

THE BOARDGAME
of George R. R. Martin's

A GAME OF THRONES



A CLASH OF KINGS
EXPANSION



Trónok harca

Királyok csatája

A tervező előszava

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

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

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

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

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

Nos, akkor miért is kellett ez a kiegészítő? Ahogy a filmesek mondják, “egy film sosem készül el, csak abbahagyják a készítését”. Ellentétben barátommal, Rainer Kniziával, aki egyetlen kis játékötletről remek játékok készíti (és sokkal gyorsabban, mint én), én hajlamos vagyok “felülről lefelé” készíteni játékaimait: az első prototípusaim általában szörnyen bonyolultak, és nyesegetésekkel meg egyszerűsítésekkel jutok el a végső verzióhoz. Ilyesformán az a Trónok harca, amit ti ismertek, egészen más, jóval egyszerűbb, mint az én első prototípusom.

A Trónok harca sikere azonban lehetővé tette, hogy újabb elemekkel gazdagítsam a játékot: az eredmény, vélem én, mélyebb, komplexebb játék. A Királyok csatája kiegészítőben található újítások és változtatások részben még az első változatokból valók, részben új ötletek - a saját kútfőmből és a játékosok javaslataiból merítve. Az ötleteket azután számtalan tesztjáték során csiszoltuk, hozzáigazítva, reményeink szerint, elvárásaitokhoz.

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

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

Közeleg a tél.

Christian T. Petersen
a Trónok harca tervezője
a Fantasy Flight Games vezérigazgatója

Köszönjük, hogy megvásároltad *Trónok harca* játékhoz a *Királyok csatája* kiegészítőt. Ebben számos érdekes változtatást és újítást találsz, amelyek még izgalmasabbá teszik a *Trónok harca* társasjátékot.

A legfontosabb talán, hogy a kiegészítőben megtalálható Westeros déli, napégette országának ura, a Martell ház, amely egyrészt lehetővé teszi, hogy egyszerre hatan játszatok a trónok harcát, másrészt pedig teljesen átrendezi a Vastrónért folytatott küzdelem erőviszonyait.

A kiegészítőben található változások és újítások teljes listája a következő:

- 1) a Martell ház
- 2) új házkártyák
- 3) erődítmények
- 4) ostromgépek
- 5) Westeros kikötői
- 6) egyszer használatos parancsok
- 7) kiszámítható Westeros-fázis (variáns)
- 8) házkártyák húzása (variáns)
- 9) három játékos befolyási területei (variáns)

Végül a szabályfüzet végén megtalálhatók a szabályokat illető leggyakrabban feltett kérdések és az ezekre adott válaszok (*de ez már idejétmúlt - Thaur*).

Components

A kiegészítő dobozában az alábbi játéktartozékok találhatóak:

- 7 Martell házkártya
- 42 új házkártya (háznaként 7)
- 6 kezdőkártya (hatjátékosos játékhoz)
- 15 Martell parancsjelző
- 20 Martell hatalomjelző
- 3 Martell befolyásjelző
- 1 Martell utánpótlásjelző
- 4 Martell lovag
- 6 Martell flotta
- 10 Martell gyalogos
- 18 ostromtorony (háznaként 3)
- 9 sötét erődítmény
- 30 egyszer használatos parancs (háznaként 5)
- 8 kikötőjelző
- 1 új befolyási területek (két részből összeállítva)
- 1 Dél-Westeros (két részből összeállítva)

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

A kiegészítő használata

Habár a Királyok csatája kiegészítő számos új szabályt vezet be, javasoljuk, hogy ezek közül egyszerre csak keveset alkalmazzatok - azokat, amelyek a leginkább felkeltik érdeklődésedet. Az új szabályok mindegyike alkalmas arra, hogy 3-6 játékos játszhassa, és mindegyik kompatibilis a többivel.

A Martell ház



A kiegészítőben megtalálható a Martell Ház összes tartozéka (házkártyák, jelzők, egységek). A Martellek színe a narancssárga. A Martelleket használva akár hatan is játszhatjátok a Trónok harcát.

Előkészületek hat játékos esetén

Először is a játéktábla megfelelő részeit le kell takarni az új póttáblákkal (Dél-Westeros, hatjékosos befolyási területek). Ilyenformán megváltozik Westeros földrajza, és megváltoznak a befolyási területek - így már lehet a Martellekkel játszani.

6 játékos esetén nincs szükség a semleges Napföldre.

A házak kiosztása

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

A játékmenet

A fenti változásokat leszámítva a szabályok és a játékmenet ugyanaz, mint az alapjáték esetén. Illetve egyetlen dolog megváltozik: a győzelmi feltétel. Természetesen a Martell ház megjelenése teljesen átrendezi a kontinens politikai és hatalmi viszonyait, így a játékélmény egészen más lesz.

Győzelmi feltételek 6 játékos esetén

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

Nem ajánljuk, hogy a Martell házat három-öt játékos esetén is használjátok.

Új házkártyák

régi házkártya hátoldala



új házkártya hátoldala

A kiegészítőben új házkártyák is találhatóak - egy-egy teljes készlet mind a hat ház számára.

Ezeknek az új házkártyáknak a hátoldala eltér a régi-ektől: **a házak címerei felett egy korona van.** Ilyenformán könnyen megkülönböztethetők egymástól a régi és az új házkártyák.



