

GEORGE R. R. MARTIN'S
**DER EISERNE
THRON**TM
DAS BRETTSPIEL
ZWEITE EDITION

MUTTER DER DRACHEN
ERWEITERUNG



SPIELMATERIAL



1 Essos-Nebenspielplan



2 Sichtschirme



48 Kunststoffeinheiten



1 Einflussleisten-Verlängerung



1 Eyrie-Auflage



1 Der Biss-Auflage



2 Garnisonsmarker



1 Marker der Neutralen Streitmacht „Braavos“



5 Drachenstärkemarker



21 Hauskarten



7 Vasallen-Spielvorbereitungskarten



7 Vasallen-Hauskarten



10 Westeroskarten für Stapel IV



12 Anleihekarten



40 Machtmarker



30 Befehlsmarker



20 Targaryen-Loyalitätsmarker



3 Einflussmarker



2 Versorgungsmarker



2 Siegpunktmarker



16 Vasallen-Befehlsmarker



24 See-Befehlsmarker



15 Marker für Gebietsaufwertung/-abwertung

NEUTRALE STREITMÄCHTE

Die Erweiterung *Mutter der Drachen* beinhaltet ein neues Vasallensystem, das nahezu alle Marker der Neutralen Streitmächte aus dem Grundspiel ersetzt. Verwendet werden nur noch die Marker von King's Landing (aus dem Grundspiel) und Braavos (aus dieser Erweiterung). Alle anderen Marker der Neutralen Streitmächte werden beim Spiel mit dieser Erweiterung nicht gebraucht und kommen in die Spielschachtel zurück.

DER EISERNE THRON DAS BRETTSPIEL

GEORGE R. R. MARTINS
ZWEITE EDITION

MUTTER DER DRACHEN

Die Erweiterung *Mutter der Drachen* erhöht die maximale Spielerzahl auf acht, indem sie zwei neue spielbare Häuser, Arryn und Targaryen, hinzufügt. Darüber hinaus gibt es ein neues Vasallensystem, das Partien mit weniger als acht Spielern interessanter gestaltet. Zu guter Letzt kommt der Essos-Nebenspielplan hinzu, der den Spielbereich vergrößert und Anleihen bei der Eisernen Bank von Braavos ermöglicht.

Das Spiel mit dieser Erweiterung

Manche Spielmaterialien aus dieser Erweiterung funktionieren nur in Kombination mit anderen Spielmaterialien, die ebenfalls neu hinzugekommen sind. Aus diesem Grund hat die Erweiterung keine modularen Inhalte und **muss** komplett verwendet werden, sofern die Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes besagen.

SPIELVORBEREITUNG VON MUTTER DER DRACHEN

Beim Spiel mit dieser Erweiterung werden alle Vorbereitungsschritte auf S. 4 der Spielregeln des Grundspiels durch folgende Schritte ersetzt.

1. SPIELER- UND VASALLENHÄUSER BESTIMMEN

Ein Spieler wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Beginnend mit diesem Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler ein Haus, das er in dieser Partie spielen will. Bei vier oder mehr Spielern stehen **alle** acht Häuser – Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon, Martell, Arryn und Targaryen – zur Auswahl. **Bei drei oder weniger Spielern steht Haus Targaryen nicht zur Verfügung.**

Mit Ausnahme von Targaryen wird jedes nicht gewählte Haus zu einem neutralen Haus, **VASALL** genannt (mehr dazu später). Wenn niemand Haus Targaryen spielt, wird es nicht zum Vasallen und nimmt am Spiel teil; sämtliches Spielmaterial von Haus Targaryen wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

2. HAUSMATERIAL NEHMEN

Jeder Spieler nimmt sich folgendes Spielmaterial seines gewählten Hauses: 1 Sichtschirm, 7 Hauskarten, 15 Befehlsmarker, 3 See-Befehlsmarker, 1 Versorgungsmarker, 3 Einflussmarker, 1 Siegpunktmarker, 1 Garnisonsmarker sowie alle Kunststoffeinheiten seiner Farbe. (Hauspezifische Machtmarker werden noch nicht genommen.)

