag (Axt)

👁️ Intrigen (Auge)

👑 Machtkämpfe (Krone)

6. Attribute: Diese Stichworte haben an sich keine Bedeutung. Andere Karten können jedoch Bezug auf sie nehmen. Einige Beispiele: *Lord, Lady, Ritter, Maester, Haus Tully*.

7. Textfeld: Die Sonderfähigkeiten dieser bestimmten Karte.

8. Siegel: Diese Symbole haben an sich keine Bedeutung. Andere Karten können jedoch Bezug auf sie nehmen. Es gibt 5 Siegel:

👤 **Geweihter** 📖 **Gelehrter**

👉 **Adliger** ⚔️ **Krieger** 🌑 **Schatten**

9. Einkommen: Gibt an, wie viel Gold diese Strategiekarte zur Verfügung stellt.

10. Initiative: Bestimmt, wer in dieser Runde den Startspieler auswählen darf.

11. Schadenswert: Bestimmt, wie viel Schaden man als erfolgreicher Angreifer mit einer Herausforderung anrichtet.

12. Erweiterungssymbol und Sammlerkennziffer: Jede Karte von GoT verfügt über ein Symbol, das angibt, aus welcher Erweiterung die Karte stammt, und eine Kennziffer, die sie von anderen Karten derselben Erweiterung unterscheidet.

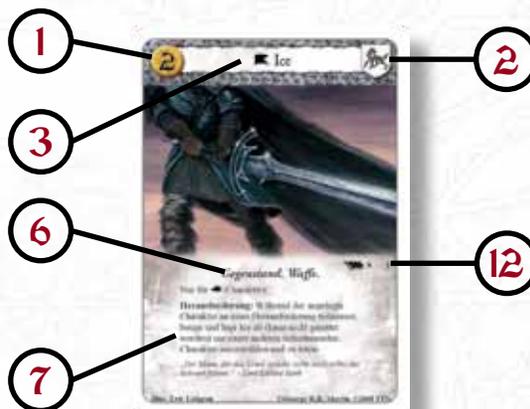
Charaktere

Befinden sie sich im Spiel, können Charaktere als Angreifer bzw. Verteidiger an Herausforderungen gegen andere Spieler teilnehmen. Charaktere kann man leicht daran erkennen, dass sie über einen Stärkewert verfügen.



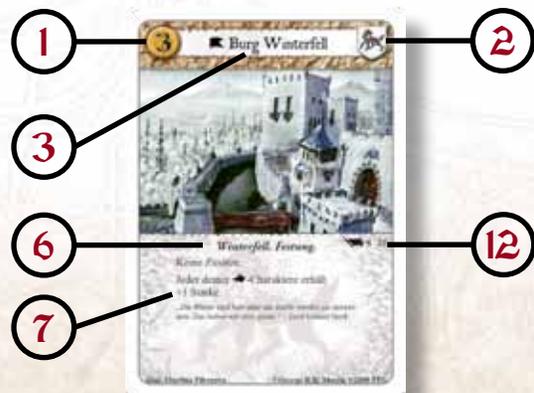
Zusätze

Zusätze werden an bereits ausgespielte Karten (eigene sowie gegnerische) angelegt und beeinflussen diese positiv oder negativ. In den meisten Fällen werden Zusätze an Charaktere angelegt, manchmal jedoch auch an andere Karten. Wenn eine Karte mit Zusatz aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt (z.B. durch Tod, Ablage oder Rückkehr auf die Hand), wird der Zusatz abgelegt. Zusätze kann man an dem Kettenhemdmuster um ihren Namen erkennen.



Orte

Befinden sie sich im Spiel, bringen Orte ihren Häusern bestimmte Vorteile, die auf den jeweiligen Karten angegeben sind. Einige erhöhen beispielsweise das Einkommen des Hauses (angezeigt durch eine große Goldmünze), während andere bestimmte Sonderfähigkeiten verleihen. Orte bilden in der Regel das Grundgerüst aller ausgespielten Karten eines Hauses und nehmen nicht an Herausforderungen teil. Man kann sie an dem Pergamentmuster um ihren Namen erkennen. Eine Ausnahme bilden hier Königreich-Orte: Sie zeigen einen Ausschnitt einer Landkarte.



Ereignisse

Das Textfeld einer Ereigniskarte wird unmittelbar nach dem Ausspielen von der Hand abgehandelt. Danach wandert die Ereigniskarte sofort auf den Ablagestapel. Obwohl viele Ereigniskarten in ihren Textfeldern ein bestimmtes Haus erwähnen, gelten sie allesamt als neutral. Ereignisse kann man an dem Vogelmuster neben ihrem Textfeld erkennen.



Strategiekarten

Diese Karten bilden einen eigenen Stapel (den Strategiestapel) und stellen die kurzfristigen Strategien eines Hauses dar. Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler eine Karte aus seinem Strategiestapel, die er für den Rest der Runde verwendet.



Agenda

Diese Karten modifizieren die Hauskarte eines Spielers für die gesamte Partie. Sie verleihen dem Spieler besondere Fähigkeiten, die häufig aber auch bestimmte Einschränkungen mit sich bringen.

Jeder Spieler kann vor Spielbeginn genau eine Agenda wählen und neben seine Hauskarte legen. Die darauf genannten Vor- und Nachteile gelten dann für die gesamte Partie. Eine Agenda kann durch Spieleffekte nicht aus dem Spiel entfernt werden und gilt auch nicht als „im Spiel“.

Hinweis: Im Grundspiel ist noch keine Agenda vorhanden.



Mehrspieler-Titelkarten

Auf diesen Karten kann man jederzeit nachlesen, welche Fähigkeiten die sechs Titel im Spiel haben. Man kann sie leicht an ihrer roten Kartenrückseite erkennen (alle anderen GoT-Karten haben eine dunkelblaue Rückseite).



Besondere Symbole im Textfeld

Einkommensboni und -mali

Das Textfeld mancher Karten (hauptsächlich Orte) beinhalten eine große Goldmünze mit einem Wert von +X oder -X. Diese Karten wirken sich dementsprechend auf den Einkommenswert der aufgedeckten Strategiekarte ihres Besitzers aus, selbst wenn sie gerade gebeugt sind.



Initiativeboni und -mali

Das Textfeld mancher Karten beinhaltet eine große Kupferraute mit einem Wert von +X oder -X. Diese Karten erhöhen den Initiativewert der aufgedeckten Strategiekarte ihres Besitzers, selbst wenn sie gerade gebeugt ist. Die Gesamtinitiative eines Spielers berechnet sich aus der Summe seiner aufgedeckten Strategiekarte und den Initiativeboni bzw. -mali aller Karten, die er kontrolliert.



Einfluss

Viele Orte und Charaktere verfügen über eine besondere Ressource, nämlich Einfluss. Wenn sich im Textfeld einer Karte eine Schriftrolle mit einem Zahlenwert befindet, gibt dieser Zahlenwert den Einfluss an, den die jeweilige Karte besitzt. Beispiel: Auf einem Charakter mit 2 Einfluss steht eine 2 in der Schriftrolle.



Wenn ein Ereignis oder eine Sonderfähigkeit das Beugen einer bestimmten Menge von Einfluss erfordert, müssen Orte und/oder Charaktere mit mindestens diesem Einflusswert gebeugt werden. Wurde in solchen Situationen zu viel Einfluss gebeugt, verfällt der Überschuss. Man kann also „überbezahlen“ Einfluss nicht für andere Effekte nutzen.

Beispiel: Auf der Charakterkarte Arya Stark steht: „Jederzeit: Beuge 1 Einfluss, um 1 Charakter mit Heimlich oder Ruhmreich zu wählen. Bis zum Ende der Phase verliert dieser Charakter diese Eigenschaften und Arya Stark erhält jede Eigenschaft, welche auf diese Weise verloren worden ist.“ Um diese Fähigkeit nutzen zu können, muss zunächst ein Charakter oder Ort mit mindestens 1 Einfluss gebeugt werden. Auch eine Karte mit 2 Einfluss kann gebeugt werden, um die Fähigkeit zu bezahlen. Der überschüssige Einfluss verfällt allerdings.



Die erste Partie

Für die erste Partie von GoT werden vier Spieler benötigt. Jeder Spieler wählt eines der vier vorsortierten Decks: das Stark-Deck, das Lannister-Deck, das Baratheon-Deck oder das Targaryen-Deck. Die Karten des Stark-Decks sind mit einem „S“ vor ihrer Sammlerkennziffer markiert, die des Lannister-Decks mit einem „L“, die des Baratheon-Decks mit einem „B“ und die des Targaryen-Decks mit einem „T“.

Nachdem jeder Spieler ein Haus gewählt hat, werden folgende Schritte durchgeführt:

- 1.) Jeder Spieler erhält sein Deck. Nach dem ersten Auspacken sollten sie voneinander getrennt bleiben.
- 2.) Jeder Spieler sucht seine Hauskarte heraus und legt sie vor sich.
- 3.) Jeder Spieler sucht seine 7 Strategiekarten heraus. Diese bilden in der ersten Partie seinen Strategiestapel.
- 4.) Andere Hauskarten und die Mehrspieler-Titelkarten werden entfernt. Die anderen Hauskarten (Haus Greyjoy und Haus Martell) werden in dieser Partie nicht benötigt. Auf den Mehrspieler-Titelkarten können die Fähigkeiten der einzelnen Titel nachgelesen werden, sie sind aber nicht Bestandteil der Decks.

