

TRÓNOK HARCA SÁRKÁNYOK TÁNCA

Az öt királyból négyen már halottak, és az ötödik, Stannis Baratheon is Északra vezette seregét, az Éjjeli őrseget támogató, miközben a Boltonok és a Greyjoyok marakodnak a Starkok földjein. A Vastrón még mindig a Lannistereké, akiket megbízhatatlan szövetségesük, a Tyrell-ház támogat, miközben Délen a Martellek a határokhoz gyűjtik harcosaikat. Eljött a tél, és megkezdődik a végső küzdelem.

Tartalom: 42 házkártya (minden háznak 7), valamint 6 új kezdőkártya a *Sárkányok táncához* (minden háznak 1).

A kiegészítő összes lapján látható egy sárkányikon, hogy a kártyákat könnyebben meg lehessen különböztetni az alapjáték lapjaitól.

Házkártyák

Baratheon

Stannis Baratheon: Ha ebben a csatában nincs támogatásod, a csatával szomszédos tartományokról vedd le az összes támogatásparancsot (a sajátjaidat is); e támogatásjelzők biztosította harci erő nem számít a csatában.

Havas Jon: Ha megnyered ezt a csatát, egy mezővel előrébb vagy hátrébbmozgathatod a vadjelzőt - de előrefelé legfeljebb a 10-es, hátrafelé legfeljebb a 0-s mezőre.

Melisandre: A csata után a dobott házkártyáid közül egyet (akár magát *Melisandrét*) visszavehetsz a kezvedbe, amennyiben felhasználható hatalomjelzőidből visszaadsz annyit, amennyi e kártya nyomtatott ereje.

Éjdal fattya

Ser Tengerjárom Davos

Ser Axell Florent

Mance Rayder: E csatában a végső harci erőd annyi, amelyik mezőn van éppen a vadjelző a vadsávon.

Bolton

Roose Bolton

Ramsay Bolton: Ha *Bűzös* házkártyája a kezvedben van, e kártya erejéhez +1 járul, valamint kap három kardikont.

Fekete Walder

Acéllábú Walton

Walder Frey: Bármelyik másik játékos, aki nem az ellenfeled ebben a csatában, viszont ellenfeledet támogatja, kénytelen téged támogatni.

Táncolj Damon

Bűzös: Ha *Ramsay Bolton* a dobott házkártyáid között van, nyomban vedd vissza a kezvedbe. Ha elveszíted ezt a csatát, visszaveheted *Bűzöt* a kezvedbe.

Lannister

Ser Jaime Lannister

Ser Kevan Lannister

Daven Lannister

Ser Ilyn Payne: Ha megnyered ezt a csatát, a normál veszteségeken túl elpusztíthatod ellenfeled egy gyalogosat - bármelyik tartományban. Ha ott ez volt az utolsó egysége, le kell onnét venni a parancsjelzőt is.

Cersei Lannister

Ser Adam Marbrand: Ha te vagy a támadó, minden, a csatában részt vevő lovagod ereje (még a támogató Lannister-lovagok ereje is) 2-ről 3-ra módosul.

Qyburn: Felhasználható hatalomjelzőidből eldobhatsz kettőt, hogy kiválassz egy házkártyát bármelyik ellenfeled dobott lapjai közül.

Qyburn megkapja ennek a házkártyának a nyomtatott harci erejét és csataikonjait - a szöveges képességét nem.

Greyjoy

Hollőzemű Euron: Ha ellenfeled jobb pozícióban van a *hűbérese*k befolyási területén, mint te, e kártya harci ereje megnő 1-gyel.

Victarion Greyjoy

Asha Greyjoy

Rodrik, a Könyves: Ha megnyered ezt a csatát, egy tetszőleges Westerospakliból kikereshetsz egy lapot. Ezután a pakli többi lapját kevered meg, majd a kikeresett lapot rakd le képpel lefelé a pakli tetejére.

Qarl, a Szűz: Ha te voltál a támadó, de elvesztetted a csatát, kapsz három hatalomjelzőt.

Ser Harras Harlaw

Hínárhajú Aeron: Felhasználható hatalomjelzőidből eldobhatsz bármennyit; ahány hatalomjelzőt eldobsz, annyiival megnő e kártya harci ereje.

Tyrell

Mace Tyrell

Randyll Tarly

Willas Tyrell

Ser Jon Fossoway

Paxter Redwyne: Ha a csatátér tengerrész, minden, a csatában részt vevő hajód ereje (még a támogató Tyrell-hajók ereje is) 1-ről 2-re módosul.

A Töviskirálynő: Érvénytelenítéd ellenfeled kijátszott házkártyájának képességét.

Margaery Tyrell: Ha főtartományodban védekezel, vagy egy olyan tartományban, ahol van lerakva hatalomjelződ, ellenfeled végső harci ereje 2-es lesz.

Martell

Doran Martell: Ahány házkártya van a kezvedben, annyiival csökken e kártya harci ereje (de legfeljebb 0-ra), viszont kap ennyi kard- és erődikont.