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

A játéktábla 6 játékos esetén



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

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

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

Fontos, hogy a két kártyakészlet (a régi és az új) nem vegyíthető, vagy mind régiekkel játszotok, vagy mind újakkal. Pontosan emiatt a kiegészítőben a Martelleknek két kártyakészlete található: az egyiket (ahol a hátoldalon nincs korona) akkor kell használni, ha a régi házkártyákat használjátok, a másikat (ahol a hátoldalon a címer koronás) pedig akkor, ha az új házkártyák használata mellett döntötök.

Az új házkártyákra egyebekben pontosan ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a régiekre.

Erődítmények



A kiegészítő része kilenc szürke faerődítmény. Az erődítményekkel megóvhatjátok kulcsfontosságú tartományaitokat, ha amúgy seregeitek túl gyengék, vagy éppen máshol állomásoznak.

Erődítmények építése

A hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során dönthettek úgy is, hogy egy adott tartományért nem veszitek el a készletből a hatalomjelzőt vagy -jelzőket, hanem helyette felraktok az adott tartományra egy erődítményt.

*Példa: A tervezési szakaszban a Baratheon hatalomszerzés-parancsot rakott le Királyvárra (King's Landing). A hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során a Baratheon dönthet úgy, hogy a parancs végrehajtása miatt **a**) kap három hatalomjelzőt (egyét maga a parancsjelző, két másikat pedig a tartományra nyomtatott két koronáért), vagy **b**) lerak egy erődítményt Királyvárra.*

Mivel a Baratheon aggódik a szomszédságában tartózkodó Lannister-sereg miatt, úgy dönt, lerak egy erődítményt Királyvárra.



Erődítmény a csatában

Az előző fordulóban a Baratheon épített egy erődítményt Királyvárban (King's Landing). E forduló tervezési fázisában a Baratheon megint hatalomszerzés-parancsot rakott Királyvárra (remélve, hogy az akciószakaszban begyűjt majd 3 hatalomjelzőt).

A királyvári erődítmény miatt a támadó Lannister-sereg harci ereje csak 3 (lovagonként 1), a védekező Baratheon-sereg harci ereje pedig szintén 3 (gyalogosonként 1, és még 1 az erődítmény miatt).

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

Azonban a Lannister immáron kifogyott a béketűrésből, és úgy dönt, a Feketevíznél (Blackwater) állomásozó három lovagjával megrohanja Királyvárat, méghozzá +0-s menetelésparancsa segítségével.

Az erődítmény képességei

Ha egy tartományban van erődítmény, az ott védekező harci ereje 1-gyel megnő, valamint minden támadó vagy a támadót támogató lovag harci ereje 1-re csökken.

Fontos, hogy nem csupán azoknak a lovagoknak a harci ereje csökken, akik ténylegesen bemenetelnek a tartományba, lecsökken a támadást támogató lovagok harci ereje is. Ugyanakkor a védekező, illetve a védekezőt támogató lovagok harci ereje nem csökken.

Erődítmény kiürítése

Ha egy játékos összes egységével kivonul egy tartományból (akár szándékosan, akár megverten, visszavonulva), az erődítményt nyomban le kell venni. Egymás erődítményeit nem foglalhatjátok el. Az erődítmények mindig elvesznek, amikor teljesen kivonultok a tartományból, még akkor is, ha hatalomjelző lerakásával megszilárdítjátok ott uralmatokat.

Erődítmény nem rakható le tengerrészre (de tengerrészre hatalomszerzés-parancs sem rakható le), és kikötőre sem, amennyiben használjátok a kikötőket.

Egyszerre legfeljebb kilenc erődítmény lehet a játéktáblán. Ha már mind a kilencet felépítették, addig nem építhettek újabbakat, amíg legalább egy valamiért le nem kerül a játéktábláról.

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

Egy tartományban egyszerre csak egy erődítmény lehet.

Ostromgépek



A kiegészítőben található 18 ostromgép, minden házhoz három. Ezek katapultokat, ballisztákat, mérnököket, szörnyeket és hajtóikat, utászokat és alkimistákat jelképeznek: mindazt, ami szükséges lehet városok, várak és erődítmények megostromlásához.

Az ostromgép éppolyan szárazföldi egység, mint a gyalogos vagy a lovas, ugyanúgy toborzással kerül a játékba, és ugyanúgy figyelembe kell venni nála is az utánpótlási lehetőségeket. Ostromgépek nem léphetnek tengerészre, de hajók segítségével szállíthatók.

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

Az ostromgépek képességei

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

Az ostromgépek nem tudnak visszavonulni, ezért ha erre kényszerülnek, azonnal megsemmisülnek. Nem lehet ostromgépeket veszteségként levenni, ha a győztes fél házkártyáján egy vagy több kardikon található. Ilyenformán a vesztesnek másféle (nem ostromgép) egységet, egységeket kell levennie a kardikonok miatt, majd ezután le kell vennie a vesztes sereg összes, automatikusan megsemmisült ostromgépét.

Az ostromgépek használata

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

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



Példa az ostromgépek használatára



A Lannister újra Királyvár ellen menetel. Feketevíz felől támad egy lovaggal és egy ostromgéppel, a Stark pedig egy gyalogossal és egy ostromgéppel támogatja Hasadt-rév (Cracklaw Point) felől. A támadás összesített harci ereje ilyesformán 11 lesz (8 a két ostromgép miatt, valamint 1 a gyalogos, 2 a lovas és 0 a menetelés-parancs miatt.)

