

TRÓNOK HARCA VARJAK LAKOMÁJA

- Mindig zavard össze az ellenségeidet. Ha nem biztosak benne, ki vagy és mit akarsz, nem tudhatják azt sem, mi lesz a következő lépésed. Néha azzal lehet a legjobban félrevezetni őket, ha olyasmit teszel, aminek semmi értelme, vagy egyenesen ártasz vele saját magadnak. Ne felejtisd ezt el, Sansa, ha te is belépsz a játszmába!

- Mi... milyen játszmába?

- Az egyetlen játszmába. A hatalmasok játszmájába.

Kisujj, Kardok vihara

Tartalom: 7 Arryn házkártya, 4 új kezdőkártya (minden háznak 1), 10 új Westeroskártya (I. pakli), 28 célkártya, 4 speciális célkártya

A kiegészítő összes lapján látható egy három kardos ikon, hogy a kártyákat könnyebben meg lehessen különböztetni az alapjáték vagy a többi kiegészítő lapjaitól.

A kiegészítő használata

E kiegészítővel az öt király háborújának egy külön fejezete játszható újra, a Starkok, Lannisterek, Baratheonok és új játékosként az Arrynok háborúja, ahol mindenki saját egyedi céljaiért harcol. **Ezt a játékvariánst csak négyen játszhatják.**

Házkártyák

E variánsnál az alapjátékból a házkártyák közül csak a Starkok, a Baratheonok és a Lannisterek lapjaira van szükség, valamint még e kiegészítőből az Arrynok házkártyáira. Ez utóbbiak **csak** e kiegészítő variánsával kompatibilisek, más játékban nem használhatók.

Játék az Arryn-házzal

Az előkészületek 7. lépésénél (*A házak tartozékai*) az Arrynok játékosai az alapjátékból a Tyrellek tartozékait kapja meg, leszámítva a Tyrellek házkártyáit és helyőrségjelzőjüket. E játék során **az összes Tyrell-tartozék Arryn-tartozéknak számít.**

Az Arrynok főtartománya Sasfészek. Az előkészületek során ide lerakott hatalomikonon semmilyenképp sem távolítható el, úgy kell kezelni, mint bármelyik másik háznak a saját főtartományára nyomtatott címerét.

A Varjak lakomája - a kiegészítő használata

Ahol külön nem jelöljük, ott az alapjáték szabályai érvényesek.

Kezdőkártyák: A kiegészítő része négy kezdőkártya, minden házhoz (Arryn, Stark, Baratheon, Lannister) egy. E játékvariáns használatakor az előkészületek során **nem** a paravánokra írottakat kell követni, hanem az ezeken a kezdőkártyákon olvasható utasításokat.

Westeroskártyák: E kiegészítő használatakor az alapjáték Westeroskártyáiból a teljes I. paklit vissza kell rakni a dobozba, és helyettük a kiegészítő Westeroskártyáiból alkotott paklit kell használni I. pakliként.

A semleges erők jelzői: E kiegészítő használatakor a semleges erők jelzőit úgy kell lerakni, mintha **hároman** játszanának az alapjátékkal - azzal az egy kivétellel, hogy Viharvégre nem kerül ilyen jelző.

Helyőrségek: A Királyvárra lerakott semlegeserő-jelző Lannister-helyőrségnek, a Sasfészekre lerakott semlegeserő-jelző Arryn-helyőrségnek tekintendő. (Attól még, hogy Királyvárat így Lannister-helyőrség védi, ez még nem lesz a Lannisterek főtartománya.)

Célkártyák: E kiegészítő használatakor a játékosok nem úgy kapnak győzelmi pontokat, mint az alapjátékban: a győzelemsávon többé nem azt tartják számon, hány várat és várost birtokolnak. Ehelyett

ott azt tartják számon, hogy a célkártyáikon található célokot mennyire teljesítették. Akinek elsőként sikerül 7 győzelmi pontot összegyűjtenie, győz. A játék úgy kezdődik, hogy még senkinek sincs győzelemjelzője a győzelemsávon.