Nachdem diese wenigen Karten aussortiert wurden, hat jeder Spieler seinen eigenen Nachziehstapel (mit Ereignissen, Charakteren, Orten und Zusätzen) und seinen eigenen Strategiestapel (mit exakt 7 Strategiekarten). Jetzt kann das Spiel beginnen!

Spielaufbau

Vor jeder Partie von GoT werden die folgenden kurzen Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. Spielbrett aufbauen

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt, sodass alle Spieler es gut erreichen können. Mindestens 15 Machtmarker pro Spieler werden in den Thronsaal gelegt. Diese stellen die Macht dar, die während des Spiels von Häusern und Charakteren beansprucht werden kann. Dann kommen 10 Golddrachen pro Spieler in die Schatzkammer. Diese stellen das Gold dar, das die Spieler in der Aufmarsch-Phase erhalten, um Karten ausspielen und Fähigkeiten bezahlen zu können. Wenn die

Marker im Thronsaal oder in der Schatzkammer jemals ausgehen sollten, werden einfach neue Marker hineingelegt. Zuletzt kommen die Mehrspieler-Titelfiguren in die Kammer des Kleinen Rats. Sie stellen die Titel dar, welche die Spieler in jeder Runde erneut auswählen.

2. Nachziehstapel und Strategiestapel voneinander trennen

Der Nachziehstapel jedes Spielers besteht aus seinen Charakteren, Orten, Zusätzen und Ereignissen. Außerdem verfügt jeder Spieler über einen Strategiestapel, der aus exakt 7 verschiedenen Strategiekarten besteht.

3. Häuser und Agenda auswählen

Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Dieser wählt nun die Hauskarte (gegebenenfalls auch eine Agenda), die er in dieser Partie verwenden will. Danach folgen die übrigen Spieler einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn. Hinweis: Mehrere Spieler können auch dasselbe Haus bzw. dieselbe Agenda wählen.

4. Nachziehstapel mischen

Jeder Spieler mischt seinen Nachziehstapel.

5. Starthand ziehen

Jeder Spieler zieht 7 Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

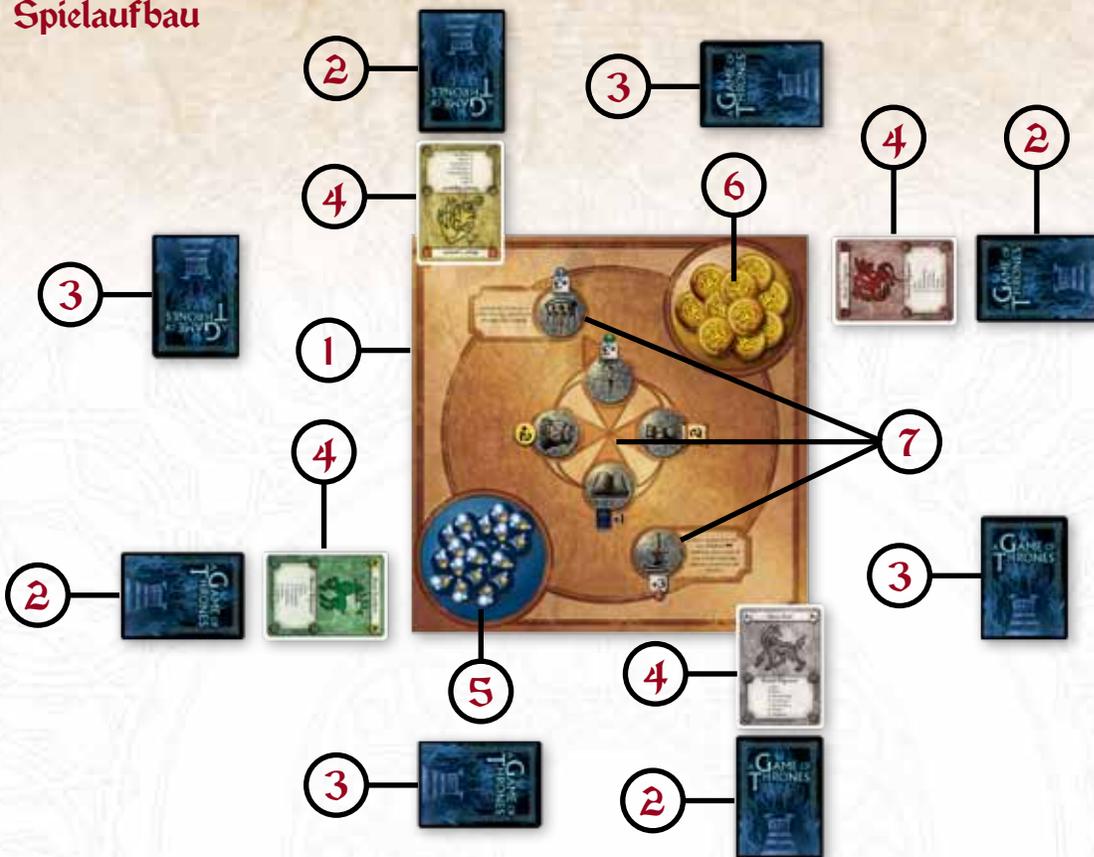
6. Mulligan

Jeder Spieler kann sich entschließen, die gezogenen Karten abzuwerfen und zusammen mit dem Nachziehstapel neu zu mischen. Dann zieht er nochmals 7 Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Dies darf nur ein einziges Mal pro Partie durchgeführt werden.

7. Startkarten auslegen

Der Startspieler beginnt mit dem Auslegen der Startkarten. Dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Beim Auslegen der Startkarten kann man Charaktere und/oder Orte im Wert von bis zu 5 Gold verdeckt vor sich legen. Zusätze können zu diesem Zeitpunkt nur gespielt werden, wenn sie mit der Eigenschaft „Aufbau“ versehen sind. Außerdem müssen Karten vorhanden sein, an die sie regelgerecht angelegt werden können. Maximal eine Karte mit der Eigenschaft „Limitiert“ darf zu dieser Zeit ausgespielt werden. Duplikate von einzigartigen Karten (siehe S. 19) dürfen zu diesem Zeitpunkt nicht gespielt werden. Karten, die zu fremden Häusern gehören, kosten 2 Gold mehr (dies wird als

Spielaufbau



Goldstrafe bezeichnet, siehe dazu S. 11). Nachdem alle Spieler ihre Startkarten ausgelegt haben, werden sie gleichzeitig aufgedeckt.

Hinweis: Karten, die während des Spielaufbaus aufgedeckt werden, gelten weder als „ausgespielt“ noch als „ins Spiel gebracht“. Startkarten lösen also keinerlei Effekte aus, die erfordern, dass eine Karte „ausgespielt“ oder „von der Hand ins Spiel gebracht“ wird.

8. Starthand auffrischen

Jeder Spieler zieht nun wieder auf 7 Handkarten auf.

Danach kann das Spiel beginnen.

Legende (Spielaufbau)

1. Spielbrett
2. Nachziehstapel
3. Strategiestapel
4. Hauskarte
5. Thronsaal (Machtmarker)
6. Schatzkammer (Golddrachen)
7. Mehrspieler-Titel



Kartenbereich eines Spielers (Empfehlung)



Legende (Kartenbereich eines Spielers)

1. Aufgedeckte Strategiekarte des Spielers
2. Strategiestapel des Spielers
3. Ausgespielte Charaktere
4. Ausgespielte Orte
5. Hauskarte des Spielers
6. Nachziehstapel des Spielers
7. Ablagestapel des Spielers
8. Totenstapel des Spielers
9. Die vom Spieler beanspruchte Macht
10. Goldreserve des Spielers



Rundenablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, von denen jede aus 7 Phasen besteht. Die meisten Phasen werden von allen Spielern gleichzeitig abgehandelt. Ausnahmen bilden die Aufmarsch-Phase und die Herausforderung-Phase. In diesen beiden Phasen handelt ein Spieler nach dem anderen, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Die Reihenfolge der sieben Phasen ist:

1. **Strategie**
2. **Nachziehen**
3. **Aufmarsch**
4. **Herausforderung**
5. **Herrschaft**
6. **Aufrichten**
7. **Abgaben**



Phase 1: Strategie

Die Strategiephase ist in zwei Schritte unterteilt:

1. **Strategiekarten wählen und aufdecken**
2. **Titel auswählen**

Schritt 1: Strategiekarten wählen und aufdecken

Jeder Spieler wählt eine Strategiekarte aus seinem Strategiestapel. Alle decken gleichzeitig auf. Strategiekarten können sich in drei verschiedenen Zuständen befinden. Sie können im Strategiestapel liegen, aufgedeckt oder benutzt sein. Wenn in dieser Phase eine Strategiekarte aufgedeckt wird, verlässt sie den Strategiestapel und wird zur aufgedeckten Strategiekarte. Sie wird auf die bisherige aufgedeckte Strategiekarte gelegt. (Strategiekarten, die unter der aufgedeckten Karte liegen, gelten als benutzt.) Wird dabei die letzte Karte aus dem Strategiestapel aufgedeckt, wird, nachdem der Effekt dieser Karte abgehandelt worden ist, ein neuer Strategiestapel aus allen gebrauchten Strategiekarten (außer der gerade gespielten) gebildet.