A védekező Baratheonnak +2-es védekezése és két lovagja van, valamint támogatja saját flotta Feketevíz-öbölből (Blackwater Bay). A védekezés összesített ereje tehát 7 lesz.

Ha a Lannister veszít, a Feketevíz felől támadó ostromgép azonnal megsemmisül, de a Stark támogató ostromgépe sértetlen marad.

Westeros kikötői



kikötőjelző

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

Mindegyik kikötőjelző egy adott szárazföldi tartományhoz és egy adott tengerrészhez tartozik, a kikötőjelzőről kétség esetén a tengerrész neve leolvasható.

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

Kikötőjelző elhelyezése



A játék kezdetén Napföld (Sunspear) kikötőjét úgy kell Napföldre lerakni, hogy rálógjon a Nyár-tengerre (Summer Sea), ugyanakkor ne lógjon rá a Dorne-tengerre (Sea of Dorne).

A kikötők használata

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

- Kikötőben csak flottaegységek tartózkodhatnak.

- A kikötőben lévő hajóknak a szokott módon kiadhatók parancsok (de védekezésparancs kiadása értelmetlen, mert kikötő közvetlenül nem támadható). Bizonyos feltételek mellett a kikötőben lévő hajóknak még hatalomszerzés-parancs is kiadható.

- A kikötő a szárazföld és a tenger között található. A kikötőt csak a szárazföldi tartomány birtokosa használhatja, ő egyben a kikötő birtokosa is.

- A kikötő birtokosának hajói (meneteléssel) behajóznak az adott tengerrészről a kikötőbe, illetve onnét kihajóznak (szintúgy meneteléssel) a tengerrészre. Ellenséges kikötőbe nem lehet behajózni.

- Egy kikötőben sosem lehet háromnál több hajó. A játékosnak a kikötőben lévő hajóit el kell tudnia látni utánpótlással (utánpótlási lehetőségek).

- Ha toborzás folyik egy szárazföldi tartományban, ahol van kikötő, a játékos a toborzott flottát felrakhatja a tengerrészre (a toborzás alapszabályai szerint), de a kikötőre is. **Nagyon fontos: A játékos akkor is toborozhat hajót a kikötőbe, ha az ahhoz a kikötőhöz tartozó tengerrészen ellenséges hajó vagy hajók vannak.**

- A kikötőben tartózkodó hajók támogatást nyújthatnak a kikötőhöz tartozó tengerrészen lévő csatában, de szárazföldi csatát nem támogathatnak.

- A kikötőben tartózkodó hajók portyáznak a kikötőhöz tartozó tengerrészen, de nem portyáznak a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományban.

- A kikötőhöz tartozó tengerrészen lévő ellenséges hajók portyázással leszedhetik a kikötőre rakott támogatás-, portyázás- és hatalomszerzés-parancsot.

- Ha egy másik ház elfoglalja a kikötőhöz tartozó szárazföldi tartományt, azonnal kicserélheti a kikötőben lévő hajókat a készletéből vett saját hajókra. A kicserélésnél figyelemmel kell lennie utánpótlási lehetőségeire, legfeljebb annyit cserélhet ki, amennyit el tud látni utánpótlással. Azok a hajók, amelyeket nem tud vagy nem akar kicserélni, azonnal megsemmisülnek. Ha úgy dönt, hogy átveszi (kicserélve) az ellenséges hajókat, utólag már nem dönthet úgy, hogy mégis inkább megsemmisíti azokat.

- Egyszer használható parancs nem rakható le kikötőre.

- A tervezési szakasz során a játékos lerakhat kikötőre is hatalomszerzés-parancsot, ha van ott legalább egy hajója. Amikor azután az akciószakaszban a hatalomszerzés-parancsok végrehajtására kerül sor, a játékos, ha a kikötőhöz tartozó tengerrészen nincs egy ellenséges hajó sem, kap 1 hatalomjelzőt. Ez a szabad városokkal és a *Tűz és*

Jég dala világának más egzotikus vidékeifel folytatott kereskedelmet jelképezi.

- A Westeros-szakasz során, ha a felcsapott kártya *Trónok harca*, a játékosok egy-egy hatalomjelzőt kapnak minden olyan kikötőjük után, ahol van legalább egy hajójuk és ahol a kikötőhöz tartozó tengerrészen nincs egy ellenséges hajó sem (ha van, vagy ha a kikötőben nincs saját hajó, a kikötőért nem jár hatalomjelző). Ez szintén a távolsági kereskedelmet jelképezi.

Egyszer használható parancsok



A négyzet alakú egyszer használható parancsok a tervezési szakaszt változtatják meg, új és izgalmas stratégiákat téve lehetővé.

Phase.

Egyszer használható parancsok lerakása

A játék kezdete előtt minden ház megkapja saját öt egyszer használható parancsát (hátdoldalukon az adott ház címerével). Ezek között van három új parancstípus (minden háznál ugyanaz), valamint minden háznak van egy saját, egyedi parancsa. Ellentétben a normál parancsokkal, amelyek felhasználásukat követően a következő fordulóban újra felhasználhatók, az egyszer használható parancsokat felhasználásuk után el kell távolítani a játékból.

