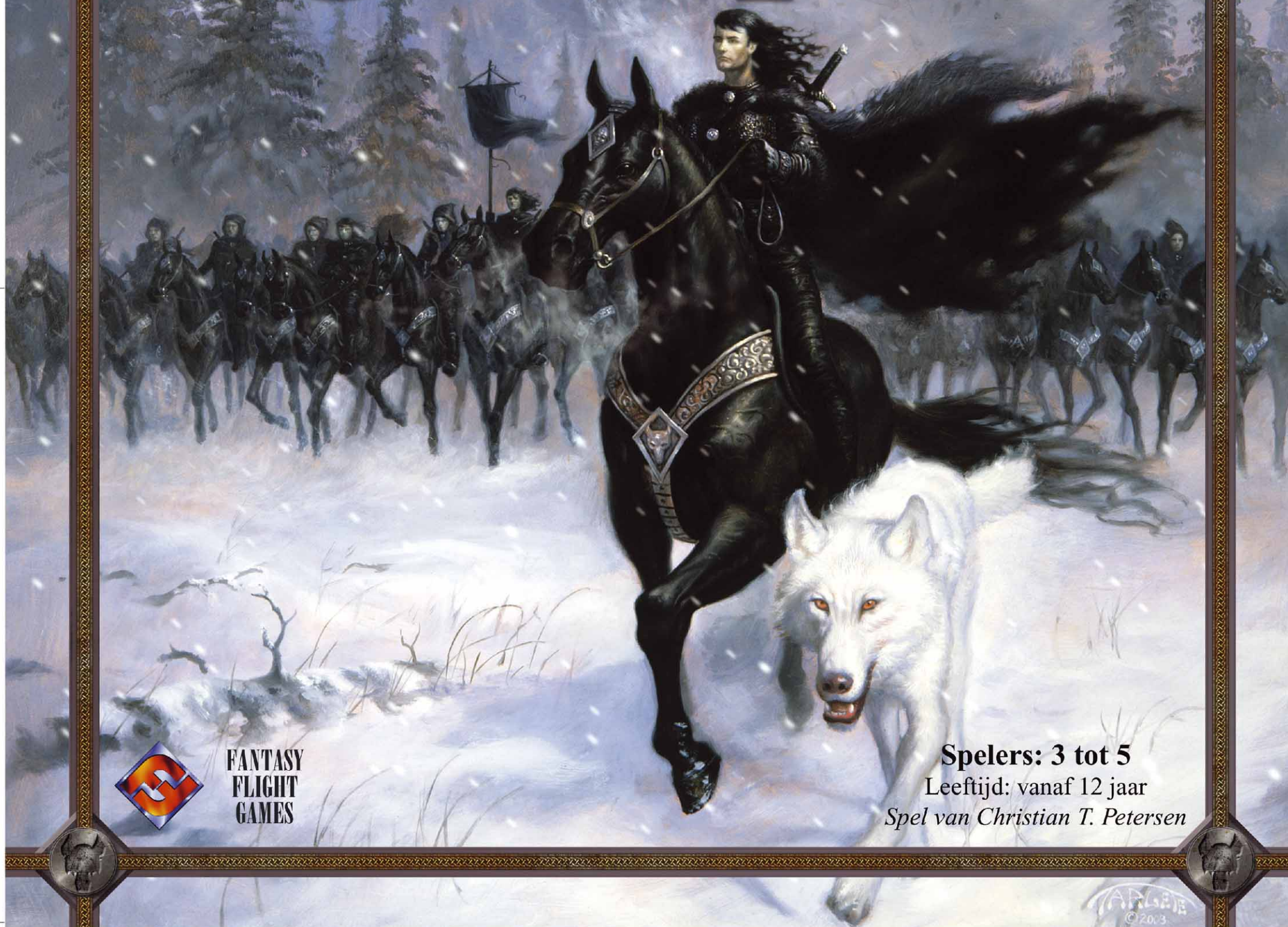


HET BORDSPEL
van George R. R. Martins

HET SPEL DER TRONEN



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Spelers: 3 tot 5
Leeftijd: vanaf 12 jaar
Spel van Christian T. Petersen

© 2013

Het Spel der Tronen

Het bordspel

Een spel voor 3-5 spelers ontworpen door Christian T. Petersen, gebaseerd op de boekenserie Een lied van ijs en vuur van George R.R. Martin. Speelduur 2-4 uur.

Welkom in Westeros

Koning Robert Baratheon is dood en de koninkrijken van Westeros bereiden zich voor op de komende oorlog. Cersei Lannister, dochter uit het huis Lannister en Roberts koningin, eist de troon op voor haar jonge zoon Joffrey. Stannis Baratheon, die weet dat Robert niet de echte vader van Joffrey is, staat in zijn recht wanneer hij de troon voor zichzelf opeist. Op de IJzeilanden staat het huis Grauwvreugd gereed om zijn tweede opstand te beginnen, deze keer met een meer ambitieus doel.

In het noorden verzamelt het huis Stark zijn kracht om te verdedigen wat goed is en in het zuiden koestert het rijke huis Tyrel nog steeds zijn oude ambitie om op de ijzeren troon te zitten. Terwijl de legers zich verzamelen en de raven boodschappen heen en weer vliegen lijkt een strijd der koningen onvermijdelijk.

Inleiding

Gefeliciteerd met de aanschaf van het bordspel HET SPEL DER TRONEN. Je staat op het punt om jezelf onder te dompelen in George R.R. Martins opwindende wereld waarin koningen, koninginnen, ridders, jonkvrouwen, zwaarden en harnassen een rol spelen. Een heldhaftig verhaal in een hardvochtig land met een grimmige geschiedenis.

Als speler in het bordspel HET SPEL DER TRONEN sta je aan het hoofd van een van de grote adellijke huizen; Lannister, Stark, Baratheon, Tyrel of Grauwvreugd. Door middel van planning, diplomatie, brute kracht, het slim uitspelen van je kaarten en indien nodig bedrog en verraad probeer je de controle te krijgen over de meeste burchten en steden om uiteindelijk de ijzeren troon voor jezelf en je huis op te eisen.

Doel van het spel

Het bordspel HET SPEL DER TRONEN wordt gespeeld in 10 rondes. De speler die aan het eind van de 10e ronde de meeste steden en burchten in zijn bezit heeft, wint het spel.

Aantal spelers

Het bordspel HET SPEL DER TRONEN is ontworpen voor 5 spelers. Het spel kan echter ook goed gespeeld worden met 3 of 4 spelers. De afwijkende regels die gelden voor 3 en 4 spelers staan vermeld aan het einde van dit spelregelboek.

Spelmateriaal

75 kartonnen bevelenfiches (15 per huis)
100 kartonnen macht-fiches (20 per huis)
15 kartonnen invloedfiches (3 per huis)
5 kartonnen bevoorradingfiches (1 per huis)
35 huiskaarten (7 per huis)
5 startkaarten (1 per huis)
30 Westeroskaarten
50 houten eenheden krijgsvolk
20 houten eenheden ruitery
30 houten eenheden vloten
1 wildling fiche
1 Koningslanding fiche
1 Adelaarsnest fiche
1 Zonnespeer fiche
1 kartonnen zwaard van Valyrisch staal
1 kartonnen postraaf
1 kartonnen ijzeren troon
1 spelbord
1 spelrondefiche
1 spelregelboekje

Als je dit spel voor de eerste keer speelt, haal dan de kartonnen fiches voorzichtig uit hun stansramen om te voorkomen dat ze beschadigen.

De bevelenfiches

Elk huis krijgt 15 ronde bevelenfiches, 3 van elk soort (mars, ondersteuning, overval, consolideer macht en verdedig). Deze worden gebruikt gedurende de planningfase om (geheime) bevelen te geven aan je ruitery, krijgsvolk en vloten op het spelbord.



De macht-fiches

Deze schildvormige fiches vertegenwoordigen je politieke en economische invloed onder de burgers en lagere edelen van Westeros. Deze fiches worden gebruikt om te bieden op de verschillende posities in de invloedsgebieden, om de Nachtwacht te ondersteunen bij aanvallen van de wildlingen en om gebieden op het spelbord te beheersen.



Krijgsvolk, vloten en ruitery

Deze houten figuren vertegenwoordigen de militaire eenheden van je huis.



De huiskaarten

Elk huis krijgt zeven unieke huiskaarten die belangrijke personages uit Een lied van ijs en vuur vertegenwoordigen. Deze personages worden gebruikt als leiders in je gevechten tegen je rivalen.



De Westeroskaarten

Deze kaarten zijn onderverdeeld in 3 aparte groepen (I, II en III) en vertegenwoordigen bijzondere gebeurtenissen en taken die uitgevoerd dienen te worden tijdens de Westerosfase.



De startkaarten

Voordat het spel begint ontvangt elke speler een startkaart. Deze kaart beschrijft de beginopstelling voor de eenheden van dat huis op de landkaart, op de verschillende invloedsgebieden en op het bevoorradingsspoor. Deze kaart wordt alleen gebruikt voor het bepalen van de beginopstelling en heeft geen functie in het spel zelf.



De ijzeren troon, het zwaard van Valyrisch staal en de postraaf



Deze drie grote kartonnen voorwerpen worden gegeven aan de sterkste speler in elk van de drie invloedsgebieden (de ijzeren troon, de baandermannen en het hof van de koning). Deze voorwerpen geven hun eigenaars het recht op bijzondere acties in het spel.

Het spelbord

Het belangrijkste onderdeel van het bordspel HET SPEL DER TRONEN is het spelbord. Het bord is verdeeld in verschillende vlakken. Het grootste deel stelt Westeros zelf voor, verdeeld in een aantal land- en zeegebieden. De andere delen van het bord zijn: het wildling aanvalsspoor, de drie invloedsgebieden, het bevoorradingspoor en het spelrondespoor.

Beginopstelling

Deze instructies moeten gevolgd worden om het spel voor te bereiden:

- 1) Vouw het spelbord uit en leg het midden op tafel.
- 2) Leg de fiches van Koningslanding, Het Adelaarsnest en Zonnespeer op de gelijknamige gebieden op het bord. Deze fiches stellen de neutrale legers voor die aanwezig zijn in deze gebieden.
- 3) Leg het wildlingfiche op de "0" op het wildling aanvalsspoor in het noorden van Westeros.
- 4) Leg het spelrondefiche op "Ronde 1"
- 5) Leg alle machtfiches (van alle huizen) in een grote stapel naast het spelbord. Deze stapel beschikbare machtfiches heet de **machtsvoorraad**.
- 6) Elke speler trekt nu willekeurig een startkaart, om te bepalen met welk huis hij dit spel speelt.
- 7) Elke speler ontvangt nu de zeven huiskaarten die bij zijn huis horen.
- 8) De Westeroskaarten worden gescheiden in 3 stapels (elke aparte stapel is herkenbaar aan een Romeins cijfer I, II en III). Elk van deze drie stapels wordt geschud en gesloten naast het spelbord neergelegd.
- 9) De spelers zetten nu hun eenheden en fiches zoals beschreven op hun startkaart op het spelbord. Dit wordt gedaan in de volgende drie stappen:

a) Elke speler legt zijn achthoekige invloedfiches op zijn beginpositie in elk van de drie invloedsgebieden.

b) Elke speler ontvangt nu 5 machtfiches uit de machtsvoorraad. Let op, elke keer dat een speler een machtfiche uit de machtsvoorraad pakt moet hij een fiche nemen waarop een afbeelding van zijn eigen wapen staat (dus de Stark speler mag nooit een Lannister machtfiche bezitten). De machtfiches die een speler bezit worden de **beschikbare macht** genoemd. De beschikbare macht van een speler moet zichtbaar zijn voor alle andere spelers (behalve tijdens het bieden).

c) Elke speler plaatst zijn aanvangseenheden (krijgsvolk, ruitery en vloten) in de gebieden zoals die worden weergegeven op zijn startkaart.

De spelvoorbereidingen zijn nu compleet en het spel kan beginnen.



SPELVOORBEELD



Nadat een speler de Lannister startkaart heeft getrokken (deze speler heeft dus de controle over dat huis gedurende het spel), leest deze speler de instructies op deze kaart.

Hij volgt deze instructies op. Allereerst zet hij een eenheid krijgsvolk en een ruitery op Lannispoort, een enkele eenheid krijgsvolk op Steenstort en een vloot in de Gulden Ruis.

Hierna gaat de speler verder met het leggen van zijn drie achthoekige invloedfiches op positie 2 in het

ijzeren troon invloedsspoor, op positie 5 in het baandermannen invloedsspoor en op positie 1 van het hof van de koning invloedsspoor.

De Lannister speler neemt tevens de postraaf (omdat hij de meeste invloed heeft aan het hof van de koning).

Vervolgens legt hij de zeven Lannister huiskaarten, 5 machtfiches (die hij uit de machtsvoorraad neemt), de postraaf en zijn ongebruikte eenheden voor zich neer. De Lannister startkaart is nu verder niet meer nodig en kan worden teruggelegd in de doos.