Nachdem alle Spieler ihre Strategiekarten aufgedeckt haben, wird der Gewinner der Initiative bestimmt. Dies ist der Spieler mit der höchsten Gesamtinitiative (die Summe aus der Initiative seiner Strategiekarte und der Initiativeboni und -mali aller seiner Karten). Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der über weniger Machtunkte verfügt. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Initiativegewinner ausgelost.

Der Gewinner der Initiative bestimmt den Startspieler für diese Runde. Dieser kann in allen folgenden Phasen der Runde die erste Aktion machen.

Nach dem Startspieler geht es stets im Uhrzeigersinn weiter. Wenn mehrere passive Effekte gleichzeitig abzuhandeln sind, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.

Schritt 2: Titel auswählen

Der Startspieler wählt einen der Titel aus der Kammer des Kleinen Rats. Diesen hat er für den Rest der Runde inne. Er stellt die passende Figur auf oder neben seine Hauskarte. Dann wählen auch die übrigen Spieler einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn einen Titel für diese Runde. Titel, die in diesem Schritt nicht ausgewählt werden, kommen in dieser Runde nicht zum Einsatz.

Jeder Titel gewährt seinem Inhaber einen speziellen Vorteil und stellt Beziehungen zu den anderen Spielern her. Titel gelten nicht als „im Spiel“ und Fähigkeiten und Effekte darauf können nicht aufgehoben werden.

Auf den Seiten 16-18 dieses Regelhefts wird die Symbolik und Terminologie der Titelkarten genauer erklärt.

Phase 2: Nachziehen

Jeder Spieler zieht 2 Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Wenn der Nachziehstapel eines Spielers leer ist, kann dieser keine weiteren Karten ziehen.

Phase 3: Aufmarsch

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, wird aktiver Spieler genannt. Der Startspieler beginnt die Runde, indem er zuerst alle Karten ausspielt, die er aufmarschieren lassen kann und will, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe ist. Nur der aktive Spieler kann Karten von seiner Hand aufmarschieren lassen (d.h. sie von der Hand ausspielen, indem er die aufgedruckten Goldkosten bezahlt). Die anderen Spieler können aber ganz normal „Aufmarsch“- oder „Jederzeit“-Aktionen ausführen – Aktionen sind **niemals** gleichzeitig.

In der Aufmarsch-Phase berechnet der aktive Spieler zunächst sein Einkommen, indem er den Einkommenswert seiner aufgedeckten Strategiekarte zu sämtlichen Einkommensboni und -mali der von ihm kontrollierten Karten addiert. Er erhält dann eine entsprechende Anzahl an Golddrachen aus der Schatzkammer und legt sie neben seine Hauskarte. Dies wird als Goldreserve des Spielers bezeichnet.

Einkommen wird zu Beginn des Zuges bestimmt, noch bevor irgendeine neue Karte gespielt wird. Wird also eine Einkommen gewährende Karte gespielt, sobald Einkommen gezahlt wird, darf der Bonus dieser Karte erst berücksichtigt werden, wenn in der Aufmarsch-Phase der **nächsten** Runde Einkommen gezahlt wird.

Dann kann der aktive Spieler Karten von der Hand ausspielen (Aufmarsch), indem er ihre aufgedruckten Goldkosten aus seiner Goldreserve bezahlt. Dazu legt er die entsprechende Anzahl an Golddrachen in die Schatzkammer zurück. Er kann so viele Karten ausspielen, wie er möchte und bezahlen kann. Es kann jedoch ratsam sein, nicht alles Gold bereits in dieser Phase auszugeben, da es auch im späteren Verlauf der Runde verwendet werden kann, um Fähigkeiten zu bezahlen oder die Aktionen anderer Spieler zu beeinflussen. Charaktere, Orte und Zusätze können jedoch zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr ausgespielt werden.

Duplikate von einzigartigen Karten können kostenlos ausgespielt werden (siehe „Duplikate“ auf S. 19).

Um in der Aufmarsch-Phase einen Charakter, Ort oder einen Zusatz auszuspielen, der zu einem anderen Haus gehört, muss man 2 Gold mehr bezahlen. Dies wird als Goldstrafe bezeichnet. Für neutrale Karten muss keine Goldstrafe gezahlt werden.

Nachdem der aktive Spieler seinen Aufmarsch abgeschlossen hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren, folgt die Herausforderung-Phase.

Wichtiger Hinweis: Wenn eine Karte durch einen Effekt „ins Spiel gebracht“ wird, werden sämtliche Einschränkungen, auch Goldkosten und Goldstrafen, ignoriert.

Aufmarsch-Beispiel: Isa, die Haus Stark spielt, ist Startspielerin und beginnt mit der Aufmarsch-Phase. Ihre aufgedeckte Strategiekarte hat einen Einkommenswert von 4. Außerdem kontrolliert sie



4 Orte, die ihr insgesamt einen Einkommensbonus von +4 geben. Sie nimmt in dieser Runde also 8 Gold ein, d.h. sie erhält 8 Golddrachen aus der Schatzkammer. Diese bilden ihre Goldreserve. Sie möchte nun Eddard Stark (Haus Stark, Goldkosten 4) ausspielen. Dazu legt sie 4 Golddrachen aus ihrer Reserve in die Schatzkammer zurück. Dann spielt Isa Jon Snow (neutral, Goldkosten 3) aus, indem sie 3 weitere Golddrachen in die Schatzkammer zurücklegt. Isa hat noch 1 Golddrachen übrig, aber keine Karten, die nur 1 Gold kosten. Daher beendet sie ihre Aufmarsch-Phase. Das übrige Gold bleibt in ihrer Reserve und kann zu einem späteren Zeitpunkt ausgegeben werden, durch einen gegnerischen Effekt gestohlen werden oder in der Abgaben-Phase in die Schatzkammer zurückgehen.

Beugen und aufrecht stehen

Ausgespielte Karten kommen aufgedeckt in den Spielbereich ihres Besitzers und gelten zunächst als aufrecht. Wenn eine Karte für irgendetwas „eingesetzt“ wird, (primär für die Teilnahme an Herausforderungen) wird sie um 90° gedreht. Dies bezeichnet man als beugen. Nur aufrecht stehende Karten können Aktionen durchführen, die voraussetzen, dass die Karte gebeugt wird. Zum Beispiel kann ein gebeugter Charakter nicht an Herausforderungen teilnehmen.



Aufrecht stehend.



Beugt.

Phase 4: Herausforderung

Herausforderungen stellen drei Arten der Auseinandersetzung zwischen zwei Häusern dar. Alle drei Herausforderungsarten folgen denselben Regeln, führen jedoch zu unterschiedlichen Ergebnissen.



Militärschläge (☞) führen zum Tod gegnerischer Charaktere.



Intrigen (👁️) berauben einen Gegner seiner Handlungsmöglichkeiten (Handkarten).



Durch Machtkämpfe (👑) kann man gegnerische Machtmarker stehlen.

Nach Beginn der Herausforderungs-Phase darf der Startspieler eine Herausforderung seiner Wahl – Militärschlag, Intrige oder Machtkampf – gegen einen beliebigen Gegner ansagen.

Jeder Spieler darf während der Herausforderungs-Phase einen Militärschlag, eine Intrige und einen Machtkampf in beliebiger Reihenfolge ansagen. Die Herausforderungen werden eine nach der anderen abgehandelt, wobei der aktive Spieler die Reihenfolge bestimmt. Eine Herausforderung muss erst komplett abgehandelt werden, bevor die nächste angesagt werden kann.

Nachdem der Startspieler all seine gewünschten Herausforderungen abgehandelt hat, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe, usw. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, wird aktiver Spieler genannt.

Herausforderungen auswerten

Eine Herausforderung besteht aus folgenden Schritten:

1. Angreifer deklarieren
2. Verteidiger deklarieren
3. Auswertung

Vor und nach jedem Schritt (nicht aber währenddessen) können die Spieler Karten ausspielen und Fähigkeiten nutzen, die während der Herausforderungs-Phase eingesetzt werden können.

Schritt 1: Angreifer deklarieren

Zunächst bestimmt der aktive Spieler die Art der Herausforderung (Militärschlag, Intrige oder Machtkampf) und den Gegner, den er herausfordert. Dann deklariert er beliebig viele seiner Charaktere mit dem passenden Herausforderungs-

symbol (Karteneffekte können zusätzliche Herausforderungssymbole verleihen) zu Angreifern, indem er sie beugt. Ein bereits gebeugter Charakter kann nicht als Angreifer deklariert werden. Damit eine Herausforderung angesagt werden kann, muss mindestens ein Angreifer deklariert werden können.