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

Ha az egyszer használható parancsokkal játszotok, a tervezési szakasz eggyel több lépésből áll:

Tervezési szakasz:

- 1) Egyszer használható parancsok kiadása
- 2) Normál parancsok kiadása
- 3) A parancsok felfedése

Minden játékos az első lépés során (egymás után, játékosrendben) felrakhat **egy** egyszer használható parancsot. Ilyet is csak olyan tartományra lehet lerakni, ahol a játékosnak van legalább egy egysége. Az egyszer használható parancsokat képpel lefelé kell lerakni, és csak a tervezési szakasz végén, a normál parancsokkal együtt kell felfedni ezeket.

Példa a kikötő használatára



A toborzás során a Martell Napföld két toborzási pontjából toborzott egy gyalogost és egy hajót, az utóbbit Napföld kikötőjére rakva le (a hajót rakhatta volna még a Dorne-tengerre is, a Keleti-Nyár-tengerre viszont nem, mivel ott Tyrell-flotta állomásozik). A tervezési szakaszban a Martell portyázásparancsot adta ki kikötőbeli flottájának, és így utóbb, a portyázásparancsok végrehajtása során leveszi a Tyrell-flottára rakott támogatásparancsot.

Mínt hogy egy játékosnak összesen csak öt egyszer használható parancsa van, könnyen lehet, hogy úgy dönt, az adott tervezési szakaszban nem használ fel egyet sem (akár mert későbbre tartogatja azokat, akár mert már mind az ötöt felhasználta korábban).

Miután minden játékosnak (játéksorrendben) megvolt a lehetősége egy egyszer használható parancs felrakására, következik a normál parancsjelzők felrakása. Ezek felrakási szabályaiban nincs változás, csak egy:

Arra a tartományra is lerakhat a játékos normál parancsot, ahová már lerakott egyszer használható parancsot. Ilyenkor az adott tartományon két parancs lesz: egy normál parancs és egy egyszer használható.

Két parancsjelző egy tartományon

Arra az esetre, hogy egy tartományon két parancsjelző van, az alábbi szabályok vonatkoznak:

- 1) Ha valaki portyázást indít e tartomány ellen, annak hatására mindkét "sérülékeny" (nem védekezés- vagy meneteléstípusú) parancsjelzőt el kell távolítani. Ez dupla fosztogatást is jelenthet.
- 2) Menetelés során kiűrtett tartományról azonnal be kell venni a másik parancsot, nem hajtódik végre.
- 3) Minden parancsot a maga idejében, egyenként, a játéksorrend betartásával kell végrehajtani.

Miután egy egyszer használható parancs felkerült a játéktáblára, onnantól nem kerül vissza tulajdonosához: akár végrehajtják, akár nem, a tábláról történő levétele után mindenképpen a dobozba kerül vissza.

Egyszer használható parancsok végrehajtása

Habár az egyszer használható parancsok új parancstípusok, mégis kapcsolatban állnak egy-egy normál parancstípussal; a kapcsolatot a jelző **bal felső sarkában** látható **kis ikon** mutatja.

Ez határozza meg, mikor kell az egyszer használható parancsot végrehajtani, és hogy mennyire "sérülékeny".

Példa: Az újoncozásparancs lehetővé teszi, hogy a játékos egy adott városban vagy várban toborozzon. Bal felső sarkában hatalomszerzés-ikon látható. Ettől az újoncozás nem válik hatalomszerzéssé, csak azt jelzi, mikor kell végrehajtani és mennyire sérülékeny. Tehát egyfelől az újoncozást az akciószakaszban a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során kell végrehajtani; másrészt pedig az újoncozásparancs portyázással eltávolítható, ráadásul ez fosztogatásnak minősül.

Ha valaki elfoglal egy olyan tartományt, ahol egyszer használható parancs van, a jelzőt, miként a normál parancsét is, le kell venni, már nem kerülnek végrehajtásra.

Közös egyszer használható parancsok

Újoncozás

Az újoncozást a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során kell végrehajtani. Ekkor a tartomány birtokosa ottani városában vagy várában nyomban toborzást hajthat végre. A toborzás szabályait be kell tartania, és a frissen toborzott egységeknél figyelemmel kell lennie az utánpótlási lehetőségekre.

Példa: A Stark a tervezési szakasz első lépése során újoncozásparancsot rak Deresre (Winterfell). Később (mínt hogy Deres nem esett portyázás áldozatául, és nem is foglalták el) a játékos végre is hajtja a parancsot. Mínt hogy Deres vár, két toborzási pontot kap, így egy ottani gyalogost előlépteti lovaggá (egy toborzási pont), és letesz a tartományra még egy gyalogost (a másik toborzási pont).

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



újoncozás

Utánpótlás-karaván

Az utánpótlás-karavánt az akciószakaszban, a hatalomszerzés-parancsokkal együtt lehet végrehajtani. Ekkor a játékos az utánpótlási táblázaton saját jelzőjét nyomban annyi pozícióval előrébb helyezheti, ahány utánpótlás-ikon (hordó) látható az adott tartományon. Ilyesformán a játékos ideiglenesen meghaladhatja utánpótlási lehetőségeit - egészen addig, míg egy Westeros-szakasz során utánpótláskártya nem kerül felfordításra, mert ekkor a tényleges utánpótlásának megfelelő pozícióba kell helyeznie jelzőjét.



utánpótlás-karaván

Példa: A Lannister a tervezési szakasz első lépése során utánpótláskaraván-parancsot rakott Feketevízre (Blackwater), ahol két hordó található. Később, az akciószakaszban, a hatalomszerzés-parancsok végrehajtásakor a Lannister végre is hajtja ezt a parancsot, és az utánpótlási táblázaton a 3-asról (aktuális pozíciójáról) az 5-ösre mozgatja jelzőjét - mostantól több és nagyobb seregei lehetnek. Két fordulóval később a Westeros-szakaszban a játékosok utánpótláskártyát csapnak fel, és a Lannisternek jelzőjét a tényleges helyzetnek megfelelően kell elhelyeznie.

