

# A SONG OF ICE & FIRE

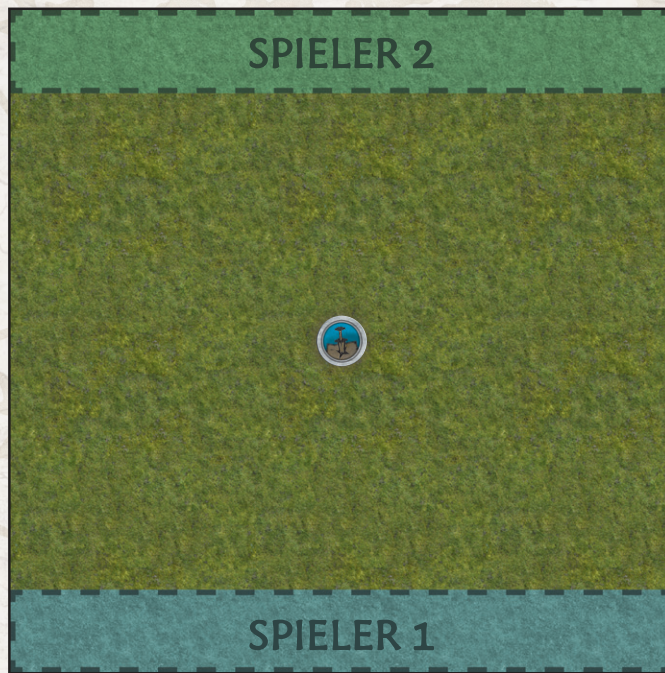
MINIATURENSPIEL

SPIELMODI



DARK SWORD  
MIDIACURES, INC.  
Taking miniatures to the next level.





↑↓ KURZE  
REICHWEITE  
(6 ZOLL)

↑↓ KURZE  
REICHWEITE  
(6 ZOLL)



## SPIEL UM THRONE

**Aufstellung:** KURZE REICHWEITE von den Schlachtfeldrändern der Spieler aus.

### Aufbau

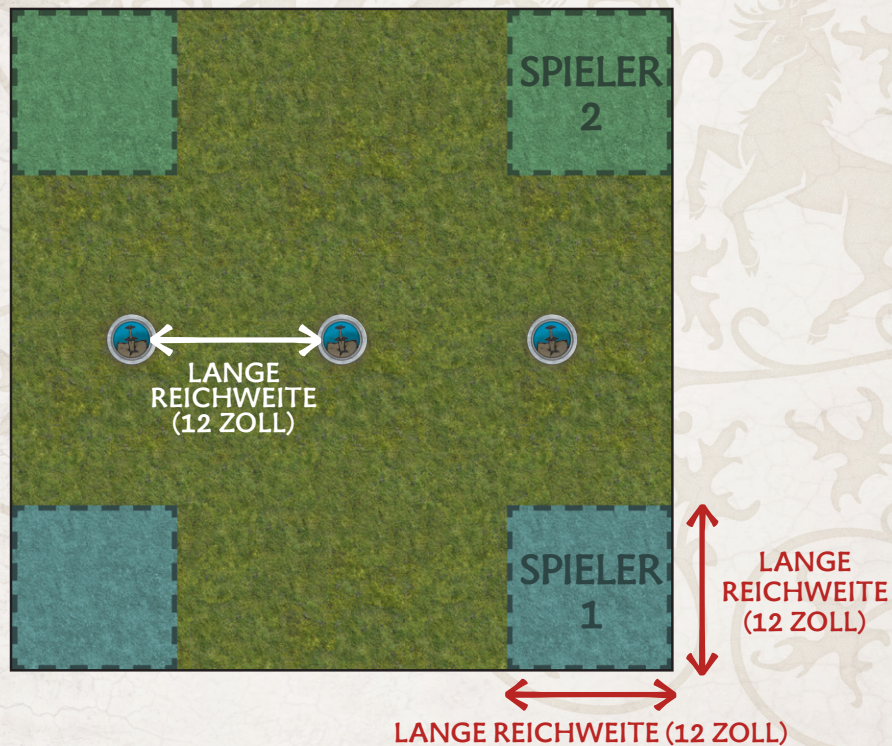
- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert.
- Jeder Spieler wirft einen Würfel (*bei Gleichstand wird neu gewürfelt*). Wer das höhere Ergebnis erzielt, platziert 1 Zielobjekt-Marker irgendwo auf dem Schlachtfeld, in einer Entfernung von mindestens 12 Zoll (*lange Reichweite*) zu allen Aufstellungszonen und mindestens 6 Zoll (*kurze Reichweite*) zu allen anderen Zielobjekt-Markern. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis 5 Zielobjekt-Marker auf dem Schlachtfeld liegen. Zielobjekt-Marker dürfen nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** platziert werden.

