

THE BOARDGAME  
of George R. R. Martin's

# A GAME OF THRONES



A STORM OF SWORDS  
EXPANSION

Expansion designed by  
Corey Konieczka with  
Christian T. Petersen





# Trónok harca: Kardok vihara kiegészítő

Köszönjük, hogy megvásároltátok ezt a kiegészítőt a Trónok harca társasjátékhoz. A kiegészítő az új, négy-  
személyes **Kardok vihara** játékot tartalmazza, új tér-  
képpel; ennek révén újraélhetitek az Öt király háborúja  
idején a Három Folyó vidékén vívott csatákat (e csa-  
tákról **A Tűz és Jég** dala regényciklusban olvashattok).  
E kiegészítőben számos új tartozékot találtok: vezér-  
jelzőket, taktikakártyákat, új ház- és Westeroskártyákat.  
E tartozékok egy része akár az alapjátékban, a **Trónok  
harcában** is használható, így az még változatosabbá és  
izgalmasabbá tehető.

## A kiegészítő használata

E szabályfüzet több részből áll. Először bemutatjuk a kie-  
gészítő tartozékait, utána részletesen bemutatjuk a kie-  
gészítő játéktábláját és elmagyarázzuk a szabályait. Ezt kö-  
vetően arról olvashattok, hogyan használhatjátok a kie-  
gészítő tartozékait az alapjátékban. Végül a kártyák egy  
részéről olvashattok részletesebb magyarázatokat.

## A kiegészítő tartalma

A kiegészítő dobozában az alábbi tartozékokat  
találjátok:

szabályfüzet

játéktábla

44 taktikakártya

24 szövetségeskártya (6-6 mind a négy pakliban)

40 új Westeroskártya

42 új házkártya

4 kezdőkártya

5 vadkártya

6 összefoglaló-kártya

5 helyőrségjelző

15 vezérjelző

1 időjárásjelző

10 követelésjelző, közülük 3 egyben semleges erők  
jelzésére is szolgál (Harrenhall, Zúgó, Ezüstcsarnok)

6 -1-es támogatásjelző

6 tömlőc

Sasfészek, Királyvár és Napföld jelzője

## A pecsét és a trón

Sok kártyán megtaláljátok az alábbi ikonokat:



A pecsét olyan kártyákon szerepel,  
amelyek kizárólag az új játéktáblá-  
val használhatók.



A trón olyan kártyákon szerepel,  
amelyek csak a régi játéktáblával  
használhatók (az alapjáték táblája,  
illetve az alapjáték táblája a **Kirá-  
lyok csatája** póttábláival).

Az olyan kártyákat, amelyeken egyik ikon sem  
látható, úgy a régi, mint az új játéktáblával  
használhatjátok.

## A játéktábla

A játéktáblán játszhatjátok az új, négy-  
személyes játékot, amelyről bővebben később olvashattok.

## Taktikakártyák



A kiegészítő hat pakli taktikakártyát tartalmaz, minden  
nagy ház számára egyet. A Baratheonok, Greyjoyok,  
Lannisterek és Starkok paklijai 8-8 taktikakártyát tar-  
talmaznak, a Martellek és Tyrellek paklijai pedig 6-6-ot.  
A taktikakártyák a házak adott fordulóra vonatkozó  
terveit jelképezik.

## Szövetségeskártyák



E négy pakli az Arrynok, a Freyek és a Tyrellek támo-  
gátását jelképezik, valamint a különféle zsoldosokét és  
törvényenkívüliekét.

## Új Westeroskártyák



A kiegészítő teljesen új Westeroskártyákat tartalmaz. E  
kártyák hátoldala kék, hogy megkülönböztethessétek őket  
a narancssárga hátoldalú régi Westeroskártyáktól. A kie-  
gészítő két III-as paklit tartalmaz, az egyiket az új, a másikat  
a régi játéktáblához.

## Új házkártyák



A kiegészítő teljesen új házkártyákat tartalmaz mind a hat  
nagy ház számára. E kártyák hátoldalán az adott ház cí-  
mere látható, valamint mögöttük két kard, ezáltal megkü-  
lönbözethetők az alapjáték házkártyáitól (csak a címer),  
valamint az első kiegészítő házkártyáitól (címer koroná-  
val).

## Új kezdőkártyák

Ha az új játéktáblát használjátok, akkor ezekre a kezdő-  
kártyákra van szükségetek. Miként az új házkártyáknak,  
úgy ezeknek a kártyáknak a hátoldalán is két kardot lát-  
hattok.

## A hat nagy ház

A szabályfüzetben többször is hivatkozunk Weste-  
ros "hat házára". Ezek a Baratheon, a Greyjoy, a  
Lannister, a Stark és a Tyrell (az alapjátékból),  
valamint a Martell (az első kiegészítőből).

A Martellek számára is találtak tartozékokat e  
kiegészítőben (köztük vezérjelzőket és új házkár-  
tyákat), mindazonáltal e kiegészítő használatához  
nem szükséges, hogy rendelkeztek a Királyok  
csatája kiegészítővel.



## Vadkártyák



E kártyákat az alapjátékban használhatjátok, hogy változatosabbá tegyétek a vadak támadását.

## Összefoglaló-kártyák

Ezen a hat kártyán megtaláljátok a legfontosabb szabályok összefoglalását.

### Helyőrségek



A helyőrségek plusz erőt adnak a védekezőknek.

### Vezérek



A vezérek fontos, hatalommal bíró személyek, akik plusz erőt és különleges képességeket adnak a seregnek, amelyet vezetnek - azonban foglyul is ejthetők.

### Tömlöcök



A foglyul ejtett vezérek a tömlöcökbe kerülnek.

### Időjárásjelző



Az időjárásjelző annak jelzésére szolgál az új játéktáblán, hogy használhatók-e a gázlók (jó időben), vagy sem (az esőzések okán).

### Követelésjelzők



Ezek annak jelzésére szolgálnak, kinek birtokában vannak éppen az új játéktábla városai és várai. E jelzők közül három egyben Harrenhall, Zúgó (Riverrun) és Ezüstcsarnok (Silverhall) semleges erőinek jelzésére szolgál a játék elején.

### -1-es támogatásjelzők



E parancsjelzők bizonyos taktikakártyák hatásaként csatolhatók a seregekhez. Ha egy seregnél ilyen parancsjelző van, az bár -1-gyel, de támogathatja a szomszédjában harcoló seregeket.

## Sasfészek, Napföld és Királyvár jelzője

Az alapjátékban, ha a vezérek variánsát alkalmaztátok, az eredeti jelzők helyett ezeket kell felraknotok a játék elején a játéktáblára.

# Az új játéktábla - A Három Folyó csatái

Habár a szabályok jelentős része megegyezik az alapjáték szabályaival, az új játékban mások a győzelmi feltételek, és más eltérések is akadnak bőven.

## A játék célja

A cél a legtöbb **követelés** megszerzése. A 10. forduló végén az győz, akinek a legtöbb követelése van; ám már korábban győz az a játékos, aki összeszed **8 követelést** - ő azonnal megnyeri a játékot.

## Követelés

Követelés várak és városok elfoglalásával szerezhető, valamint bizonyos kártyákkal. Hogy mennyi követeléssel bír egy vár vagy város, az leolvasható a játéktábláról éppúgy, mint a város vagy vár követelésjelzőjéről. Amíg egy játékos birtokol egy várost vagy várat, addig nál van annak követelésjelzője.

Emellett bizonyos kártyák révén is követeléshez juthattok; ezeket a követeléstáblázaton kell nyilvántartanotok. Ha egy kártya alapján egy játékos kap valamennyi követelést, akkor a játékos ennyi hatalomjelzőt (a készletből, vagy maga elől) rak a követeléstáblázatra. A játékos **összes követelése** az általa birtokolt városokból és várakból származó követelése, valamint a követeléstáblázaton lévő hatalomjelzőinek az összege.

## Előkészületek

Ha a Kardok viharával szeretnétek játszani, ezeket a lépéseket kell még a játék előtt végrehajtanotok:

1. Hajtogassátok ki a Kardok vihara játéktábláját és rakjátok ki az asztal közepére.
  2. Rakjátok le Harrenhal, Zúgó (Riverrun) és Silverhall követelésjelzőit a térkép megfelelő pontjaira, méghozzá semleges oldalukkal felfelé (a jobb alsó sarokban egy fehér szám látható).
  3. A fordulójelzőt rakjátok az 1. forduló mezőjére.
  4. Az időjárásjelzőt rakjátok az időjárás-táblázat első "jó idő"-mezőjére.
  5. Keverjétek meg a három új Westerospaklit, és rakjátok le azokat a játéktábla mellé. A III-as kártyák közül csak a pecséttel megjelölteket használjátok.
  6. Keverjétek meg a négy szövetségespaklit, és rakjátok le azokat a játéktábla mellé.
- A játéktábla most úgy néz ki, ahogy az a következő oldal illusztrációján látható.

## Követelésjelzők

Minden játékos úgy kezd, hogy kezdőtartományának követelésjelzője már ott van előtte az asztalon; emellett a Lannisternél ott van még Királyvár (King's Landing), a Starknál az Ikrek (Twins), a Baratheonnál pedig Viharvég (Storm's End) követelésjelzője is. Ha valaki elfoglal egy várost vagy várat, megkapja a megfelelő követelésjelzőt - akár a készletből, akár egy másik játékostól -, és lerakja azt maga elé. Ilyenformán mindig könnyen megállapíthatjátok, ki melyik várat és várost birtokolja, nem kell ehhez a térképet vizslatnotok.

Harrenhal, Zúgó (Riverrun) és Ezüstcsarnok (Silverhall) követelésjelzője egyben az ottani semleges csapatok jelzője is, így az előkészületek során ezeket fel kell tennetek a térképre. Pont úgy viselkednek, mint az alapjáték semleges erői, de ha valamelyikötök sikeres támadást intéz egy ilyen semleges erő ellen, megkapja a jelzőt és követelésoldalával felfelé lerakja maga elé.

## A követeléstáblázat

Ha egy kártya miatt egy játékos követeléshez jut, akkor megfelelő számú hatalomjelzőjét (a készletből vagy maga elől) lerakja a követeléstáblázatra, méghozzá a következőképpen: egyesével rakja le követelésjelzőit, mindig az éppen legmagasabb értékű üres mezőre. Ha a játékos lerakna egy hatalomjelzőt, de már nincs üres mező, a 6-os mezőről a jelző visszakerül a készletbe, és az összes többi jelző egy mezővel jobbra ugrik; ezután a játékos hatalomjelzőjét lerakja a megüresedett 1-es mezőre.

*Példa: A Lannister az 1. fordulóban 2 követeléshez jut. A 4. fordulóra már az összes mező betelik. Egy szövetségeskártya miatt a Greyjoy kap 1 követelést. A 6-os mezőről lekerül a Lannister hatalomjelzője, a többi jelző mind egy mezővel jobbra ugrik, és a Greyjoy lerakja hatalomjelzőjét a megüresedett 1-es mezőre.*

7. Húzzatok egy-egy új kezdőkártyát, hogy kiderüljön, melyik házzal játszottok.

8. Mindegyikötök vegye el saját házkártyáit (azokat a házkártyákat használjátok, amelyek hátoldalán a címer mögött két kard látható).

9. Mindegyikötök vegye el saját házának taktikakártyáit. Minden pakli 7 kártyából áll - a trónikonos Szövetségesek támogatására nincs szükség, azt rakjátok vissza a dobozba.