Areo Hotah

Istenkegy fattya

A Nagy Ember

Ser Gerris Drinkwater: Ha megnyered ezt a csatát, egy tetszőleges befolyási területen egy pozícióval előrébb rakhatod magad.

Quentin Martell: Ahány házkártya van a dobott házkártyáid között, annyiival megnő e kártya harci ereje.

Homok Nymeria

TRÓNOK HARCA SÁRKÁNYOK TÁNCA

A kiegészítő használata

A kiegészítőben egyrészt található 42 új házkártya, másrészt 6 új kezdőkártya; az utóbbiak révén hat játékos esetén új alapfelállásból új történet játszható le, nagyjából a *Varjak lakomája* és a *Sárkányok tánca* idejében.

Az új házkártyák

Az új házkártyák kompatibilisek a 6 új kezdőkártya történetével, de az alapjátékkal is. Az új házkártyák használatakor az alapjáték mind az összes házkártyáját ki kell cserélni ezekre, a két készlet nem vehető össze. Ilyenkor az alapjáték házkártyáit vissza kell rakni a dobozba, azokra a játék folyamán nem lesz szükség.

Sárkányok tánca

A kiegészítő tartalmaz 6 új kezdőkártyát, az alapjáték összes Házához egyet. Az új történetnél az előkészületeknél nem a paravánokon szereplő instrukciókat kell követni, hanem az új kezdőkártyákon olvashatókat.

Ehhez a történethez hat játékosra van szükség!

Kevesebb forduló: A *Sárkányok tánca* csak hat fordulóból áll, és a 6. forduló végén az győz, akinek a jelzője legelől van a győzelmi sávon (holtverseny esetén ugyanolyan szabályok szerint dől el a győzelem, mint az alapjátékban). Továbbra is azonnal győz az a játékos, aki megszerzi a hetedik várat/várost.

A semleges erők: A semleges erők jelzőit úgy kell felrakni, mint az alapjátékban, hat játékos esetén, azzal az eltéréssel, hogy Királyvárra nem kerül jelző.

Helyőrségek: Az előkészületek során a semleges erők jelzőiből egy 4-es erejűt le kell rakni Viharvégre, egy 3-as erejűt pedig Óvárosra, azonban ezeket mint a Baratheonok, illetve a Tyrellek egy-egy helyőrségét kell kezelni. Ugyanakkor, hiába helyőrségek ezek, ettől még se Viharvég, sem Óváros nem lesz főtartomány; egyebekben viszont a helyőrségjelzőkre vonatkozó szabályok e két jelzőre mind vonatkoznak.

Kezdőkártyák

Baratheon

- 1 lovag és 2 gyalogos Fekete Váron (Castle Black)
- 1 gyalogos Karholdon
- 2 hajó a Reszkető-tengeren (Shriving Sea)
- 1 lovag Sárkánykőn (Dragonstone)
- 1 gyalogos Viharvégen (Storm's End) és egy 4-es jelző (semleges erők)

Bolton

- 1 lovag és 1 gyalogos Deresen (Winterfell)
- 1 lovag és 1 gyalogos a Cailin-árkon (Moat Cailin)
- 1 lovag Fehér-öblön (White Harbour)
- 2 gyalogos az Ikreken (Twins)
- 1-1 hatalomjelző Özvegyfokon és a Cailin-árkon (Widow's Watch, Moat Cailin)

Lannister

- 2 gyalogos Királyváron (King's Landing)
- 2 gyalogos Zúgón (Riverrun)
- 1 gyalogos Harrenhalon
- 1 gyalogos Lannisréven (Lannisport)
- 1-1 hatalomjelző Feketevízen és Kőszentélyen (Blackwater, Stoney Sept)

Greyjoy

- 1 hajó a Jég-öblön (Bay of Ice)
- 1 hajó a Vasember-öblön (Ironman's Bay)
- 1 hajó a Napnyugati-tengeren (Sunset Sea)
- 3 hajó a nyugati Nyár-tengeren (West Summer Sea)
- 1 lovag Pyke-on
- 2 gyalogos a Tengerparti úton (Searod Marches)
- 1 gyalogos a Kövesparton (Stoney Shore)

Tyrell

- 2 gyalogos a Crackclaw-foknál (Crackclaw)
- 1 lovag a Királyerdőben (Kingswood)
- 1 gyalogos a Síkvidéken (Reach)
- 1 gyalogos Égikertben (Highgarden)
- 1 gyalogos Óvárosban (Oldtown) és egy 3-as jelző (semleges erők)
- 1-1 hatalomjelző az Arboron, Háromtornyon, a Dorne-i határvidéken és a Síkvidéken (Arbor, Three Towers, Dornish Marches, Reach)

Martell

- 1 hajó Napvár kikötőjében, 1 lovag és 1 gyalogos Napváron (Sunspear)
- 1 gyalogos a Sóparton (Salt Shore)
- 1 lovag Yronwoodon
- 1 gyalogos a Csontúton (Boneway)
- 1-1 hatalomjelző Csillagvölgyön és a Herceg hágójánál (Starfall, Prince's Pass)