### Sonderregeln

- Vor der Aufstellung wird je 1 zufällige **Zielkarte** pro Zielobjekt-Marker vom Stapel gezogen und offen neben jedes Zielobjekt gelegt. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein beliebiger Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Solange sie den Marker berührt, kontrolliert sie ihn.
- Jeder Zielobjekt-Marker darf nur von 1 Einheit gleichzeitig kontrolliert werden. Falls mehrere Einheiten den Marker berühren, wird er nur von der Einheit kontrolliert, die als Erste mit ihm in Kontakt kam.
- Falls die Einheit, die den Marker kontrolliert, durch einen Nahkampfangriff vernichtet wird, beansprucht die angreifende Einheit den Marker, sofern sie ihn berührt.
- Bewegt sich eine Einheit aus irgendeinem Grund von einem kontrollierten Zielobjekt-Marker weg, verliert sie die Kontrolle über ihn.
- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.







## KAMPF DER KÖNIGE

**Aufstellung:** In QUADRATEN, siehe Abbildung oben.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert. Anschließend wird je 1 weiterer Marker in **langer Reichweite** links und rechts davon platziert.

### Sonderregeln

- Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler 2 seiner Kampfeinheiten aus und stellt sie auf. Die restlichen platziert er in seiner **Reserve**, die sich abseits des Schlachtfeldes befindet. Der Heerführer der Armee **muss**, wenn möglich, aufgestellt werden. Ist der Heerführer eine zivile Einheit, muss 1 Verstärkung auf dem Schlachtfeld als sein Stellvertreter deklariert werden.
- Ab Runde 2 dürfen die Spieler beginnen, Einheiten aus ihrer Reserve aufzustellen. Als **Aktivierung** dürfen diese Einheiten an einem beliebigen Ort platziert werden, an dem sie vollständig innerhalb langer Reichweite zum Schlachtfeldrand ihres Spielers oder vollständig innerhalb kurzer Reichweite zu einem von ihm kontrollierten Seitenrand sind.
- Sobald eine Einheit vernichtet wird, kommt sie in die **Reserve** ihres Spielers und kann zu einem späteren Zeitpunkt neu aufgestellt werden. **Charaktere**, die Teil dieser Einheit waren, werden permanent vernichtet und durch normale Figuren der Einheit ersetzt.
- Falls eine Einheit vor ihrer Aktivierung in der aktuellen Runde vernichtet wird, darf sie noch in derselben Runde neu aufgestellt werden.

- Der linke und der rechte Zielobjekt-Marker können beansprucht werden, damit Einheiten an den Seitenrändern des Schlachtfeldes aufgestellt werden können. Falls ein Spieler 1 dieser Zielobjekt-Marker kontrolliert, darf er Einheiten aus seiner Reserve am **gegenüberliegenden** Seitenrand aufstellen.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein beliebiger Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Solange sie den Marker berührt, kontrolliert sie ihn. Falls mehrere Einheiten den Marker berühren, wird er nur von der Einheit kontrolliert, die als Erste mit ihm in Kontakt kam.