Az előkészületek 7. lépése (*A házak tartozékai*) során mindenki elveszi és képpel felfelé kirakja maga elé háza speciális célkártyáját. Ezek a célkártyák a játék végéig mindig képpel felfelé vannak az asztalon, így egymás - illetően - céljairól tudnak a játékosok.

Az előkészületek legvégén meg kell keverni a 28 célkártyát, majd ezek közül képpel lefelé minden játékosnak ki kell osztani 5 lapot. A kapott 5 kártyából mindenki kiválaszt 2-t, és ezeket visszaszadja; a visszasaadott célkártyákat vissza kell keverni a célpakliba. A játékosok a náluk lévő normál célkártyákat bármikor megnézhetik, de ezeket nem mutathatják meg a többieknek, ahogy el sem árulhatják nekik, hogy melyek is ezek valójában.

Győzelmi pontok és utánpótlás: Minden akciószakasz után - tehát még ebben a fordulóban, a következő forduló Westeros-szakasza előtt - az alábbi lépéseket is végre kell hajtani:

1) Utánpótlás: A játékosok játékosrendben újrászámolják utánpótlási lehetőségeiket, és ha szükséges, lecsökkentik egyes seregeiket. (*Pont úgy kell eljárni, mint amikor az alapjátékban Utánpótlás Westeroskártya lett felsapva.*)

2) Speciális célok: Minden játékos, akinél saját speciális célkártyájának feltétele teljesül, dönthet úgy, hogy kap 1 győzelmi pontot - egy mezőt mozogva győzelemjelzőjével a győzelemsávon.

3) Titkos célok: Játékosrendben minden játékos dönthet úgy, hogy bejelenti **egy** céljának teljesültét. Ekkor a játékos a kezében tartott célkártyák közül egyet - persze csak olyat, amelynek teljesült a feltétele - képpel felfelé kirak maga elé. A játékos annyi győzelmi pontot kap (lelépve ezeket a győzelemsávon győzelemjelzőjével), amilyen szám látható a kártyán saját házának címere mellett. A kiértékelt célkártya a játék végéig emlékeztetőként képpel felfelé a játékos előtt marad.

4) Célkártya húzása: Minden olyan játékos, akinek a kezében nincs 3 célkártya, felhúz egy célkártyát a pakli tetejéről.

Győzelem: A forduló legeslegvégén, a *Célkártya húzása* lépés után meg kell nézni, van-e olyan játékos, akinek jelzője a győzelemsávon a 7-es mezőn van - az illető megnyerte a játékot. Ha többen is vannak ilyenek, az érintettek közül az győz, aki a legtöbb szárazföldi tartományt birtokolja; ha még így sem dől el a játék, a még mindig érintettek közül az győz, akinek jelzője előrébb van a *Vastrón* befolyási területén.

Házkártyák

Arryn

Szikla Alayne: Ha megnyered ezt a csatát és Sasfészek a te birtokodban van, eldobhatsz saját készletedből 2 hatalomjelzőt, hogy egy ellenfeled kénytelen legyen eldobni az összes hatalomjelzőt saját készletéből.

Bronz Yohn Royce: Ha saját készletedben több hatalomjelző van, mint ahány hatalomjelző van ellenfeled saját készletében, e kártya harci erejéhez +1 járul.

Kisujj: Ha a csata után a te birtokodban van Sasfészek, dupla annyi hatalomjelzőt kapsz, mint amennyi ellenfeled kijátszott házkártyájának harci ereje volt.