Haus Targaryen: Der Targaryen-Spieler nimmt seine 20 Loyalitätsmarker und die 7 Hauskarten, die mit einem „A“ markiert sind.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Mutter der Drachen* gekennzeichnet, um sich von Karten aus anderen Produkten für *Der Eisenerne Thron: Das Brettspiel* zu unterscheiden.



3. SPIELPLAN VORBEREITEN

Der Spielplan wird aufgefaltet und in die Mitte des Spieltisches gelegt. Dann werden, wie unten abgebildet, die Auflagen für die Eyrie und den Biss auf den Spielplan, und die Einflussleisten-Verlängerung neben den Spielplan gelegt.



Einflussleisten-Verlängerung



„Der Biss“-Auflage



Eyrie-Auflage

Haus Targaryen: Wenn Haus Targaryen am Spiel teilnimmt, wird der Essos-Nebenspielplan rechts neben den Hauptspielplan gelegt, sodass die Unterkanten beider Spielpläne bündig aneinander anliegen. Andernfalls kommt der Essos-Spielplan in die Spielschachtel zurück.



ALTERNATIVE HAUSKARTEN

Wenn ihr die beiden PoD-Erweiterungen *Ein Fressen für die Krähen* und *Ein Tanz mit Drachen* besitzt, könnt ihr gemeinsam beschließen, *Mutter der Drachen* mit einem alternativen Hauskartenset zu spielen, das thematisch die Situation der Häuser in den späteren Romanen widerspiegelt. (Achtung, dies kann Spoiler enthalten.)

Um mit dem alternativen Kartenset zu spielen, ersetzt ihr alle Hauskarten aus dem Grundspiel durch die Hauskarten aus der Erweiterung *Ein Tanz mit Drachen*. Dann ersetzt ihr die Arryn-Hauskarten aus dieser Erweiterung durch die Arryn-Hauskarten aus der Erweiterung *Ein Fressen für die Krähen*. Zu guter Letzt verwendet ihr den Targaryen-Hauskartenstapel aus dieser Erweiterung, der ein „B“ neben dem Erweiterungssymbol hat.

Das Symbol zeigt auf den Machtmarker, der zwischen den stärksten beträgt.



4. VASALLENMATERIAL HERAUSUCHEN

Für jeden Vasallen, der in Schritt 1 bestimmt wurde, wird folgendes Spielmaterial herausgesucht: 1 Vasallen-Spielvorbereitungskarte, 1 Versorgungsmarker, 3 Einflussmarker, 1 Garnisonsmarker sowie alle Kunststoffeinheiten seiner Farbe.

5. WILDLINGKARTENSTAPEL UND WILDLINGMARKER VORBEREITEN

Die Wildlingkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den vorgesehenen Platz am oberen Spielplanteil gelegt. Der Wildlingmarker kommt auf Feld 2 der Wildlingeiste.

6. WESTEROSKARTENSTAPEL VORBEREITEN

Die Westeroskarten werden nach römischen Zahlen (I, II und III) sortiert, dann wird jeder Stapel einzeln gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Haus Targaryen: Wenn Haus Targaryen am Spiel teilnimmt, werden außerdem die Westeroskarten mit der „IV“ gemischt und verdeckt neben den Westeros-III-Stapel gelegt.



7. MARKER AUF DIE RUNDENLEISTE LEGEN

Der Rundenmarker wird auf Feld 1 der Rundenleiste gelegt.

Haus Targaryen: Wenn Haus Targaryen am Spiel teilnimmt, wird je 1 Drachenstärkemarker auf die Felder 2, 4, 6, 8 und 10 der Rundenleiste gelegt.



Drachenstärkemarker

8. SIEGPUNKT- UND VERSORGUNGSMARKER AUSLEGEN

Die Siegpunkt- und Versorgungsmarker der Häuser werden gemäß den Anweisungen auf den Rückseiten der Sichtschirme ausgelegt.