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde **2 Siegpunkte** für die Kontrolle des mittleren Zielobjekts sowie je **1 Siegpunkt** für die Kontrolle eines äußeren Zielobjekts.
- Durch die Vernichtung des feindlichen **Heerführers** (oder seines Stellvertreters) erlangt man **2 zusätzliche Siegpunkte**.







## ZEIT DER KRÄHEN

**Aufstellung:** LANGE REICHWEITE von den Schlachtfeldrändern der Spieler aus.

### Aufbau

Zusätzlich zu den normalen Geländeteilen müssen **2 Leichenhaufen** auf dem Schlachtfeld platziert werden. Diese werden vor allen anderen Geländeteilen platziert. Wenn zusätzliche Geländeteile platziert werden, dürfen sie innerhalb kurzer Reichweite zu jenen Leichenhaufen platziert werden, solange sie sich nicht überschneiden.

### Sonderregeln

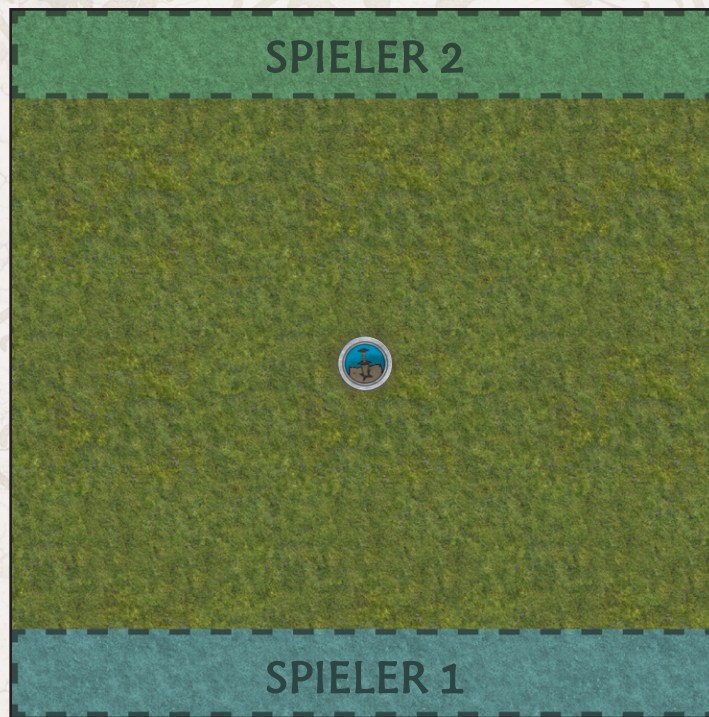
- Immer wenn eine Einheit an einer Moralprobe (*aus einem beliebigen Grund*) scheitert, wird **1 Siegpunktemarker** auf die Einheit gelegt.
- Immer wenn eine Einheit, die innerhalb **kurzer Reichweite** zu einem **Leichenhaufen** ist, aktiviert wird, muss sie eine Moralprobe ablegen. Sie erleidet **-1** für jede Spielrunde (**-1 für Runde 1, -2 für Runde 2 usw.**).
- Immer wenn eine Infanterie-Einheit vernichtet wird, platziert der Gegner **1 Leichenhaufen-Geländeteil** innerhalb **kurzer Reichweite** zu der vernichteten Einheit (falls noch eins übrig ist). Der Leichenhaufen darf sich beim Platzieren nicht mit anderen Geländeteilen oder Einheiten überschneiden.

### Sonderwertung

- Sobald eine Einheit vernichtet wird, erlangt der Gegner zusätzliche Siegpunkte in Höhe der darauf liegenden Marker.