10. Mindegyikötök kap egy tömlöcöt.



## Kardok vihara előkészületei

Ide kerül az időjárás-jelző, az időjárás-táblázat első "jó idő"-mezőjére.



az új Westerospaklik

A semleges erők jelzői Harrenhalon, Ezüstcsarnokon és Zúgón.

szövetségespaklik

Az előkészületek első hat lépése után az asztal a képen látható módon néz ki. Ezután mindegyikötök kövesse a kezdőkártyáján olvasható utasításokat. Házkártyáitokat, taktikakártyáitokat, tömlőcötöket és az általatok birtokolt várak és városok követelésjelzőit rakjátok ki magatok elé. Jobb oldalon a Stark-játékos előtti "asztaldarab" látható.

taktikakártyák

házkártyák

tömlőc

követelésjelzők

11. Mindegyikötök kövesse kezdőkártyája utasításait, aszerint rakjátok fel egységeiteket és jelzőiteket.

**Fontos:** Mindenki annyi hatalomjelzővel kezd, amennyi kezdőkártyája alapján jár neki.

**Fontos:** Mind a négy ház 2-2 vezérrel kezd, ahogy az a kezdőkártyákon is szerepel. A Stark egyik vezére, Eddard Stark a Lannister tömlőcében kezd, cserébe viszont a Stark megkapja a szövetséges vezérek közül Fekete Waldert (Black Walder) szövetségeskártyájával együtt.

12. Mindegyikötök elveszi és maga elé lerakja az általa birtokolt várak és városok követelésjelzőit.

13. Mindegyikötök lerakja utánpótlásjelzőjét az utánpótlás-táblázat megfelelő mezőjére.

Kezdődhet a játék!

### A Kardok vihara játéktáblája

A Kardok vihara játéktáblája hasonlít az alapjáték játéktáblájához, ám a különbségek számosak és fontosak - lásd a következő oldalon.

### A taktikakártyák

A taktikakártyák az egyes házaknak az adott fordulóra vonatkozó terveit jelképezik. Különleges képességeik többféle stratégiát tesznek lehetővé.

Minden forduló tervezési szakaszában minden játékos választ egyet taktikakártyái közül, azt képpel lefelé lerakva maga elé. Amikor felfeditek parancsaitokat, akkor választott taktikakártyátokat is felfeditek. Az akciószakasz legelején mind bejelentitek, milyen taktikakártyát választotok; majd egymás után, **játéksorrendben** végrehajjtátok a kártyák azon hatásait, amelyek előtt vastagon szedve az "azonnal" ("immediately") szó szerepel. A felfedett taktikakártyák képességeit egészen a következő tervezési szakaszig használhatjátok, amikor majd új taktikakártyákat választotok. Ez azonban nem feltétlen jelent másik taktikakártyát - ugyanazokat a kártyákat is választhatjátok, mint az előző fordulóban.

A taktikakártyák (valamint a vezérek, lásd később) használatakor a fordulók menete megváltozik:

A taktikakártyák (valamint a vezérek, lásd később) használatakor a fordulók menete megváltozik:

- 1) Westeros-szakasz (az első fordulóban elmarad)
- 2) Tervezési szakasz
  - a) Csapjátok fel minden szövetségespakli legfelső lapját (ha használjátok ezeket).
  - b) Parancsokat adtok ki és választotok egyet taktikakártyáitok közül.
  - c) A parancsok és a taktikakártyák felfedése.
  - d) A *hírvívő holló* használata (nem kötelező).
- 3) Akciószakasz
  - a) A taktikakártyák azonnali hatásai.
  - b) Portyázások.
  - c) Menetelések, csaták.
  - d) Hatalomszerzés.
  - e) A megfutamított egységek újjászervezése.
  - f) A fordulójelző mozgatása.

Az egyes taktikakártyákat a szabályfüzet végén részletezzük.

### A szövetségeskártyák

E paklik az Arryn-, a Frey- és a Tyrell-ház támogatását jelképezik, nemkülönben a különféle zsoldosokét és törvényenkívüliekét. Aki kijátszik egy *szövetségkötés* taktikakártyát, az elveheti a legfelső szövetségeskártyát egy tetszése szerinti szövetségespakliról.

Minden tervezési szakasz elején a négy szövetségespakli legfelső lapját fel kell csapni (ha még nincs felcsapva). A taktikakártyák végrehajtása során a *szövetségkötést* kijátszó játékos bármelyik szövetségespakli tetejéről elveheti a szövetségeskártyát.

*Példa: Mind a Stark, mind a Baratheon szövetségkötést felfedett fel ebben a fordulóban. A Stark jobb pozícióban van a Vastrón befolyási területén, így ő választ először: a Tyrellek paklijának tetejéről veszi el a felcsapott lapot. Ezután következik a Baratheon, aki elveheti az Arrynok, a Freyek vagy a zsoldosok és törvényenkívüliek paklijának tetejéről a felcsapott kártyát, vagy a Tyrell-pakli tetejéről a képpel lefelé lévő.*

Aki megszerez egy szövetségeskártyát, az azt képpel felfelé lerakja maga elé; az addig nála marad, amíg el nem lopják, vagy a kártya szövege arra nem utasítja, hogy dobja el azt. Mindig láthatjátok, hogy kinél milyen szövetségeskártyák vannak. Az eldobott szövetségeskártyák a megfelelő szövetségespaklik aljára kerülnek.



## A Kardok vihara játéktáblája



**1. Követeléstáblázat:** Ezen a táblázaton tartjátok számon, hogy a városok és várak birtoklásán felül mennyi követeléssel rendelkeztek.

**2. Tengerek:** Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, **nem toboroztok hajókat**. A szigetek a nyilak mentén állnak összeköttetésben bizonyos szárazföldi tartományokkal. Ezen a térképen nincsenek nevesített tengerrészek, mindazonáltal a kontinens két oldalán a két óceán egy-egy nagy tengerrésznek számít (ez bizonyos házkártyáknál lehet fontos).

**3. Mozgásnyilak:** A mozgásnyilak nagy távolságokat jelképeznek, amelyeket seregek (és vezérek) megtehetnek. Az egységek csak menetelésparanccsal használhatják a mozgásnyilakat, valamint visszavonulásnál. **A mozgásnyilakon át nem lehet sem portyázni, sem támogatni.**

Fontos, hogy van két **házspezifikus mozgásnyíl** a térképen, mindkettő címerrel jelölve. Csak a Greyjoy használhatja a Pyke-Flint's Finger összeköttetést, és csak a Baratheon használhatja a Sárkánykő-Királyvár (Dragonstone-King's Landing) nyilat.

**4. Időjárás-táblázat:** Ezen jelzitek az időjárásjelzővel, hogy éppen milyen az idő: jó (fent és a bal oldalon) vagy viharos (alul és a jobb oldalon). Ha egy Westeroskártyán van időjárásikon, az időjárásjelzőt egy pozícióval át kell helyeznetek a Westeroskártya végrehajtásakor.

**5. Járhatatlan terep:** A szürke területek teljesen járhatatlanok, oda egységek nem léphetnek be.

**A várak és városok** külön tartományoknak számítanak (hasonlóan az első kiegészítő kikötői-hez). Normál tartományoknak számítanak, és szomszédosak a velük érintkező tartományokkal.

**6. Követelésérték:** A zászlón látható szám jelzi, hogy mennyi követelést biztosít a város vagy vár annak a játékosnak, aki birtokolja.

**7. Utánpótlás- és hatalomikonok:** A tartomány (vagyis a város vagy vár) utánpótlás- és hatalomikonjai itt találhatóak.

**8. Nyomatott hatalomjelző:** Négy vár egyben a házak főtartománya, ezért nyomatott hatalomjelzőt láthattok rajtuk.

**9. Város- vagy várikon:** Ez az ikon mutatja meg, hogy a tartomány város, illetve vár.



**10. Gázlók:** A gázlókon kelhetnek át a seregek folyókon. Ha jó az idő, a gázlókkal összekötött tartományok szomszédosaknak számítanak, és az egységek menetelhetnek, visszavonulhatnak, támogathatnak és portyázhatnak rajtuk keresztül; de ha az idő viharos, a folyókon nem lehet átkelni, és a gázlókkal összekötött tartományok nem szomszédosak.

**11. Kisvárosok:** A kisvárosokban is lehet toborozni, ezek 1 toborzási pontot biztosítanak; azonban ez csak gyalogos toborzására fordítható, gyalogos előléptetésére nem. A kisvárosok egyebekben nem hasonlatosak a városokhoz és a várakhoz (például követelésegyenlőség esetén csak az számít, ki birtokol több várat és várost, a kisvárosok nem számítanak).



## Szövetséges egységek

Ha a Kardok viharával játszotok, az alapjáték zöld egységeit (Tyrell) használjátok a szövetséges egységeinek jelölésére. Szövetséges egységekre bizonyos szövetségeskártyák révén tesztek szert. Ezek az egységek éppen úgy viselkednek, mint a sajátjaitok, néhány kivétellel. Először is, sosem hagyhatók magukra egy tartományban a szövetséges egységek, legalább egy saját egységnek is ott kell lennie. Ha valakinek egységeket kell levennie a térképről, nem teheti azt meg úgy, hogy egy tartományban csak szövetséges egységek maradjanak; ilyenkor szövetségeseit kell levennie. Másrészt az eltávolított szövetséges egységek nem toborozhatók vissza. Végül toborzás során a szövetséges gyalogosok nem léptethetők elő lovagokká.

## Végleges szövetségek

Ha bármelyik játékos **három** Arryn-, Frey- vagy Tyrell-kártyát birtokol, végleges szövetségre lép az adott házzal. A játék hátralévő részében az adott pakliból már csak ez a játékos húzhat lapot (akik korábban már húztak Arryn-, Frey- vagy Tyrell-kártyákat, azok megtartják e lapjaikat). A zsoldosokkal és törvényenkívüliekkel senki sem léphet végleges szövetségre.

A szövetségeskártyákat a szabály végén részletezzük.

## Az új Westerospaklik

Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, akkor a kék I-es és II-es, valamint a kék III-as paklik közül a pecsétet kell használnotok; az alapjáték Westerospaklijait nem használhatjátok a Kardok viharát játszva.

## Az időjárásjelző mozgatása



Amikor felcsaptok egy III-as Westeroskártyát, azon alkalmasint láttok időjárásikont is; ilyenkor az időjárás-táblázaton a jelzőt egy pozícióval mozgassátok arrébb az óramutató járását követve. Ne feledjétek, viharos időben a gázlok járhatatlanok.

Ha a Kardok viharát játsszátok, hagyjátok figyelmen kívül az I-es és II-es kártyákon látható mamutokat.

Az új Westeroskártyákat a szabály végén részletezzük.

## Az új házkártyák

Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, akkor használjátok a Baratheonok, Greyjoyok, Starkok és Lannisterek új házkártyáit. Használatuk pontosan megegyezik az alapjáték

házkártyáinak használatával.

**Fontos:** Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, akkor ennek a kiegészítőnek a házkártyáit **kell** használnotok. Míg ezek kompatibilisek az alapjátékkal, ez fordítva nincs így: a kiegészítő nem igazán használható az alapjáték házkártyáival, ahogy az első kiegészítő házkártyáival sem. Ennek oka részben az, hogy több régebbi házkártya kifejezetten hajókra hat, azokhoz kapcsolódik, a hajóknak pedig nincs semmi szerepe a Kardok viharában.