Schritt 2: Verteidiger deklarieren

Der Gegner, der herausgefordert wurde, kann nun beliebig viele seiner Charaktere mit dem passenden Herausforderungssymbol (Karteneffekte können zusätzliche Herausforderungssymbole verleihen) zu Verteidigern deklarieren, indem er sie beugt. Ein bereits gebeugter Charakter kann nicht zum Verteidiger deklariert werden. Damit die Herausforderung als verteidigt gelten kann, muss mindestens ein Verteidiger deklariert werden.

Schritt 3: Auswertung

Die Stärkewerte aller Angreifer werden aufaddiert und bilden die Gesamtangriffsstärke. Dann werden die Stärkewerte aller Verteidiger aufaddiert und bilden die Gesamtverteidigungsstärke.

Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke gewinnt die Herausforderung. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer, solange seine Gesamtangriffsstärke mindestens 1 beträgt. (Wer bei der Auswertung eine Gesamtstärke von weniger als 1 oder keinen teilnehmenden Charakter hat, kann auf keinen Fall gewinnen.)

Wenn der Angreifer die Herausforderung gewinnt, kann er abhängig von der Art der Herausforderung Schaden verursachen:

Militärschlag: Der Verteidiger muss eine bestimmte Anzahl von Charakteren seiner Wahl töten, d.h. auf seinen Totenstapel legen (sie müssen nicht an der Herausforderung teilgenommen haben). Die Anzahl entspricht dem Schadenswert, der auf der aufgedeckten Strategiekarte des Angreifers zu sehen ist.

Intrige: Der Verteidiger muss eine bestimmte Anzahl an zufällig ausgewählten Handkarten abwerfen. Die Anzahl entspricht dem Schadenswert, der auf der aufgedeckten Strategiekarte des Angreifers zu sehen ist.

Machtkampf: Der Angreifer nimmt eine bestimmte Anzahl von Machtkernern von der Hauskarte des Verteidigers und legt sie auf seine eigene Hauskarte. Die Anzahl entspricht dem Schadenswert, der auf der aufgedeckten Strategiekarte des Angreifers zu sehen ist.

Beispiel für eine Herausforderung

Chris (Haus Lannister) fordert Isa (Haus Stark) zu einem Militärschlag heraus. Dafür beugt er Raff den Liebling (Stärke 2), d.h. er deklariert ihn zum Angreifer.

Auf Chris' aufgedeckter Strategiekarte ist ein Schadenswert von 1 angegeben. Wenn Chris diese Herausforderung gewinnt, muss Isa demnach 1 Charakter ihrer Wahl töten. Beide Spieler können bereits jetzt Spieleraktionen ausführen. Sie können damit aber auch warten, bis Verteidiger deklariert wurden.

Nun kommt Schritt 2: Verteidiger deklarieren. Isa beugt Grey Wind (Stärke 4), d.h. sie deklariert ihn zum Verteidiger.

Zu diesem Zeitpunkt hat Chris eine Gesamtstärke von 2, während Isa eine Gesamtstärke von 4 hat.

*Erneut haben beide Spieler die Möglichkeit, Spieleraktionen auszuführen. Chris beschließt Teufliche Pläne auszuspielen, eine Ereigniskarte mit folgendem Effekt: „**Herausforderung:** Wähle einen angreifenden -Charakter. Bis zum Ende der Phase erhält dieser Charakter +2 Stärke. Wenn du die Herausforderung gewinnst, zieh 2 Karten.“ Durch diesen Effekt steigt die Stärke von Raff dem Liebling auf 4. Nicht übel!*

Weder Isa noch Chris wollen weitere Karten ausspielen, daher gehen sie zu Schritt 3: Auswertung über. Nun wird die Gesamtstärke beider Spieler verglichen.

Chris hat eine Gesamtstärke von 4, Isa hat ebenfalls eine Gesamtstärke von 4. Da im Falle eines Gleichstands stets der Angreifer gewinnt, hat Chris den Militärschlag gegen Isa gewonnen.

Chris kann keine zusätzliche Machtpunkte für eine unverteidigte Herausforderung beanspruchen, da Isas Gesamtverteidigungsstärke größer als Null ist. (siehe S. 15 unter Unverteidigte Herausforderungen)

Da Isa den Militärschlag als Verteidigerin verloren hat, muss sie nun einen ihrer Charaktere töten. Sie entscheidet sich für die arme Sansa Stark. Sansa verlässt das Spiel und wandert auf Isas Totenstapel.

Für den Rest der Partie darf Isa Sansa Stark nicht mehr ausspielen (zumindest solange Sansa in Isas Totenstapel liegt). Wenn an Sansa ein Duplikat angelegt gewesen wäre, hätte Isa das Duplikat ablegen können, um Sansa vor dem Tod zu retten.

Wenn der Verteidiger gewinnt

Wenn der Verteidiger die Herausforderung gewinnt, wird kein Schaden verursacht. (Karteneffekte, die durch „eine Herausforderung gewinnen“ oder „eine Herausforderung verlieren“ ausgelöst werden, treten jedoch in Kraft.) Der Verteidiger hat den Angriff auf sein Haus lediglich abgewehrt.

Teilnehmende Charaktere

Charaktere, die in einer Herausforderung als Angreifer oder Verteidiger deklariert wurden, nehmen an dieser Herausforderung teil.

Wenn ein Charakter aus irgendeinem Grund vor der Auswertung aus der Herausforderung entfernt wird, zählt er nicht mehr als teilnehmend.

Unverteidigte Herausforderungen

Wenn der Angreifer bei der Auswertung gewinnt und der Verteidiger eine Gesamtstärke von Null (oder keine verteidigenden Charaktere) hat, kann der Angreifer zusätzlich 1 Machtpunkt für sein Haus beanspruchen. Diesen Bonus erhält er zusätzlich zu allen andern Ansprüchen, die er als Gewinner der Herausforderung erheben kann.

Nachdem alle Spieler ihre Herausforderungen abgeschlossen haben, folgt die Herrschaft-Phase.



Phase 5: Herrschaft

Zu Beginn der Herrschaft-Phase addieren alle Spieler die Gesamtstärke ihrer aufrecht stehenden Charaktere. Für jeden Golddrachen in ihrer Reserve dürfen sie noch einmal 1 dazu addieren. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt die Herrschaft und darf sofort 1 Machtpunkt für sein Haus beanspruchen. Dies geschieht, bevor irgendein Spieler die Gelegenheit hat, Aktionen auszuführen (wie z.B. eine Karte auszuspielen, die einen gebeugten Charakter aufrichtet oder Gold aus der Reserve eines anderen Spielers raubt). Bei Gleichstand gewinnt kein Spieler die Herrschaft.

Phase 6: Aufrichten

Alle Spieler richten gleichzeitig alle ihre gebeugten Karten wieder auf.

Phase 7: Abgaben

Am Anfang der Phase geben alle Spieler gleichzeitig die übrigen Golddrachen aus ihren Goldreserven in die Schatzkammer zurück. Nach der Abgaben-Phase beginnt die nächste Spielrunde mit Phase 1: Strategie.

Am Ende der Runde werden sämtliche Titel in die Kammer des Kleinen Rats zurückgestellt, wo sie für die nächste Runde wieder zur Auswahl stehen (außer in einer 3-Spieler-Partie.)

Andere Verwendungsmöglichkeiten für Gold

Man kann mit dem Gold in seiner Goldreserve noch mehr bewirken, als damit in der Aufmarsch-Phase Karten zu bezahlen, die man hier von der Hand spielt. Es gibt also einen Grund, etwas Gold bis zum Ende der Runde aufzusparen.

*Manche Karten haben Fähigkeiten, die man mit Gold bezahlen muss. Auf der Karte Tyrion Lannister steht beispielsweise: „**Reaktion:** Nachdem du eine -Herausforderung oder eine Herausforderung, an der Tyrion Lannister teilgenommen hat, gewonnen hast, zahle 1 Golddrachen, um 1 Karte zu ziehen.“*

Andere Karten werden eher passiv durch die Goldreserve beeinflusst. Auf der Karte Littlefinger steht beispielsweise: „Littlefinger bekommt +1 Stärke für jeden Golddrachen in deiner Goldreserve.“ Damit diese Fähigkeit sich auszahlt, sollte man stets einige Golddrachen in der Reserve behalten. Je mehr man spart, desto stärker wird Littlefinger.

Wenn in der Herrschaft-Phase die Stärkewerte aller stehenden Charaktere aufaddiert werden, zählt jede gesparte Goldmünze als 1 Punkt. Daher ist aufgespartes Gold niemals verschwendet.

Es gibt sogar Karten, die es einem erlauben, angespartes Gold in die nächste Runde mitzunehmen. Auf der Karte Vorausplanung steht beispielsweise: „In dieser Runde wird die Abgaben-Phase übersprungen.“ Mit solchen Karten kann man vorausplanen und sein Gold für einen Spielzug ansparen.