Alle Vasallen-Versorgungsmarker kommen auf Feld 4 der Versorgungseiste (egal, wie viele Gebiete die Vasallen kontrollieren).

9. EINFLUSSMARKER AUSLEGEN UND ANPASSEN

Die Einflussmarker der Häuser werden gemäß der unten stehenden Abbildung auf die Einflussleisten gelegt. Die Angaben auf den Sichtschirmen werden hierbei ignoriert.



Anschließend werden alle Vasallen von den obersten 3 Positionen der Leisten entfernt. Entstandene Lücken werden geschlossen, indem die Marker der Spieler in Richtung Position 1 verschoben werden. Zuletzt werden die Felder am Ende der Leiste mit den entfernten Vasallen aufgefüllt, wobei ihre ursprüngliche Reihenfolge (relativ zueinander) beibehalten wird.

10. HERRSCHAFTSSYMBOLS BEANSPRUCHEN

Wer jetzt auf Position 1 einer Einflussleiste ist, nimmt sich das entsprechende Herrschaftssymbol (Eiserner Thron, Valyrischer-Stahl-Klinge bzw. Botenrabe).

11. VASALLENMARKER AUSLEGEN UND ZUTEILEN

Die Siegpunktmarker der Vasallen werden neben die Thronfolge-Leiste gelegt und ab jetzt **VASALLENMARKER** genannt. Dann wird für jeden Vasallen ein Set aus 4 Vasallen-Befehlsmarkern gebildet und dem Spieler zugeteilt, der die oberste Position auf der Thronfolge-Leiste einnimmt und noch kein solches Markerset hat.



1 Vasallen-Befehlsmarkerset

Spiel zu dritt: Beim Spiel zu dritt werden die Vasallen-Befehlsmarker des vierten Vasallen dem Spieler mit der obersten Position auf der Thronfolge-Leiste zugeteilt. Dieser Spieler beginnt das Spiel mit zwei Sets.

12. EINHEITEN AUFSTELLEN

Jeder Spieler stellt gemäß den Angaben auf seinem Sichtschirm seine Starteinheiten auf den Spielplan.

Anschließend werden gemäß den Angaben auf den Vasallen-Spielvorbereitungskarten die Starteinheiten aller Vasallen aufgestellt.



Beispiel: Diese Vasallen-Spielvorbereitungskarte wird verwendet, wenn niemand Haus Martell spielt.

13. GARNISONSMARKER UND NEUTRALE STREITMÄCHTE AUSLEGEN

Jeder Spieler legt seine Garnison auf sein Heimatgebiet (das auf dem Garnisonsmarker aufgedruckt ist). Dann wird der Marker der Neutralen Streitmacht „King’s Landing“ nach King’s Landing gelegt.

Haus Targaryen: Wenn Haus Targaryen am Spiel teilnimmt, wird 1 Loyalitätsmarker nach King’s Landing gelegt.



Loyalitätsmarker

14. BRAAVOS UND DIE EISERNE BANK



Haus Targaryen: Wenn Haus Targaryen am Spiel teilnimmt, werden die Anleihekarten gemischt und verdeckt auf das vorgesehene Feld an der Oberseite des Essos-Nebenspielplans gelegt. Anschließend wird 1 Anleihekarte gezogen und offen auf den ganz rechten Platz (7) der Eisernen-Bank-Leiste gelegt.

Dann wird der Marker der Neutralen Streitmacht „Braavos“ in das Gebiet Braavos gelegt.

15. MACHTMARKER NEHMEN

Alle Machtmarker aller Häuser werden als Machtmarkervorrat bereitgelegt. Dann nimmt sich jeder Spieler 7 Machtmarker seines Hauses und legt sie vor sich ab. Vasallen sammeln keine Machtmarker und verwenden sie nur, um ihre kontrollierten Gebiete zu markieren.