## A helyőrségek



A helyőrségek speciális jelzők, amelyek a védekezés erejét növelik meg. Olyan csapatokat jelképeznek, amelyek egyetlen feladata a kezdőtartományok védelme. A helyőrségek nem egységek, így nem kell nekik utánpótlás, nem mozoghatnak és nem kaphatnak parancsokat. A játék kezdetén minden háznak van egy 2-es erejű helyőrsége saját kezdőtartományán; emellett a Lannistereknek van még egy 6-os erejű helyőrsége Királyvárban (King's Landing).

Ha olyan tartományt ér támadás, ahol van helyőrség, annak ereje hozzáadódik a védekező erejéhez. Ha itt nincsenek más védekező egységek, akkor is **csatára kerül sor**: mindkét fél kijátszik házkártyát, és a *valyriai acélkard* is felhasználható.

Ha a védekező fél vereséget szenved, a helyőrséget le kell venni a térképről és vissza kell tenni a dobozba; nem toborozható vissza, nincs többé semmi szerepe.

Ne feledjétek, hogy nem tehetek parancsjelzőt olyan tartományra, ahol csak helyőrség van; továbbá a helyőrség ereje csak akkor számít, amikor támadás éri őket, így nem tudnak támogatni.

## Lannister-helyőrség Királyvárban

A játék kezdetén a Lannistereké Királyvár (King's Landing), és van ott egy speciális, 6-os erejű helyőrségük (az aranyköpenyesek). Ez pont olyan helyőrség, mint a többi, 2-es erejű helyőrség. Ha Királyváron nincs más egység, de ott van ez a helyőrség, Királyvárat a Lannister birtokolja (ha a Lannister minden egységével kivonul onnét, nem kell megszilárdítania ott uralmát, a helyőrség vigyáz a rendre és a Lannister-érdekekre).

## A vezérek

E kiegészítőben mind a hat nagy háznak van két vezére, valamint van még három szövetséges vezér is. A vezérek az egyes házak különösen fontos tagjai. A vezérek plusz erőt adnak az általuk irányított seregeknek, ráadásul bizonyos esetekben menetelésparancsként is funkcionálhatnak. Másrészt viszont a vereséget szenvedett vezér könnyen fogságba ejthető, hogy azután egy tömlöc mélyén várjon a váltságdíjra - vagy a bakóra.

## A vezérekre vonatkozó szabályok:

- A vezérek nem egységek, nincs szükségük utánpótlásra. Azonban, ellentétben a helyőrségekkel, a vezérek mozoghatnak az egységekkel, és erejük mindig hozzáadódik az általuk vezetett sereg erejéhez, akkor is, ha semlegeseket támadnak, miként támogatás során is.
- A vezér együtt mozoghat az általa vezetett sereggel, amikor az menetel vagy visszavonul. A vezérek maguk nem futamodnak meg, visszavonulás után is harcképesek.
- Vezér **nem** maradhat egyedül, egység nélkül egy tartományon, és nem hagyható magára helyőrséggel sem. Ha egy vezér nem tud visszavonulni egy olyan tartományba, ahol van saját egysége, ellenfele foglyul ejti a csata végén.

## A vezérjelző



képpel felfelé



képpel lefelé

**1. Rendes erő:** Ha a vezér képpel felfelé van, ennyivel nő meg az általa vezetett sereg ereje.

**2. Aktiválási ikon:** Ha egy ilyen parancsjelző van a tartományon, ahol a vezér van, az aktiváló parancsnak számít, és használható arra, hogy a vezért képpel lefelé forgassa.

**3. Mentelési erő:** Ha a vezér képpel lefelé van, ennyivel nő meg az általa vezetett sereg ereje.

**4. Menetelésparancs:** A képpel lefelé fordított vezér menetelésparancsként funkcionál.

**5. Képesség:** Kétféle ikon lehet itt, annak függvényében, milyen képességgel bír az aktivált vezér:

- **Kardikon:** A csatában a vezérnek van egy kardikonja.

- **Hatalomikon:** A játékos a vezér aktiválása után kap egy hatalomjelzőt (ez még az esetleges mozgás, csata előtt történik). Fontos, hogy Kisujj (Littlefinger) hátoldalán Arryn-ikon látható, de a játékos saját hatalomjelzőt kap a készletből.



## Vezér menetelésparancsának aktiválása



A példában az Ikreknél (the Twins) ott van Robb Stark, Fekete Walder (Black Walder) és 1 gyalogos. Greywater Watchban is van 1 Stark gyalogos, Tengerszemnél (Seagard) pedig 1 Greyjoy gyalogos.

A tervezési szakaszban a Stark portyázásparancsot rak az Ikrekre - ez Robb Stark aktiválási parancsa.

Az akciószakaszban, a portyázások végrehajtásakor a Stark úgy dönt, az Ikreken lévő portyázásparancsával aktiválja (képpel lefelé fordítja) Robb Starkot. Ezután lehetősége van arra, hogy **azonnal** végrehajtsa a Robb vezérjelzőjének hátoldalán látható menetelésparancsot. Robb Starkkal és 1 gyalogossal Seagardba vonul, csatát kezdeményezve ott. Fontos, hogy mivel a Stark Robb menetelésparancsát használja a támadáshoz, Robbnak mindenképpen a támadó sereggel kell tartania.

A Stark úgy dönt, ugyanezen menetelés során Fekete Waldert átmozgatja Greywater Watchra. Ez szabályos, mivel Walder mozgása végén olyan tartományon lesz, ahol van legalább egy Stark-egység. Walder részt vehetett volna a Tengerszem elleni támadásban, de nem mozoghatott volna Jóvásárba (Fairmarket) és nem maradhatott volna az Ikreken.

### Vezér aktiválása

Ha a tervezésfázisban a játékos a vezér tartományára olyan parancsjelzőt rak, amilyen a vezér **aktiválási ikonja**, a parancs **aktiválóparancs**nak számít. Az akciószakaszban a játékos végrehajthatja a parancsot, de dönthet úgy is, hogy eldobja, és aktiválja vezérét. Az aktivált vezért azonnal képpel lefelé kell fordítani.

*Példa: Jaime Lannister 2 gyalogusból álló sereggel tartja Tumbletonra. Jaime aktiválási ikonja portyázás. A tervezési szakaszban a Lannister portyázásparancsot rak Tumbletonra; ez a portyázás aktiválóparancsa Jaime-nek. Az akciószakaszban, amikor a portyázások végrehajtására kerül sor, a Lannister dönthet úgy is, hogy nem hajtja*

*végre a parancsot, hanem ehelyett eldobja, és képpel lefelé fordítja Jaime Lannistert.*

Minden képpel lefelé fordított vezéren menetelésparancs látható, amely +0-s menetelésparancsként hajtható végre. Ha egy játékos szeretné képpel lefelé lévő vezérének menetelésparancsát végrehajtani, ezt az aktiválás (képpel lefelé fordítás) után **azonnal** meg kell tennie. Ez azt is jelenti, hogy egyes vezérek, akiknek aktiválási ikonja portyázás vagy hatalomszerzés, a rendes menetelések előtt, illetve azok után hajthatnak végre menetelést.

*Példa: Jaime Lannister 2 gyalogusból álló sereggel tartja Tumbletonra, és a Lannister eldobott onnét egy portyázásparancsot, hogy képpel lefelé fordítja Jaime jelzőjét. Ha a Lannister szeretné használni Jaime menetelésparancsát,*

*azt az aktiválás után azonnal meg kell tennie. A Lannister úgy dönt, végrehajtja Jaime menetelésparancsát: Jaime 1 gyalogossal a Rózsauúthoz (Roseroad) vonul. Mivel ott nincs sem ellenséges egység, sem semleges erő, nem kerül sor csatára, és Jaime jelzője a menetelés végén képpel felfelé fordul. Mivel Jaime aktiválásához portyázásparancs kellett, a Lannister még az akciószakasz elején, a többiek mozgása előtt végre tudott hajtani egy meglepetésszerű menetelést.*

**Megjegyzés:** Az alapjátékban a megfutamodott egységek a menetelésparancsok végrehajtása után szerveződnek újjá, ha azonban a vezéreket használjátok, erre csak az akciószakasz végén, a hatalomszerzések után kerül sor (lásd a játékmenet összefoglalását a 4. oldalon).



Ha egy játékos végrehajtja aktivált vezére menetelésparancsát, a vezért a távozó egységekkel tarthat, de akár maradhat is ott, ahol van. Ha azonban a menetelés során legalább egy egység bevonul egy olyan tartományba, ahol ellenséges egység van (tehát csatára kerül sor), vagy semleges erő, **a vezérnek a támadó egységekkel kell tartania.** (Ha a vezér tartományából "rendes" menetelésparanccsal, vagy egy másik vezér menetelésével indul támadás, az előbbi vezérnek nem kötelező a támadókkal tartania.) A vezér mozoghat önmagában is, ha a tartományon, ahová átmegegy, van saját egység.

Miután a vezér menetelésparancsát teljesen végrehajtották - beleértve a kezdeményezett csatát is, ha volt ilyen -, a vezért azonnal képpel felfelé kell fordítani.

Több vezér ereje megváltozik, ha képpel lefelé fordul. A vezér mindig annyit ad serege erejéhez, amennyi a jelzőjén látható. A vezérjelzők szabályai szerint a jelző mindig képpel felfelé van, kivéve a jelző menetelésparancsának végrehajtása során; ebből következik, hogy a vezér csak akkor használhatja "alsó" erejét, amikor épp saját menetelésparancsával támad. "Felső" erejét használja viszont akkor, ha védekezik, támogat, "rendes" menetelésparanccsal vagy egy másik vezér menetelésparancsával támad.

Végül a vezérjelzők képpel lefelé oldalán egy kard vagy hatalomikon látható (lásd a 6. oldalon). Bármikor megnézhetitek, hogy milyen erő és milyen ikon található a vezérjelzők nem látható oldalán (bárki is legyen az a vezér).

### Foglyul esett vezérek



Ha egy sereg, amelynek van legalább egy vezér, vereséget szenved, a vezér, vezérek foglyul is ejtethetők.

Először is, ha valaki vereséget szenved, a győztes dönthet úgy, hogy a vesztes eggyel kevesebb egységét kényszerül levenni a játéktábláról, ő viszont foglyul ejti a vesztes sereg egyik vezérét - a győztes választja ki, melyiket. (A veszteség a győztes kardikonjainak a száma mínusz a vesztes bástyaikonjainak a száma.) Egy csatában legfeljebb egy vezér ejthető foglyul veszteségcsökkentés révén.

Másrészt foglyul esnek mindazon vezérek, akik nem tudnak visszavonulni. A vezérek a rendes szabályok szerint vonulnak vissza, bár nem válnak harcképtelenné, nem kell őket figyelembe venni az utánpótlási lehetőségeknél, és **csak akkor vonulhatnak vissza üres tartományba, ha legalább egy egység is visszavonul velük.** Ha több vezér is képtelen visszavonulni, mind foglyul esnek.

A házak fogságba esett vezérei a tömlöcökbe kerülnek, és ott is maradnak, amíg ki nem szabadítják, el nem rabolják, tárgyalás után ki nem adják vagy ki nem végzik őket.