De beurtvolgorde

Het bordspel HET SPEL DER TRONEN wordt gespeeld over 10 complete rondes. Elke ronde is onderverdeeld in een drietal fases die in de onderstaande volgorde worden gespeeld:

1) Westerosfase (deze fase wordt overgeslagen in de eerste spelronde)

2) De planningfase

3) De actiefase

Na de actiefase van de tiende ronde is het spel voorbij. De speler die op dat moment de meeste gebieden met daarin een burcht of een stad onder controle heeft, wint het spel (zoals verderop uitgebreid wordt toegelicht). Het spel kan eerder afgelopen zijn, wanneer een speler in totaal 7 gebieden met burchten en steden onder controle.

De Westerosfase

De Westerosfase vertegenwoordigt de bijzondere gebeurtenissen en activiteiten die plaats vinden in Westeros.

Deze fase wordt overgeslagen in de eerste spelronde. De eerste spelronde begint direct met de planningfase.

De Westerosfase is onderverdeeld in de volgende stappen:

- 1) Verschuif het spelrondefiche één vakje
- 2) Draai de bovenste kaart van elk van de drie Westeros stapels om
- 3) Voer de gebeurtenis op bovenste kaart van stapel I uit
- 4) Voer de gebeurtenis op bovenste kaart van stapel II uit
- 5) Voer de gebeurtenis op bovenste kaart van stapel III uit
- 6) Leg de drie verwerkte kaarten onder hun eigen stapel
- 7) Ga verder met de planningfase

De Westeroskaarten

Er zijn drie stapels Westeroskaarten (I, II en III). Aan het begin van de Westerosfase wordt de bovenste kaart van de drie stapels gelijktijdig omgedraaid en de daarop beschreven gebeurtenissen worden uitgevoerd in volgorde (te beginnen met stapel I). De gebeurtenissen op de kaarten worden uitgevoerd zoals beschreven in het onderstaande overzicht of op de achterzijde van de spelregels. De regels voor elke Westeroskaart zijn samengevat op de laatste pagina van dit spelregelboekje. Een viertal kaarten vraagt echter een wat meer gedetailleerde uitleg. Deze kaarten zijn Bevoorrading, Rekrutering, Strijd der koningen en Aanval van de wildlingen. Deze kaarten worden hieronder uitgelegd.

Bevoorrading



Legers vergen een enorme bevoorradinginspanning: voedsel, water, staal, paarden, kleding enz. Zelfs vandaag de dag kan een leger alleen zo groot zijn als de bevoorrading toelaat. Zonder adequate bevoorrading zal de gevechtskracht van een leger snel verminderen en zullen krijgsvolk en ruitery wanhopig worden. In het bordspel HET SPEL DER TRONEN wordt het bevoorradingsspoor gebruikt om de relatie te leggen tussen de legers die een huis in het spel heeft en de bevoorradinginspanning die het kan leveren.



Het bevoorradingssymbool

Het bevoorradingsspoor bevindt zich op het spelbord en geeft weer hoeveel legers een huis op het spelbord kan hebben en hoe groot die mogen zijn. Het totale aantal bevoorradingssymbolen dat zich bevindt in de gebieden die een huis onder controle heeft, bepaalt waar het bevoorradingfiche van dat huis op het bevoorradingsspoor gelegd wordt.

Onder elk niveau op het bevoorradingsspoor bevindt zich een aantal banieren. Het aantal banieren geeft het maximale aantal legers weer dat dit bevoorradingsniveau toelaat. De getallen in de banieren geven het maximale aantal eenheden weer dat deze legers mogen hebben.

Legers

Een leger wordt gedefinieerd als twee of meer legereenheden die in hetzelfde gebied zijn. Dit geldt ook voor twee of meer vloten in hetzelfde gebied (dat heet dan ook wel een vloot).

Let op: Hoewel de ruitery sterker is dan het krijgsvolk, tellen zij ook als één eenheid bij het bepalen van de bevoorradinglimieten.

Hoe meer gebieden met een bevoorradingssymbool je onder controle hebt, des te groter zijn je bevoorradingsmogelijkheden. En des te groter en talrijker zijn de legers die je kunt onderhouden. Zwartwaterstroom bevat bijvoorbeeld twee bevoorradingssymbolen en is dus een felbegeerd gebied.

Controle over een gebied

Een huis heeft de controle over een gebied (op het land) wanneer het ten minste één eenheid krijgsvolk of ruitery in dat gebied heeft. Of wanneer het in een voorgaande spelronde dat gebied onder zijn controle gebracht heeft (door het plaatsen van een machtfiche). De regels voor het vestigen van je invloed in een gebied worden later in deze spelregels uitgelegd.

Bij het uitvoeren van de bevoorradingkaart telt elke speler het aantal bevoorradingssymbolen aanwezig in de gebieden die hij onder controle heeft en past, indien nodig, de plaats van zijn bevoorradingfiche op het bevoorradingsspoor aan.

Speelvolgorde

De speelvolgorde van de huizen wordt bepaald door de rangorde die zij bezetten in het ijzeren troon invloedsgedebied. Het huis met de meeste invloed begint, gevolgd door huis dat de tweede plaats bezet enz.

Als een speler bevoorradingssymbolen heeft verloren dan is het mogelijk dat de legers die hij op het spelbord heeft staan zijn bevoorradinglimiet overschrijden. Als je meer en/of grotere legers op het spelbord hebt dan je bevoorradingssituatie toestaat, dan moet je eenheden van het bord verwijderen totdat het aantal en de grootte van je legers overeenkomt met je bevoorradinglimiet (zie voorbeeld).

Voorbeeld: verandering in de bevoorradingssituatie



In een bepaalde spelsituatie had het huis Lannister een bevoorradingsniveau van 5, maar tijdens de zojuist verlopen spelronde verloor hij de controle over de gebieden Stroomvliet en Zeegaard aan de Grauwvreugd speler (elk van deze gebieden levert één bevoorradingssymbool). Tijdens de daaropvolgende Westerosfase wordt een bevoorradingsskaart gedraaid. Lannister moet nu zijn bevoorradingsniveau aanpassen; het nieuwe niveau is uiteraard 3. Voordat de verminderde bevoorrading effectief wordt heeft Lannister 4 legers: 4, 3, 2 en 2 zoals hieronder beschreven.

- Een leger van 2 ruitery en 2 eenheden krijgsvolk (bij Harrenhal) (4)
- Een leger van 3 vloten (in de Gulden Ruis) (3)
- Een leger van 2 ruitery (in de De Zeeweg) (2)
- Een leger van 2 eenheden krijgsvolk (bij Steenstort) (2)

Daarnaast heeft het huis Lannister nog een aantal gebieden onder controle met daarin slechts één enkele eenheid krijgsvolk, maar deze enkele eenheden doen geen beroep op je bevoorradingmogelijkheden (zij leven zogezegd "van het land"). Nu het bevoorradingsniveau van Lannister is gedaald naar 3 (immers er zijn 2 bevoorradingssymbolen verloren aan Grauwvreugd),

kan hij zijn legers niet langer adequaat bevoorraden. Zoals aangegeven op het bevoorradingsspoor laat een bevoorradingsniveau van 3 toe dat er 4 legers met de groottes 3, 2, 2 en 2 op het spelbord aanwezig zijn. Om zich aan te passen aan zijn nieuwe bevoorradingmogelijkheden verwijdert Lannister een van zijn vloten in de Gulden Ruis en een van zijn eenheden krijgsvolk uit Harrenhal van het bord. Zijn legers zien er nu als volgt uit.

- Een leger van 2 eenheden ruitery en 1 eenheid krijgsvolk (3)
- Een vloot van 2 vloten (2)
- Een leger van 2 eenheden ruitery (2)
- Een leger van 2 eenheden krijgsvolk (2)

Dus als gevolg van zijn verslechterde bevoorradingssituatie moest Lannister 2 eenheden van het spelbord verwijderen. Hij kan nu geen grotere legers in het spel brengen totdat hij de controle verwerft over meer bevoorradingssymbolen (en zijn bevoorradingfiche naar een hoger niveau verschuift als er een bevoorradingsskaart gedraaid wordt gedurende een toekomstige Westerosfase).

Belangrijk: Hoewel je bevoorradingssymbolen kunt winnen en verliezen gedurende de actiefases van de verschillende spelrondes, wordt een wijziging op bevoorradingsspoor niet meteen doorgevoerd. Dit kan alleen tijdens de Westerosfase van een spelronde, wanneer een bevoorradingsskaart wordt gedraaid en uitgevoerd.



Rekrutering



Deze kaart weerspiegelt de inspanningen van de grote adellijke huizen om hun militaire macht te vergroten en het beroep dat ze daarbij op hun baandermannen doen om strijders te trainen en oorlogsvloten te bouwen. De acties die bij een rekruteringskaart horen worden als volgt uitgevoerd.

In speelvolgorde rekruteert elke speler zijn nieuwe eenheden (krijgsvolk, ruitery en vloten). Hij gebruikt daarbij de rekruteringspunten van de steden en burchten die hij onder zijn controle heeft.

Burcht



Stad



*Een burcht levert 2 rekruteringspunten.
Een stad levert 1 rekruteringspunt.*

De eenheden

Er zijn drie soorten eenheden in het bordspel HET SPEL DER TRONEN: het krijgsvolk, de ruitery en de vloten. Elk van deze eenheden kost de volgende hoeveelheid rekruteringspunten.

Krijgsvolk	1 punt
Ruitery	2 punten
Vloot	1 punt
Opwaardering van krijgsvolk tot ruitery	1 punt*

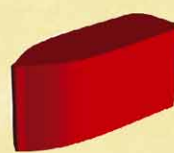
Krijgsvolk



Ruitery



Vloot



* Een eenheid krijgsvolk die reeds in het spel gebracht is mag worden opgewaardeerd tot ruitery. Dit kost 1 rekruteringspunt. De krijgsvolkeenheden moet zich dan wel in een gebied met daarin een stad of een burcht bevinden. Eenheden die zich daarbuiten bevinden mogen niet worden opgewaardeerd.

Nieuwe eenheden worden geplaatst in het gebied met daarin de stad of burcht die de rekruteringspunten levert. Vloten worden geplaatst in een zeegebied grenzend aan het gebied met daarin de rekruterende stad of burcht. Als dit zeegebied al is bezet door vloten van een ander huis mag je geen vloot rekruteren in dit gebied.

Als een speler klaar is met het rekruteren van nieuwe eenheden is de volgende speler aan de beurt. (De speelvolgorde wordt bepaald door de rangorde die de spelers hebben op het ijzeren troon invloedsspoor).

LET OP: ZEER BELANGRIJK. Als het plaatsen van een nieuwe eenheid in een van zijn land- of zeegebieden ervoor zorgt dat een speler meer of grotere legers heeft dan toegestaan volgens zijn bevoorradingslimiet, dan mag hij deze eenheid niet rekruteren.

- Denk eraan dat je de rekruteringspunten die een stad of burcht levert alleen mag gebruiken om een landeenheid te rekruteren/opwaarderen in het gebied dat die rekruteringspunten levert. Voor vloten geldt dat het bouwen van die vloot moet plaatsvinden in een zeegebied grenzend aan het gebied dat de rekruteringspunten levert. Als je geen eenheden kunt rekruteren doordat je bevoorrading dat niet toelaat vervallen je rekruteringspunten.

- Elk huis heeft 10 eenheden krijgsvolk, 4 eenheden ruitery en 5 eenheden vloten tot zijn beschikking. Als een speler al zijn eenheden van een bepaalde soort heeft ingezet, kan hij geen nieuwe eenheden van dat type inzetten. Eenheden die worden vernietigd tijdens een gevecht of om andere redenen van het spelbord worden verwijderd komen weer beschikbaar voor rekrutering.

Voorbeeld: Rekrutering



Tijdens de Westerosfase wordt een rekruteringskaart gedraaid. De speler die met Lannister speelt (bevoorradingsniveau 3) begint met de rekrutering van nieuwe eenheden omdat hij de eerste speler in de speelvolgorde is.

Voor de 2 rekruteringspunten die hij krijgt voor Lannispoort (waar op dit moment een eenheid krijgsvolk aanwezig is) zet hij een extra eenheid krijgsvolk in Lannispoort (hij creëert daarmee een leger van 2 eenheden) en een vloot in de Gulden Ruis die voorheen leeg was. Hij gaat verder met Harrenhal. Hij gebruikt zijn rekruteringspunt om één van zijn twee eenheden krijgsvolk op te waarderen tot ruitery (door het opwaarderen wordt de grootte van het leger niet gewijzigd). Omdat hij al een leger van 3 ruitery bij Stroomvliet heeft, gebruikt hij één

van zijn rekruteringspunten om nog een vloot in de Gulden Ruis te plaatsen (hij creëert daarmee nog een leger van 2 eenheden). Hij kan zijn resterende rekruteringspunt van Stroomvliet niet gebruiken, omdat hij reeds aan zijn bevoorradingslimiet zit. Lannister heeft nu een leger bestaande uit 3 ruitery bij Stroomvliet, een leger bestaande uit 2 eenheden krijgsvolk bij Lannispoort, een leger bestaande uit een eenheid ruitery en een eenheid krijgsvolk bij Harrenhal en een leger in de Gulden Ruis. Dit valt binnen de bevoorradingsmogelijkheden van Lannister, niveau 3 laat immers 4 legers toe ter grootte van 3, 2, 2 en 2. Lannister heeft ook nog één eenheid krijgsvolk bij Steenstort en één vloot in de Zee van Zonsondergang, maar deze gebieden bevatten geen steden of burchten en leveren dus geen rekruteringspunten.