Machtpunkte und Sieg

Wenn ein Spieler 15 oder mehr Machtpunkte auf seiner Hauskarte und/oder seinen Charakteren angesammelt hat, endet das Spiel sofort. Der betreffende Spieler gewinnt das Spiel.

Wenn mehrere Spieler die Siegbedingung gleichzeitig erfüllen, entscheidet der Startspieler, wer von beiden der Sieger ist.

Wenn ein Textfeld einem Spieler erlaubt „X Machtpunkte für sein Haus zu beanspruchen“, nimmt er X Machtmarker aus dem Vorrat im Thronsaal (siehe „Spielaufbau“) und legt sie auf seine Hauskarte.

Wenn ein Karteneffekt einem Charakter gestattet, X Machtpunkte zu beanspruchen, werden X Machtmarker aus dem Vorrat auf die Charakterkarte – nicht auf die Hauskarte – gelegt. Diese zählen zur Siegbedingung von 15 Machtpunkten hinzu, zählen jedoch nicht als Machtpunkte auf der Hauskarte. Wenn ein Charakter aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, werden seine Machtmarker zurück in den Vorrat gelegt und sind verloren.



Mehrspieler-Titel

Im Folgenden werden Terminologie und Symbolik sowie Einschränkungen und Vorteile der sechs Mehrspieler-Titel erklärt.

Unterstützung

Wenn ein Titel einen anderen unterstützt, kann der Inhaber dieses Titels denjenigen, den er unterstützt, nicht herausfordern. Wenn der unterstützte Spieler von einem anderen Spieler angegriffen wird und keine Verteidiger deklariert, kann der ihn unterstützende Spieler beliebig viele eigene auswählbare Charaktere zu Verteidigern in dieser Herausforderung deklarieren. Er zählt je nach Ausgang der Herausforderung als Gewinner oder Verlierer, der ursprünglich herausgeforderte Spieler erleidet jedoch den Schaden, wenn der Angreifer siegt. Verfügt ein angreifender Charakter über die Eigenschaft Heimlich, muss dafür ein Charakter des ursprünglich herausgeforderten Spielers als Ziel gewählt werden.

Beispiel: *Chris (mit dem Titel Meister der Münze) unterstützt Isa (mit dem Titel Meister der Gesetze). Das heißt, dass Chris Isa nicht herausfordern darf. Wenn Isa herausgefordert wird, aber nicht verteidigen will oder kann, hat Chris die Möglichkeit an ihrer statt Charaktere zu Verteidigern zu deklarieren.*

Jörg fordert Isa zu einem Militärschlag heraus und wendet auf ihren einzig möglichen Verteidiger Heimlich an. Isa deklariert also keine Verteidiger. Da Chris als Meister der Münze Isa, den Meister der Gesetze, unterstützt, kann er nun seine eigenen Charaktere zu Verteidigern deklarieren. Da er nicht möchte, dass Jörg einen Bonus-Machtpunkt erhält, ergreift Chris die Gelegenheit und deklariert einen seiner Charaktere zum Verteidiger.

Wenn Chris die Herausforderung gewinnt, zählt er für sämtliche Reaktionen, passive Effekte und Eigenschaften wie z.B. Ruhmreich als Gewinner bzw. als Verlierer, wenn er die Herausforderung verliert. Wenn Chris als Verteidiger verliert, muss dennoch Isa für die Ansprüche von Jörg aufkommen.

Welcher Titel welchen anderen unterstützt, ist im Folgenden aufgeführt:

Meister der Gesetze unterstützt Hand des Königs.

Hand des Königs unterstützt Meister der Gerichte.

Meister der Gerichte unterstützt Meister der Münze.

Meister der Münze unterstützt Meister der Gesetze.

Auf dem Spielbrett steht ein Titel immer links von dem, den er unterstützt. Außerdem zeigt ein geschwungener Pfeil von jedem Titel auf den, welchen er unterstützt.

Konkurrenz

Wenn ein Titel mit einem anderen konkurriert, erhält der Inhaber dieses Titels einen Bonus, wenn er den Konkurrenten in einer Herausforderung besiegt. Wenn der Inhaber des Titels eine Herausforderung gegen seinen Konkurrenten gewinnt, darf er zusätzlich zu allen anderen Siegesansprüchen 1 Machtpunkt für sein Haus beanspruchen. Jeder Spieler kann maximal 1 Machtpunkt pro Runde auf diese Art und Weise beanspruchen.

Beispiel: Auf der Karte Meister der Gerichte steht „Konkurriert mit dem Meister der Gesetze und dem Kron-Regenten.“ Jörg wählt diesen Titel und gewinnt eine Herausforderung gegen Chris, den Meister der Gesetze. Daraufhin kann er 1 Machtpunkt für sein Haus beanspruchen. Wenn Jörg in dieser Runde eine weitere Herausforderung gegen Chris oder gegen Isa, den Kron-Regenten, gewinnt, darf er keine weiteren Machtpunkte aufgrund seines Titels beanspruchen.

Welcher Titel mit welchem konkurriert, ist im Folgenden aufgeführt:

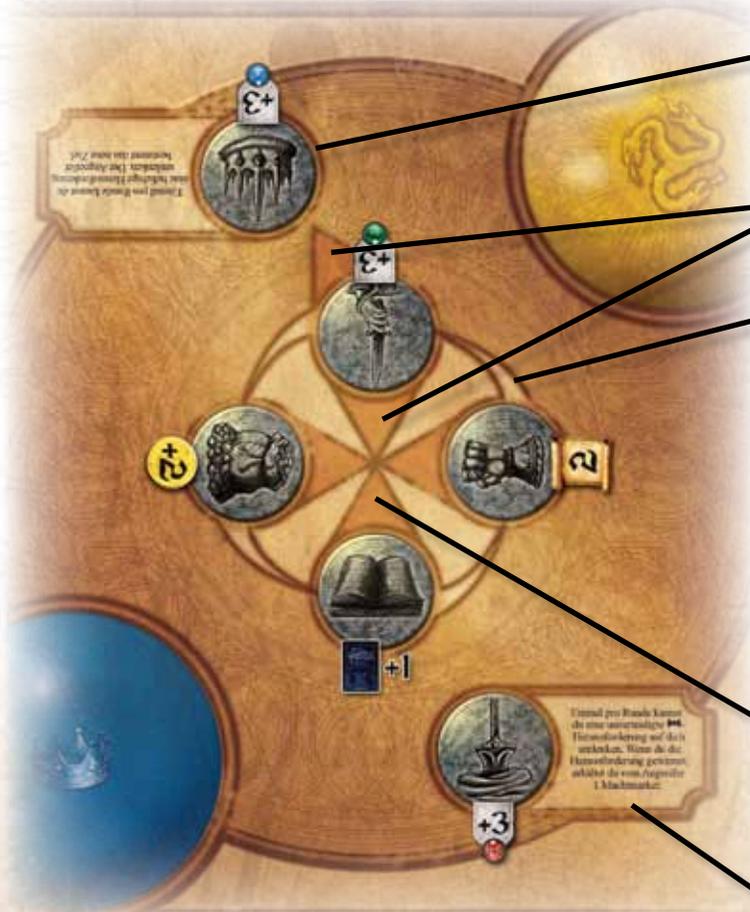
Hand des Königs konkurriert mit Meister der Münze.

Meister der Münze konkurriert mit Hand des Königs.

Meister der Gesetze konkurriert mit Meister der Gerichte.

*Meister der Gerichte konkurriert mit Meister der Gesetze **und** Kron-Regent.*

Auf dem Spielbrett steht ein Titel immer gegenüber von dem, mit dem er konkurriert. Außerdem zeigt ein brauner Pfeil von jedem Titel auf den, mit welchem er konkurriert.



Der Kron-Regent unterstützt niemanden und konkurriert mit niemandem.

Der Meister der Gerichte konkurriert mit dem Meister der Gesetze und mit dem Kron-Regenten.

Ein geschwungener Pfeil zeigt zu dem Titel, den er unterstützt.

Ein brauner Pfeil zeigt zu dem Titel, mit dem er konkurriert.

Der Lord Commander der Königsgarde unterstützt niemanden und konkurriert mit niemandem.

Fähigkeiten der Titel

Der Kron-Regent

Wer diesen Titel wählt, kann in jeder -Herausforderung, an der er mit mindestens 1 Charakter teilnimmt, 3 Punkte auf seine Gesamtstärke addieren.

Außerdem verleiht dieser Titel die Sonderfähigkeit, eine Herausforderung pro Runde umzulenken. Nachdem ein Spieler eine Herausforderung angesagt hat und Ziel und Angreifer deklariert hat, kann der Inhaber dieses Titels den Angreifer dazu zwingen, einen anderen Spieler zum Ziel seiner Herausforderung zu machen. Der Angreifer muss einen Spieler wählen, den er regelgerecht herausfordern darf. Ist das nicht möglich, greift er sein ursprüngliches Ziel an. Man kann sich niemals selbst angreifen.



Lord Commander der Königsgarde

Wer diesen Titel wählt, kann in jeder -Herausforderung, an der er mit mindestens 1 Charakter teilnimmt, 3 Punkte auf seine Gesamtstärke addieren.