### Ingatag szövetségesek

Ha szövetséges vezér kerül fogságba, azonnal átáll a győztes oldalára. Ekkor a győztes azonnal megkapja a vesztesétől a megfelelő szövetségeskártyát, lerakva azt maga elé; a vezér jelzője a győztesen megvívott csata tartományán, a győztes sereggel marad.

**Fontos:** Ha egy játékos már végleges szövetségre lépett a Tyrell-, a Frey- vagy az Arryn-házzal, megeshet, hogy a vezér fogságba esésével a "végleges" szövetség mégiscsak felbomlik (és csak így bomolhat fel ilyen szövetség). Most újra bárki húzhat ebből a szövetségespakliból, és lehet, hogy másnak fogadnak majd hűséget.

### Foglyok kiszabadítása és elrablása

Ha egy játékos kijátszott taktikakártyája *Gondoljunk a foglyokra!*, kiszabadíthat vagy elrabolhat foglyul ejtett vezéreket. Ha ez a játékos csatában legyőz egy másik játékost, ez utóbbi tömlöcéből elvehet egy ott őrzött vezért. Ha ez a vezér a sajátja, az illető kiszabadult, és azonnal arra a tartományra kerül, ahol a csata folyt; ha a vezér egy harmadik játékosé, jelzője átkerül a győztes tömlöcére.

### Tárgyalások

Miután egy játékos a hatalomszerzés-parancsok végrehajtása során legalább egy hatalomjelzőt kap egy tartományában, ott azonnali tárgyalásokat kezdeményezhet foglyul ejtett vezére, vezérei kiszabadítására. Ekkor megkéri egy ellenfelét, az bocsássa szabadon nála lévő vezérét, vezéreit; cserébe hatalomjelzőket vagy nála őrzött fogoly vezéreket ajánlhat fel.

Ha sikerül megegyezniük, a játékos visszarakja a készletbe kialakított mennyiségű hatalomjelzőjét, ellenfele pedig kivisz onnét ugyanennyi saját hatalomjelzőt; a vezéreket pedig átadják egymásnak a játékosok.

Tárgyalással kiszabadított vezérét, vezéreit a játékos arra a tartományra rakja le, ahol a tárgyalást kezdeményezte.

Ha ellenfele saját vezért kap cserébe, azt bármelyik várára vagy városára lerakhatja (abban a valószínűtlen esetben, ha sem várat, sem várost nem birtokol, a vezért bármelyik általa birtokolt tartományra lerakhatja). Ha pedig másik ház vezérét kapja cserébe, azt saját tömlöcébe kell dugnia.

Ha a játékosok nem tudnak megegyezni, nem szabadul ki fogoly.

*Példa: Eddard Stark a Lannisterek börtönében sínylődik, Balon Greyjoy pedig a Starkokéban. A tervezési szakaszban a Stark hatalomszerzés-parancsot rak Greywater Watchra, ahol van egy gyalogos. Az akciószakaszban, e parancs végrehajtásakor a játékos fogolyszabadító tárgyalást kezdeményez, és Eddard Starkért felajánlja Balon Greyjoyt, valamint 4 hata-*

*lomjelzőt. A Lannister elfogadja az ajánlatot. A Stark visszarakja a készletbe 4 hatalomjelzőjét, a Lannister pedig elveszi onnét 4 saját hatalomjelzőjét. A Stark megkapja Eddard Starkot, akit Greywater Watchra kell leraknia, mert itt kezdeményezte a tárgyalást. Balon Greyjoy nem tartozik a Lannister-ház vezérei közé, ezért csöbörből vödörbe, a Starkok börtönéből a Lannisterek tömlöcébe kerül.*

### Foglyok kivégzése

Ha a felcsapott Westeroskártya *Lesújt a kard*, annak végrehajtása során minden játékos (játékosrendben) kivégezhet egy, a tömlöcében őrzött vezért. Ekkor a vezérjelző és a hozzá tartozó házkártya azonnal és véglegesen kikerül a játékból.

*Példa: A Westeros-szakaszban Lesújt a kardot csapnak fel a játékosok. Csak egy fogoly van: Eddard Stark a Lannisterek tömlöcében. A Lannister úgy dönt, kivégzi Eddardot, így Eddard Stark jelzője és házkártyája egyaránt kikerül a játékból. Inentől a Starknak eggyel kevesebb házkártyája van.*

### A játék megnyerése

Abban a pillanatban, amikor egy játékos **8 vagy több követeléssel** bír, a játék azonnal véget ér, az illető játékos győzött.

Ha a fenti feltételt senki sem tudta teljesíteni a 10. forduló végéig, az a játékos győz, akinek a **legtöbb követelése** van. Egyenlőség esetén az érintettek közül az a győztes, aki több várost és várat ural; ha ez is egyenlő, az számít, kinek van jobb pozícióban az utánpótlásjelzője. Ha még ez is ugyanaz, az győz, akinél több hatalomjelző van. Ha ez is ugyanannyi, a játék döntetlenül fejeződött be.

### 3 játékos

A Kardok viharát alapvetően négy játékosra terveztük. Mindazonáltal hárman is játszhatjátok, ekkor:

- A Greyjoy-ház többé nem játékos ház. A Greyjoy egységeit továbbra is a kezdőkártyája szerint kell felrakni a térképre, valamint minden Greyjoyok által uralt tartományra kerül még 1 gyalogos. A Greyjoy-egységek semlegeseknek számítanak (hasonlóan Ezüstcsarnok, Zúgó és Harrenhal védőihöz). A befolyási területekre és az utánpótlás-táblázatra nem kerül Greyjoy-jelző, a befolyási területeknél a többi ház jelzőit "feljebb" kell csúsztatni - ez persze azzal is jár, hogy a Stark kapja meg a játék elején a *valyriai acélkardot*.

- **Senki sem mozoghat Pyke-ra, sem Flint's Fingerre.** Ez még *zsoldba vett szállítóhajókkal* sem lehetséges.



## Az alapjáték

A kiegészítő játékelemeinek egy jelentős része az alapjátékban is felhasználható. Az alábbiakban öt ilyen opcionális alkalmazásról olvashattok.

### 1. opció: Az új házkártyák

Az új házkártyák használatakor az összes régebbi házkártyát felváltják az újak: minden játékos hét új kártyát kap. E kártyák képességei mások, és harci erejük között is nagyobbak a különbségek (habár kisebbek, mint az első kiegészítő házkártyáinál).

Fontos, hogy a kártyakészletek nem keverhetők, mindenkinek ugyanolyan kártyákkal kell játszania: vagy mindenki az alapjáték házkártyáit használja, vagy mindenki az első kiegészítő, vagy mindenki e kiegészítő új házkártyáit.

### 2. opció: Az új Westeroskártyák

Az alapjáték játszható e kiegészítő Westeroskártyáival. Ekkor a régi kártyákra egyáltalán nincs szükség, csak az új Westeroskártyákat használjátok. Ilyenkor a kék I-es és II-es paklit használjátok, valamint a kék III-as kártyák közül azokat, amelyeken trónikon van - a kék III-as kártyák közül a pecsétikonosakat nem használjátok.

Az új Westeroskártyákat a normál szabályok szerint használjátok.

A régi és az új Westeroskártyák nem keverhetők - vagy csak az alapjáték Westeroskártyáit használjátok, vagy csak e kiegészítő Westeroskártyáit.

### 3. opció: A taktikakártyák

Az alapjátékba beilleszthetitek a taktikakártyákat. Ekkor rakjátok vissza a dobozba a pecsétikonos taktikakártyákat, viszont használjátok helyettük a trónikonosokat. Az így létrejött paklikat (játékosonként 6 kártya) pontosan úgy kell használnotok, ahogy az fentebb, a Három Folyó csatáinak szabályainál olvasható (lásd a 4. oldalon).

### 4. opció: Vezérek és tömlöcök

Ha az alapjátékban a vezéreket és a tömlöcöket használjátok, a 6-8. oldalon olvasható szabályokat alkalmazzatok az alábbi módosításokkal:

- Minden ház úgy kezdi a játékot, hogy mindkét vezére a ház főtartományán tartózkodik.
- Sasfészek, Királyvár és Napföld jelzői helyett az e kiegészítővel adott jelzőket használjátok. Ezek ereje 1-gyel nagyobb, a vezérek biztosította plusz erőt ellensúlyozandó.
- A játékegyensúly biztosítása érdekében az új házkártyákat kell használnotok (lásd *1. opció*).
- Szintúgy a játékegyensúly biztosítása érdekében az új Westeroskártyákat kell használnotok (lásd *2. opció*) - egyébként sosem kerülhetne sor a foglyok kivégzésére.
- Ha a vadak támadásának következtében egy vezér mellől az összes egység lekerül a térképről, a vezér el-esett harcokban (mintha csak kivégezték volna).

### 5. opció: A vadkártyák

A kiegészítő tartalmaz öt vadkártyát, amelyek használatakor a vadak támadása változatosabb lesz. A vadkártyákat keverjétek meg, és képpel lefelé rakjátok le a vadpaklit a Westerospaklik mellé. Ha a Westeros-szakaszban *A vadak támadását* csapjátok fel, csapjátok fel a vadpakli legfelső lapját is, és az alapszabályban leírt hatások helyett a kártyán olvasható hatásokat alkalmazzatok.

*Példa: Öten játszotok, a vadak aktuális ereje 4. A Westeros-szakaszban felcsapot kártyák: A nyár utolsó napjai, Királyok csatája, A vadak támadása. Ez utóbbi miatt egy vadkártyát is fel kell csapnotok. Ezen ezt olvassátok:*

#### A vadak győzelme

**Legkisebb licit:** Dobd el legerősebb házkártyádat (ha legalább 2 kártya van a kezdedben).

**Mindenki más:** Véletlenszerűen dobod el egy házkártyádat (ha legalább 2 kártya van a kezdedben).

#### Az Éjjeli Őrség győzelme

**Legnagyobb licit:** Nem történik semmi.

*Ezután sorra végrehajtatok a Westeroskártyák hatásait. A nyár utolsó napjain van egy mamut, így a vadak ereje 6-ra nő. A Királyok csatája miatt licitáltok a befolyási területek pozícióira, majd ezt követően licitáltok arra, hogy ki mennyivel segíti az Éjjeli Őrség harcát. A Baratheon, a Greyjoy, a Stark és a Tyrell 1-1 hatalomjelzőt ad be, a Lannister viszont semmit - a vadak áttörnek a Falon. A Lannisteré a legkisebb licit, így neki el kell dobni a legerősebb házkártyáját, a többieknek pedig véletlenszerűen el kell dobniuk egy-egy házkártyájukat. A vadak ereje 0-ra csökken, a felcsapott Westeroskártyá-*

## A Királyok csatája és a Kardok vihara együtt

A fentebb felsorolt opciók jórészt akkor is alkalmazhatók, ha az alapjátékot az első kiegészítővel játszatok. Mindazonáltal:

- A vezérek nem használhatók együtt az **egyedi egyszer** használható parancsokkal.
- A közönséges egyszer használható parancsok nem alkalmasak a vezérek aktiválására, és egy játékos nem használhatja egyszerre az erőltetett menetelést és a *csapatmozgások* taktikakártyát.
- Kikötőkre kiadott hatalomszerzés-parancsal nem lehet foglyosabaddító tárgyalást kezdeményezni.

Ha a Kardok viharával játszotok, a Királyok csatájából az alábbi játékelemeket használhatjátok:

- erődítmények (ha egy tartományban nincs egység, de van ott helyőrség, az erődítmény megmarad);
- ostromgépek (kisvárosok ellen az ostromgépek harci ereje 0);
- a közönséges egyszer használható parancsok;
- a két variáns (*kiszámítható Westeros-szakasz és házkártyák húzása*).