Strijd der koningen



Deze kaart weerspiegelt de veranderingen in de macht die de grote adellijke huizen hebben in de verschillende invloedgebieden. Door het draaien van deze kaart worden de posities van alle drie de invloedgebieden (de ijzeren troon, de baander-mannen en het hof van de koning) opnieuw verdeeld nadat de spelers machtfiches geboden hebben op een positie in elk van deze gebieden.

Deze kaart wordt als volgt uitgevoerd: verwijder eerst alle achthoekige invloedfiches van die invloedgebieden.

De spelers moeten nu, met behulp van hun beschikbare macht-fiches, geheim bieden om een zo goed mogelijke positie op de drie invloedsspooren te krijgen. Het bieden wordt telkens voor één invloedsgedebied uitgevoerd, waarna op het biedproces opnieuw begint voor het volgende invloedsgedebied. Eerst wordt geboden voor de positie op het ijzeren troon invloedsspoor, vervolgens voor een positie op het baandermannen invloedsspoor en als laatste op een positie voor het hof van de koning invloedsspoor. Alle macht-fiches die gebruikt worden om te bieden worden teruggelegd in de machtsvoorraad. Zie het speciale kader "Bieden tijdens Strijd der koningen" voor meer details over elk biedproces.

De eerste veiling: de ijzeren troon

De positie die je huis inneemt op het ijzeren troon invloedsspoor is een abstracte weergave van hoe sterk de claim die je legt op de troon wordt gezien door de lagere edelen, ridders en andere bevolkingsgroepen van Westeros. In het spel bepaalt je positie op dit invloedsspoor de **speelvolgorde** en de hoogste bieder krijgt na afloop van de veiling de ijzeren troon. Nadat de spelers geboden hebben op de ijzeren troon, worden hun invloedfiches op het ijzeren troon invloedsspoor geplaatst in volgorde van hoog naar laag. Nadat alle fiches zijn geplaatst krijgt de hoogste bieder (de speler op positie "1" op het invloedsspoor) de ijzeren troon van de vorige eigenaar.



Let op: De ijzeren troon verwisselt pas van eigenaar nadat het biedproces in dit invloedsgedebied geheel is afgewikkeld en alle huizen hun invloedfiches hebben geplaatst. Dus de speler die tot dan toe de ijzeren troon bezit bepaalt wie wint bij een gelijkspel. Dit geldt zelfs als overduidelijk is dat hij na deze biedronde, als alle invloedfiches geplaatst zijn, geen kans maakt om dit fiche te behouden.

Deze ijzeren troon is een weerspiegeling van je sterke claim op het ijzeren troon invloedsspoor. De speler die deze ijzeren troon bezit bepaalt de uitkomst van vrijwel alle gelijke standen in geschillen en biedingen in dit spel, behalve de uitkomst van gevechten. Alle macht-fiches die door de spelers gebruikt zijn in deze veiling worden teruggelegd in de machtsvoorraad.

De tweede veiling: de baandermannen

Het baandermannen invloedsspoor geeft de inspanningen weer die je pleegt om de lagere edelen en baandermannen van je landen te leiden. Hoe hoger je positie op dit invloedsspoor, des te sterker kun je zijn op het slagveld. Daar komt nog bij dat de hoogste positie op het baandermannen invloedsspoor wordt beloond met het krachtige zwaard van Valyrisch staal.

Bieden tijdens Strijd der Koningen

Tijdens het uitvoeren van deze kaart bieden de spelers op een positie in elk van de drie invloedsgedebieden. Zo'n veiling is hieronder beschreven voor één van de drie invloedsgedebieden. Het veilen van de andere invloedsgedebieden verloopt op dezelfde wijze.

Voordat het bieden op de drie invloedsgedebieden kan beginnen verbergen de spelers hun beschikbare macht-fiches. Vervolgens nemen zij het aantal macht-fiches dat ze willen gebruiken voor het bod (in het invloedsgedebied waarin op dit moment geboden kan worden) in hun vuist. De andere spelers mogen niet zien hoeveel fiches dat zijn. Als alle spelers klaar zijn onthullen ze gelijktijdig hun bod. De speler met het hoogste bod plaatst zijn achthoekige invloedfiche op positie "1" van het invloedsspoor waarvoor de posities geveild worden. De speler met het daaropvolgende bod plaatst zijn invloedfiche op positie "2" enz. Nadat alle invloedfiches geplaatst zijn, krijgt de speler met het hoogste bod zijn speciale voorwerp (ijzeren troon, zwaard van Valyrisch staal of de postraaf).

Let op: Nadat het bieden in een invloedsgedebied is afge sloten, worden alle macht-fiches die gebruikt zijn voor een bod teruggelegd in de machtsvoorraad en zijn dus geen beschikbare macht meer voor de spelers.

Een gelijke stand wordt beslist door de speler die de ijzeren troon in bezit heeft. De speler met dat voorwerp mag de invloedfiches van spelers die een gelijk bod uitbrengen leggen in de volgorde die hij wenst (hij moet ze wel in de hoogst mogelijke open positie plaatsen).

Voorbeeld van een veiling in het baandermannen invloedsspoor:

Tijdens de Westerosfase van het spel is er een Strijd der koningen kaart gedraaid. Het bieden in het ijzeren troon invloedsgedebied is reeds afgelopen. Het huis Grauwvreugd heeft daar gewonnen en de ijzeren troon in bezit genomen. Er wordt nu verder gegaan met het baandermannen invloedsspoor. De spelers verbergen hun beschikbare macht-fiches en nemen het aantal macht-fiches dat ze willen bieden in hun hand. Alle spelers onthullen gelijktijdig hun bod:

Lannister	4 macht-fiches
Baratheon	3 macht-fiches
Stark	3 macht-fiches
Tyrel	2 macht-fiches
Grauwvreugd	0 macht-fiches

Het huis Lannister neemt de eerste plek in bezit, maar Baratheon en Stark hebben hetzelfde geboden. Grauwvreugd (die de ijzeren troon in bezit heeft) beslist dat Baratheon de tweede plek krijgt en dat Stark naar de derde plaats gaat. Tyrel krijgt de vierde plaats en Grauwvreugd de vijfde plaats. Nadat alle invloedfiches geplaatst zijn neemt Lannister het zwaard van Valyrisch staal in ontvangst.



Een speler met een hogere positie op het baandermannen invloedsspoor zal winnen in geval van een gelijke stand tijdens een gevecht (zie verderop de spelregels voor een gevecht).

Nadat de spelers geboden hebben voor hun positie op het baandermannen invloedsspoor, worden hun invloedfiches op het invloedsspoor geplaatst in volgorde van hoog naar laag op dezelfde manier als dat gebeurde bij het bod op het ijzeren troon invloedsspoor. Nadat alle fiches zijn geplaatst krijgt de hoogste bieder (de speler op positie "1" op het invloedsspoor) het zwaard van Valyrisch staal van de vorige eigenaar.

Let op. Bij een gelijk bod bepaalt de speler die de ijzeren troon bezit wie de hoogst beschikbare positie krijgt.

De speler met het zwaard van Valyrisch staal heeft een krachtig gevechtswapen in handen. Eén keer per spelronde mag hij het, tijdens een gevecht waar hij als aanvaller of verdediger aan deelneemt, inzetten om een +1 sterkte bonus te krijgen. Zie verderop de spelregels voor een gevecht.

Wanneer het bieden op het baandermannen invloedsspoor is afgelopen worden alle macht-fiches die door de spelers gebruikt zijn in deze veiling teruggelegd in de machtsvoorraad en wordt er verdergegaan met het bieden op een positie aan het hof van de koning.

De derde veiling: het hof van de koning.

Je positie op het hof van de koning invloedsspoor geeft het niveau aan waarop je mogelijkheden tot geheime operaties (intriges, spionnen en geheime berichten) zich bevinden. Hoe hoger je positie op het hof van de koning invloedsspoor, des te meer (en krachtiger) bevelen-fiches je tot je beschikking hebt tijdens de planningfase van een spelronde. Daar bovenop wordt de hoogste positie aan het hof van de koning beloond met de postraaf. Dit geeft je meer flexibiliteit tijdens de planningfase.



Het bieden gaat op dezelfde manier als het bieden op een positie op het baandermannen invloedsspoor. Nadat de spelers geboden hebben op de positie worden hun invloedfiches op het invloedsspoor geplaatst in volgorde van hoog naar laag. Nadat alle fiches zijn geplaatst krijgt de hoogste bieder (de speler op positie "1" op het invloedsspoor) de postraf van de vorige eigenaar.

Let op. Bij een gelijk bod bepaalt de speler die de ijzeren troon in bezit heeft wie de hoogst beschikbare positie krijgt.



Het aantal sterren op het hof van de koning invloedsspoor geeft weer hoeveel speciale bevelenfiches (te herkennen aan een ster op het fiche) je kunt gebruiken tijdens de planningfase. Als je bijvoorbeeld de derde plek op dit invloedsspoor bezet, dan kun je tot 2 van deze speciale bevelen gebruiken. De betekenis van deze bevelenfiches wordt verderop uitgelegd.

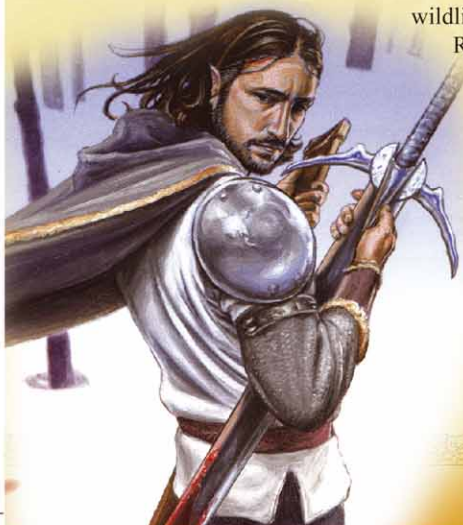
De postraf mag éénmaal per spelronde worden ingezet (tijdens de planningfase) om een van je bevelen te wijzigen, nadat alle bevelen zijn bekendgemaakt. Het is een krachtig hulpmiddel dat je in staat stelt om flexibel op te treden bij de plaatsing van de bevelenfiches tijdens de planningfase. De acties die je uitvoert tijdens de planningfase en de betekenis van de bevelenfiches worden verderop in de spelregels behandeld.

Alle macht-fiches die door de spelers gebruikt zijn in deze veiling worden teruggelegd in de machtsvoorraad.

Aanval van de Wildlingen



Deze kaart geeft een aanval van de wildling hordes van Mans Roover op de Grote Muur in het noorden weer. De Nachtwacht verdedigt de Muur, maar zal falen als ze niet wordt geholpen door de grote adellijke huizen



Een groeiende dreiging

In het bovenste deel van het bord, het ijzige noorden, is het wildling aanvalsspoor te vinden. Dit spoor geeft de groeiende dreiging van de hordes wildlingen weer.



Het wildling fiche

In alle drie de stapels Westeroskaarten zijn verschillende kaarten opgenomen met een wildling symbool (een wolharige mammoet) erop. Elke keer als zo'n kaart gedraaid wordt, moet het wildling fiche onmiddellijk een plaats worden opgeschoven, nog voordat deze kaart uitgevoerd wordt. Het is dus mogelijk dat het wildling fiche drie plaatsten wordt opgeschoven tijdens één Westerosfase. Wanneer de Aanval van de wildlingen kaart uit stapel III wordt uitgevoerd vallen de wildlingen aan met al hun kracht. De spelers moeten nu voorkomen dat de wildlingen doorbreken en schade aanrichten in Westeros..

De Aanval van de wildlingen kaart wordt op de volgende wijze uitgevoerd:

- 1) De aanvalsterkte van de wildlingen (0, 2, 4, 6, 8, 10, of 12) wordt bekendgemaakt.
- 2) De spelers verbergen hun beschikbare macht-fiches en nemen het aantal macht-fiches dat ze willen gebruiken om de Nachtwacht te helpen in hun hand.
- 3) Alle spelers onthullen gelijktijdig hun bod. Alle ingezette macht-fiches worden opgeteld. Dit getal bepaalt de sterkte van de Nachtwacht.
- 4) Als de sterkte van de Nachtwacht gelijk is aan of groter dan de aanvalsterkte van de wildlingen, dan zijn de wildlingen verslagen en heeft de Nachtwacht deze keer gewonnen.
- 5) Als de aanvalsterkte van de wildlingen groter is dan sterkte van de Nachtwacht, dan zijn de wildlingen de overwinnaars.
- 6) Alle macht-fiches die door de spelers zijn ingezet worden teruggelegd in de machtsvoorraad.

De Nachtwacht wint

Als de Nachtwacht wint, is de dreiging van de wildlingen voorlopig neergeslagen. De speler **met het hoogste bod** (bij gelijke stand beslist de houder van de ijzeren troon) mag onmiddellijk één van zijn afgelegde huiskaarten (naar keuze) van zijn aflegstapel terugpakken (zie "De huiskaarten").