KURZE  
REICHWEITE  
(6 ZOLL)

KURZE  
REICHWEITE  
(6 ZOLL)



## WINDE DES WINTERS

**Aufstellung:** KURZE REICHWEITE von den Schlachtfeldrändern der Spieler aus.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert.
- Jeder Spieler wirft einen Würfel (bei Gleichstand wird neu gewürfelt). Wer das höhere Ergebnis erzielt, platziert 1 Zielobjekt-Marker irgendwo auf dem Schlachtfeld, in einer Entfernung von mindestens 12 Zoll (*lange Reichweite*) zu beiden Aufstellungszonen und mindestens 6 Zoll (*kurze Reichweite*) zu allen anderen Zielobjekt-Markern. Die Spieler wechseln sich so lange mit dem Platzieren von Zielobjekt-Markern ab, bis 5 davon auf dem Schlachtfeld liegen.
- Zielobjekt-Marker dürfen nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** platziert werden.

### Sonderregeln

- Zu Spielbeginn, noch vor der Aufstellung, zieht jeder Spieler 2 **geheime Missionskarten**.
- Am Ende jeder Runde darf jeder Spieler 1 geheime Missionskarte ablegen. Dann zieht jeder Spieler auf 2 geheime Missionskarten auf. Ausgelegte Missionskarten, die im Spiel bleiben, zählen nicht zu diesen 2 Karten.
- Abgelegte geheime Missionskarten werden verdeckt aufbewahrt und den anderen Spielern nicht gezeigt.
- Ab Runde 2 wird zu Beginn jeder Runde 1 geheime Missionskarte gezogen und für alle Spieler aufgedeckt. Dies ist die **offene Mission**. Bis zum Ende der

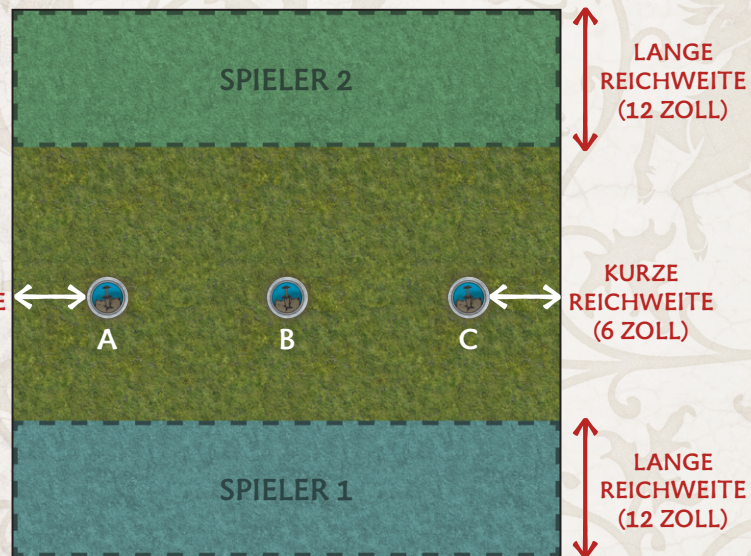
Runde darf jeder Spieler diese Mission werten (*auch mehrmals, falls möglich*). Am Ende der Runde wird die offene Mission abgelegt.

### Special Scoring

- Die Regel „**Sieg durch Kampf**“ wird in diesem Spielmodus ignoriert.
- Geheime Missionen können erst ab Runde 2 erfüllt und gewertet werden. Jede Karte gewährt Siegpunkte für das Erfüllen einer geheimen Mission und beschreibt, was dafür getan werden muss. Die **Zielobjekt-Marker** sind nur dann relevant, wenn sie ausdrücklich mit den geheimen Missionskarten zu tun haben
- Sobald eine Geheime Mission aufgedeckt und/oder erfüllt wurde, wird sie sofort abgelegt, es sei denn, ihr Effekt besagt etwas anderes.