A Királyok csatája alábbi játékelemeit azonban semmiképp sem használhatjátok a Három Folyó csatáiban:

- Martell-ház;
- a Királyok csatája új házkártyái;
- kikötők;
- az egyedi egyszer használható parancsok.

*kat és a vadkártyát képpel lefelé a megfelelő paklik aljára kell tenni.*

## Csak Kardok vihara

Az alábbi játékelemek nem használhatók az alapjátékban, csak a Három Folyó csatáinak újrajátszásakor:

- helyőrségek;
- szövetségeskártyák;
- a kék III-as Westeroskártyák közül a pecsétikonosak (10 db);
- a taktikakártyák közül a pecsétikonosak (8 db).



## A taktikakártyák



Hat taktikakártya minden háznál ugyanaz, egy pedig házspecifikus. Minden taktikakártyának több képessége van, azonnaliak és folyamatosak.

### Gondos tervezés

**Azonnal:** Kapsz 2 hatalomjelzőt, vagy adj be 2 hatalomjelzőt, hogy felfedj egy másik taktikakártyát, amely emellett szintén végrehajtható.

**Folyamatos:** Eggyel több különleges parancsot használhatsz ebben a fordulóban.

### Westeros uralása

**Folyamatos:** Minden menetelésparancsod erejéhez +2 járul, ha a meneteléssel várost vagy várat támadsz.

**Folyamatos:** A következő Westeros-szakasz licitálásai során minden licitedhez +1 járul (licitálást okozhat *A vadak támadnak*, *Királyok csatája*, *Westeros az enyém!*).

### Szövetségkötés

Ezt a kártyát csak akkor használjátok, ha a Kardok viharával játszotok; ezt jelzi is a pecsétikon a taktikakártya bal alsó sarkában.

**Azonnal:** Beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy húzz egy szövetségskártyát (elvéve egy szövégesspakli legfelső lapját, legyen bár az képpel lefelé vagy felfelé).



**Folyamatos:** Mindannyiszor, amikor portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, 2 hatalomjelzőt beadva felrakhatsz a helyére egy -1-es támogatást. +1-es portyázásparancs nem használható úgy, hogy levegye az eredeti és a helyére felrakott -1-es támogatásparancsot is.

### Kitartunk!

**Folyamatos:** A csatákban, ahol védekezésparancsod van, kapsz 1 bástyáikont.

**Folyamatos:** Ha védekezel egy csatában, harci erődhöz +1 járul, és még +1, ha várost vagy várat védelmez.

### Csapatmozgások

**Azonnal:** Egy általad birtokolt tartományból egy vagy több egységet és vezéredet átmozgathatsz egy szomszédos, szintűgy általad birtokolt tartományba. Ha a kiindulási tartományt kiüríted, vedd le az ottani parancsjelzőt, -jelzőket. E képesség használata közben igénybe vehető tengeri szállítás, és a mozgásnyilakon is lehet mozogni.

**Folyamatos:** Miután bemeneteltél egy olyan tartományba, amely nem volt sem egy ellenfeledé, sem semleges erőké, azonnal átvonulhatsz egy olyan szomszédos tartományba (vagy ahová mozgásnyíl vezet), amely szintűgy sem nem egy ellenfeledé, sem nem semleges erőké. E képesség használata során igénybe lehet venni tengeri szállítást. A kiindulási és az "útközbeni" tartományban is megszilárdíthatod uralmadat, de hagyhatsz ezekben egységeket is. Ezután a kártyát el kell dobnod, de a következő fordulóban újra használható.

### Gondoljunk a foglyokra!

**Azonnal:** Minden foglyod után elvehetsz 2-2 hatalomjelzőt a foglyok tulajdonosaitól. (Ha egy ház mindkét vezére a foglyod, 4 hatalomjelzőt lopsz tulajdonosuktól.) Áldozatod, ha képes rá, visszarakja 2 vagy 4 hatalomjelzőjét a készletbe, te pedig annyit vesz el a készletből, amennyit áldozataid összesen beadtak.

**Folyamatos:** Ha megtámadsz egy másik játékost, és győzöl a csatában, elvehetsz egy foglyot annak tömlöcéből. Ha ez a vezér a tiéd, a csata helyszínére kell leraknod; ha egy harmadik játékosé, a tömlöcödbe kerül.

**Folyamatos:** Ha kivégzel egy foglyot (*Lesújt a kard*), dönthetsz úgy, hogy az egyik befolyási területen megcsereled saját jelződet a fogoly tulajdonosának jelzőjével. Ha ezáltal az 1. pozícióba kerülsz, megkapod a megfelelő nagy jelzőt (*Vastrón*, *valyriai acélkard*, *hírvívő holló*).

*Példa: A Lannister az előző fordulóban Gondoljunk a foglyokra! taktikakártyát játszott ki, és most a Westeros-szakaszban Lesújt a kardot sikeriült felcsapni. A Lannister úgy dönt, kivégzi Eddard Starkot, akit már korábban foglyul ejtett. Eddard Stark vezérjelzője és házkártyája kikerül a játékból. Jelenleg a hűbéresek befolyási területén az 1. pozícióban a Stark van. A Lannister úgy dönt, itt pozíciót cserélnek, és nyomban meg is kapja a valyriai acélkardot a Starktól.*

### Szövetségesek támogatása

Ez a kártya csak az alapjátékban használatos, ezt jelzi a rajta lévő trónikon.

**Folyamatos:** Amikor egy csatában egy másik játékos támogatás után néz, +1-et adhatsz neki, mintha támogatnád, akár van a csata szomszédosságában egységed, akár nincs. Ez a plusz erő más támogatások módján adódik a sereg erejéhez, és ha egy házkártyánál ez számít, támogatásnak minősül.

*Példa: A Tyrell a tervezési szakaszban a Szövetségesek támogatását választotta. Az akciószakaszban a Lannister megtámadja a Greyjoyt. Amikor a Greyjoy támogatókat keres, a Tyrell úgy dönt, hogy +1-gyel támogatja. A csatában a Greyjoy az új Asha Greyjoyt játssza ki, aki kap két kardikont, ha támogatják. Mivel a Tyrell biztosította +1 erő támogatásnak minősül, Asha megkapja a két kardikont.*



**Folyamatos:** Mindannyiszor, amikor portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, elkölthetsz 2 hatalomjelzőt, hogy ahelyett feltegyél egy -1-es támogatásjelzőt. +1-es portyázásparancs nem használható úgy, hogy levegye az eredeti és az annak a helyére felrakott -1-es támogatásparancsot is.

### Házspecifikus házkártyák

Minden ház rendelkezik egy különleges, házspecifikus taktikakártyával, amely csak a Kardok viharában használható (*Halld üvöltésem!*, *Közeleg a tél*, *Miénk a harag*, *Mi nem vetünk*). Mindegyik kártya 1 követelést ad a játékosnak, ha az teljesíti a kártya feltételét. Ha ez így van, a játékos a forduló végén megkapja a követelést, és a taktikakártyát el kell távolítani a játékból. Ha több játékos is teljesítette felfedett taktikakártyája feltételét, játéksorrendben kapják meg követelésüket.



## A szövetségeskártyák



Az alábbiakban részletesen elmagyarázzuk a szövetségeskártyákat. Egyes kártyák képességét felhúzás vagy ellopás után azonnal végre kell hajtani; más esetekben a kártya képessége folyamatosan hat, amíg a kártyát el nem dobják vagy el nem lopják. Az eldobott szövetségeskártyák a megfelelő paklik aljára kerülnek.

*Az alábbi kártyákból mind a négy pakliban van egy-egy, majdnem ugyan a képességekkel.*

### Sereg

**Azonnal:** A játékos megkapja a kártyán jelzett számú szövetséges (zöld) egységet, és azokat azonnal felrakja a térképre, méghozzá olyan tartományra vagy tartományokra, ahol van legalább egy saját egysége. Ha ezen feltétel, vagy utánpótlási lehetőségei miatt nem tud egy vagy több egységet lerakni, ezeket nem kapja meg, de a kártya ekkor is előtte marad.

**Folyamatos:** A *zsoldossereg* (zsoldosok és törvényenkívüliek) még folyamatos képességgel is bír: az ellenfelek nem szerezhetnek hatalomikonokat olyan tartományokban kiadott hatalomszerzés-parancsok révén, amely tartományok szomszédságában e játékosnak van szövetséges egysége. Ettől még a többiek lerakhatnak hatalomszerzés-parancsokat, és a végrehajtáskor megkapják a jelzőket, ha addig elmentek/megsemmisültek a szövetséges egységek. Ezenfelül a hatalomszerzés-parancs más célra (pl. vezér aktiválása, tárgyalások indítása) felhasználható.

### Vezér

**Azonnal:** A játékos megkapja a kártyán megnevezett vezér jelzőjét, és azt képpel felfelé lerakja egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egysége.

### Katonai támogatás

**Folyamatos:** Egy csata "támogatáskérés" lépésénél, ha a játékos a támadó vagy a védekező, a kártya felhasználásával megnövelheti saját serege harci erejét. Az így kapott erő olyanképpen adódik a sereg erejéhez, mint támogatásból származna, és a különféle kártyaképességek szempontjából ez a kártya támogatásparancsnak tekintendő.

*Példa: Catelyn Stark házkártyájának képessége az, hogy "ha támogatnak téged ebben a csatában, harci erődhöz +2 járul, valamint kapsz 1 bástyaikont". Ha a Stark a "támogatáskérés" lépés során használja az Arryn katonai támogatást, majd házkártyának Catelyn Starkot játssza ki, az Arrynok támogatásaként harci ereje megnő 1-gyel, Catelyn miatt pedig kap még +2 harci erőt és 1 bástyaikont.*

Fontos, hogy a *Törvényenkívüli katonai támogatást* használat után el kell dobni, az Arryn, Frey és Tyrell-kártyát nem - igaz, azok használatáért hatalomjelzőket kell fizetni. Továbbá ez utóbbi három kártyát fordulónként csak egyszer lehet használni.

*Az alábbi kártyák nem minden találhatók meg.*

### Cselszövés

*Ilyen kártya az Arryn-, Frey- és Tyrell-pakliban van.*

**Azonnal:** Amikor megszerzi a játékos, választ: vagy kap 4 hatalomjelzőt, vagy fizet 1-et, hogy elhúzással ellopjon egy ugyanebbe a pakliba tartozó kártyát egy tetszőleges másik játékostól. Bármelyiket is választja, ezt a kártyát el kell dobni.

Ha vezért lop el, azonnal megkapja a vezérjelzőt, lerakva azt egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egysége.

Ha sereget lop el, áldozatának azonnal le kell vennie fölös egységeit - csak annyi szövetséges egysége maradhat, amennyit megmaradt szövetségeskártyái lehetővé tesznek. Ezután a cselszövést kijátszó játékos felrakja a szabályok betartásával az ellopott kártya biztosította egységeket.