De wildlingen winnen

Als de wildlingen doorbreken zullen rovende bendes wildlingen overal in Westeros verwoestingen aanrichten. Elke speler moet onmiddellijk eenheden (vloten, krijgsvolk of ruitery) ter waarde van 2 rekruteringspunten van het spelbord nemen om met deze bendes af te rekenen. (Door het verwijderen van 1 ruitery, die 2 rekruteringspunten kost, kan aan deze eis voldaan worden). Het is niet toegestaan om een ruitery te vervangen door een krijgsvolk ter inlevering van 1 rekruteringspunt. Als de wildlingen winnen, dan moet de speler **met het laagste bod**, nog een keer eenheden ter waarde van 2 rekruteringspunten van het spelbord nemen (het totaal wordt dan 4 rekruteringspunten). Als twee of meer spelers een gelijk laagste bod uitbrengen, dan beslist de houder van de ijzeren troon wie van deze spelers de extra eenheden van het bord moet nemen. Als de laatste eenheid uit een gebied wordt verwijderd, mag er geen macht-fiche worden achtergelaten om het gebied onder controle te houden.

Ongeacht de uitkomst van de aanval, wordt het wildling fiche altijd weer teruggelegd op plek "0" op het wildling aanvalsspoor. De wildlingen vallen telkens aan als een Aanval van de wildlingen kaart gedraaid wordt tijdens de Westerosfase van een spelronde.

Let op: Om te voorkomen dat je opeens eenheden ter waarde van 4 rekruteringspunten verliest, is het raadzaam om altijd een paar macht-fiches in reserve te houden.

Het einde van de Westerosfase

Nadat de bovenste kaart van elk van de drie Westeros stapels is uitgevoerd, is de Westerosfase voorbij. De gebruikte kaarten worden onderop de stapels gelegd, zodat er tijdens de volgende spelronde andere Westeroskaarten gedraaid worden. Het spel gaat nu verder met de planningfase

De planningfase

Tijdens deze fase gebruiken de spelers hun bevelenfiches om bevelen te geven aan hun eenheden op het spelbord. Deze fase omvat de volgende stappen:

- 1) De spelers geven gelijktijdig bevelen aan hun eenheden.
- 2) De bevelen worden bekendgemaakt.
- 3) De postraf mag worden gebruikt.

De bevelenfiches

Elk huis heeft in totaal 15 ronde bevelenfiches (op de achterzijde van het fiche staat het wapen van het desbetreffende huis). Tien van deze bevelen (de gewone bevelen) mogen worden gebruikt tijdens elke planningfase en de vijf bijzondere bevelen (herkenbaar aan een ster) mogen alleen gebruikt worden als je positie op het hof van de koning invloedsspoor hoog genoeg is.

De werking van de bevelen zelf wordt later uitgelegd.

Waarom zou ik bevelen geven?

De planningfase is wellicht de belangrijkste fase in dit bordspel. Tijdens deze fase geef je in het geheim bevelen aan je eenheden door een gesloten bevelenfiche te plaatsen in een gebied dat onder je controle is. Dit gebied moet wel op zijn minst een van je eenheden (krijgsvolk, ruitery of vloten) bevatten. Dit is de fase waarbij diplomatie en berekening een belangrijke rol spelen. Tijdens deze fase kunnen ook de verrassingsaanvallen gepland worden. Je kunt jezelf hierbij de

volgende vragen stellen: Waar zal de vijand aanvallen? Kan ik vertrouwen op mijn bondgenoot? Is het raadzaam om mijn bondgenoot te verraden en zijn gebied binnen te trekken?

Belangrijke regel: Hoewel spelers elkaar toezeggingen kunnen doen (die echter niet bindend zijn) en zo een verbond kunnen aangaan met de andere huizen, mag niemand echter ooit zien welke bevelen een speler geeft aan zijn troepen. Dus zelfs de betrouwbaarste bondgenoten kunnen nooit 100% zeker zijn van de goede bedoelingen van hun partners.

Stap 1: het geven van bevelen

Tijdens deze stap geven de spelers gelijktijdig geheime bevelen aan hun eenheden door een gesloten bevelenfiche (dus met het wapen van hun huis zichtbaar) te plaatsen in een gebied dat onder hun controle is. Uiteraard moet er in dit gebied wel een eenheid aanwezig zijn om bevelen aan te geven. Elk gebied kan slechts één bevelenfiche bevatten, ongeacht het aantal eenheden dat aanwezig is. Het is niet noodzakelijk om al je eenheden een bevel te geven.

Welke bevelenfiches kan ik gebruiken?

Elk huis heeft 10 gewone bevelenfiches, 2 van elk type: Mars (een "0" en een "-1" fiche), Overval, Ondersteuning, Consolideer macht en Verdedig (twee "+1" fiches). Elk huis heeft daarnaast van elk type nog één extra bevelenfiche, de zogenaamde bijzondere bevelenfiches. Deze bijzondere bevelenfiches bieden voordelen boven de gewone bevelenfiches en zijn te herkennen aan de opgedrukte ster. Je kunt de tien gewone bevelenfiches gebruiken tijdens de planningfase van een spelronde, maar je kunt slechts zoveel bijzondere bevelenfiches (met ster) gebruiken als het aantal sterren dat hoort bij de positie die je huis inneemt op het hof van de koning invloedsspoor.

Voorbeeld: Het huis Lannister bezet de derde plek op het hof van de koning invloedsspoor. Hierdoor kan de Lannister speler tijdens de planningfase in totaal 2 van zijn 5 bijzondere bevelenfiches gebruiken.

De bijzondere bevelenfiches:



Verdedig +2: Dit bevel geeft het gebied een verdedigingskracht "+2" bonus, een verbetering ten opzichte van de gewone "+1" verdedigingbevelen.



Mars +1: Dit bevel geeft je de mogelijkheid om een mars in een naburig gebied uit te voeren met een aanvalskracht "+1" bonus. Dit is een behoorlijke verbetering ten opzichte van de gewone "0" en "-1" marsbevelen.



Ondersteuning +1: Dit bevel geeft je de mogelijkheid om een gevecht in een naburig gebied te ondersteunen met een gevechtskracht "+1" bonus bovenop de normale ondersteuningskracht die dit gebied geeft.



Overval +1: Dit bevel geeft je de mogelijkheid om zeer effectief overvallen uit te voeren en stelt je in staat om van twee naburige gebieden, ondersteuning-, overval-, of consolideer macht bevelenfiches te verwijderen. De gewone overvalbevelen stellen je in staat om slechts één zo'n bevelenfiche uit een naburig gebied te verwijderen.



Consolideer macht: Dit bevelenfiche geeft geen bijzondere mogelijkheden, maar stelt je in staat om je macht te consolideren in drie gebieden (in plaats van de gebruikelijke twee gebieden).

Let op: een speler kan niet meer bevelen geven dan hij fiches heeft. Je kunt dus nooit meer dan 3 marsbevelen geven en dit alleen als je het bijzondere marsbevel mag gebruiken. Sta je bijvoorbeeld op de vijfde (laatste) positie in het hof van de koning invloedsspoor, een positie waar geen sterren bij horen, dan kun je nooit meer dan 2 bevelen van elke soort geven tijdens de planningfase van een spelronde. Denk er ook aan dat je nooit meer dan één bevelenfiche per gebied kunt plaatsen, zelfs als daar een leger of vloot aanwezig is bestaande uit een groot aantal eenheden.

Bijzondere regel : Een consolideer macht bevelenfiche mag alleen op land geplaatst worden. De overige bevelenfiches mogen zowel op land- als op zeegebieden worden geplaatst.

Stap 2: het bekendmaken van de bevelen

Nadat alle spelers hun bevelenfiches hebben geplaatst, worden alle bevelen bekendgemaakt. Dit wordt gedaan door alle bevelenfiches om te draaien, zodat elke speler weet welke bevelen de legers op het spelbord hebben gekregen.

Stap 3: de postraf

Nadat alle bevelen bekend zijn gemaakt, mag de speler die de postraf in bezit heeft (dat is de speler die de hoogste positie aan het hof van de koning bekleedt) zijn postraf gebruiken om een bevel dat hij al gegeven heeft te vervangen door een van zijn ongebruikte bevelenfiches (maar hij mag alleen een speciaal bevelenfiche inzetten als hij nog ongebruikte sterren over heeft uit stap 1 "het geven van bevelen". De postraf mag slechts één keer per spelronde worden gebruikt.

Land- en zeegebieden

Het spelbord is verdeeld in een groot aantal afzonderlijke gebieden. Er zijn twee soorten gebieden: landgebieden en zeegebieden. De landgebieden zijn van elkaar gescheiden door witte grenzen en de zeegebieden (met blauwe kleur) door rode grenzen. De scheiding tussen zeegebieden en landgebieden (de kust) wordt aangegeven door een witte grenslijn. Vloten kunnen alleen zeegebieden binnenvaren (en daar eventueel vechten tegen andere vloten). Krijgsvolk en ruiters kunnen alleen landgebieden binnentrekken en daar vechten (tegen ander krijgsvolk en ruiters).

De actiefase

Tijdens de actiefase worden de bevelen die je tijdens de planningfase gegeven hebt uitgevoerd. De actiefase wordt gespeeld in drie stappen:

a) Uitvoeren overvalbevelen

b) Uitvoeren marsbevelen (en de daaruit voortvloeiende gevechten)

c) Uitvoeren consolideer machtbevelen.

Merk op dat er geen afzonderlijke stap is waarbij de ondersteuning of verdedigbevelen worden uitgevoerd. Deze bevelen zijn, zoals later duidelijk wordt, alleen relevant tijdens gevechten.

A) Het uitvoeren van de overvallen



Het overvalbevel

Spelers die overvalbevelen hebben gegeven mogen deze nu uitvoeren. In **speelvolgorde** (bepaald door het ijzere troon invloedsspoor) mag elke speler telkens één van zijn overvalbevelen uitvoeren. Als alle spelers één van hun ingezette overvalbevelen hebben uitgevoerd, wordt begonnen aan de volgende reeks overvalbevelen. In de speelvolgorde, te beginnen met speler "1", mag iedereen zijn tweede overvalbevel uitvoeren. Als er spelers zijn die drie overvalfiches ingezet hebben, wordt de speelvolgorde nog een keer doorlopen.

Voorbeeld: Overvallen



De actiefase is zojuist begonnen en de spelers voeren hun overvalbevelen uit.

De speelvolgorde is als volgt: Grauwvreugd, Stark, Lannister, Baratheon en als laatste Tyrel. Er zijn 5 overvalfiches in het spel gebracht. Lannister heeft een overvalfiche geplaatst in de Gulden Ruis en een bij Zwartwaterstroom. Grauwvreugd heeft er een geplaatst in de Zee van Zonsondergang. Tyrel heeft een overvalbevel geplaatst bij Het Berek en Baratheon bij Harrenhal.

Grauwvreugd begint als eerste met het uitvoeren van zijn overval. Hij ziet dat Tyrel een consolideer machtfiche heeft geplaatst bij Hooggaarde en besluit om daar zijn overval te plegen. Grauwvreugd verwijdert zijn overvalfiche uit de Zee van Zonsondergang en Tyrels consolideer machtfiche uit Hooggaarde. Als buit voor zijn plundering neemt Grauwvreugd een machtfiche uit de machtsvoorraad.

Stark heeft geen overvalfiches geplaatst, dus is Lannister aan de beurt. Lannister besluit dat Tyrels overvalbevel bij Het Berek zijn eigen ondersteuningbevel (gegeven aan de troepen bij De Zeeweg) bedreigt. Lannister voert

daarom een overval uit op Het Berek vanuit Zwartwaterstroom. Lannister verwijdert zijn overvalfiche uit Zwartwaterstroom en Tyrels overvalfiche uit Het Berek. Baratheon gebruikt zijn overvalbevel bij Harrenhal om het Lannister ondersteuningbevel bij Stroomvliet te dwarsbomen. Hij verwijdert beide fiches.

Omdat zijn overvalfiche is verwijderd bij de eerste overval van Lannister heeft Tyrel (de laatste speler in de speelvolgorde) geen overvalbevelen meer in het spel. Het spel gaat nu verder en de speelvolgorde wordt opnieuw afgewerkt. Alleen Lannister heeft nog een overvalfiche in het spel. Omdat het gebied waarin dit fiche was geplaatst (de Gulden Ruis) echter geen naburige gebieden heeft waarin een vijandelijk consolideer machtfiche is geplaatst, kan dit overvalbevel niet worden uitgevoerd en wordt deze van het bord verwijderd. (Grauwvreugds aangrenzende overvalbevel in de Zee van Zonsondergang was al verwijderd nadat deze zijn overval uitgevoerd had).

Het spel gaat nu verder met het uitvoeren van de marsbevelen..

De uitvoering van de overvallen

Een overvalfiche geeft het bevel aan je troepen om vijandelijk gebied binnen te trekken en daar de plannen van de vijand te doorkruisen. Het is een tactiek die wordt gebruikt om de vijandelijke mogelijkheid tot geven van ondersteuning aan een gevecht in een naburig gebied te verhinderen of om te voorkomen dat hij zijn macht consolideert of om vijandelijke overvalplannen te verijdelen.