## EIN TANZ MIT DRACHEN

**Aufstellung:** LANGE REICHWEITE auf beiden Seiten.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert.
- Je 1 Zielobjekt-Marker wird in einer Entfernung von 6 Zoll (kurze Reichweite) zu den beiden Seitenrändern des Schlachtfelds platziert (siehe oben).
- Jedes Zielobjekt ist mit einer ein bestimmten Zielkarte verbunden (siehe rechte Spalte).

### Sonderregeln

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein beliebiger Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Solange sie den Marker berührt, kontrolliert sie ihn und er wird auf das Bewegungstableau der Einheit gelegt. Solange sie den Zielobjekt-Marker kontrolliert, darf jene Einheit nicht **Marschieren** und ihre **Geschwindigkeit** wird auf **2** reduziert. **Sie kann auf keine Weise erhöht werden.**
- Jede Einheit darf nur 1 Zielobjekt-Marker gleichzeitig kontrollieren. Falls eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, am Ende ihrer Bewegung einen anderen Zielobjekt-Marker berührt, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.
- Falls eine Einheit mit einem Zielobjekt-Marker an einer **Panikprobe** scheitert oder **vernichtet** wird, beansprucht eine feindliche Einheit (*vom Gegner gewählt*), die sich im Nahkampf mit dieser Einheit befindet, den Zielobjekt-Marker. Falls sich keine feindliche Einheit mit dieser Einheit im Nahkampf

befindet platziert der Gegner den Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 erlangen die Spieler **1 Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie am Rundenende kontrollieren.
- Durch Zielobjekt-Marker, die der eigene **Heerführer** kontrolliert, erlangt man **1 zusätzlichen Siegpunkt**.

### Zielkarte für Zielobjekt A

- *Sobald du für dieses Zielobjekt Siegpunkte wertest, darfst du 1 feindliche Kampfeinheit **Verwundbar** und **Geschwächt** werden lassen.*

### Zielkarte für Zielobjekt B

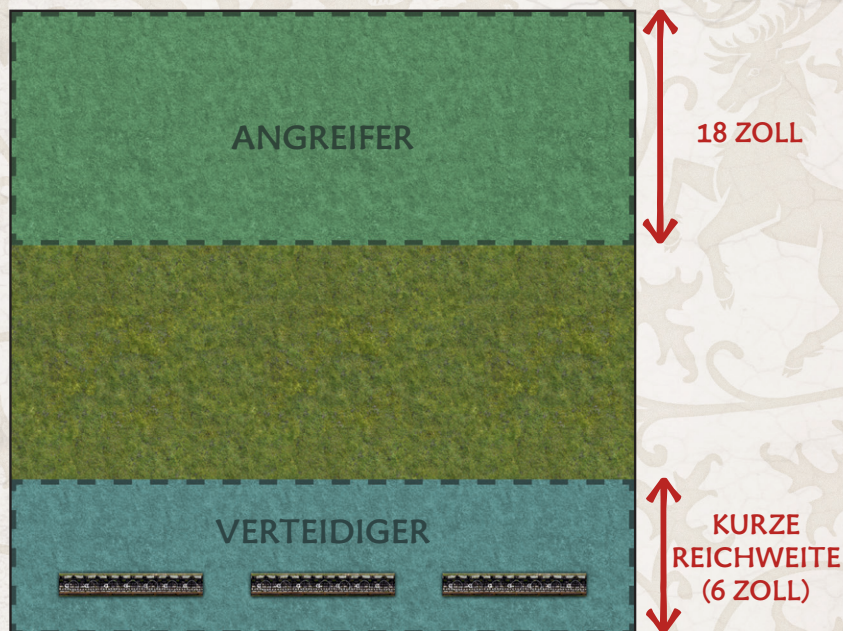
- *Solange du dieses Zielobjekt kontrollierst, erhalten die Nahkampfangriffe dieser Einheit **Spaltschlag** (Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfe) und **Grausam** (Verteidiger erleiden -2 auf ihre Panikprobe). Nachdem diese Einheit einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat, erleidet sie 1W3 Wunden.*

### Zielkarte für Zielobjekt C

- *Sobald du dieses Zielobjekt beanspruchst, wähle 1 feindliche zivile Einheit als Ziel. Solange du dieses Zielobjekt kontrollierst, verliert jene zivile Einheit alle Fähigkeiten.*







## STURM DER SCHWERTER

DIESER MODUS IST NICHT FÜR TURNIERE GEEIGNET

### Aufstellung:

- **Verteidiger:** LANGE REICHWEITE von seinem Schlachtfeldrand aus.
- **Angreifer:** 18 Zoll von seinem Schlachtfeldrand aus.