*Példa: Péternél van az Arryn vezérkártya (és így Kisujj), a Tyrell seregekártya (1-1 gyalogos és lovag), valamint az Arryn seregekártya (2 gyalogos). Jelenleg 1 szövetséges (zöld) lovagja és 2 szövetséges gyalogosa van a játéktáblán, mert egy gyalogosát az előző fordulóban vesztésképpént eltávolította. Dávid az Arrynok cselszövését használva ellop egy Arryn-kártyát Pétertől. Péter képpel lefelé megkeveri két Arryn-kártyáját, Dávid pedig húz egyet: az Arryn seregekártyát. Péternek le kell vennie egy szövetséges gyalogosát a térképről. Dávid lerakja maga elé az Arrynok seregekártyáját, és a vonatkozó szabályokat betartva felrak 2 szövetséges gyalogost a játéktáblára.*

### Politikai támogatás

*Ilyen kártya az Arryn-, a Frey- és a Tyrell-pakliban található.*

**Azonnal:** Ha 5 vagy kevesebb a játékos összes követelése, azonnal kap 1 követelést (egy jelzőjét lerakva a követeléstáblázatra).

**Folyamatos:** Amikor a Westeros fölötti követelésre kell licitálni, a játékos annyiszor +1-et kap licitjéhez, ahány politikai támogatás kártyája van előtte.

*Az alábbi kártyák egyediek, csak egy-egy pakliban vannak.*

### Arryn őrség

**Folyamatos:** Egy csata "támogatáskérés" lépésénél a játékos, ha ő a támadó vagy a védekező, azonnal leveheti a vele harcoló másik játékos (a védekező vagy a támadó) egy támogatásparancsát, amelynek a csata helyszínével szomszédos tartományon kell lennie.

### Aljas rágalmak (zsoldosok és törvényenkívüliek)

**Azonnal:** A játékos eltávolítja egy tetszőleges játékos egy jelzőjét a követeléstáblázatról. Ezután, ha szükséges, az üres mezőt fel kell tölteni úgy, hogy a tőle balra lévő jelzőket mind jobbra kell mozgatni egy mezővel. Végül el kell dobni ezt a kártyát.

### Frey-flotta

**Folyamatos:** Menetelés vagy visszavonulás során a játékos egységei bárhol átkelhetnek a folyókon, ott is, ahol nincs híd vagy gázló, és akkor is, amikor a gázlók járhatatlanok. Folyókon keresztül támogatni vagy portyázni továbbra is csak hidakon, illetve járható gázlókön keresztül képes.

### Fosztogató zsoldosok

**Folyamatos:** Egy portyázásparancs végrehajtása során e kártyát eldobva egy két tartományra lévő tartományban, vagy mozgásnyílon keresztül lehet portyázni. Házspecifikus mozgásnyílon keresztül csak akkor lehet így portyázni, ha a játékos amúgy tudna e mozgásnyílon keresztül menetelni és visszavonulni.

Minthogy használatkor el kell dobni, a +1-es portyázás használatakor csak az egyik portyázásnál használható ki, mindkettőnél nem.

### Zsoldba vett szállítóhajók

**Folyamatos:** A játékos számára minden gázló járható, függetlenül az időjárástól (vagyis mindig menetelhet, visszavonulhat, portyázhat és támogathat a gázlókön keresztül).

**Folyamatos:** A játékos átmenelhet és visszavonulhat a házspecifikus mozgásnyíllakon keresztül is.

### Tyrell utánpótlás

**Azonnal:** A játékos utánpótlásjelzőjét egy mezővel jobbra mozgatja az utánpótlás-táblázaton.

**Folyamatos:** Amíg ez a kártya nála van, az *Utánpótlás* Westeroskártya felcsapásakor úgy kell számolni, mintha a játékosnak eggyel több hordója lenne az általa birtokolt tartományokon.





## Az új Westeroskártyák

A Westeroskártyák közül hat teljesen új.

### Választókétyák



Három Westeroskártya (*Penetrón*, *Sötét szárnyak, sötét szavak*, *A bűnös megbüntetése*) lehetővé teszi, hogy az egyik játékos döntse el, mi lesz a kártya hatása. Ilyen kártya végrehajtása során az a játékos, akinél az adott nagy jelző (a *Vastrón*, a *valyriai acélkard* és a *hírvivő holló*) van, választ egyet a kártya által felkínált lehetőségek közül. A hatást úgy kell végrehajtani, mintha a megfelelő Westeroskártya lett volna felcsapva.

*Példa: A Penetrón Westeroskártya lett felcsapva. A játékos, akinél a Vastrón van, eldönti, hogy mi legyen a kártya hatása: Utánpótlás, Toborzás vagy semmi. Úgy dönt, Utánpótlás lesz, így hát mindenki áthelyezi az aktuális helyzetnek megfelelően utánpótlásjelzőjét, éppen úgy, mintha Utánpótlás Westeroskártya lett volna felcsapva.*

Fontos, hogy csak a valóban felcsapott kártya mamut- és időjárásikonja számít.

*Példa: A III-as pakliból A bűnös megbüntetése lett felcsapva, amin nincs időjárásikon. A játékos, akinél a valyriai acélkard van, választhat, hogy mi legyen a kártya hatása: semmi, Lesújt a kard vagy Westeros az enyém! Ez utóbbit választja. Csak a Westeros az enyém! tényleges hatását kell végrehajtani - az viszont nem számít, hogy a valódi Westeros az enyém!-en van időjárásikon.*

### Lesújt a kard



Minden játékos, játékosrend szerint haladva, kivégezhet egy tömlőcében lévő foglyot. Amikor egy foglyot kivégeznek, két dolog történik: a vezérjelző kikerül a játékból, és szintúgy kikerül a játékból az adott vezérhez tartozó házkártya.

A foglyok kivégzésével bizonyos előnyök is járnak, ha a játékos által felcsapott taktikakártya a *Gondoljunk a foglyokra!*

Ha az alapjátékkal játszotok, a vezérek nélkül, a foglyok kivégzésére vonatkozó részt hagyjátok figyelmen kívül.

A foglyok kivégzésén túl a játékosok a következő tervezési szakaszban nem rakhatnak le +1-es menetelésparancsokat.

### Titkos cselszövések (csak a Kardok viharában)



A következő tervezési szakaszban a játékosok nem választhatják taktikakártyájuknak a *Szövetségkötést*. Emellett a szövetségspaklikat meg kell keverni, majd mindegyik pakli legfelső lapját fel kell csapni.

### Westeros az enyém! (csak a Kardok viharában)



E kártya végrehajtásakor a négy ház bejelenti igényét a Westeros fölötti uralomra. Titkos licitre kerül sor, és a győztes kap 1 követelést a követeléstáblán. A kártya végrehajtása az alábbi lépésekkel történik:

- 1) Mindenki bejelenti, hány hatalomjelzője van és hogy licitjéhez milyen bónuszok járulnak (szövetségskártyák, *Westeros uralása* taktikakártya miatt).
- 2) A játékosok elrejtik hatalomjelzőiket, titokban valamennyit az öklükbe vesznek és öklüket összezárva előrenyújtják.

### Eldobott házkártyák

A Kardok viharában több okból is sor kerülhet házkártyák eldobására (például a vadak támadása miatt). Amikor egy játékos bármilyen okból eldobja a kezéből az utolsó házkártyát, minden eldobott házkártyáját visszaveszi a kezébe. (A kivégzett vezérek kártyái ez alól kivételt jelentenek, azokat véglegesen el kell távolítani a játékból.)

3) A játékosok egyszerre felfedik licitjuket és hozzáadják azokhoz bónuszait.

4) Aki a legmagasabb licit, az azonnal kap 1 követelést, lerakva egy hatalomjelzőjét a követeléstáblázatra.

5) Aki a legalacsonyabb licit, az a következő tervezési szakasz során nem játszhat ki taktikakártyát.

6) A licitre használt hatalomjelzők mind visszakerülnek a közös készletbe.

### Készítették

Az alapjátékot tervezte:

Christian T. Petersen

A Kardok vihará kiegészítőt tervezte:

Corey Konieczka és Christian T. Petersen

További fejlesztés: Corey Konieczka

Képterv: Scott Nicely

Szabályok és szerkesztés: James D. Torr

Borítóillusztráció: Sedone Thonguilay

Játéktábla: William McAusland

Belső illusztrációk: Allan Bednar, Linda Bergvist, Jacques Bredy,

Manuel Calderon, Dennis Calero, Michael Clarke, Miguel

Coimbra, Trevor Cook, Daarken, Derk Deaneman, Thomas

Denmark, Eric Deschamps, Chris Dien, Matt Dixon, Jason

Engle, Mark Evans, Anders Finér, Ted Galaday, Cyril Van Der

Haegen, Bjarne Hansen, Michael Komark, Henning Ludvigsen,

Roberto Marchesi, John Matson, Patrick McEvoy, Franz

Mikilis, Sean Murray, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev,

Martina Pilcerova, Brian Prince, David Seluadurai, Marc

Simonetti, Xia Taptara, Sedone Thonguilay, Tim Truman, Franz

Vohwinkel, Shane Watson, Doug Williams, Jareau Wimberly

Játékesztelők: Greg Benage, Dan Clark, Gabriel Dudrey, Mike

Dockerty, John Goodenough, Darrell Hardy, Carl Hotchkiss,

Aaron Van Koningsveld, Eric Lang, Adrian Larson, Kevin

Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Matthew

Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, John Sweeney, James

Torr, Rob Vaughn, Scott Weber, Kevin Wilson, Mike

Zebrowski.

A fejlesztés vezetője: Greg Benage

Kiadó: Christian T. Petersen

Külön köszönet Dan Clarknak a Trónok harca-tudásáért, Mike

Zebrowskinak az erre a projectre szánt idejéért és energiájáért,

Kevin Wilsonnak, Eric Langnak és Greg Benage-nak a remek

ötletekért. És végül, de nem utoljára George R.R. Martinnak a

Trónok harca világának megteremtéséért.

Kiegészítő anyagok és újdonságok:

[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

Based on the A SONG OF ICE AND FIRE novels by George R.R. Martin. Used under license.

A GAME OF THRONES, A STORM OF SWORDS, and A SONG OF ICE AND FIRE © George R.R. Martin 2006. Used under license. The A GAME OF THRONES BOARD GAME and A STORM OF SWORDS EXPANSION SET are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. Game Design © 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. This product, or any parts hereof, may not be reproduced without the specific permission of the publisher.

Fordította: Thaur (thaur@freemail.hu)



## A kezdőkártyák

### Baratheon:

A következő egységekkel kezdesz:

- 2 gyalogos Hasadt-réven (Cracklaw Point);
- 1 lovag, Stannis Baratheon és egy 2-es erejű helyőrség Sárkánykőn (Dragonstone);
- 2 gyalogos és Melisandre Viharvégen (Storm's End).

Pozícióid a befolyási területeken:

- 1. pozíció a *Vastrón befolyási területén*;
- 3. pozíció a *hűbéresek befolyási területén*;
- 4. pozíció a *királyi udvar befolyási területén*;

Nálad van a *Vastrón*.

4 hatalomjelzővel kezdesz.

### Greyjoy:

A következő egységekkel kezdesz:

- 2 gyalogos, Balon Greyjoy és egy 2-es erejű helyőrség Pyke-on;
- 1 lovag és Asha Greyjoy Ódonkőnél (Oldstones);
- 2 gyalogos Baneforton.

Pozícióid a befolyási területeken:

- 4. pozíció a *Vastrón befolyási területén*;
- 1. pozíció a *hűbéresek befolyási területén*;
- 3. pozíció a *királyi udvar befolyási területén*;

Nálad van a *valyriai acélkard*.

6 hatalomjelzővel kezdesz.