Een overvalbevel wordt uitgevoerd door gelijktijdig je eigen overvalfiche en vijandelijk overval-, ondersteuning-, of consolideer machtfiche van het spelbord te verwijderen. Beide fiches moeten in aangrenzende gebieden zijn geplaatst. Omdat een overvallen gebied zijn bevelen kwijtraakt, is een overval dus een effectieve manier om vijandelijke bevelen uit te schakelen. Merk op dat door een vijandelijk overvalfiche van het spelbord te verwijderen je dus kunt voorkomen dat een vijandelijke overval plaatsvindt.

Belangrijke regel: als je een succesvolle overval uitvoert op een consolideer machtfiche van je tegenstander, dan ben je aan het plunderen. Zo'n plundering wordt beloond met een machtfiche uit de machtsvoorraad. Dat is de buit van deze overval.

Speciale regel: een overvalbevel in een landgebied kan nooit een overval in een zeegebied uitvoeren. Een overval uitgevoerd vanuit zee (door vloten) kan echter zowel land- als zeegebieden treffen.

Let op: de bevelenverdedig en mars kunnen nooit het doelwit zijn van een overval. Je kunt een overvalbevel ook van het spelbord verwijderen zonder een overval uit te voeren (zelfs als je dat wel zou kunnen). Als er geen vijandelijke consolideer machtfiche of ondersteuningfiches in een naburig gebied aanwezig zijn, dan wordt je overvalbevel van het bord verwijderd.

Nadat alle overvalbevelen uitgevoerd (en van het bord verwijderd) zijn, gaat het spel verder met de uitvoering van de marsbevelen.

B) Het uitvoeren van de marsbevelen



In dit spel kunnen eenheden over het spelbord naar aangrenzende gebieden trekken en daar de vijand aanvallen. Wanneer een gebied een marsbevel gekregen heeft, heb je de keus om sommige of alle eenheden in dat gebied te verplaatsen. Deze eenheden mogen allemaal verplaatst worden naar één enkel gebied of ze mogen zich splitsen en naar meerdere gebieden verplaatst worden. Je kunt ook een aantal (of zelfs alle) eenheden in hun oorspronkelijke gebied laten staan.

Uitzondering: een vloot mag nooit naar een landgebied verplaatsen en krijgsvolk en ruitery mag nooit naar een zeegebied gaan.

Marsbevelen worden één voor één uitgevoerd, in de **speelvolgorde** (op dezelfde manier als de overvalbevelen). Dus de eerste speler in de speelvolgorde mag **één** van zijn marsbevelen (als hij die ingezet heeft) uitvoeren, daarna is de tweede speler in de speelvolgorde aan de beurt, die ook **één** van de marsbevelen mag uitvoeren. Dan de derde enz. Spelers die geen marsfiches hebben ingezet worden uiteraard overgeslagen. Als alle spelers één van hun ingezette marsbevelen hebben uitgevoerd wordt begonnen aan de volgende reeks marsbevelen (op dezelfde manier als het geval was bij de overvalbevelen). In de speelvolgorde, te beginnen met speler "1", mag iedereen zijn tweede marsbevel (mits ingezet) uitvoeren. Als er dan nog marsbevelenfiches op het spelbord zijn, wordt de speelvolgorde nog een keer doorlopen.

Het uitvoeren van een marsbevel.

Elke speler heeft, als zijn bijzondere bevelenfiches (met een ster) worden meegerekend, drie marsbevelen tot zijn beschikking. Op elk marsbevel is een getal (+1, 0 of -1 gevechtskracht) gedrukt. Dit getal geeft de aanvalsterkte bonus (of boete) aan als het na de mars tot een gevecht komt.

Dit zijn de grondregels voor de uitvoering van een marsbevel:

- Indien er in een gebied een marsbevel is geplaatst, kun je alle, een aantal of geen van de eenheden in dit gebied verplaatsen. De te verplaatsen eenheden mogen samen naar één gebied of in afzonderlijke groepjes, dan wel als losse eenheden naar verschillende aangrenzende gebieden worden verplaatst.
- Eenheden mogen alleen naar aangrenzende gebieden worden verplaatst, tenzij vloten worden gebruikt om troepen te verplaatsen (hierover meer verderop in de spelregels).
- Voor elk marsbevel dat je geeft, mag je je eenheden slechts naar één gebied sturen dat **vijandelijke** eenheden bevat. Je kunt nog steeds je eenheden splitsen en naar verschillende gebieden sturen, maar slechts in één van de gebieden waar je je eenheden naartoe stuurt mogen eenheden van andere huizen staan. Wanneer je een of meer van je eenheden naar een gebied stuurt waar eenheden van een ander huis staan, dan is het resultaat een **gevecht**. Dit gevecht vindt plaats voordat het volgende marsbevel wordt uitgevoerd. De spelregels voor een gevecht staan verderop in de spelregels. *Er kan dus nooit meer dan één gevecht per uitgevoerd marsbevel plaatsvinden.*

Let op: Je kunt zeer snel optrekken door verschillende marsbevelen op een rij te plaatsen. Op deze manier kan een eenheid bij meer dan één marsbevel per spelronde betrokken zijn en zich dus over meer dan één gebied per spelronde verplaatsen. Je kunt dit bereiken door eenheden te verplaatsen van een gebied dat een marsbevel bevat, naar een gebied dat ook één

Voorbeeld: Marsbevel



Lannister heeft een (-1) marsbevelenficke in Lannispoort geplaatst. Lannispoort bevat 3 eenheden krijgsvolk. Als het zijn beurt is om een marsbevel uit te voeren, kiest hij dit marsbevel en plaatst één eenheid krijgsvolk in Steenstort en één in De Zeeweg (waar al een eenheid krijgsvolk aanwezig was en waar dus een leger van 2 eenheden gevormd wordt). De resterende eenheid blijft in Lannispoort. Lannister heeft het marsbevel nu helemaal uitgevoerd en het marsbevelenficke wordt van het spelbord verwijderd.

van je marsbevelenfiches bevat en deze eenheden later (wanneer het tweede marsbevel uitgevoerd wordt) naar een derde gebied te laten marcheren (dat eventueel ook nog een derde marsbevel bevat).

Een moeilijke manoeuvre, omdat zo'n keten van marsbevelen kan worden doorbroken doordat het marsbevelenficke in een van de betrokken gebieden wordt verwijderd door een geslaagde vijandelijke aanval (zie verderop). Merk op dat om marsbevelen te kunnen ontvangen een gebied één of meer van je eenheden moet bevatten tijdens de planningfase.

Transport per vloot

Het transport per vloot is een zeer belangrijk aspect van het spel, want het stelt ruitery en krijgsvolk (dus vloten niet) in staat om zich, via de zee, snel over grote afstanden te verplaatsen. Twee willekeurige landgebieden, verbonden door één of meer aansluitende zeegebieden, **die elk ten minste één "eigen" vloot moeten bevatten**, worden beschouwd als aangrenzend voor wat de betreft eenheden met een marsbevel of

terugtrekkende eenheden. (Zie verderop voor uitleg over terugtrekkende eenheden).

Dus bijvoorbeeld het huis Grauwvreugd, met vloten in de IJzermansbaai kan met behulp van een marsbevel ruitery en krijgsvolk vanuit Piek vervoeren naar Grijswaterwacht, Zeegaard of Stroomvliet. Als Grauwvreugd ook nog een vloot in de Zee van Zonsondergang had gehad, dan kon het eenheden vanuit Piek vervoeren naar Hooggaarde, De Zeeweg en/of Oudstee met datzelfde marsbevel. Deze eenheden bewegen zich door de aangrenzende gebieden IJzermansbaai en de Zee van Zonsondergang, die beiden vloten van Grauwvreugd bevatten.

Met andere woorden, aaneengrenzende gebieden die eigen vloten bevatten vormen een "brug" voor ruitery en krijgsvolk, die zich daarover direct van het ene kustgebied naar het andere kustgebied kunnen bewegen. Het is mogelijk, maar wel onwaarschijnlijk, om eenheden met behulp van een ketting van 5 vloten, vanuit Vuursteensvinger naar Weduwenwacht te verplaatsen met een enkel marsbevel.

- Ook bij het gebruik van transport per vloot kan slechts één gevecht per marsbevel plaatsvinden.
- Je mag nooit een vloot van een ander huis gebruiken voor transport per vloot, zelfs niet als dat andere huis dat toestaat.
- Je kunt je vloten een ongelimiteerd aantal keren per marsbevel en spelronde gebruiken voor transport per vloot.
- Transport per vloot kan niet worden gebruikt voor de bevelen ondersteuning en overval.
- Vloten mogen deelnemen aan transport per vloot ongeacht of ze zelf een bevel hebben gekregen of niet.

Gouden regel: je mag nooit een eenheid verplaatsen (of het nu gaat om een eenheid dat een marsbevel uitvoert of om een terugtrekkende eenheid), als dat tot gevolg heeft dat je je bevoorradingslimiet (weergegeven op het bevoorradings-spoor) overschrijdt. Mocht dit per ongeluk gebeuren, dan moet je direct zoveel eenheden van het spelbord nemen dat je je bevoorradingslimiet niet meer overschrijdt.

Gebieden onder je controle brengen (en houden)

Als je al eenheden uit een landgebied opdracht geeft om te vertrekken, verlies je de controle over dat gebied, tenzij je besluit om dat gebied onder controle te houden. Om een gebied onder controle te houden, leg je een beschikbaar machtfiche in het landgebied dat je zojuist verlaten hebt. (Dit ficke komt dus uit je persoonlijke stapel beschikbare machtfiches). Dit machtfiche geeft aan dat het gebied onder jouw controle is. Het ficke blijft daar liggen en wordt pas verwijderd als een of meer vijandelijke eenheden dat gebied bezetten (het ficke wordt dan verwijderd van het bord en in de machtsvoorraad gelegd). Een mars in een gebied dat alleen een vijandelijk machtfiche en verder geen eenheden bevat, resulteert niet in een gevecht. Eventueel aanwezige machtfiches hebben geen effect op het verloop van een gevecht.

Uitzondering: De van elk huis (weergegeven op de startkaart en kenbaar aan het opgedrukte wapen van het huis) zijn onder controle van dat huis totdat:



Voorbeeld: Transport per vloot



Tyrel heeft twee vloten in de Zee van Zonsondergang, een vloot in de Nauw van Roodweyn en een vloot in de Zomerzee. Al deze zeegebieden grenzen aan elkaar en dus kan Tyrel een willekeurig aantal van zijn eenheden

in Hooggaarde door het geven van een marsbevel direct naar Zonnespeer sturen (of naar een willekeurig kustgebied grenzend aan een van zijn vloten).

- er zich vijandelijke eenheden in dat gebied bevinden
- een tegenstander dat gebied onder controle gebracht heeft (zijn machtliche wordt dan over het opgedrukte wapen geplaatst)

Een leger mag zich nooit terugtrekken in een gebied dat een machtliche van de tegenstander bevat. Verder kunnen zeegebieden kunnen nooit onder controle gebracht worden. De enige manier om een machtliche te verwijderen is vernietiging door vijandelijke eenheden.

Waarom zou ik gebieden onder controle brengen?

Omdat je je krijgsvolk en ruitery ergens anders nodig kunt hebben, is het handig om gebieden onder controle te brengen. Op die manier verzekert je je ervan, dat je de bevoorradingsmogelijkheden, steden, burchten en macht die in deze gebieden aanwezig zijn tot jouw beschikking staan. Omdat machtliches huiswapens dragen, is duidelijk te herkennen welk gebied door welk huis onder controle gebracht is (eenheden en/of een machtliche van dat huis zijn aanwezig in dat gebied).

Gevechten

Als je een of meer van je eenheden naar een gebied stuurt waar zich eenheden van een ander huis bevinden, zal er een gevecht plaatsvinden, nadat je je marsbevel in zijn geheel hebt uitgevoerd. Als je een gebied binnentrekt ben je de **aanvaller**, degene die het gebied tot op dat moment bezit is de

verdediger. De eenheden die zich in het betwiste gebied bevinden worden dus de aanvallende eenheden of de verdedigende eenheden genoemd (merk op dat eenheden die ondersteuning geven niet worden beschouwd als aanvallende of verdedigende eenheden). Er kan slechts één gevecht per gegeven marsbevel plaatsvinden. Het marsbevelenliche zelf wordt in het aangevallen gebied geplaatst.

Gevechten worden uitgevoerd in de volgende stappen:

- 1) De aanvaller en de verdediger vragen om ondersteuning.
- 2) De gevechtskracht van de beide kampen wordt bekendgemaakt.
- 3) Zowel de aanvaller als de verdediger spelen gelijktijdig een huiskaart.
- 4) Het zwaard van Valyrisch staal mag worden ingezet (maar slechts één keer per spelronde)
- 5) Afwikkeling van het gevecht. Er wordt bepaald wie de verliezer is, vernietigde eenheden worden van het spelbord verwijderd en de verliezende speler trekt zijn verslagen eenheden terug.

Wat is gevechtskracht?

Gevechten worden beslist door de gevechtskracht van de strijdende partijen te vergelijken. De winnaar is de partij die de grootste gevechtskracht in het veld weet te brengen. Aanvallende en verdedigende eenheden, ondersteunende eenheden,

verdedigingbevelen, marsbevelen, het zwaard van Valyrisch staal en de gespeelde huiskaarten kunnen allemaal van invloed zijn op de gevechtskracht van de aanvaller of verdediger.