### Aufbau

- Jeder Spieler wirft einen Würfel (*bei Gleichstand wird neu gewürfelt*). Wer das höhere Ergebnis erzielt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein will.
- Bevor Geländeteile platziert werden, werden 3 **Burgmauern** in 3 Zoll Entfernung zum Schlachtfeldrand des Verteidigers platziert. Die erste wird in der Mitte ihrer Aufstellungszone platziert und die anderen beiden **Burgmauern** auf jeder Seite 4 Zoll entfernt.
- Gelände wird nicht wie gewohnt platziert. Stattdessen darf der Verteidiger bis zu 4 Geländeteile seiner Wahl nach Belieben jenseits von kurzer Reichweite zu seiner Aufstellungszone und allen anderen Geländeteilen platzieren.

### Sonder-Siegbedingungen

- Der Angreifer gewinnt wie gewohnt durch das Ansammeln von Siegpunkten.
- Der Verteidiger hingegen erlangt keine Siegpunkte, sondern gewinnt automatisch, wenn es dem Angreifer bis zum Ende von **Runde 6** nicht gelungen ist, den Sieg zu erringen.

### Sonderregel (Angreifer und Verteidiger)

- Zu Spielbeginn, noch vor der Aufstellung, zieht jeder Spieler 3 zufällige Karten von seinem jeweiligen **Belagerungstapel**. Dies sind die Belagerungskarten, die er in dieser Partie zur Verfügung hat. Auf jeder Belagerungskarte stehen ein Effekt

und ein Zeitpunkt, zu dem die Karte gespielt wird.

### Sonderregel (Angreifer)

- Zu Beginn jeder Runde darf der Angreifer alle zuvor vernichteten befreundeten Kampfeinheiten neu aufstellen, indem er sie irgendwo in seiner Aufstellungszone platziert. **Charaktere** werden permanent vernichtet und nicht neu aufgestellt (*falls möglich, werden sie durch normale Figuren ihrer ehemaligen Einheit ersetzt*).

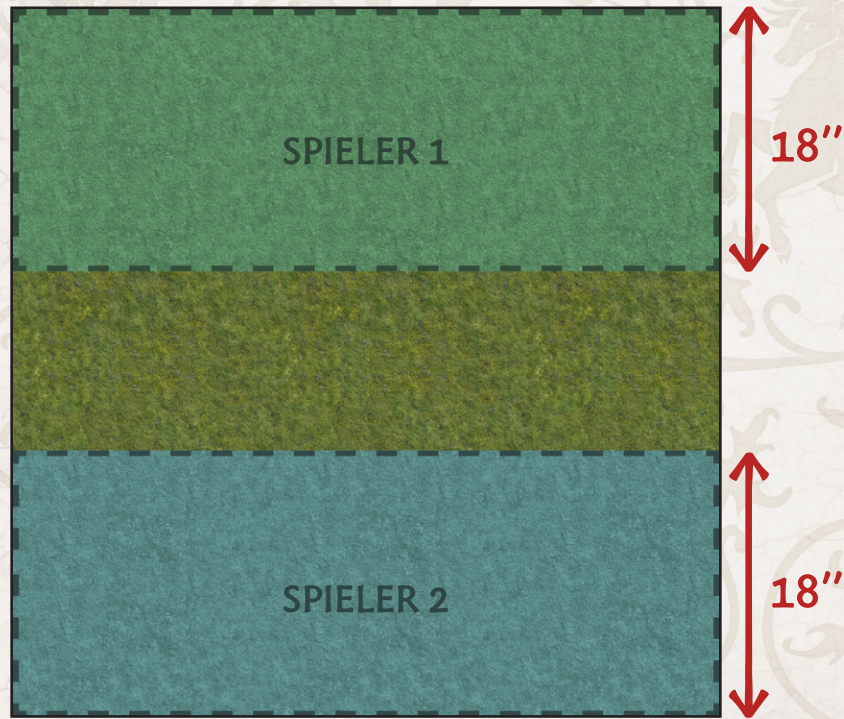
### Sonderregeln (Verteidiger)