Erőltetett menetelés

Az erőltetett menetelést az akciószakaszban, a menetelés-parancsokkal együtt lehet végrehajtani.

A parancs végrehajtásakor a játékos egy vagy több szomszédos tartományról tetszőleges számú egységét átmozgathatja az adott tartományra.

(Nem szabad elfelejteni, hogy a tengeri szállítással elérhető tartományok is szomszédosaknak számítanak.) A parancs szárazföldi tartományra és tengerészre is kiadható (de mint mindig, ilyenkor sem mehetnek szárazföldi egységek tengerre, illetve hajók szárazföldre).



erőltetett menetelés

Erőltetett meneteléssel sem lehet meghaladni az utánpótlási lehetőségeket.

Az erőltetett menetelés különleges mozgékonyt biztosíthat, még inkább egy másik meneteléssel kombinálva.

Ügyes taktika lehet

Ügyes taktika lehet előbb erőltetett meneteléssel egybe-
gyűjteni egy nagyobb sereget, majd egy menetelés-
parancsral (amely ugyanerre a tartományra lett kiadva)
nekizúdulni az ellenfélnek.

Egyedi egyszer használható parancsok

A következő egyszer használható parancsok egyediek:
minden háznak van egy különleges parancsa.

Greyjoy: a Vasflotta

A Vasflottát az akciószakaszban, a portyázásparancsokkal együtt lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Greyjoy a szomszédos tartományokról bármelyik két parancsjelzőt

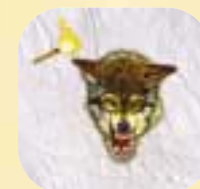


a Vasflotta

leveheti (beleértve a védekezés- és menetelésparancsokat, de egyszer használható parancsokat **nem** vehet le). Fontos, hogy a Vasflotta is, mint a portyázásparancsok, egy korábban végrehajtott portyázással leszedhető - ez az összes olyan egyszer használható parancsra igaz, amelynek bal felső sarkában portyázásikon látható.

Stark: az Ifjú Farkas

Az Ifjú Farkast az akciószakaszban, a portyázásparancsokkal együtt lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Stark az adott tartományból nyomban elmozgathatja tetszőleges számú egységét - mintha rendes menetelést hajtana végre, de ezzel a meneteléssel **nem kezdeményezhet csatát** (vagyis nem mozgat-



az Ifjú Farkas

Példa az erőltetett menetelésre



A Baratheron Királyvárra (King's Landing) kiadta erőltetett menetelését, valamint egy normál menetelésparancsát (+0). Amikor először kerül rá sor, hogy menetelést hajtson végre, az erőltetett menetelést választja, és idehozza gyalogosát Hasadt-révből (Cracklaw Point), valamint lovagját Sárkánykőről (Dragonstone), ez utóbbit tengeri szállítással.

Amikor újra ő jön, végrehajtja normál menetelésparancsát, és Királyvárból Feketevízbe (Blackwater) vonul, hogy szétzúzza az ottani Lannister-sereget.

hat egységet olyan tartományba, ahol ellenséges egység állomásozik).

Míthogy az Ifjú Farkas a rendes menetelésparancsok előtt hajtódik végre, felhasználható éppúgy meglepetés-szerű támadások kivitelezésére (különösen rendes menetelésparancsokkal kombinálva), mint a veszélyeztetett tartományok gyors megerősítésére.

Tyrell: Égikert hatalma

Égikert hatalmát az akciószakaszban, a hatalomszerzés-parancsokkal együtt lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Tyrellnek el kell dobni a kezéből egy házkártyáját. Ezután azoktól a házaktól, akiknek vannak egységei az adott tartománnyal szomszédos tartományokban, hatalomjelzők fizetését követelheti. Legfeljebb annyi hatalomjelzőt hajthat be, amennyi az eldobott házkártya harci ereje, ezzel azonban tetszése szerint terhelheti meg az érintett házakat.



Égikert hatalma

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

Martell: skorpiócsípés

A skorpiócsípést az akciószakaszban, a portyázásparancsokkal együtt lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Martell kiválaszthat és eldobhat egy-egy házkártyát minden olyan játékos kezéből, akinek van egysége az adott tartománnyal szomszédos tartományokban, de



skorpiócsípés

1) Melisande (Baratheon) nem dobható el skorpiócsípéssel, és

2) nem dobható el olyan játékos házkártyája, akinek csak egy házkártya van a kezében (az ilyen játékosokra nem hat a skorpiócsípés).