De basis gevechtskracht wordt geleverd door de aanvallende en verdedigende eenheden. Dit zijn de gevechtskrachten van de verschillende eenheden:

Eenheid	Gevechtskracht
Krijgsvolk	+1 gevechtskracht
Ruitery	+2 gevechtskracht
Vloot	+1 gevechtskracht

Dus een aanvallend leger bestaande uit 2 eenheden ruitery en 1 eenheid krijgsvolk heeft een basisgevechtskracht van 5 (4 punten komen van de 2 ruitereenheden, en 1 punt komt van het krijgsvolk).

Naast de aanvallende en verdedigende eenheden hebben de gegeven mars- en verdedigingbevelen ook hun invloed op het verloop van de strijd. Een marsbevel heeft alleen invloed op de aanvallende partij en een verdedigingbevel heeft alleen invloed op de gevechtskracht van de verdediger. Dit zijn de mogelijke bevelen:

bevel	Gevechtskracht
Mars (-1)	De aanvaller vermindert zijn gevechtskracht met 1 punt
Mars (0)	Dit bevelenliche verandert de gevechtskracht niet
Mars (+1)*	De aanvaller vermeerderd zijn gevechtskracht met 1 punt
Verdedig +1	De verdediger vermeerderd zijn gevechtskracht met 1 punt
Verdedig +2*	De verdediger vermeerderd zijn gevechtskracht met 2 punten

* Dit zijn bijzondere bevelen, die alleen gegeven kunnen worden wanneer je positie aan het hof van de koning daarvoor toereikend is.

Verder kan er nog gevechtskracht ontleend worden aan ondersteunende eenheden, gespeelde huiskaarten en het zwaard van Valyrisch staal.

Stap 1: De aanvaller en de verdediger vragen om ondersteuning.

Tijdens stap 1 vragen zowel de aanvaller als de verdediger om ondersteuning uit aangrenzende gebieden. Een aangrenzend gebied kan alleen ondersteuning verlenen als dit gebied een ondersteuning bevelenliche heeft gekregen. Zie het speciale kader "De regels voor het geven van ondersteuning" voor de spelregels die betrekking hebben op het geven van ondersteuning en een voorbeeld daarvan.

Stap 2: De gevechtskracht wordt bekendgemaakt.

Nu bepalen zowel de aanvaller als de verdediger hun totale gevechtskracht (zoals die op dit moment berekend kan worden) en maken deze bekend. Houd rekening met de aanvallende, dan wel verdedigende eenheden, de ondersteunende eenheden en de bonus (of boete) ten gevolge van de gegeven mars- en verdedigingbevelen.

De regels voor het geven van ondersteuning

Het ondersteuningbevel



Een ondersteuning bevelenfiche kan worden gespeeld als een speler denkt dat strijdende eenheden (aanvallend of verdedigend) bij een gevecht in een aangrenzend gebied hulp nodig hebben. Als een gevecht plaatsvindt in een aangrenzend gebied, dan kan een speler die het ondersteuning bevelenfiche ingezet heeft zijn ondersteuning geven aan of de verdediger of de aanvaller. Als de eigenaar van het bevelenfiche zijn ondersteuning geeft, dan wordt de totale gevechtskracht van alle eenheden in het ondersteuning gevende gebied bij de gevechtskracht van de speler aan wie hij ondersteuning geeft opgeteld. Als het ondersteuning gevende gebied bijvoorbeeld een ruitery en een krijgsvolk bevat, dan voegt dat +3 toe aan de gevechtskracht van de ondersteuning ontvangende partij (+2 van de ruitery en +1 van het krijgsvolk). Een speler kan maar aan één van de strijdende partijen in een gevecht ondersteuning geven. Een speler kan ook besluiten geen ondersteuning te geven met zijn strijdkrachten. Een ondersteuning gevende speler moet met al zijn eenheden in een gebied ondersteuning geven, of geen ondersteuning geven. Een speler mag zijn eigen strijdkrachten ondersteunen, maar ook strijdkrachten van andere huizen.

Er is geen beperking aan het aantal aangrenzende gevechten dat een enkel ondersteuningbevel mag ondersteunen. Hierdoor is het ondersteuningbevel een zeer krachtig bevel. De ondersteuningbevelen zijn echter zeer kwetsbaar voor een vijandelijk overvalbevel, die de ondersteuningbevelen kunnen uitschakelen ongeacht hoe groot een leger in dat gebied is.

Voorbeeld: het geven van ondersteuning:

Tyrel marcheert met een leger van 2 ruitery van Het Bereik naar Zwartwaterstroom. Hij heeft hiervoor een +1 marsbevel gebruikt. In Zwartwaterstroom is één eenheid krijgsvolk van Lannister aanwezig. Zwartwaterstroom heeft een -1 marsbevel gekregen, die overigens geen invloed heeft op het gevecht, omdat marsbevelen geen invloed hebben op de gevechtskracht van de verdedigende partij. De spelers vragen nu om ondersteuning uit aangrenzende gebieden. Er zijn drie gebieden grenzend aan Zwartwaterstroom die een ondersteuning bevelenfiche bevatten: Koningslanding (Tyrel, 1 ruitery), Steenstort (Lannister, 1 krijgsvolk en 1 ruitery) en Harrenhal (Baratheon, 1 ruitery). Lannister maakt bekend dat hij ondersteuning krijgt vanuit Steenstort (+3 gevechtskracht). Verder weet Lannister Baratheon over

te halen om hem te ondersteunen. Baratheon maakt bekend dat hij Lannister ondersteunt vanuit Harrenhal (nog eens +2 gevechtskracht). Het totaal aan ondersteunende gevechtskracht voor Lannister wordt dus +5. Tyrel maakt bekend dat hij zijn eigen ruitery bij Koningslanding gebruikt om ondersteuning te geven; dit voegt +2 gevechtskracht toe aan de aanvallende partij. Op dit moment maakt Tyrel bekend dat hij een totale gevechtskracht heeft van 7 (4 van de aanvallende ruitery, 2 van de ondersteuning uit Koningslanding en 1 van de +1 marsbevel). Lannister maakt bekend dat hij een totale gevechtskracht van 6 heeft (1 van het verdedigende krijgsvolk en 5 van ondersteunende eenheden uit Steenstort en Harrenhal). Het gevecht gaat nu verder met het spelen van de huiskaarten.

Vloten en ondersteuning

Vloten kunnen ook een gevecht in een aangrenzend landgebied ondersteunen (elke vloot voegt +1 gevechtskracht toe). **Landeenheden (ruitery en krijgsvolk) kunnen echter nooit ondersteuning geven aan een gevecht in een zeegebied.**

Let op: Transport per vloot kan nooit gebruikt worden om ondersteuning te geven vanuit een niet direct aangrenzend landgebied. De regels voor het geven van ondersteuning zijn op dit gebied dus anders dan de regels bij marsbevelen of terugtrekken, die hiervoor wel transport per vloot kunnen gebruiken. Je moet dus nooit een ondersteuning bevelenfiche plaatsen op Drakensteen, Het Priel of Piek, omdat deze landgebieden geen direct aangrenzende landgebieden hebben om te ondersteunen en landeenheden nooit een gevecht tussen vloten mogen ondersteunen.



De huiskaarten



Elke speler begint het spel met zeven huiskaarten. Deze kaarten worden gebruikt tijdens gevechten, waarin elke speler (zowel de aanvaller als de verdediger) één huiskaart **moet** spelen.

De gevechtskracht van elke huiskaart staat in de linkerbovenhoek (van 0 tot 3). Deze gevechtskracht wordt opgeteld bij je totale gevechtskracht, nadat beide spelers laten zien welke kaart ze gespeeld hebben. Sommige huiskaarten hebben bijzondere effecten, die geactiveerd worden tijdens of na het gevecht. Daarnaast staan op sommige kaarten één of meer zwaarden of torensymbolen.

Je mag de beschikbare huiskaarten van de tegenstanders voor het gevecht altijd bekijken.

Als door het gebruik van een huiskaart de laatste eenheid van een speler uit het gebied is verwijderd, dan heeft hij het gevecht direct verloren.

Stap 3: De huiskaarten worden gespeeld

Nu kiest elke speler één van zijn beschikbare huiskaarten en houdt deze voor zich. Als beide spelers gereed zijn, worden de gekozen kaarten gelijktijdig bekendgemaakt. Daarna worden direct de bijzondere effecten van deze huiskaarten uitgevoerd. Vervolgens wordt de gevechtswaarde van de huiskaart opgeteld bij de totale gevechtswaarde.

Step 4: Het zwaard van Valyrisch staal

Als de aanvaller of de verdediger dit fiche bezit, dan mag het Zwaard van Valyrisch staal worden ingezet. De speler die het Zwaard van Valyrisch staal gebruikt telt 1 bij zijn gevechtskracht op. Het zwaard van Valyrisch staal mag slechts één keer per spelronde worden gebruikt.

Stap 5: Afwikkeling van de slag

Nu bepalen beide partijen hun uiteindelijke gevechtskracht. Hieronder wordt een overzicht gegeven van alles dat bijdraagt aan de uiteindelijke gevechtskracht:

- Aanvallende en verdedigende eenheden
- Gebruikte bevelenfiches (bonus/boete ten gevolge van mars- of verdedigingbevelen)
- Ondersteuning uit aangrenzende gebieden
- Bijzondere effecten van de gespeelde huiskaarten
- Gevechtskrachtbonus van de gespeelde huiskaart
- Het zwaard van Valyrisch staal

Het bepalen van de verliezende partij

De speler met de laagste uiteindelijke gevechtskracht is de verliezer van deze slag. Als beide zijden een gelijke gevechtskracht hebben, dan is de speler met de hoogste positie op het baander mannen invloedsspoor de winnaar.

Als gevolg van het verlies van deze slag moet de verliezer:

- Bepalen of er eenheden vernietigd zijn
- Terugtrekken

a) Bepalen of er eenheden vernietigd zijn

torensymbool



zwaard symbool



Alleen eenheden van de verliezende speler kunnen worden vernietigd. Het aantal vernietigde eenheden wordt op de volgende wijze bepaald. De winnende speler laat zien hoeveel zwaardsymbolen er op de huiskaart staan die hij gespeeld heeft tijdens het gevecht. De verliezende speler laat zien hoeveel torensymbolen er op de huiskaart staan die hij gespeeld heeft tijdens deze slag. Het aantal eenheden (ruiterij, krijgsvolk of vloten) dat de verliezer moet verwijderen van het spelbord (uit het omstreden gebied) is gelijk aan het aantal zwaardsymbolen op de huiskaart van de winnaar verminderd met het aantal torensymbolen op de huiskaart van de verliezer.

Voorbeeld: In een slag tussen Lannister en Tyrel, speelt Lannister de huiskaart Tywin Lannister (2 zwaard symbolen). Tyrel speelt de huiskaart Marjolij Tyrel (1 torensymbool). Als Lannister deze slag wint wordt er één Tyrel eenheid vernietigd (2 zwaarden tegen 1 toren). Als Tyrel deze slag wint, heeft Lannister geen verliezen omdat er geen zwaardsymbolen op de huiskaart van Marjolij Tyrel staan.



Opmerking van de spelontwerper: Hoewel het duidelijk mag zijn dat er tijdens een middeleeuwse veldslag aan beide zijden slachtoffers vielen, waren de verliezen tijdens zo'n slag veel lager dan die in moderne veldslagen. Echter, de grootste verliezen werden geleden nadat een middeleeuwse veldslag afgelopen was. Een slimme veldheer zou zijn overwinning uitbuiten door middel van het omsingelen, achtervolgen en het ronduit afslachten van het terugtrekkende (vluchtende) vijandelijke leger. In het bordspel HET SPEL DER TRONEN staat elke eenheid voor een groot aantal manschappen en staat zelfs de vernietiging van maar een of twee eenheden voor zeer hoge verliezen aan de kant van de verliezer van een gevecht.

Terugtrekken

Nadat de vernietigde eenheden van het spelbord zijn verwijderd, moet het verslagen leger zich terugtrekken uit het gebied waar de slag plaatsvond. Als de aanvaller verliest moet hij zijn resterende eenheden terugtrekken naar het gebied van waaruit de aanval gelanceerd werd.

Als de verdediger verliest, moeten hij zich terugtrekken en daarbij de volgende regels volgen:

- 1) Alle terugtrekkende eenheden moeten naar hetzelfde gebied.
- 2) Terugtrekkende eenheden mogen alleen naar onbezette aangrenzende gebieden terugtrekken (dus naar gebieden waar zich geen vijandelijke eenheden of machtfiches bevinden) of naar aangrenzende gebieden die onder controle staan van het eigen huis.

Belangrijke regel: Je mag je nooit terugtrekken naar het gebied van waaruit de aanvallende eenheden kwamen.

- 3) Je mag bij het terugtrekken nooit je bevoorradingslimiet overschrijden. Als er geen andere mogelijkheden zijn, dan moet je eerst een aantal eenheden terugtrekken, waarbij je op of onder je bevoorradingslimiet blijft en vervolgens de resterende verslagen eenheden van het spelbord verwijderen. Merk op dat je transport per vloot mag gebruiken om je eenheden terug te trekken. Voor dit transport gelden dezelfde regels als voor marsbevelen. Uiteraard blijft de regel van kracht dat alle terugtrekkende eenheden zich terug moeten trekken naar hetzelfde gebied. Een eenheid die zich niet kan terugtrekken, wordt van het bord verwijderd.