Lysa Arryn: A csata után, ha ellenfeled saját készletében több hatalomjelző van, mint neked saját készletedben, kapsz 3 hatalomjelzőt.
Lothor Brune

TRÓNOK HARCA VARJAK LAKOMÁJA

Lyn Corbray
Nestor Royce

Kezdőkártyák

Arryn

Az Arryn-ház az alábbi tartozékokkal a játéktáblán kezdi a játékot:

- 1 lovag és 1 hatalomjelző Sasfészen (The Eyrie)
- 2 gyalogos és 1 lovag a Holdhegységen (The Mountains of the Moon)
- 1 gyalogos az Ikrekben (the Twins)
- 1 gyalogos az Ujjakon (the Fingers)
- 1 hajó a Keskeny-tengeren (the Narrow Sea)

Az Arryn-ház pozíciói a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 3. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 2. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 1. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 3-as utánpótlás

Baratheon

A Baratheon-ház az alábbi tartozékokkal a játéktáblán kezdi a játékot:

- 1 gyalogos Sárkánykőn (Dragonstone)
- 2 hajó a Hajózúzó-öblön (Shipbreaker Bay)
- 1 gyalogos és 1 ostromgép a Királyerdőben (Kingswood)
- 1 lovag Viharvégen (Storm's End)

A Baratheon-ház pozíciói a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 1. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 3. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 3. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 2-es utánpótlás

Lannister

A Lannister-ház az alábbi tartozékokkal a játéktáblán kezdi a játékot:

- 2 gyalogos Lannister-réven (Lannisport)
- 1 hajó az Arany-szorosban (the Golden Sound)
- 1 gyalogos és 1 lovag Harrenhalon (Harrenhal)
- 1 gyalogos és 1 hatalomjelző Kőszentélyen (Stoney Sept)
- 2 gyalogos és 1 hatalomjelző Királyváron (King's Landing)
- 1 hajó Feketevíz-öblön (Blackwater Bay)
- 1-1 hatalomjelző Feketevízen (Blackwater) és Országút mezején (Searoad Marches)

A Lannister-ház pozíciói a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 2. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 4. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 2. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 5-ös utánpótlás

Stark

A Stark-ház az alábbi tartozékokkal a játéktáblán kezdi a játékot:

- 1 gyalogos és 1 lovag Deresen (Winterfell)
- 1 hajó Deres (Winterfell) kikötőjében
- 1 gyalogos Fehér öblön (White Harbour)
- 1 gyalogos és 1 ostromgép a Cailin-árkon (Moat Cailin)
- 1 lovag Tengersizemen (Seagard)
- 1 hajó a Reszkető-tengeren (the Shriveling Sea)

A Stark-ház pozíciói a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 4. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 1. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 4. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 2-es utánpótlás

Westeroskártyák

Éhínség (Famine): Minden játékos utánpótlása eggyel csökken, eszerint kell áthelyeznie utánpótlásjelzőjét az utánpótlási táblázaton. Ezután, ha szükséges, el kell bocsátania seregei egy részét.

Fosztogató vasemberek (Ironborn Raid): Minden olyan játékos, aki előtt legalább két célkártya van kirakva az asztalon, veszít 1 győzelmi pontot (eszerint kell áthelyezni győzelemjelzőjét a győzelemsávon).

Toborzás (Mustering): Új egységek felállítása a várakban és a városokban.

Új információk (New Information): Játéksorrendben minden játékos húz egy célkártyát. Ezután mindenki kiválaszt egyet a kezében lévő célkártyák közül, és azt visszakeveri a célpakliba.

Fegyverbe! Fegyverbe! (Rally the Men): Játéksorrendben minden játékos új egységeket állít fel minden városos tartományában.

Változó ambíciók (Shifting Ambitions): Minden játékos kiválaszt egyet a kezében lévő célkártyák közül, és azt képpel lefelé beadja. A beadott célkártyákat meg kell keverni, majd képpel felfelé kell ki kell rakni ezeket az asztalra. Ezután játéksorrendben minden játékos választ egyet a felcsapott célkártyák közül, kezébe véve azt.

A hatalom terhe (the Burden of Power): Az a játékos, akinél ott a *Vastrón*, választ: a) a vadjelzőt a vadsávon átrakja a 0-s mezőre vagy b) minden játékos új egységeket állít fel váraiban és városaiban.