### Lannister:

A következő egységekkel kezdesz:

- 1 gyalogos, 1 lovag, Jaime Lannister és egy 2-es erejű helyőrség Lannisporton;
- 2 gyalogos és Tywin Lannister a Három Folyó erdőségein (Trident Woodlands);
- 1 gyalogos és a 6-os erejű helyőrség Királyvár-on (King's Landing).

Pozícióid a befolyási területeken:

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

Nálad van a *hírvivő holló*.

2 hatalomjelzővel kezdesz, és fogolyként nálad van Eddard Stark.

### Stark:

A következő egységekkel kezdesz:

- 2 gyalogos, egy 2-es erejű helyőrség Deresen (Winterfell);
- 1 lovag és Robb Stark Greywater Watchon;
- 2 gyalogos és Fekete Walder (Black Walder) az Ikreken (the Twins).

Pozícióid a befolyási területeken:

- 3. pozíció a *Vastrón befolyási területén*;
- 2. pozíció a *hűbéresek befolyási területén*;
- 2. pozíció a *királyi udvar befolyási területén*;

Nálad van a *Frey vezér szövetségskártya*.

6 hatalomjelzővel kezdesz.

## A vadkártyák

### A vadak győzelme

**Legkisebb licit:** Dobd el legerősebb házkártyádat (csak ha legalább 2 házkártya van a kezdedben).

**Mindenki más:** Véletlenszerűen dobod el egy házkártyádat (csak ha legalább 2 házkártya van a kezdedben).

### Az Éjjeli Őrség győzelme

**Legnagyobb licit:** Nem történik semmi.

### A vadak győzelme

**Legkisebb licit:** Minden *befolyási területen* az utolsó pozícióba kerülsz.

**Mindenki más:** Ebben a fordulóban nem használhatsz különleges (csillagos) parancsjelzőt.

### Az Éjjeli Őrség győzelme

**Legnagyobb licit:** Az egyik, tetszésed szerinti *befolyási területen* az 1. pozícióba kerülsz (megkapod az ezzel járó speciális jelzőt is).

### A vadak győzelme

**Legkisebb licit:** Minden lovagodból gyalogos lesz, vagy meghal.

**Mindenki más:** Két lovagodból gyalogos lesz, vagy meghalnak.

### Az Éjjeli Őrség győzelme

**Legnagyobb licit:** Két gyalogosodat azonnal előléptetheted lovaggá.

### A vadak győzelme

**Legkisebb licit:** Egy váradban elveszítetsz 2 toborzásponnyi egységet.

**Mindenki más:** Elveszítetsz 2 toborzásponnyi egységet.

### Az Éjjeli Őrség győzelme

**Legnagyobb licit:** Egy tartományodban (a rendes szabályok betartásával) azonnal toborozhatsz.

### A vadak győzelme

**Legkisebb licit:** Elveszítetsz 4 toborzásponnyi egységet.

**Mindenki más:** Elveszítetsz 2 toborzásponnyi egységet.

### Az Éjjeli Őrség győzelme

**Legnagyobb licit:** Az eldobott házkártyáid közül egyet visszavehetsz.

## A taktikakártyák

A négy háznak 7-7 taktikakártyája van, ebből 6 ugyanolyan mindegyiküknél, egy pedig házspecifikus. Ehhez járul még egy taktikakártya, amely szintügy közös, és amely csak az alapjátékban használatos. A Tyrelleknek és a Martelleknek 6-6 taktikakártyájuk van, ezek megegyeznek a közös kártyákkal, leszámítva a *Szövetségkötést* (mivel az az alapjátékban nem használható, miként a házspecifikus taktikakártyák sem).

### Csapatmozgások (Manage Troops)

**Azonnal:** Egy saját tartományodból bármennyi egységet átmozgathatsz egy szomszédos saját tartományra.

Miután bevonultál egy olyan tartományba, amely nem volt egy ellenfeledé, bármennyi itteni egységeddel továbbvonulhatsz egy olyan szomszédos tartományba, amely szintén nem egy ellenfeledé. Ezután dobod el ezt a kártyát.

### Gondoljunk a foglyokra! (Secure Hostages)

**Azonnal:** Minden nálad fogva tartott fogolyért kapsz 2 hatalomjelzőt a fogoly tulajdonosától.

Ha támadóként megnyersz egy csatát, elvehetsz egy vezért a vesztes tömlőcéből.

Ha kivégzel egy foglyot, a *befolyási területek* egyikén kicserélheted saját jelződet a fogoly tulajdonosának jelzőjével.

### Gondos tervezés (Careful planning)

**Azonnal:** Kapsz 2 hatalomjelzőt, vagy adj be 2 hatalomjelzőt, hogy felfedj egy másik taktikakártyát, amely emellett szintén végrehajtható.

Egygel több különleges parancsot használhatsz ebben a fordulóban.

### Kitartunk! (Hold Territory)

Abban a csatában, ahol védekezésparancsod van, kapsz 1 bástyaikont.

Ha védekezel egy csatában, harci erődhöz +1 járul, és még +1, ha várat vagy várost védelmezel.

### Szövetségesek támogatása (Support Allies)

Amikor egy másik játékos csatában támogatókat keres, úgy adhatsz harci erejéhez +1 erőt, mintha támogatást nyújtánál neki.

Ha portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, beadatsz 2 hatalomjelzőt, hogy rakj a helyére egy -1-es támogatásparancsot.

### Szövetségkötés (Forge Alliances)

**Azonnal:** Beadhasz 2 hatalomjelzőt, hogy húzz egy szövetségskártyát.

Ha portyázással leveszik egy támogatásparancsodat, beadatsz 2 hatalomjelzőt, hogy rakj a helyére egy -1-es támogatásparancsot.

### Westeros uralása (Control Westeros)

Menetelésparancsaid erejéhez +2 járul, ha azokkal várat vagy várost támadsz.

A következő Westeros-szakasz licitálásai során minden licedhez +1 járul.





## Háztípusos taktikakártyák

### Halld üvöltésem! (Hear Me Roar!) - Lannister

Ha a forduló végén birtoklod Királyvárat (King's Landing), kapsz 1 követelést, de ezt a kártyát távolítsd el a játékból. Ez a kártya nem használható az 1. fordulóban.

### Közeleg a tél (Winter Is Coming) - Stark

Ha a forduló végén birtoklod Zúgót (Riverrun) vagy Harrenhalt, kapsz 1 követelést, de ezt a kártyát távolítsd el a játékból.

### Miénk a harag (Ours is the Fury) - Baratheon

Ha a forduló végén birtoklod Királyvárat (King's Landing), kapsz 1 követelést, de ezt a kártyát távolítsd el a játékból. Ez a kártya nem használható az 1. fordulóban.

### Mi nem vetünk (We Do Not Sow) - Greyjoy

Ha a forduló végén birtokodban van egy ellenfél kezdőtartománya, kapsz 1 követelést, de ezt a kártyát távolítsd el a játékból.

## Az új házkártyák

### Baratheon

**Ser Tengerjáró Davos (Ser Davos Seaworth):** Ha elveszíted ezt a csatát, egységeid rendezetten vonulnak vissza (nem kell őket az oldalukra fordítani, így még harcképesek), és elkölthetsz 2 hatalomjelzőt, hogy kapj 1 bástyaikont.

### Tengerjáró Devan (Devan Seaworth)

**Salladhar Saan:** Ha megnyered ezt a csatát, kapsz 2 hatalomjelzőt, ellenfeled pedig elveszít 2-t.

### Ser Axell Florent

**Melisandre (Melisandre of Asshai):** Azonnal kapsz annyi hatalomjelzőt, amennyi az ereje ellenfeled házkártyájának.

### Renly Baratheon

**Stannis Baratheon:** Ha ellenfelednél van a *Vastrón*, a következő *Királyok csatája*-licitig elveheted tőle, és kapsz 1 kardikont is.

### Lannister

**Tyrian Lannister:** Dönthetsz úgy, hogy ellenfelednek vissza kell vennie a kezébe házkártyáját és egy másikat kell kijátszania. Ha nincs a kezében másik házkártya, akkor ebben a csatában nem játszik ki házkártyát.

**Ser Ilyn Payne:** Ha megnyered ezt a csatát, ellenséged mindenképp elszenved egy plusz veszteséget, függetlenül attól, hány bástyaikonja van.

**Cersei Lannister:** A harc végetével ellenfeled elveszít 2 hatalomjelzőt.

### Joffrey Lannister

### Tywin Lannister

**Ser Gregor Clegane:** Annyi kardikont kapsz, amennyivel kevesebb ellenfeled házkártyájának harci ereje 3-nál.

### Ser Jaime Lannister

### Greyjoy

**Hínárhajú Aeron (Aeron Damphair):** Miután felfedted ezt a kártyát, beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy eldobd ezt a kártyát és helyette másik házkártyát feddj fel a kezedből (ha képes vagy erre), hogy azt használd a csatában; azonban annak harci ereje -1-gyel csökken.

**Victarion Greyjoy:** Ha a csata szomdésdos egy tengerrésszel, Victarion harci ereje megnő 1-gyel és kap 1 bástyaikont.

### Mosolytalan Andrik (Andrik the Unsmiling)

### Theon Greyjoy

**Asha Greyjoy:** Ha támogatnak téged ebben a csatában, kapsz 2 kardikont.

### Hasítottajkú Dagmer (Dagmer Cleftjaw)

**Balon Greyjoy:** Ha megnyered ezt a csatát, annyi hatalomjelzőt kapsz, amennyi erőkülönbséggel győztél a csatában.

### Stark

**Bran Stark:** A csata végén egy házkártyádat visszaveheted az eldobottak közül.

**Catelyn Stark:** Ha támogatnak téged ebben a csatában, Catelyn harci ereje 2-vel megnő és kap 1 bástyaikont.

**Maegi Mormont:** Ha megnyered ezt a csatát, megválaszthatod, hová vonuljon vissza ellenfeled. Csak olyan tartományt választhatsz, ahová visszavonulhatna, és úgy, hogy az utánpótlási korlátozások miatt a lehető legkevesebb egységet veszítse.

### Jory Cassel

**Eddard Stark:** Ebben a csatában a kardikonok nem okoznak veszteségeket. Azon házkártyák képességei, amelyek veszteségeket okoznának, érvénytelenítődnek.

### Kishordó Umber (Smalljon Umber)

### Robb Stark

### Tyrell

**Töviskirálynő (Queen of Thorns):** Azonnal távolítsd el ellenfeled parancsjelzőjét erről vagy egy szomszédos tartományról.

**Willas Tyrell:** Ha védekezel ebben a csatában, Willas harci ereje nem 1, hanem 3.

### Margaery Tyrell

### Ser Garlan Tyrell

**Mace Tyrell:** Ha megnyered ezt a csatát, azonnal lerakhatsz egy támogatás- vagy védekezésparancsot erre a tartományra (a parancs nem lehet csillagos); amennyiben így teszel, a tartományon lévő parancsjelzők lekerülnek onnét.