Nadat je je eenheden hebt teruggetrokken worden ze plat neergelegd om aan te geven dat het **verslagen eenheden** zijn. **Verslagen eenheden** hebben geen gevechtskracht, maar kunnen zich nog wel verdedigen. Ze tellen wel mee bij het bepalen van de benodigde bevoorrading, maar als een reeds verslagen eenheid zich voor een tweede maal in één spelronde moet terugtrekken, wordt zij automatisch vernietigd (en van het spelbord verwijderd). Verslagen eenheden mogen nooit worden aangewezen als vernietigde eenheden bij het afwickelen van een gevecht. Verslagen eenheden mogen nooit deelnemen aan een nieuwe mars, zelfs als een marsbevel in hun nieuwe gebied uitgevoerd wordt. Verslagen vloten kunnen nog wel voor transport per vloot verzorgen.

Nadat alle marsbevelen deze spelronde zijn uitgevoerd, worden de verslagen eenheden weer gewoon rechtop gezet.

Voorbeeld: Het huis Tyrel heeft zojuist een gevecht in het Koningsbos tegen Baratheon verloren. Een overlevende Tyrel eenheid ruitertij trekt zich terug naar Stormeinde (waar al een eenheid krijgsvolk van Tyrel aanwezig is) en wordt daar op zijn kant gelegd om aan te geven dat het een verslagen eenheid is. Later in dezelfde speelronde valt Baratheon door middel van transport per vloot Stormeinde aan met twee ruitereenheden vanuit Drakensteen. De basisgevechtskracht van Tyrel is 1, omdat de verslagen eenheid ruitertij niet bijdraagt aan de gevechtssterkte. Als Tyrel dit gevecht verliest, wordt zijn eenheid ruitertij automatisch vernietigd, omdat verslagen eenheden zich niet mogen terugtrekken.

Bestaande bevelen in een veroverd gebied

Als een gebied wordt veroverd door een aanvallende partij, dan moet een eventueel aanwezig bevelenfiguur van de verdediger van het spelbord worden verwijderd. Tevens moet het marsbevelenfiguur van de aanvallende partij worden verwijderd.

Gebruikte huiskaarten

Zowel de aanvallende partij als de verdediger legt de gebruikte huiskaart open op de aflegstapel. De afgelegde kaarten mogen niet nogmaals gebruikt worden.

Nadat je je zevende en laatste huiskaart in een slag gebruikt hebt, hoeft je deze niet af te leggen. In plaats daarvan neem je alle zes reeds gebruikte kaarten van de aflegstapel weer in je hand. Je hebt nu weer de beschikking over al je huiskaarten.

Het spel gaat verder

Nadat de slag afgewikkeld is, wordt het marsbevel verwijderd van het spelbord. Ga nu verder met het uitvoeren van een marsbevel van de volgende speler. Als alle marsbevelen uitgevoerd zijn en alle marsbevelenfiguren van het bord verwijderd zijn, wordt verder gegaan met de consolideer macht stap van de actiefase.

C) Uitvoeren van consolideer macht bevelen



In deze stap verzamelen de spelers gelijktijdig machtfiguren uit de gebieden waar ze een consolideer macht bevelenfiguur geplaatst. Als dit bevelenfiguur is verwijderd door een overval of door een succesvolle aanval van de vijand, dan krijgt de speler die het bevelenfiguur geplaatst heeft geen machtfiguren. Degene die dat gebied onder controle heeft na een succesvolle aanval krijgt ook geen machtfiguren.

De spelers mogen voor elk van hun op het spelbord aanwezige consolideer macht bevelenfiguren één machtfiguur uit de machtsvoorraad nemen. Daarnaast mogen ze zoveel machtfiguren nemen als het totale aantal machtssymbolen (kronen) dat aanwezig is in hun gebieden die een consolideer machtbevel hebben gekregen.

Voorbeeld: een enkel krijgsvolk is achtergebleven op Drakensteen. De Baratheon speler geeft dit gebied een consolideer machtbevel tijdens de planningfase. Tijdens de actiefase wordt dit bevelenfiguur niet verwijderd door een overval of aanval. De uitvoering van de consolideer machtbevelen levert Baratheon 2 machtfiguren op. Eén van het bevelenfiguur zelf en nog eens één van het machtssymbool op Drakensteen.

Nadat alle spelers hun machtfiguren gepakt hebben is de actiefase voorbij. De resterende bevelenfiguren worden van het spelbord verwijderd en een nieuwe speelronde begint (met de Westerosfase).

Als dit de laatste speelronde (ronde 10) was, is het spel voorbij en wordt bepaald wie de winnaar is.

Het winnen van het spel

Het bordspel HET SPEL DER TRONEN kan op twee manieren worden gewonnen:

a) Aan het einde van de 10e speelronde is de speler die de meeste gebieden met steden en burchten onder controle heeft de winnaar. Bij een gelijke stand wordt gekeken naar de bevoorradingslimiet van beide hoogst geëindigde spelers. De speler met de hoogste bevoorradingslimiet wint. Als daar ook een gelijke stand optreedt, dan wint de speler met het grootste aantal beschikbare machtfiguren. Staan beide spelers dan nog steeds gelijk, dan is het een gelijk spel.

b) Als een huis, op enig moment in het spel, de controle heeft over zeven gebieden met daarin een stad of een burcht, dan is het spel direct voorbij en wordt die speler tot winnaar uitgeroepen.

Overige regels

Neutrale strijdkrachten (Koningslanding, Het Adelaarsnest en Zonnespeer).



Aan het begin van het spel worden de desbetreffende figuren gelegd op de gebieden Koningslanding, Het Adelaarsnest en Zonnespeer. Het getal op deze figuren geeft de sterkte aan van de neutrale strijdkrachten. Dit voorkomt dat deze gebieden gemakkelijk bezet worden.

Voor een succesvolle mars in een gebied waarin neutrale strijdkrachten aanwezig zijn, moet een speler een gelijke of grotere strijdkracht in het veld brengen bestaande uit de gevechtskracht van zijn eigen marcherende eenheden, met daarbij opgeteld de gevechtskracht van ondersteunende eenheden (dit mogen zowel eenheden van je eigen huis, als andere eenheden zijn). Merk op dat een mars in een neutraal gebied niet resulteert in een gevecht en er dus geen huiskaarten worden gespeeld. Het effect van het marsbevel (-1, 0 of +1) wordt echter wel meegenomen in de bepaling van de gevechtskracht. Hoewel er bij het gevecht tegen neutrale strijdkrachten geen huiskaarten worden gebruikt, geldt het wel als een gevecht. Er kan met hetzelfde marsbevel dus geen ander gevecht worden aangegaan. Zodra een gebied met een neutrale strijdkracht is bezet, wordt het figuur dat de aanwezigheid van neutrale strijdkrachten

aangeeft van het spelbord verwijderd. Het zal pas bij het volgende spel weer gebruikt worden.

Voorbeeld: Een leger van het huis Tyrel wil Zonnespeer binnentrekken vanuit IJzerhout. Zonnespeer heeft een neutrale strijdkracht met gevechtskracht 5 - een gevechtskracht die geëvenaard of overtroffen moet worden om Zonnespeer te kunnen bezetten. Het leger van Tyrel bestaat uit 1 ruitertij en 1 krijgsvolk en heeft een +1 marsbevel gekregen. De gevechtskracht van het optrekkende leger is dus 4 (2 van de ruitertij, 1 van het krijgsvolk en 1 van de +1 marsbevel). Een vloot van Tyrel in de Zomerzee heeft een ondersteuningbevel gekregen. Dit voegt nog eens +1 toe aan de gevechtskracht van het optrekkende leger en brengt de totale gevechtskracht op 5. De mars is succesvol, de Tyrel eenheden trekken Zonnespeer binnen en het Zonnespeer figuur wordt van het spelbord verwijderd.

Spelen met drie en vier spelers

Als je HET SPEL DER TRONEN met drie of vier spelers wilt spelen gelden de volgende regels:

Spelen met drie spelers

De huizen Grauwvreugd en Tyrel zijn niet beschikbaar voor de spelers. De eenheden (ruitertij, vloten en krijgsvolk) van deze huizen worden wel op het spelbord gezet in hun normale startopstelling, maar zijn nu neutrale strijdkrachten (net als die op Koningslanding, Het Adelaarsnest en Zonnespeer). Krijgsvolk en schepen zijn neutrale eenheden met gevechtskracht 1, en ruitertij heeft gevechtskracht 2 (als er meer dan 1 neutrale eenheid in een gebied aanwezig is, dan wordt hun gevechtskracht opgeteld). De invloedfiguren van de huizen Grauwvreugd en Tyrel worden niet op de invloedssporen geplaatst. Bij het spelen met drie spelers heb je een totaal van 8 steden en burchten nodig voor een onmiddellijke overwinning (in plaats van de normale 7).

Spelen met vier spelers

Het huis Grauwvreugd is niet beschikbaar voor de spelers. Net als bij het spelen met drie spelers worden de eenheden van dit huis worden wel op het spelbord gezet in hun normale startopstelling als neutrale strijdkrachten. Bij het spelen met vier spelers heb je een totaal van 7 steden en burchten nodig voor een onmiddellijke overwinning (net als bij het spelen met 5 spelers).

Let op: Huizen die niet deelnemen aan het spel (de neutrale strijdkrachten) hebben geen invloedfiguren in de drie invloedgebieden. Dit heeft tot gevolg dat er open posities op de invloedssporen zijn aan het begin van het spel. Los dit op door de invloedfiguren van de lager geplaatste huizen naar boven te schuiven, zodat er geen open posities meer zijn tussen de huizen. **Dit kan tot gevolg hebben dat aan het begin van het spel een ander huis in het bezit komt van het zwaard van Valyrisch staal.**

Aantal beschikbare eenheden en figuren

Er kunnen niet meer figuren en eenheden in het spel gebruikt worden dan er aan het begin van het spel verstrekt worden. Als een speler bijvoorbeeld al zijn 20 machtfiguren als beschikbare machtfiguren voor zich heeft liggen, dan kan hij geen machtfiguren meer uit de machtsvoorraad krijgen, totdat hij wat van zijn beschikbare machtfiguren verbruikt.

De eilanden



Let op: Drakensteen, Piek en Het Prieel zijn landgebieden en kunnen dus niet bezet worden door vloten. Omdat het eilanden zijn kunnen krijgsvolk en ruitery in deze gebieden alleen naar andere gebieden marcheren met behulp van transport per vloot.

De rivieren



De grenzen van de landgebieden zijn wit weergegeven. Sommige grenzen zijn echter helderblauw. Dit stelt een grote rivier voor. Deze rivieren mogen niet worden door overgestoken door eenheden behalve als er een oversteekplaats aanwezig is tussen deze gebieden. Een oversteekplaats is te herkennen aan een brug symbool. De enige twee oversteekplaatsen op het spelbord zijn te vinden bij De Tweeling en in het gebied van Nes van Scheurklauw. Je kunt niet verplaatsen, overvallen of ondersteunen over een rivier, tenzij er een oversteekplaats is.

Het noorden

Het gebied boven Slot Zwart – het Noorden – maakt geen deel uit van het spel en mag niet worden betreden door eenheden.

Gebaseerd op de bestsellers van George R.R. Martin uit de boekenserie "A SONG OF ICE AND FIRE"

Spelontwerp: Christian T. Petersen

Verder ontwerp en ontwikkeling: Kevin Wilson

Beherend Ontwikkelaar: Darrell D. Hardy

Grafisch ontwerp: Scott Nicely

Spelregels: Christian T. Petersen

Eindredactie: Greg Benage, Christian T.

Petersen and Darrell D. Hardy

Illustratie doos: J.P. Targete

Artwork: Anders Finer, Michael Erickson,

Jacques Bredy, Thomas Denmark, Jason A.

Engle, John Matson, Mark Evans, Roman V.

Papsuev, Cos Koniotis, Thomas, Gianni,

Alexander Petkov, Tim Truman, Jim, Pavelec,

Sedone Thongvily

Bijzondere dank is verschuldigd aan Eric M. Lang, Tony Doepner, Robert Vaughn, Daniel & Kat Abraham, Carl Keim, and Melinda M. Snodgrass.

Christian wil George R.R Martin bedanken (voor zijn prachtige wereld, geduld en ideeën), Kevin Wilson (voor zijn uitstekende ontwerp, prototypes, and fantastische ontwerp suggesties) en Gretchen (voor haar geduld, liefde en ondersteuning).

A Game Of Thrones Het Bordspel © George R.R. Martin 2003 © Fantasy Flight Publishing, Inc 2003. Alle rechten voorbehouden. Geen enkel onderdeel van dit product mag worden gereproduceerd zonder toestemming van de uitgever A Song Of Ice and Fire © George R.R. Martin 2003 gebruikt onder licentie.