Lannister: az Oroszlán ravaszága

Az Oroszlán ravaszágát az akciószakaszban, a portyázásparancsokkal együtt lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Lannister megnevezhet egy házat, melynek van egysége az adott tartománnyal szomszédos tartományok egyikén. Ez a ház a forduló hátralévő részében nem támadhat (menetelés) egyetlen Lannister-tartományt sem, nem támogathat ilyen elleni támadást, és nem is indíthat ilyen ellen portyázást. (Ugyanakkor támogathatja a Lannisterek által megtámadottak védekezését.)



az Oroszlán ravaszága

Baratheon: R'hllor akarata

R'hllor akaratát az akciószakaszban, a portyázásparancsokkal együtt lehet végrehajtani. A parancs végrehajtásakor a Baratheonnak nyomban el kell dobni a kezéből Melisandrét (ez házkártyái egyike); ezután választhat, hogy:



R'hllor akarata

A) levesz egy védekezésparancsot bárhonnét a játéktábláról, vagy B) levesz egy támogatásparancsot bárhonnét a játéktábláról.

Ha a Baratheon nem tudja vagy nem akarja eldobni a kezéből Melisandrét, R'hllor akarata bármiféle hatás nélkül kikerül a játékból.

Variáns: Kiszámítható Westeros-szakasz

A Westeros-szakasz eredetileg arra volt hivatott, hogy bizonytalansági elemet vigyen a stratégiába, előnyhöz juttatva azokat a játékosokat, akik képesek rugalmasan alkalmazkodni, jól megragadni lehetőségeiket. Emellett részben e mechanizmus gondoskodott arról, hogy minden játék más legyen. Másrészt viszont sok tapasztalt játékos kívánsága az volt, hogy a Westeros-szakasz eseményei legyenek tervezhetőbbek.

E variáns máshogy kezeli a Westerospaklikat. A játék előkészületei során **1)** szét kell válogatni és meg kell keverni a Westerospaklikat (ez így van az alapjátékban is), majd **2)** minden pakli tetejéről fel kell csapni a legfelső három lapot, és képpel lefelé lerakva egy-egy oszlopot kell belőlük alkotni a paklik fölött.

Amikor a második forduló elején sor kerül az első Westeros-szakaszra, nem kell kártyákat felcsapni a paklik tetejéről, hanem a három oszlop (I, II és III) legfelső kártyáit kell végrehajtani - mintha ezek a kártyák lettek volna felcsapva ebben a Westeros-szakaszban.

A kártyák végrehajtása után:

- 1) Mindhárom "elhasznált" kártyát vissza kell tenni saját paklijuk aljára.
- 2) A Westerospaklik fölötti oszlopok két-két kártyáját feljebb kell tolni, hogy köztük és a paklik között legyen egy-egy kártyányi hely.
- 3) Minden Westerospakli tetejéről fel kell csapni a leg-

felső lapot, és nyomban le is kell tenni közvetlenül a pakli fölé.

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

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

(Lásd az illusztrációt a következő oldalon.)

Variáns: Házkártyák húzása

E variáns azoknak való, akik (miként a játék tervezője) kicsit több izgalomra, több blöffölésre vágnak, és arra, hogy a csaták eredménye kevésbé legyen kiszámítható. A variáns használatakor a csaták menete az alábbiak szerint változik meg:

Minden a szokásos rendben zajlik egészen addig, amíg a házkártyák kiválasztására nem kerül a sor. Ekkor ahelyett, hogy egy-egy kártyájuk kiválasztanak, mindkét játékos három házkártyáját választja ki. Miután ez megtörtént, véletlenszerűen ki kell húzniuk egyet ellenfelük három kijelölt kártyája közül. A megmaradt két-két házkártyát a játékosok nyomban visszaveszik a kezükbe.

A kihúzott kártyák lesznek a csatában kijátszott házkártyák; innentől a csata a szokásos rendben folyik tovább.

E variáns használatakor a játékosok azonnal visszaveszik a kezükbe összes házkártyájukat, amint kijátszották vagy eldobták kezükből az ötödik házkártyát (az alapjátékban ez a hetedik kártya lenne), mivel egy játékosnak sosem lehet három házkártyánál kevesebb a kezében.

A variáns használatakor sokkal bizonytalanabb lesz a csaták kimenetele, nagyobb lesz a kockázat - viszont a forduló támadásainak és védekezéseinek megtervezése során talányosabb stratégiákra és több blöffölésre nyílik lehetőség.

Példa a kiszámítható Westeros-szakaszra



1) Ez a játék első Westeros-szakasza; a játékosok alkalmazzák a kiszámítható Westeros-szakasz variánsát. Ebben a fordulóban az oszlopok legtetején lévő három kártyát kell végrehajtani (toborzás, Királyok csatája, Közéleg a tél). "Winter is Coming."

A toborzást és a Királyok csatáját végre kell hajtani, és a kártyákat vissza kell tenni a megfelelő paklik aljára. A III. oszlop tetején található Közéleg a tél-kártya végrehajtása során ezt a lapot vissza kell tenni a III. pakliba, meg kell keverni a paklit, majd fel kell csapni egy új kártyát legfelülre, és azt nyomban végre is kell hajtani. Ez a lap a Nyár utolsó napjai. A vadak erejének jelzőjét ennek megfelelően előbbre kell tolni, majd a kártyát vissza kell tenni a III. pakli aljára.

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

Ezzel a Westeros-szakasz véget is ért, kezdődhet a tervezési szakasz.

A variáns alkalmazva a játékosok előre láthatják az elkövetkezendő három Westeros-szakasz kártyáit.