Außerdem kann der Inhaber dieses Titels einmal pro Runde eine unverteidigte -Herausforderung auf sich selbst umlenken. Wenn ein Gegner eine -Herausforderung gegen einen anderen Gegner ansagt und dieser keine Verteidiger deklariert, kann der Lord Commander der Königsgarde sich selbst zum Ziel der Herausforderung machen. Der Angreifer kann seine Herausforderung nicht zurückziehen und alle Charaktere, die er zu Angreifen deklariert hat, greifen nun den Lord Commander der Königsgarde an. Wenn der Lord Commander gewinnt, kann er 1 Machtpunkt vom Haus des Angreifers auf sein eigenes Haus legen. Verliert er hingegen, trägt er die vollen Konsequenzen und erleidet den Schaden der Herausforderung. Falls der Lord Commander der Königsgarde aus irgendeinem Grund gemäß der Regeln als Ziel nicht in Frage kommt, darf er diese Fähigkeit nicht einsetzen.



Die Hand des Königs

Wer diesen Titel wählt, darf ihn einmal pro Runde verwenden, um 2 Einfluss zu generieren.



Meister der Gerüchte

Wer diesen Titel wählt, kann in jeder -Herausforderung, an der er mit mindestens 1 Charakter teilnimmt, 3 Punkte auf seine Gesamtstärke addieren.



Meister der Gesetze

Wer diesen Titel wählt, erhält eine zusätzliche Karte in der Nachzieh-Phase. Dies zählt nicht zum Nachziehmaximum des Spielers hinzu.



Meister der Münze

Wer diesen Titel wählt, darf sein Einkommen in der Aufmarsch-Phase um 2 erhöhen.



Sonstige Regeln

Einzigartige Karten

Manche Karten haben neben ihrem Namen ein Bannersymbol (☛). Diese Karten gelten als einzigartig. Jeder Spieler darf dieselbe einzigartige Karte nicht mehr als einmal im Spiel haben. Ein Spieler kann also keine einzigartige Karte ins Spiel oder unter seine Kontrolle bringen, die er bereits besitzt oder kontrolliert (mit Ausnahme der Duplikate, siehe unten).

Außerdem kann ein Spieler eine einzigartige Karte nicht ins Spiel oder unter seine Kontrolle bringen, wenn eine gleichnamige Karte in seinem Totenstapel liegt oder ein Gegner im Laufe der aktuellen Partie die Kontrolle über eine gleichnamige Karte dieses Spielers übernommen hat.

Duplikate

Wenn ein Spieler eine einzigartige Karte auf der Hand hat, die bereits unter seiner Kontrolle und in seinem Besitz ist (d.h. eine weitere Karte mit demselben Namen), kann er in der Aufmarsch-Phase das Duplikat an die bereits ausgespielte Karte kostenlos anlegen. Dazu wird das Duplikat einfach unter die bereits ausgespielte Karte gelegt. (Eine Karte, die man ausgespielt hat, kontrolliert man, solange kein Gegner mittels eines Effekts die Kontrolle über diese Karte übernommen hat. Man besitzt alle Karten, die man zum Spiel mitgebracht hat.)

Wenn eine einzigartige Karte stirbt, abgelegt wird oder auf die Hand bzw. in den Nachziehstapel zurückgeht, kann man als **Reaktion** (siehe unten) ein

angelegtes Duplikat ablegen, um die Karte vor dem Tod, dem Ablegen oder der Rückkehr auf die Hand bzw. in den Nachziehstapel zu retten.

Ausgespielte Duplikate zählen nicht als Zusätze. Obwohl sie an Charaktere angelegt sind, werden sie von Effekten, die sich auf Zusätze beziehen, nicht betroffen.

Duplikate haben keinerlei Text, Namen oder Eigenschaften. Sie können nur an einzigartige Karten angelegt werden, die man selbst kontrolliert und besitzt. Eine Karte, die so an eine Version ihrer selbst angelegt ist, gilt ausschließlich als Duplikat, und als nichts anderes. Duplikate selbst gelten nicht als einzigartig. An eine einzelne Karte können auch mehrere Duplikate angelegt werden.

Verschiedene Versionen eines Charakters

Verschiedene Versionen von einzigartigen Karten (d.h. Karten, die gleich heißen, aber andere Fähigkeiten haben) zählen als dieselbe einzigartige Karte (d.h. nur eine davon kann zur selben Zeit im Spiel sein). Wenn man mit verschiedenen Versionen derselben Karte spielt und eine davon als Duplikat an die andere anlegt, gilt stets das Textfeld der ersten (obersten) Karte. Man kann eine Karte nicht durch ihr Duplikat ersetzen.

Karten für mehrere Häuser

Einige Karten weisen statt einem zwei (oder mehr) Häuserwappen auf. Diese Karten sind mehreren Häusern zugeordnet. Karten für mehrere Häuser gelten in jeglicher Hinsicht als allen aufgeführten Häusern angehörig.



Eigenschaften

Auf einigen Karten stehen bestimmte Eigenschaften in einer Extrazeile über dem Textfeld. Im Folgenden werden diese Eigenschaften genauer erklärt.

Aufbau

Karten mit der Eigenschaft „Aufbau“ können in Schritt 5 des Spielaufbaus ausgespielt werden.

Heimlich

Bevor in einer Herausforderung Verteidiger deklariert werden, kann der Angreifer für jeden teilnehmenden Charakter mit der Eigenschaft „Heimlich“ einen Charakter des Verteidigers (ohne „Heimlich“) bestimmen, der in dieser Herausforderung nicht verteidigen darf.

Immunität

Einige Karten verfügen über Immunitäten, wie z.B. „Immun gegen die Fähigkeiten gegnerischer Charaktere“ oder „Immun gegen ausgelöste Effekte“. Karten mit Immunitäten ignorieren die Effekte der Kartentypen, gegen die sie immun sind. Außerdem kann eine Karte nicht als Ziel eines Effekts gewählt werden, gegen den sie immun ist.

Keine Zusätze

An eine Karte mit der Eigenschaft „Keine Zusätze“ können keinerlei Zusätze angelegt werden. Anm.: An einzigartige Karten mit der Eigenschaft „Keine Zusätze“ können dennoch Duplikate angelegt werden, da diese nicht als Zusätze zählen.



Limitiert

Jeder Spieler darf pro Runde maximal 1 Karte (beliebigen Typs) mit der Eigenschaft „Limitiert“ ausspielen.

Hinweis: Einige Karten verfügen über eine „**Einmalige Reaktion**“. Dies ist etwas anderes als die Eigenschaft „Limitiert“. Wie auch auf den jeweiligen Karten vermerkt, kann jeder Spieler pro Runde maximal 1 „**Einmalige Reaktion**“ einsetzen.

Ruhmreich

Wenn ein Spieler eine Herausforderung gewinnt (egal ob als Angreifer oder als Verteidiger), beansprucht jeder teilnehmende Charakter dieses Spielers mit der Eigenschaft „Ruhmreich“ nach Auswertung der Herausforderung 1 Machtpunkt für sich.

Todgeweiht

Karten mit der Eigenschaft „Todgeweiht“ wandern immer auf den Totenstapel, wenn sie normalerweise aus dem Spiel auf den Ablagestapel wandern würden.

Ereigniskarten mit der Eigenschaft „Todgeweiht“ gehen nur dann auf den Totenstapel, wenn sie erfolgreich abgehandelt wurden. Wenn ein Ereignis mit der Eigenschaft „Todgeweiht“ abgewendet wird, wandert die Karte stattdessen auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Tödlich

Wenn bei einer Herausforderung der Angreifer mehr teilnehmende Charaktere mit der Eigenschaft „Tödlich“ als der Verteidiger kontrolliert, muss der Verteidiger nach Auswertung der Herausforderung einen beliebigen Charakter, der an der Herausforderung teilgenommen hat, töten.

Hauspezifische Eigenschaften

Berüchtigt (Haus Lannister)

Immer wenn ein Spieler Machtpunkte für sein Haus beansprucht oder Machtpunkte auf seine Hauskarte legt, kann er sie stattdessen auf eine beliebige Karte mit der Eigenschaft „Berüchtigt“ legen. Macht, die auf einer Karte mit der Eigenschaft „Berüchtigt“ liegt, zählt zum Erreichen der Siegbedingung hinzu, ganz gleich um welchen Kartentyp es sich handelt.

Einschüchternd (Haus Greyjoy)

Wenn ein Charakter mit der Eigenschaft „Einschüchternd“ angreift, werden alle Charaktere mit niedrigeren Stärkewerten bei der Auswertung der Herausforderung behandelt, als hätten sie eine Stärke von Null.

Hinterhältig (Haus Targaryen)

Eine Karte mit der Eigenschaft „Hinterhältig“ kann als **Jederzeit**-Aktion ins Spiel gebracht werden. Dafür müssen ihre aufgedruckten Goldkosten mit Einfluss bezahlt werden.