Speciális célkártyák

Arryn: 1 győzelmi pontot kapsz minden forduló végén, amikor a te birtokodban van Sasfészek, **valamint** több hatalomjelző van saját készletedben, mint bármelyik másik játékosnak.

Baratheon: 1 győzelmi pontot kapsz minden forduló végén, amikor a te birtokodban van mind Sárkánykő, mind Királyvár.

Lannister: 1 győzelmi pontot kapsz minden forduló végén, amikor a te birtokodban van mind Lannister-rév, mind Királyvár.

Stark: 1 győzelmi pontot kapsz minden forduló végén, amikor a te birtokodban van Deres, **valamint** még legalább négy olyan tartomány, ahol van vár vagy város.

Célkártyák

Harapófogó (a Firm Grip): A te birtokodban legyen mind Királyerdő, mind Hasadt-rév.

Az Arbor aranya (Arbor Gold): A te birtokodban legyen az Arbor.

Bőséges aratás (Ample Harvest): Utánpótlásjelződ az 5-ös vagy a 6-os mezőn legyen az utánpótlási táblázaton.

Hegynyi feladat (a Mountainous Task): A te birtokodban legyen Sasfészek.

Mint érett gyümölcs (a Riper Fruit): A te birtokodban legyen Deres.

Megerődített pozíció (a Stalwart Position): Több vár legyen a birtokodban, mint amennyi bármelyik másik ház birtokában van.

A gyengeség látszata (Backdoor Politics): Minden más ház győzelemjelzője előrébb legyen a győzelemsávon, mint a te jelződ.

TRÓNOK HARCA VARJAK LAKOMÁJA

Lovasroham (Cavalry Charge): Mind az 5 lovagod legyen a játéktáblán.

Hídórség (Crossing Guard): Birtokolj két olyan szárazföldi tartományt, amelyeket egy híd köt össze.

A távolból lecsapva (Extend Your Reach): Több tengerrészt birtokolj, mint ahányat bármelyik másik ház birtokol.

Kényelmes pihenő (Friendly Confines): Birtokolj több városos tartományt, mint ahányat bármelyik másik ház birtokol.

A király udvart tart (Hold Court): A te birtokodban legyen Királyvár.

Ahol a legjobban fáj (Home Invasion): Legyen a birtokodban egy másik ház főtartománya.

Földéhség (Land Grab): Több szárazföldi tartományt birtokolj, mint ahányat bármelyik másik ház birtokol.

A kereskedelem ütőerei (Mercantile Ventures): Több kikötőt birtokolj, mint ahányat bármelyik másik ház birtokol.

Ugyan, csak szellemek (Nothing but Ghosts): Harrenhalban legyen 1 egységed, viszont egyetlen Harrenhallal szomszédos tartományban se legyen egységed.

A Tengerek Ura (Navel Superiority): Több hajód legyen a játéktáblán, mint bármelyik másik háznak.

A Nyak védelmezői (Protect the Neck): A te birtokodban legyen Tengersizem, Zavaros-rév és Flintujja.

Tépd ki a gazt (Pull the Weed): A te birtokodban legyen Országút mezeje, Feketevíz és a Folyóvidék.

A Korona támogatása (Support the Crown): Legyen 3 egységed Hasadt-réven, viszont egy se Királyváron.

Szemben a viharral (Stop the Storm): A te birtokodban legyen Viharvég.

Osztd szét a kincset (Spreading the Wealth): Több hatalomjelződ legyen a játéktáblán, mint ahány bármelyik háznak van ott.

Egy valódi penge (the Blade): Legyen nálad a *valyriai acélkard*.

A döntés órája (the Final Hour): Egyetlen házkártya legyen csak a kezvedben.

A nép kegyeltje (the People's Chosen): Legyen a birtokodban legalább négy hatalomikonos tartomány.

A holló (the Raven): Legyen nálad a *hírvivő holló*.

A trón (the Throne): Legyen nálad a *Vastrón*.

Felöltve a feketét (Take the Black): A te birtokodban legyen Feketevár.