A kiegészítő házkártyái

Martell (régí)

Arianne Martell: Ha az Arianne Martellt kijátszó játékos elveszíti a csatát, azonnal megölhet egyet az ellenfél azon egységei közül, amelyek résztvettek a csatában. **Ha a kártyát kijátszó játékos a támadó fél, "ellenséges egységeknek" csak a védekezők számítanak, a védekezőket támogatók nem. Hasonlóképpen, ha a védekező játékos játssza ki ezt a kártyát, csak a ténylegesen támadó egységek számítanak "ellenséges egységeknek", a támadást támogatók nem.**

Doran Martell: Ha a Doran Martellt kijátszó játékos megnyeri a csatát, és az ellenfélnél ott van a *Vastrón*, a *valyriai acélkard* vagy a *hírvivő holló*, a játékos elveheti ezek egyikét, és azt ő használja egészen a következő Királyok csatája-kártya felcsapásáig. **Ha az így megszerzett valyriai acélkardot már használták ebben a fordulóban, akkor azt a Martell már nem használhatja - a kardot egy fordulóban csak egyszer lehet használni.**

Homok Ellaria (Ellaria Sand): Ha az Ellariát kijátszó játékos a védekező fél, egy gyalogosát nyomban előléptetheti lovaggá.

Homok Obara (Obara Sand): Ha az Obarát kijátszó játékos a támadó fél, a házkártyát úgy kell kezelni, mintha lenne rajta egy kardikon.

Baratheon (új)

Foltosképű (Patchface): A Foltosképűt kijátszó játékos megnézi ellenfele eldobott házkártyáit, és választ közülük egyet. A csatában ezzel a házkártyával vesz részt, ennek a harci erejével, ikonjaival, különleges képességével kell számolnia.

Melisandre (Melisandre of Asshai): Az ellenfél házkártyájának különleges képessége nem működik, azt Melisandre érvényteleníti.

Stannis Baratheon: Ha az ellenfél jobb pozícióban van a *Vastrón befolyási területén*, mint a Stannist kijátszó játékos, Stannis harci ereje 2-vel megnő. **Ha a Tyrell és a Baratheon összecsap, s közülük a Tyrellé a jobb pozíció a Vastrón befolyási területén, és a Baratheon Stannist, a Tyrell pedig a Tövískirálynőt játssza ki, Stannis harci ereje 0 lesz.**

Tyrell (új)

Willas Tyrell: Az ellenfél házkártyájának különleges képessége nem működik ellenfélnél, azt Willas érvényteleníti, de a Willast kijátszó játékos élhet ezzel a különleges képességgel úgy, mintha az lenne Willas kártyájára nyomtatva.

Tövískirálynő (Queen of Thorns): Az ellenfél házkártyájának különleges képessége nem működik, azt a Tövískirálynő érvényteleníti.

Mace Tyrell: Ha a Mace Tyrellt kijátszó játékos a támadó fél, és megnyeri a csatát, a játékosnak nem kell levennie a játéktábláról ezt a menetelésparancsát (ti. azt, amelyik ezt a csatát eredményezte). Ilyesformán a játékos még egy menetelést hajthat végre (a menetelésre vonatkozó szabályok betartásával).

Variáns: 3 játékosos befolyási területek



6 játékosnál - vagyis ha a Martell ház is játékba kerül - a játéktáblán a korábbi befolyási területeket le kell fedni egy póttáblával. **E póttábla másik oldalát pedig**

a háromszemélyes játékban kell használni, a variáns alkalmazásakor a befolyási területeket a póttábla hátoldalával kell lefedni.

Ezzel az egyszerű változtatással jóval kevésbé lesznek hozzáférhetőek a különleges parancsok, s így annál fontosabbak lesznek a királyi udvarban betöltött pozíciók.

Gyakran feltett kérdések

Az aljátok gyakran feltett kérdései lennének itt, de ezeket lásd inkább a külön FAQ-ban. - Thaur

Lannister (új)

Tyrion Lannister: Az ellenfél támogatásból származó ereje 0-ra csökken (ídeszámít a harmadik játékosról kapott támogatás is). Továbbá a Tyriont kijátszó játékos azonnal levehet egy támogatás- vagy védekezésparancsot bárhol a játéktábláról.

Ser Jaime Lannister: Az ellenfél ebben a csatában nem használhatja a *valyriai acélkardot*.

Tywin Lannister: Tywin Lannisternek annyi a harci ereje, amennyi hatalomjelzőt erre költ az őt kijátszó játékos. **Ha Tywin Lannister különleges képességét érvénytelenítik, harci ereje 0 lesz.**

Greyjoy (új)

A Könyves (The Reader): A játékos azonnal kap annyi hatalomjelzőt, amennyi ellenfele egységeinek alap harci ereje. **Ha a kártyát kijátszó játékos a támadó fél, csak a védekező egységek harci erejével kell számolni, a védekezést támogatókéval nem; hasonlóképpen, ha a védekező játékos játssza ki ezt a kártyát, csak a ténylegesen támadó egységek harci erejével kell számolni, a támadást támogatókéval nem.**

Hínárhajú Aeron (Aeron Damphair): Ha az Aeron kijátszó játékos megnyeri a csatát, az adott tartományban nyomban toborzást tarthat (a toborzási szabályok betartásával és az utánpótlási lehetőségekre tekintettel).

Hasítottajkú Dagmar (Dagmar Cleftjaw): Ahány saját hajó tartózkodik a csata helyszínével szomszédos tartományokon, annyival megnő Dagmar harci ereje. **A megfutamodott hajók is számítanak. Ha Dagmar olyan tartományt véd, amelyben van kikötő és a kikötőben hajók, azok is növelik az erejét.**

Theon Greyjoy: Ha a Theont kijátszó játékos olyan tartományban védekezik, ahol vár vagy város található, Theon harci ereje kettővel megnő, és kap egy kardikont.