Deze vertaling van de spelregels is gemaakt door Henk ter Maat en bijgewerkt door Ronald Hoekstra (<http://www.spelmagazijn.nl>) en Sandra Pellegrom. Bij de vertaling is zoveel mogelijk de terminologie gebruikt uit de Nederlandstalige boeken.

**In opdracht van PS-Games
(www.ps-games.nl)**

Voor vragen, ondersteuning en verbeteringen, bezoekt U: www.FantasyFlightGames.com of www.ps-games.nl

**In opdracht van PS-Games
(www.ps-games.nl)**

Het Spel der Tronen Het bordspel: Veel Gestelde Vragen

Deze paginas behandelen de veel gestelde vragen die ontstaan zijn sinds de eerste druk van het spel.

Spelen met 5 spelers

Wanneer je een spel speelt met 5 spelers en je vindt dat Lannisters startpositie te zwak is, dan raden we je aan de volgende kleine aanpassingen te doen aan de beginopstelling:

In het spel voor 5 spelers wissel je de “Tyrel” en “Grauwvreugd” posities om op het spoor van het hof van de koning (en dus blijft Grauwvreugd op de 5e positie en Tyrel op de 4e positie).

Andere Veel Gestelde Vragen

De Westeroskaarten

V: Als de Westeroskaart “De Winter Komt” tevoorschijn komt, moet ik dan schudden en een kaart pakken, of schudden en wachten tot mijn volgende beurt om een kaart te pakken?

A: Je schudt en pakt meteen een nieuwe kaart.

V: Als “Najaarsregens” actief is (krijgsvolk levert bij het geven van ondersteuning deze spelronde geen gevechtskracht) en het bijzondere bevel Ondersteuning +1 wordt gespeeld in een veld met 1 eenheid krijgsvolk, hoeveel gevechtskracht wordt er dan verschaft vanuit dat gebied?

A: 1. Alleen de 1 van de het bijzondere bevel Ondersteuning +1 telt. De eenheid krijgsvolk heeft technisch gezien 0 gevechtskracht terwijl hij ondersteunt.

Bevoorrading

V: Wat zijn de bevoorradingsniveaus voor elke speler aan het begin van het spel?

A: Elke speler heeft een startvoorraad die gelijk staat aan het aantal bevoorradingssymbolen in de gebieden die hij controleert aan het begin van het spel: 1 elk voor Stark en Baratheon, 2 elk voor Lannister en Grauwvreugd en 3 voor Tyrel.

V: Kan ik een mars uitvoeren die de limieten van mijn bevoorradingsniveaus overschrijden om zo sommige eenheden vrijwillig te verwijderen van het bord?

A: Nee. Je mag nooit vrijwillig de limieten van je bevoorradingsniveaus overschrijden als je eenheden verplaatst.

Aanval van de Wildlingen

V: Als je een gevecht van de wildlingen verliest, waarbij je een eenheid verliest en daardoor een gebied onbemand laat, kun je dan een machtfiche in het gebied plaatsen om zo de controle over dat gebied te behouden?

A: Nee. Je hoeft geen bevelen te geven in alle gebieden waarin je eenheden hebt.

Echter, eenheden in een gebied zonder bevelen kunnen niets doen in die beurt.

Bevelen geven

V: Moet je bevelen geven in al je gebieden met eenheden erin, als je dat kunt?

A: Nee. Je hoeft geen bevelen te geven in alle gebieden waarin je eenheden hebt.

Echter, eenheden in een gebied zonder bevelen kunnen niets doen in die beurt.

De Postraaf

V: Mag ik, als ik de Postraaf moet gebruiken, het ene bevel van een eenheid verwisselen met een ander bevel dat al op het spelbord ligt?

A: Nee. Je mag alleen een bevel van een eenheid omwisselen met een ongebruikt bevel.

Marsen uitvoeren

V: Moet ik eenheden uit een gebied verplaatsen waarin ik een marsbevel heb gegeven?

A: Nee, je mag het marsbevel in jouw beurt verwijderen en aangeven dat je je eenheden niet verplaatst.

Gebieden met macht controleren

V: Als ik de controle in een gebied tot stand breng door middel van een machtfiche, komt het fiche dan van de stapel van machtfiches die de speler al heeft bemachtigd of van de algemene stapel?

A: Macht die gebruikt wordt om controle in een gebied tot stand te brengen moet komen uit de spelers voorraad, dat wil zeggen de beschikbare macht.

V: Zodra ik een machtfiche in een gebied heb geplaatst om de controle tot stand te brengen, kan ik die dan later vrijwillig verwijderen? Wordt het weggehaald van het bord als ik mijn eigen eenheden later naar dat gebied verplaats?

A: Nee. De enige manier waarop het verwijderd kan worden is als het vernietigd wordt door vijandige eenheden.

Neutrale Legers Aanvallen

V: Kun je tegelijkertijd een neutraal leger en een vijandig leger aanvallen met hetzelfde marsbevel?

A: Nee. Je mag maar 1 aanval doen per marsbevel en een neutraal leger aanvallen geldt als een aanval.

V: Als je tegenstander bezig is met het aanvallen van een neutraal leger, mag ik dan steun verlenen aan het neutrale leger om zo zijn kracht te verbeteren?

A: Nee.

Rivieren

V: Enkele landgebieden worden verdeeld door grote rivieren die onbegaanbaar zijn voor marcherende eenheden. Geldt dit ook voor overvallende en ondersteunende eenheden?

A: Correct. Je kunt niet bewegen, overvallen of ondersteuning verlenen over een rivier heen (tenzij het over een brug gebeurt).

Huiskaarten

V: Als ik meedoe in een gevecht, moet ik dan een Huiskaart spelen?

A: Ja. Je speelt echter geen Huiskaarten tegen neutrale legers.

V: Zijn gebruikte Huiskaarten openbare informatie? Mag je in je tegenstanders aflegstapels kijken om te zien welke Huiskaarten zij hebben gespeeld?

A: Huiskaarten zijn openbare informatie en je mag je tegenstander vragen om zijn hand en aflegstapel te bekijken, tenzij ze in een gevecht verwickeld zijn en al een Huiskaart gekozen hebben.

V: Zijn Melisandre en Maester Luwins bijzondere gaven bedoeld om in het geheim uitgevoerd te worden tussen de betrokken spelers of zou iedereen precies moeten weten welke Huiskaarten er betrokken worden?

A: De effecten van deze kaarten zijn openbare informatie.

V: Als Tyrel een gebied aanvalt met daarin een enkele eenheid verdedigend krijgsvolk, en hij kiest als Huiskaart Ser Loras Tyrel, ("Dood onmiddellijk een van de aanvallende of verdedigende krijgsvolk eenheden van je tegenstander"), is dat dan een automatische overwinning, of tellen de verdedigings- en ondersteuningswaarden nog steeds?

A: Hoewel het niet specifiek in het spelregelboek staat, eindigt een gevecht onmiddellijk in een overwinning voor de kant die nog steeds eenheden heeft, wanneer de laatste eenheid aan 1 kant van een gevecht geëlimineerd wordt door een bijzondere gave. De kracht van de Huiskaarten worden genegeerd en de Huiskaarten worden nog steeds als gebruikt beschouwd.

V: Als mijn tegenstander zojuist zijn laatste kaart in het gevecht heeft gebruikt en ik speel Melisandre, kan ik hem dan een willekeurige kaart laten afleggen, of is haar gave waardeloos geworden?

A: Omdat gebruikte Huiskaarten pas terug worden genomen nadat alle effecten van het gevecht opgelost zijn, is haar gave waardeloos geworden.

V: Als Salladhar Saan actief is (vloten geven geen gevechtskracht tijdens ondersteuning), en een bijzonder bevel Ondersteuning +1 wordt gespeeld in een gebied met een vloot, hoeveel gevechtskracht is er dan voor dat gebied?

A: 1. Alleen de 1 van de Ondersteuning +1 telt. De Vloot heeft technisch gezien 0 gevechtskracht, terwijl hij ondersteunt in dit gevecht.

Marcherende eenheden en Marsbevelen

V: Wat gebeurt er met een eenheid die nergens heen kan om terug te trekken na verlies van een gevecht?

A: De eenheid, die niet kan terugtrekken na verlies van een gevecht, is gedood.

V: Als ik niet in staat ben een eenheid ruitery terug te trekken naar een gebied waar mijn krijgsvolk marcheert, als gevolg van bevoorradingslimieten, kan ik er dan voor kiezen om het marcherend krijgsvolk weg te halen, in plaats van de ruitery?

A: Nee. De terugtrekkende eenheid verlaat het bord als zij niet legaal terug kan trekken naar een gebied.

V: Als mijn tegenstander alleen marsbevelen heeft gegeven aan zijn kant van het bord, worden er dan nog steeds Huiskaarten gespeeld?

A: Ja. Hoewel marcherende eenheden een gevechtskracht van 0 hebben, zijn ze nog steeds aanwezig voor het gevecht en kunnen ze winnen door het spelen van Huiskaarten en andere veranderingsfactoren.

V: Kunnen reeds teruggetrokken vloten nog steeds troepen transporteren?

A: Ja.

Eenheden verwijderen

V: Mag je vrijwillig één van je eenheden uit het spel verwijderen.

A: Nee.

Volgorde van beurten

V: In welke volgorde worden eenheden op de been gebracht en gewonden van aanvallen van de wildlingen verwijderd?

A: In de normale beurtvolgorde, zoals aangegeven op het IJzeren Troon spoor.

De Westeros Kaarten



De winter komt
(In stapels I, II, and III)
Schud deze Westeros stapel onmiddellijk en draai een direct een nieuwe kaart. Herhaal als "De winter treedt in" opnieuw wordt gedraaid.



Bevoorrading
In speelvolgorde moeten de spelers de plaats van hun bevoorradingfiche aanpassen aan het aantal bevoorradingssymbolen dat ze onder controle hebben en daarna, indien nodig, de sterktes van hun legers aanpassen, totdat ze weer aan de bevoorradinglimiet voldoen. (Details van de regels staan op pagina 4).



Rekrutering
In speelvolgorde mogen de spelers nieuwe eenheden uit de steden en burchten die ze onder controle hebben rekruteren. De nieuwe eenheden mogen alleen geplaatst worden als de spelers aan hun bevoorradinglimiet voldoen. (Details van de regels staan op pagina 5 en 6).



De laatste zomerdaen
(In stapels I, II, and III)
Er gebeurt niets, ga verder met het spel.



Strijd der koningen
Verwijder de invloedfiches van de invloedgebieden. De spelers bieden nu met beschikbare macht-fiches op de posities in de invloedgebieden. (Details van de regels staan op pagina 6 en 7).



Het spel der tronon
In speelvolgorde mogen de spelers één macht-fiche uit de machtsvoorraad nemen voor elk machtssymbool (kroon) dat zich bevindt in de gebieden die ze onder controle hebben.



Storm op zee
De spelers mogen geen overvalbevelen geven tijdens de planningfase van deze spelronde. De uitvoering van overvalbevelen wordt deze ronde overgeslagen.



feestbanket voor kraaien
De spelers mogen geen consolideer macht bevelen geven tijdens de planningfase van deze spelronde. De uitvoering van de consolideer machtbevelen wordt deze ronde overgeslagen.



Najaarsregens
Krijgsvolk levert bij het geven van ondersteuning deze spelronde geen gevechtskracht aan een gevecht dat plaatsvindt in een aangrenzend gebied. Een +1 ondersteuningbevel bij een krijgsvolk eenheid kan wel +1 gevechtskracht leveren.



Een storm van zwaarden
De spelers mogen geen verdedigbevelen geven tijdens de planningfase van deze spelronde.



Aanval van de wildlingen
De wildlingen vallen Westeros aan met al hun kracht (zoals weergegeven op het wildling aanvalsspoor). Alle spelers moeten macht-fiches bieden om de Nachtwacht te helpen. (Details van de regels staan op pagina 8).



Het Mammoet Symbool Onmiddellijk nadat de drie Westeros kaarten gedraaid zijn (aan het begin van de Westeros fase), wordt het wildling fiche een plaats opgeschoven voor elk Mammoet symbool dat zichtbaar is op deze drie kaarten.

De beurtvolgorde

- 1) De Westeros fase (overgeslagen in spelronde 1)
- 2) De planningfase
 - a) alle spelers geven bevelen
 - b) alle bevelen worden bekendgemaakt
 - c) de posttraaf mag worden gebruikt
- 3) De actiefase
 - a) uitvoering overvalbevelen
 - b) uitvoering marsbevelen (en resulterende gevechten)
 - c) uitvoering consolideer machtbevelen

Gevechten worden uitgevoerd in de volgende stappen

- 1) De aanvaller en de verdediger vragen om ondersteuning
- 2) De totale aanvals- en verdedigingskracht van de beide kampen wordt bekendgemaakt
- 3) Zowel de aanvaller en de verdediger spelen gelijktijdig een huiskaart
- 4) Het zwaard van Valyrisch staal mag worden ingezet (maar slechts één keer per spelronde)
- 5) Afwikkeling van het gevecht. Er wordt bepaald wie de verliezer is, vernietigde eenheden worden van het spelbord verwijderd en de verliezende speler trekt zijn verslagen eenheden terug.

De bevelen



Marsbevel



Consolideer machtbevel



Ondersteuningbevel



Verdedigbevel



Overvalbevel