ESSOS-SPIELPLAN

Der Essos-Spielplan erweitert die Spielfläche um diverse neue See- und Landgebiete. Wenn dieser Spielplan verwendet wird, können alle Häuser nach Belieben von den Seegebieten des Westeros-Spielplans auf angrenzende Seegebiete des Essos-Spielplans wechseln (und umgekehrt), als ob es sich um direkt benachbarte Gebiete handeln würde. Solange der Essos-Nebenspielplan im Spiel ist, beziehen sich alle Regeln, die vom „Spielplan“ sprechen, sowohl auf den Westeros- als auch auf den Essos-Spielplan.

Der Essos-Nebenspielplan kommt nur dann zum Einsatz, wenn ein Spieler Haus Targaryen spielt. Hat niemand Haus Targaryen gewählt, wird der Essos-Nebenspielplan zusammen mit allen Materialien von Haus Targaryen und der Eisernen Bank in die Spielschachtel zurückgelegt.



VASALLEN

Bei weniger als acht Spielern wird jedes Haus, das während der Spielvorbereitung nicht gewählt wurde, **mit Ausnahme von Haus Targaryen**, zu einem **VASALLEN**. Ein Vasall ist ein neutrales Haus, das von einem Spielerhaus befehligt wird, und dazu gebracht werden kann, die Pläne dieses Hauses voranzutreiben. Welcher Spieler welchen Vasallen befehligt, kann sich von Runde zu Runde ändern.

Vasallen wählen

Zu Beginn jeder Planungsphase werden die Vasallenmarker aller Vasallen (ihre Siegpunktmarker) neben die Thronfolge-Leiste gelegt. Dann erhalten die Spieler mit den höchsten Positionen auf der Thronfolge-Leiste jeweils ein Set aus vier Vasallen-Befehlsmarkern. (Welches Set man erhält, spielt keine Rolle. Die Symbole auf der Rückseite der Marker dienen nur der Unterscheidung der Sets, ansonsten haben sie keine Bedeutung.) Anschließend können die Spieler, die ein Vasallen-Befehlsmarkerset erhalten haben, in Zugreihenfolge je einen Vasallen auswählen, den sie bis zum Beginn der nächsten Planungsphase **BEFEHLIGEN**; sie werden zu den **BEFEHLSHABERN** dieser Vasallen.



Vasallen-Befehlsmarker

Um einen Vasallen auszuwählen, nimmt man dessen Vasallenmarker von der Thronfolge-Leiste und legt ihn vor seinen Sichtschirm. Dadurch wird angezeigt, dass man diesen Vasallen befehligt. Wer im Moment keinen Vasallen befehlichen will, darf passen und sein Vasallen-Befehlsmarkerset an den nächsten Spieler auf der Thronfolge-Leiste weiterreichen, der nun seinerseits einen Vasallen wählen oder passen kann. Der letzte Spieler auf der Leiste darf nicht passen und muss alle übrigen Vasallen befehlichen. Nachdem alle Vasallen gewählt worden sind, geht die Planungsphase wie gewohnt weiter.

Wenn andere Spieler passen, kann es dazu kommen, dass ein Spieler mehrere Vasallen-Befehlsmarkersets hat. In diesem Fall kann er für jedes seiner Sets passen oder einen Vasallen wählen (es sei denn, er ist das letzte Haus auf der Leiste).

Vasallen Befehle erteilen

Nachdem die Spieler während der Planungsphase die Befehlsmarker ihrer Häuser zugeteilt haben, teilt jeder Spieler, der einen oder mehrere Vasallen befehligt, auch die Befehlsmarker seiner Vasallen zu. In Zugreihenfolge kann jeder Spieler für jeden Vasallen, den er befehligt, bis zu **zwei** Marker aus dessen Befehlsmarkerset auslegen. Wie die Befehlsmarker der Häuser müssen Vasallen-Befehlsmarker in Gebiete gelegt werden, die eine Einheit des entsprechenden Vasallen enthalten. Möglicherweise werden nicht alle Gebiete mit Vasallen einen Befehlsmarker erhalten.