Stark (új)

Öreg Nan (Old Nan): Az Öreg Nan kijátszó játékos megnézi az összes többi játékos eldobott házkártyáit, majd választ közülük egyet (saját eldobozz házkártyái közül nem választhat). A csatában ennek a házkártyának a különleges képességével kell számolni.

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

A Fekete Hal (The Blackfish): Az ellenfél házkártyájának különleges képessége nem működik, azt a Fekete Hal érvényteleníti.

Martell (új)

Doran Martell: A Doran Martellt kijátszó játékosnak, ha van még a kezében házkártya, választania kell egyet, és a csatában Dorané mellett a kártyának a harci erejével, ikonjaival és különleges képességével is számolni kell (a harci erők összeadódnak). A csata után mindkét házkártyát el kell dobni.

Homok Ellaria (Ellaria Sand): Ha az Ellariát kijátszó játékos a védekező fél, az ellenfél házkártyájának harci ereje nem számít.

Az alapjátékot tervezte:

Christian T. Petersen

A kiegészítőt tervezte:

Christian T. Petersen

Járulékos fejlesztés és játékesztelés: Kevin

Wilson, Darrell Hardy, Carl Hotchkiss, Eric Lang, John Goodenough, Scott Nicely, Eric ('Mace') Tyrell, Greg Benage, Patrick Harrigan

Borítóillusztráció: Thomas Denmark

Belső illusztrációk: Bob Stevlic, Anders

Finer, Roman V. Papsuev, Timothy Truman, Jim Pavelec, Sedone Thongvilay, Franz Vohwinkel, Mark Evans, Thomas Gianni, Chris Dien, Kory Heinzen John Matson, Martina Pilcerova, Jean Tay

Képterv: Scott Nicely

Szabályok: Christian T. Petersen

Szerkesztés: Greg Benage

Kiadó: Christian T. Petersen

Kiadási adminisztráció: Darrell Hardy

Külön köszönet G. R. R. Martinnak.

Kiegészítő anyagok és újdonságok:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

George R. R. Martin regényciklusa, A Tűz és Jég dala alapján.

A GAME OF THRONES, A CLASH OF KINGS, and A SONG OF ICE AND FIRE Copyright 2004 George R.R. Martin. Used under license. The A GAME OF THRONES BOARD GAME and the A CLASH OF KINGS EXPANSION SET are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. Game Design Copyright 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. This product, or any parts hereof, may not be reproduced without the specific permission of the publisher.

Fordította: Xellos és Thaur

A GAME OF THRONES

Collectible Card Game



Take control of one of the great Houses of Westeros and pit your favorite characters against each other! George R.R. Martin's A SONG OF ICE AND FIRE series comes to life in this collectible card game of conquest, battle, intrigue, and betrayal.

The A GAME OF THRONES Collectible Card Game is available at hobby game stores everywhere, or online at:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Egyszer használható parancsok



Újoncozás (hatalomszerzés)

Azonnal toborzás az adott tartományban (a toborzási szabályok betartásával és tekintettel az utánpótlási lehetőségekre).



Utánpótlás-karaván (hatalomszerzés)

Azonnal annyi pozícióval előrébb kerül a jelző az utánpótlási táblázaton, ahány utánpótlásikon (hordó) található az adott tartományon. Csak *utánpótlás* Westeroskártya végrehajtása után kerül vissza a jelző tényleges pozíciójára.



Erőltetett menetelés (menetelés)

Azonnal bárhány saját egység átmozgatása erre a tartományra a szomszédos tartományokról (tekintettel az utánpótlási lehetőségekre).



A Vasflotta (portyázás) - csak Greyjoy

Azonnal két szomszédos tartományokon lévő parancs eltávolítása. Egyszer használható parancs nem vehető le vele.



Az Ifjú Farkas (portyázás) - csak Stark

Azonnali menetelés végrehajtása. Ezzel a meneteléssel nem kezdeményezhető csata (azaz nem lehet olyan tartományba bevonulni, ahol van ellenséges egység).



Égikert hatalma (hatalomszerzés) - csak Tyrell

Egy saját házkártya kézből eldobása után az adott tartománnyal szomszédos ellenséges tartományok birtokosai összesen annyi hatalomjelzőt fizetnek, amennyi volt az eldobott kártya harci ereje.



Az Oroszlán ravaszsága (portyázás) - csak Lannister

Egy szomszédos, ellenséges tartomány birtokosa nem támadhat ebben a fordulóban Lannister-tartományt, sem nem támogathat ilyen tartomány elleni támadást. Lannisterek által megtámadott tartományt támogathat.



Skorpiócsípés (portyázás) - csak Martell

Egy-egy házkártya kiválasztása és eldobása minden olyan játékos kezéből, aki birtokol e tartománnyal szomszédos tartományt. Melisandre nem dobható el, és attól sem lehet kártyát eldobni, akinek csak egy házkártya van a kezében.



R'yllor akarata (portyázás) - csak Baratheon

El kell dobni Melisandrét a kézből, hogy **A**) le lehessen venni egy védekezésparancsot bárhonnán a játéktábláról vagy **B**) le lehessen venni egy támogatásparancsot bárhonnán a játéktábláról.