### Randyll Tarly

### Ser Loras Tyrell

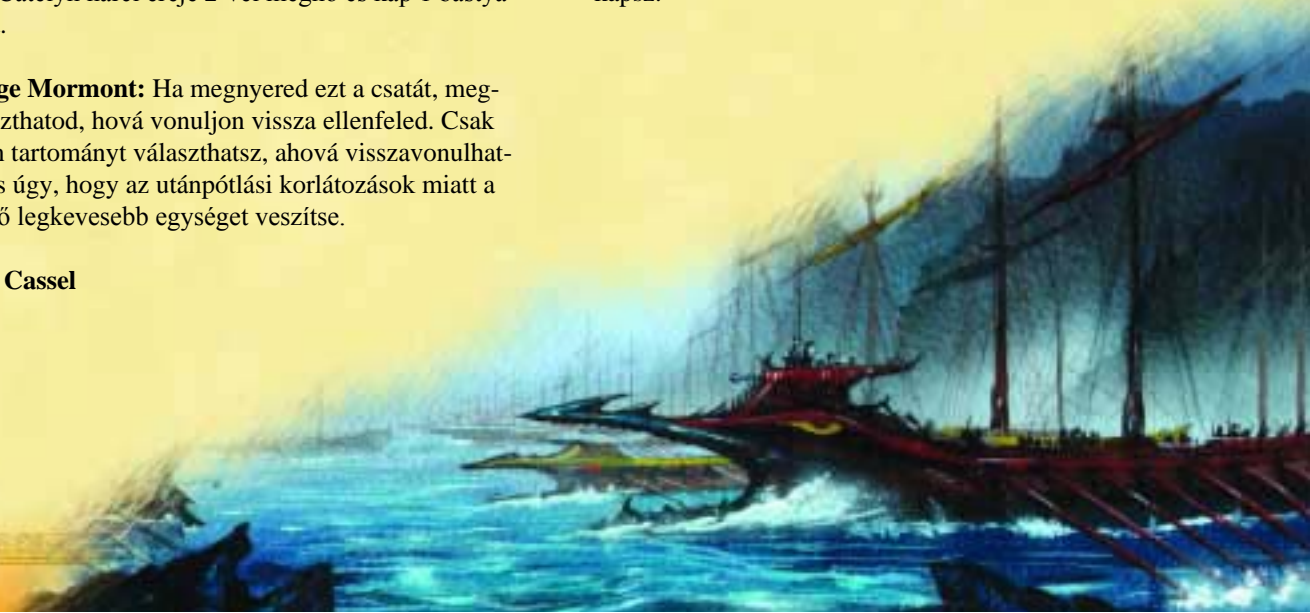
### Martell

### Maester Caleotte

**Arianne Martell:** Ha legfeljebb 2 erőkülönbséggel veszíted el ezt a csatát, nem csak te vonulsz vissza a csata végén, hanem ellenfeled is.

### Areo Hotah

**Homok Nymeria (Nymeria Sand):** Ha védekezel ebben a csatában, kapsz 1 bástyaikont; ha támadsz, 1 kardikont kapsz.





**Doran Martell:** Azonnal rakd át ellenfeled jelzőjét a *hűbéresek befolyási terület* utolsó pozíciójára. Azokat, akik mögötte voltak, egy pozícióval mozgasd feljebb; ha ellenfeled az 1. pozícióban volt, át kell adnia a *valyriai acélkardot* új tulajdonosának.

## Éjcsillag (Darkstar)

### A Vörös Vipera (The Red Viper)

## A szövetségeskártyák

### Arryn

#### Arryn sereg (Arryn Army)

**Azonnal:** Kapsz 2 szövetséges gyalogost, és azokat rakd fel egy vagy két olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

#### Arryn vezér (Arryn Leadership)

**Azonnal:** Megkapod Kisujjat (Littlefinger), és rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

#### Arryn katonai támogatás (Arryn Military Support)

Egy csata “támogatáskérés” lépésénél beadhatsz 1 hatalomjelzőt, hogy harci erődhöz +1 járuljon, mintegy támogatásként. Fordulónként csak egyszer használhatod ezt a kártyát.

#### Arryn politikai támogatás (Arryn Political Support)

**Azonnal:** Ha 5 vagy kevesebb követelésed van, kapsz 1 követelést. Amikor a Westeros fölötti követelésre licitálsz, licitedhez +1 járul.

#### Arryn cselszövés (Arryn plots)

**Azonnal:** Vagy kapsz 4 hatalomjelzőt, vagy adj be 1 hatalomjelzőt, hogy elhúzással ellopj egy Arryn-kártyát egy másik játékostól. Bármelyik lehetőséget választod, ezt a kártyát dobd el.

#### Arryn őrség (Arryn Lookout)

Egy csata “támogatáskérés” lépésénél azonnal eltávolíthatod ellenfeled egy támogatásparancsát egy, a csatával szomszédos tartományról. Ezután rakd vissza ezt a kártyát az Arrynpakli aljára.

### Frey

#### Frey sereg (Frey Army)

**Azonnal:** Kapsz 1 szövetséges lovat, és azt rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

#### Frey vezér (Frey Leadership)

**Azonnal:** Megkapod Feteke Waldert (Black Walder), és rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

#### Frey katonai támogatás (Frey Military Support)

Egy csata “támogatáskérés” lépésénél beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy harci erődhöz +2 járuljon, mintegy támogatásként. Fordulónként csak egyszer használhatod ezt a kártyát.

#### Frey politikai támogatás (Frey Political Support)

**Azonnal:** Ha 5 vagy kevesebb követelésed van, kapsz 1 követelést. Amikor a Westeros fölötti követelésre licitálsz, licitedhez +1 járul.

#### Frey cselszövés (Frey Plots)

**Azonnal:** Vagy kapsz 4 hatalomjelzőt, vagy adj be 1 hatalomjelzőt, hogy elhúzással ellopj egy Frey-kártyát egy másik játékostól. Bármelyik lehetőséget választod, ezt a kártyát dobd el.

#### Frey-flotta (Frey Galleys)

Szabadon menethatsz és vonulhatsz vissza folyókon keresztül, bármilyen is az idő, és nem kell, hogy legyen ott híd vagy gázló. A folyókon keresztüli támogatásra és portyázásra a rendes szabályok vonatkoznak.

### Tyrell

#### Tyrell sereg (Tyrell Army)

**Azonnal:** Kapsz 1-1 szövetséges gyalogost és lovat, és azokat rakd fel egy vagy két olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

#### Tyrell vezér (Tyrell Leadership)

**Azonnal:** Megkapod Ser Loras Tyrellt, és rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

#### Tyrell katonai támogatás (Tyrell Military Support)

Egy csata “támogatáskérés” lépésénél beadhatsz 3 hatalomjelzőt, hogy harci erődhöz +3 járuljon, mintegy támogatásként. Fordulónként csak egyszer használhatod ezt a kártyát.

#### Tyrell politikai támogatás (Tyrell Political Support)

**Azonnal:** Ha 5 vagy kevesebb követelésed van, kapsz 1 követelést. Amikor a Westeros fölötti követelésre licitálsz, licitedhez +1 járul.

#### Tyrell cselszövés (Tyrell Plots)

**Azonnal:** Vagy kapsz 4 hatalomjelzőt, vagy adj be 1 hatalomjelzőt, hogy elhúzással ellopj egy Tyrell-kártyát egy másik játékostól. Bármelyik lehetőséged választod, ezt a kártyát dobd el.

#### Tyrell utánpótlás (Tyrell Supplies)

**Azonnal:** Utánpótlásjelződet mozgasd egy mezővel jobbra az utánpótlás-táblázaton. Amíg nálad van ez a kártya, úgy számolj, mintha 1-gyel több hordód lenne.

### Zsoldosok és törvénytörők

#### Zsoldossereg (Sellsword Army)

**Azonnal:** Kapsz 1 szövetséges gyalogost, és rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed. Ellenfeleid nem kaphatnak hatalomjelzőket olyan tartományokban kiadott hatalomszerzés-parancsok révén, amely tartományok szomszédságában van legalább egy szövetséges egységed.

#### Törvénytörői vezér (Outlaw Leadership)

**Azonnal:** Megkapod Myri Thorost (Thoros of Myr), és rakd fel egy olyan tartományra, ahol van legalább egy egységed.

#### Törvénytörői katonai támogatás (Outlaw Military Support)

Egy csata “támogatáskérés” lépésénél eldobhatod ezt a kártyát, hogy harci erődhöz +2 járuljon, mintegy támogatásként.

#### Aljas rágalom (Filthy Accusations)

**Azonnal:** Vedd le bármelyik játékos 1 követelését a követeléstáblázatról. Utána dobd el ezt a kártyát.

#### Fosztogató zsoldosok (Mercenary Raiders)

Portyázás végrehajtásakor eldobhatod ezt a kártyát, hogy egy 2 tartományra lévő (azaz a szomszéd szomszédja) tartományban portyázz, vagy hogy mozgásnyílon keresztül portyázz.

#### Zsoldba vett szállítóhajók (Mercenary Transport)

Számodra minden gázló járható, bármilyen is az időjárás. Átmenethatsz a házspecifikus mozgásnyílon is.





## A Westoroskártyák

### Utánpótlás (Supply) - I (4 db)

Az utánpótlásjelzők áthelyezése, seregek létszámának egyeztetése.

### Toborzás (Mustering) - I (4 db)

Új egységek toborzása a várakból és városokból.

### Penetrón (A Throne of Blades) - I (2 db)

Akinél a *Vastrón* van, választ ezek közül: *Utánpótlás*, *Toborzás*, semmi.

### Sötét szárnyak, sötét szavak (Dark Wings, Dark Words) - II (2 db)

Akinél a *hírvivő holló* van, választ ezek közül: *Trónok harca*, *Királyok csatája*, semmi.

### A nyár utolsó napjai (Last Days of Summer) - II (1 db)

Nem történik semmi, a játék folytatódik.

### Királyok csatája (Clash of Kings) - II (3 db)

Licitálás a három *befolyási terület* pozícióira.

### Trónok harca (Game of Thrones) - II (4 db)

A házak tartományaik hatalomikonjai után egy-egy hatalomjelzőt kapnak.

### A bűnös megbüntetése (Punish the Guilty) - III (2 db)

Akinél a *valyriai acélkard* van, választ ezek közül: *Westeros az enyém!*, *Lesújt a kard*, semmi.

### Lesújt a kard (Swing the Sword) - III (3 db)

Foglyok kivégzése. A következő tervezési szakaszban nem rakható le +1-es menetelésparancs.

### Titkos cselszövések (Hidden Schemes) - III (2 db)

A következő tervezési szakaszban nem játszható ki a *Szövetségkötés*. Minden szövetségspaklit meg kell keverni.

### Westeros az enyém! (Claim Westeros) - III (3 db)

Licitálás a Westeros fölötti uralorma.

### A másik III-as pakli (az alapjátékhoz)

### A bűnös megbüntetése (Punish the Guilty) - III (2 db)

Akinél a *valyriai acélkard* van, választ ezek közül: *Westeros az enyém!*, *Lesújt a kard*, semmi.

### Lesújt a kard (Swing the Sword) - III (2 db)

Foglyok kivégzése. A következő tervezési szakaszban nem rakható le +1-es menetelésparancs.

### Viharok tengere (Sea of Storms) - III (1 db)

Ebben a fordulóban a tervezési szakasz során portyázásparancs nem adható ki.

### Kardok vihara (Storm of Swords) - III (1 db)

Ebben a fordulóban a tervezési szakasz során védekezésparancs nem adható ki.

### Hollók lakomája (Fest of Crows) - III (1 db)

Ebben a fordulóban a tervezési szakasz során hatalomszerzés-parancs nem adható ki.

### A vadak támadása (Wilding Attack) - III (3 db)

A vadak megtámadják a Hét Királyságot!