Rachsüchtig (Haus Martell)

Wenn ein Verteidiger eine Herausforderung verliert, darf er alle Karten mit der Eigenschaft „Rachsüchtig“, die er kontrolliert, wieder aufrichten.

Standhaft (Haus Stark)

Wenn ein Charakter mit der Eigenschaft „Standhaft“ stirbt oder abgelegt werden soll, kommt er stattdessen oben auf den Nachziehstapel seines Besitzers.

Wachsam (Haus Baratheon)

Wenn ein Angreifer eine Herausforderung gewinnt, darf er alle Karten mit der Eigenschaft „Wachsam“, die er kontrolliert, wieder aufrichten.

Eigenschaften und Regelmechanismen zukünftiger Erweiterungen

Handgemenge

Wenn ein Charakter mit der Eigenschaft „Handgemenge“ an einer Herausforderung teilnimmt, erhält dieser + 1 Stärke für jeden teilnehmenden Charakter, der von einem Gegner kontrolliert wird.

Schatten (Neue Regel)

Die wichtigsten Schatten-Regeln werden hier aufgeführt. Ausführliche Regeln zum Schatten-Mechanismus liegen zukünftigen Erweiterungen bei und werden im Internet unter www.hds-fantasy.de zu finden sein.

Schatten-Karten können Charaktere, Orte, Zusätze oder Ereignisse sein. Man erkennt Schatten-Karten an zwei Merkmalen. Zum einen haben Schatten-Karten das Schatten-Siegel , zum anderen ist den Goldkosten einer Schatten-Karte der Buchstabe „s“ vorangestellt.

Der aktive Spieler kann Schatten-Karten in der Aufmarsch-Phase „in die Schatten“ spielen. Dazu legt er die Schatten-Karte mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch. Schatten-Karten sollten in einem von den anderen Karten des Spielers getrennten Bereich liegen. Eine Karte in die Schatten zu spielen kostet genau 2 Gold.

Karten im Schatten bleiben verdeckt liegen, bis der kontrollierende Spieler sich entscheidet, sie „aus dem Schatten“ zu bringen. Jeder Spieler hat am Anfang jeder Phase die Gelegenheit, genau 1 Schatten-Karte „aus dem Schatten“ zu bringen. Dazu muss er die restlichen Goldkosten der Karte (die Zahl neben dem s links oben auf der Karte) bezahlen. Wenn eine Karte aus dem Schatten kommt, ist sie regulär im Spiel und wird behandelt wie eine normale Karte ihres Typs.

Die Regeln für einzigartige Karten gelten für einzigartige Schatten-Karten analog.

Zweikampf

Wenn eine Charakter mit der Eigenschaft „Zweikampf“ alleine angreift, kann der angegriffene Spieler ebenfalls nur 1 Karte als Verteidiger deklarieren.

Expertenregeln

Im Spielverlauf werden gelegentlich Situationen eintreten, die einer genaueren Erklärung bedürfen. Im Folgenden finden sich Antworten auf viele Fragen, die in komplexeren Spielsituationen aufkommen.

Karten ausspielen

Charaktere, Orte und Zusätze können nur in der Aufmarsch-Phase ausgespielt werden und erst, nachdem ihre aufgedruckten Goldkosten bezahlt wurden.

Ereigniskarten und Kartenfähigkeiten können zu dem auf der jeweiligen Karte angegebenen Zeitpunkt ausgespielt bzw. eingesetzt werden. Wenn ein Kartentext das Stichwort „Jederzeit“ enthält, kann diese Fähigkeit in einer beliebigen Phase eingesetzt werden.

„Im Spiel“

Alle Karten außer folgenden befinden sich „im Spiel“: a) sämtliche Strategiekarten, b) alle Karten im Nachziehstapel, c) alle Karten im Ablage- und Totenstapel, d) Agenda (sofern vorhanden), e) Karten, die „aus dem Spiel entfernt“ wurden und f) alle Handkarten.

Karten aus dem Spiel entfernen

Es gibt Spieleffekte, die Karten aus dem Spiel entfernen. Diese Karten werden von der Spielfläche genommen und haben keinen Einfluss mehr auf die aktuelle Partie.



Das Nachziehmaximum

Spieler können durch Karteneffekte nicht mehr als 3 zusätzliche Karten pro Runde ziehen. Das bedeutet, dass jeder Spieler regulär 2 Karten während der Nachzieh-Phase zieht, und bis zu 3 weitere Karten pro Runde ziehen kann. Hinweis: Diese Einschränkung betrifft nur Effekte, in denen das Wort „ziehen“ vorkommt.

Militärschlag mit mehreren Codesopfern

Wenn der Verteidiger einen Militärschlag verliert und der Angreifer einen Schadenswert von 2 oder mehr hat, muss der Verteidiger die entsprechende Anzahl an Charakteren gleichzeitig töten. Er kann also nicht einen Charakter töten, ihn durch einen anderen Spieleffekt retten und ihn dann noch einmal töten.

Aktionen und passive Fähigkeiten

Eine Aktion besteht entweder aus dem Ausspielen einer Karte (z.B. wenn der aktive Spieler in der Aufmarsch-Phase eine Karte ausspielt, indem er den nötigen Goldbetrag bezahlt) oder dem Einsatz einer Fähigkeit, die auf einer bereits ausgespielten Karte aufgeführt ist (Reaktionen sind keine Aktionen).

Nachdem eine Aktion angekündigt wurde, werden sofort all ihre Effekte abgehandelt. Erst danach können weitere Aktionen ausgeführt werden. Hinweis: Aktionen können auch dann ausgeführt werden, wenn ein gegnerischer Spieler an der Reihe ist. Lediglich der auf der jeweiligen Karte genannte Zeitpunkt muss eingehalten werden.

Der Startspieler darf in jeder Phase als Erster Aktionen durchführen (einzige Ausnahme: Charaktere, Zusätze und Orte darf auch er nur dann ausspielen, wenn er in der Aufmarsch-Phase an der Reihe ist). Danach darf im Uhrzeigersinn ein Spieler nach dem anderen jeweils eine Aktion durchführen. Eine weitere Aktion darf man erst dann durchführen, wenn alle Gegner zuvor die Gelegenheit hatten, ihrerseits Aktionen durchzuführen.

Passive Fähigkeiten sind Spieleffekte, die automatisch in Kraft treten, ohne dass ein Spieler etwas dazu tun muss. Während einige passive Fähigkeiten zu einem bestimmten Zeitpunkt relevant werden, haben andere einen dauerhaften Effekt (siehe unten). Aktionen und passive Fähigkeiten sind nicht zu verwechseln. Der Einsatz einer pas-

siven Fähigkeit zählt nicht als Aktion des Spielers und wird stets vor den Spieleraktionen abgehandelt (wenn mehrere passive Fähigkeiten gleichzeitig in Kraft treten, entscheidet der Startspieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.)

Reaktionen

Einige Karten geben keine Phase an, in der sie verwendet werden können, sondern sind stattdessen mit dem Stichwort „**Reaktion**“ markiert. In den jeweiligen Kartentexten wird genau erklärt, wann bzw. unter welchen Umständen sie zum Einsatz kommen. Reaktionen werden immer vor der nächsten Aktion abgehandelt.

Wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, hat der Spieler zu seiner Linken als Erster die Chance, mit einer Reaktion darauf zu antworten, danach alle weiteren Spieler im Uhrzeigersinn.

Retten- oder Aufheben-Reaktionen

Normalerweise wird eine Spieleraktion, sei es das Ausspielen einer Karte oder der Einsatz einer Kartenfähigkeit, vollständig abgehandelt, bevor eine weitere Aktion durchgeführt werden kann. Die einzige Ausnahme hierzu bilden Reaktionen, welche die Stichworte „aufheben“ oder „retten“ enthalten.

Aufheben-Reaktionen unterbrechen eine Aktion und verhindern deren Effekt. Mögliche Kosten der abgewendeten Aktion müssen dennoch bezahlt werden.

Beispiel: *Chris beugt 3 Einfluss, um die Ereigniskarte „Lords der Narrow Sea“ auszuspielen, doch Isa antwortet darauf mit der Karte „Seekrank“ (aus der Greyjoy Erweiterung „Könige der See“), einer Ereigniskarte, welche die Effekte von „Lords der Narrow Sea“ aufhebt. „Lords der Narrow Sea“ hat also keinerlei Auswirkungen, aber das Ereignis bleibt ausgespielt und Chris 3 Einfluss bleiben gebeugt.*

Retten-Reaktionen kommen zum Einsatz, wenn ein Charakter sterben oder auf den Ablagestapel gehen soll. Auch hier müssen eventuell anfallende Kosten für das Töten oder Ablegen trotzdem bezahlt werden.

Dauerhafte Effekte

Die meisten Effekte wirken nur einmal kurz (nachdem sie ausgelöst wurden), andere halten jedoch auch länger an oder sind sogar permanent. Effekte, deren Wirkung über die Dauer einer Aktion hinausgehen, heißen dauerhafte Effekte.

Eine Karte kann zur selben Zeit von mehreren dauerhaften Effekten betroffen sein. Die Reihenfolge ist dabei irrelevant, da die Summe aller dauerhaften Effekte auf den Charakter einwirkt.