- Der Verteidiger hat bei Spielbeginn noch nicht alle Kampfeinheiten im Spiel. Er muss die Hälfte seiner Kampfeinheiten (*aufgerundet*) in seiner **Reserve** platzieren. Die restlichen werden wie gewohnt aufgestellt.
- Ab Runde 3 darf der Verteidiger beliebig viele Einheiten aus seiner Reserve aufstellen. Zu Beginn ihrer Aktivierung platziert er sie vollständig innerhalb kurzer Reichweite zu einem Seitenrand des Schlachtfeldes. Dies verbraucht nicht ihre Aktion für die Runde.

### Sonderregeln (Burgmauern)

- **Burgmauern** sind keine Geländeteile oder Kampfeinheiten. Sie sind einzigartige Strukturen und von keinen Regeln oder Effekten außer den Folgenden betroffen:
- **Burgmauern** dürfen **gestürmt** sowie mit **Nahkampfangriffen** (und **nur** mit Nahkampfangriffen) angegriffen werden, als ob sie feindliche Einheiten wären. Sie haben keinen Verteidigungswurf, müssen niemals Moralproben ablegen und gewähren **5 Siegpunkte**, sobald sie vernichtet werden.
- Burgmauern werden nicht vom Schlachtfeld entfernt, sobald sie vernichtet werden.
- Feinde dürfen nicht (aus welchem Grund auch immer) hinter die Burgmauern bewegt oder dort platziert werden.
- Jedes nicht vernichtete Burgmauersegment darf (*wie eine Kampfeinheit*) vom Verteidiger aktiviert werden. Die einzig verfügbare Aktion einer Burgmauer ist der Fernkampfangriff „**Pfeile**“ auf ihrer Einheitenkarte.





## FEUER UND BLUT

**Aufstellung:** 18 Zoll auf jeder Seite.

### Aufbau

- Die übliche Beschränkung, Geländeteile mindestens 6 Zoll (*kurze Reichweite*) von den Aufstellungszonen entfernt zu platzieren, wird ignoriert.
- Sobald alle Einheiten aufgestellt wurden, werden beginnend mit dem Startspieler abwechselnd insgesamt je 2 feindliche aufgestellte Einheiten gewählt und 1 Zielobjekt-Marker auf ihnen platziert. Diese Marker stellen **Markierte Einheiten** dar.

### Sonderregeln

- Sobald die Einheit eines Heerführers aktiviert wird, darf ihr Spieler 1 feindliche Kampfeinheit innerhalb langer Reichweite wählen und 1 Siegpunktemarker auf jener Einheit platzieren.

### Sonderwertung

- Immer wenn eine **befreundete Markierte Einheit** einen Feind mit einem Angriff oder einer Fähigkeit vernichtet, erhält man 1 zusätzlichen Siegpunkt.
- Durch die Vernichtung einer **feindlichen Markierten Einheit** erhält man 2 zusätzliche Siegpunkte.
- Immer wenn eine **beliebige feindliche Einheit**, auf der Siegpunktemarker platziert wurden, vernichtet wird, erhält man zusätzliche Siegpunkte in Höhe der Siegpunktemarker auf jener Einheit.