Beispiel: *Auf Tyrion Lannister wirken zur selben Zeit „Teuflische Pläne“ (was ihm +2 Stärke gibt) und „Vergifteter Wein“ (was ihm -2 Stärke gibt). Die Summe der Modifikatoren auf Tyrion Lannister ist 0 (2-2=0). Er bleibt also bei seiner Basisstärke von 3.*

Wenn die Stärke eines Charakters durch die Summe aller Effekte jemals unter 0 fällt, wird auf 0 aufgerundet. Kommt dann ein neuer Effekt hinzu, wird die Summe aller Effekte neu berechnet, bevor sie mit der Basisstärke verrechnet wird.

Zum Nachlesen

Timing-Regeln für Fortgeschrittene, Flow-Charts, häufig gestellte Fragen, Anmerkungen zu bestimmten Karten, Regelklarstellungen und Errata finden sich auf unseren Webseiten:

www.AGameofThrones.com und
www.hds-fantasy.de



Turnierspiel und Deckzusammenstellung

Game of Thrones – Der Eiserne Thron macht noch mehr Spaß, wenn man sich ein individuelles Deck zusammenstellt und mit diesem gegen andere im Turnier antritt. Damit ein Deck zu einem offiziellen Turnier zugelassen wird, muss es bestimmte Kriterien erfüllen. Die folgenden Regeln gelten für das Standard-Turnierspiel und sorgen für ein optimales Spielerlebnis. Im engeren Kreis kann man das Spiel natürlich auch mit anders zusammengestellten Decks spielen, solange sich alle Spieler auf dieselben Richtlinien einigen.

- Der Strategiestapel muss aus genau sieben unterschiedlichen Karten bestehen. Duplikate sind nicht zulässig.
- Der Nachziehstapel muss aus mindestens 60 Karten bestehen. Jede Karte darf höchstens 3 Mal vorhanden sein. Dabei gilt der Titel der Karte.
- Strategiestapel und Nachziehstapel dürfen eine Karte mit dem Zusatz „Nur Haus X“ nur dann beinhalten, wenn Haus X auch gespielt wird (d.h. wenn der Name oben auf der verwendeten Hauskarte steht).



Regelvarianten

Drei-Spieler-Variante

Wenn man mit drei Spielern spielt, werden die Mehrspieler-Titelkarten am Ende der Runde nur dann zurück auf den Stapel der auswählbaren Titel gelegt, wenn dieser leer ist. In der ersten Spielrunde sucht also jeder Spieler aus sechs verfügbaren Titeln einen aus. Drei Titel bleiben demnach zurück. Am Ende der Runde werden die ausgewählten Titel zunächst beiseitegelegt. In der zweiten Spielrunde stehen den Spielern also nur die drei Titel, die in der ersten Runde nicht gewählt wurden, zur Verfügung. Der Titel, den sie nun wählen, ersetzt den Titel, den sie in der ersten Spielrunde gewählt haben. Am Ende der zweiten Spielrunde werden alle sechs Titel wieder auf einen Stapel gelegt und stehen somit für die dritte Spielrunde wieder zur Auswahl.

Zwei-Spieler-Variante

Mit zwei Spielern verwendet man grundsätzlich dieselben Regeln wie mit vier Spielern, allerdings werden die Titel weggelassen. Beim Spiel gegen nur einen Gegner wird Schritt 2 der Strategiephase (Titel wählen) einfach übersprungen. Nach dem Aufdecken beider Strategiekarten geht man direkt zum Nachziehen über.

Variante „Zwei gegen Zwei“

Bei der Variante „Zwei gegen Zwei“ spielen zwei Teams aus jeweils zwei Spielern gegeneinander, wobei sich die Teamkollegen schräg gegenüber sitzen. Das Team, das zuerst gemeinsam (in beliebiger Kombination) 30 Machtpunkte ansammelt, gewinnt das Spiel. Mit anderen Worten, wenn ein Spieler 28 Machtpunkte angesammelt hat und sein Teamkollege 2 Machtpunkte, gewinnt dieses Team.

Was Karteneffekte anbelangt, zählen Teamkollegen nicht als Gegner. Eine Karte, die sich auf „dich“ bezieht, betrifft nur den Spieler selbst. Karten, die sich auf „einen Gegner“ oder „alle Gegner“ beziehen, betreffen nur das gegnerische Team. Karten, die sich auf „alle Spieler“ beziehen, betreffen den Spieler selbst, seinen Teamkollegen und seine beiden Gegner.

Ein Spieler darf auf keinen Fall seinen Teamkollegen herausfordern.

Im Spiel „Zwei gegen Zwei“ kommen die Mehrspieler-Titel nicht zum Einsatz.

Variante „Littlefinger“

Bei der Variante „Littlefinger“ können die Spieler ihr Gold einsetzen, um die Aktionen anderer Spieler zu beeinflussen (böse Zungen reden von „Bestechung“). In dieser Variante kann Gold nämlich jederzeit (außer in der Aufmarsch-Phase, damit die Spieler ihr Gold nicht horten können) für beliebige Gegenleistungen zwischen den Spielern gehandelt werden.

Der einzige Haken daran ist, dass das Gold im Voraus bezahlt werden muss. Der Empfänger ist also nicht dazu verpflichtet, sich an die Abmachungen zu halten. Die Spieler können jederzeit miteinander verhandeln. Dies sollte jedoch nicht dazu missbraucht werden, das Spiel zu verlangsamen oder gar einzelne Spieler zu ärgern.

Man sollte stets bedenken, dass es sich hier um das Spiel der Throne handelt. Mitspieler müssen sich also nicht an ihr Wort halten (und werden das auch nicht immer), nachdem das Gold den Besitzer gewechselt hat. Vorsicht ist also geboten!

Verhandlungen sind ein mächtiges Werkzeug, solange man bedenkt, dass jede Abmachung, an die man sich hält (oder auch nicht) Konsequenzen hat. Wenn man ständig mit einem anderen Spieler konspiriert und sich gegenseitig Gold zuschiebt, könnte es passieren, dass sich der Rest der Spielrunde gegen einen verschwört.

Mehrspieler-Titel werden bei der Variante „Littlefinger“ regulär verwendet.



Credits

Leitender Spieldesigner: Nate French

Spieldesigner der ersten Ausgabe: Eric M. Lang und Christian T. Petersen

Redaktion: Michael Hurley

Grafikdesign: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Coverillustration: Tomasz Jedruszek

Line Coordinator: Morgan C. Stana

Produktionsmanager: Gabriel Laulunen

Herausgeber: Christian T. Petersen

Besonderen Dank:

An George R.R. Martin. Wie immer sind Sie unsere Inspiration. An Rob Curtis, Jason Grall, Joe Becker und Geoff Daniel für ihre unermüdliche Jagd nach atmosphärischen Textstellen. An unsere tapferen Testspieler: Mit jedem Jahr wächst eure Zahl und ihr arbeitet bei jeder Erweiterung härter. Danke, danke, danke.

Credits Deutsche Ausgabe

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Redaktion: Heiko Eller, Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Korrekturen und inhaltliche Verbesserungen:

Wolfgang Penetsdorfer, Tobias Ewald, Gerhard Lanzinger, Fabian Negt, Helmut Hohberger, Stefanie Homfeldt, Benjamin Jakob und Frank Gerken

Grafische Gestaltung: Heiko Eller

Layout: Heiko Eller und Julia Schmitt

WARHAMMER INVASION DAS KARTENSPIEL

DIE INVASION HAT BEGONNEN...

In der Alten Welt sind noch viele alte Rechnungen zu begleichen und ein grausamer Krieg scheint unvermeidbar. Zwei Spieler treten hier gegeneinander an, um entweder die unverwüstlichen Zwerge, das scharfsinnige Menschenreich, die grausamen Orks oder die verderbten Kräfte des Chaos zum Sieg zu führen. Oder bahnt sich gar ein epischer Kampf verbündeter Mächte an, in dem sich Ordnung und Chaos gegenüber stehen?

WWW.HDS-FANTASY.DE



Heidelberger
Spieleverlag



GREIFE EIN IN DEN KAMPF UM DEN EISERNEN THRON



Heidelberger
Spieleverlag



WWW.HDS-FANTASY.DE

GEORGE R. R. MARTIN'S

DER EISERNE THRON

DAS BRETTSPIEL
ZWEITE EDITION

Basierend auf dem Bestseller *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin führt das Brettspiel *Der Eisenerne Thron* 3-6 Spieler in den alles entscheidenden Konflikt um die Macht in Westeros. Diese überarbeitete Neuauflage beinhaltet einige Verbesserungen zur ersten Edition, wie z.B. Spielerschirme und die unberechenbaren Schlachtenglück-Karten, genau wie auch die besten Elemente aus den Erweiterungen der alten Ausgabe. Brillantes neues Artwork und überarbeitete Regeln komplettieren das überarbeitete Spiel. Noch nie war die Zeit, den Eisernen Thron zu besteigen, so reif wie jetzt!