Vasallen führen ihre Befehle auf dieselbe Weise wie Spielerhäuser aus, wobei die Zugreihenfolge der Thronfolge-Leiste gilt. Sobald ein Vasall mit dem Ausführen eines Befehls am Zug ist, handelt sein Befehlshaber diesen je nach Art des gelegten Befehlsmarkers ab. Es ist **nicht möglich**, den Botenrabes zu verwenden, um einen Vasallen-Befehlsmarker auszutauschen.

Jedes Vasallen-Befehlsmarkerset besteht aus vier verschiedenen Markern. Sie werden wie folgt ausgeführt:

- Marsch 0:** Der Vasallen-Marschbefehl funktioniert genauso wie der Spieler-Marschbefehl. Allerdings kann ein Vasall nicht in einen Hafen marschieren und er kann nicht in ein Gebiet marschieren, das von seinem Befehlshaber oder einem anderen Vasallen seines Befehlshabers kontrolliert wird.



- Überfall/Unterstützung 1:** Dieser Befehlsmarker ist sowohl ein Überfall- als auch ein Unterstützungsbefehl. Sobald ein Vasall mit dem Ausführen eines Überfallbefehls am Zug ist, entscheidet der Befehlshaber des Vasallen, ob er diesen Befehl als Überfall ausführen will oder nicht. Wird der Marker zum Ausführen eines Überfalls verwendet, wird er gemäß den normalen Regeln vom Spielplan entfernt. Andernfalls bleibt er liegen und kann stattdessen als Unterstützungsbefehl verwendet werden. Ein Befehlshaber und seine Vasallen können keine Überfallbefehle gegeneinander ausführen.



Immer wenn ein Vasall mit diesem Befehl Unterstützung gewähren kann, entscheidet der Befehlshaber, wen der Vasall unterstützt.

- Verteidigung 1/Rekrutierung:** Dieser Befehlsmarker ist sowohl ein Verteidigungsbefehl als auch ein Rekrutierungsbefehl. Letzterer ist eine neue Art von Befehl, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommt. Der Verteidigungsbefehl funktioniert wie gewohnt (er gibt +1 Kampfstärke bei Kämpfen in seinem Gebiet).



Der **REKRUTIERUNGSBEFEHL** lässt den Vasallen im Gebiet des Markers Einheiten rekrutieren. Rekrutierungsbefehle können während des Schrittes „Machtzuwachsbeehle ausführen“ ausgeführt werden. Dabei gelten die normalen Rekrutierungsregeln (wie beim Ausführen eines Machtzuwachs-Spezialbefehls). Die abgebildete Festung auf dem Rekrutierungsbefehl bedeutet nicht, dass das Gebiet des Markers die Vorteile einer Festung erhält.

Wird dieser Marker auf einen Hafen gelegt, ist er wirkungslos. Da dieser Marker ein Verteidigungsbefehl ist, kann er nur durch einen Spezial-Überfallbefehl (mit Stern) entfernt werden.

- Verteidigung 3:** Dieser Befehlsmarker ist ein Verteidigungsbefehl und funktioniert wie gewohnt (er gibt +3 Kampfstärke bei Kämpfen in seinem Gebiet).

Einige der neuen Befehlsmarker aus dieser Erweiterung enthalten ein kleines rundes Kronensymbol. Es soll daran erinnern, dass dieser Befehl zu dem Zeitpunkt ausgeführt wird, zu dem normalerweise Machtzuwachsbeehle ausgeführt werden, also während des Schrittes „Machtzuwachsbeehle ausführen“.



Kämpfe mit Vasallen

Der Befehlshaber eines Vasallen trägt dessen Kämpfe für ihn aus. Kämpfe, an denen ein oder mehrere Vasallen teilnehmen, werden in denselben Schritten abgehandelt wie ein Kampf zwischen zwei Häusern, wobei einige Schritte leicht abgeändert werden:



- Schritt 3: Hauskarten spielen:** Vasallen verwenden beim Kämpfen nicht ihre normalen Hauskarten, sondern einen gemeinsamen Kartenstapel, die Vasallen-Hauskarten. In diesem Kampfschritt mischt der Befehlshaber des Vasallen die Vasallen-Hauskarten und zieht drei von ihnen als temporäre Handkarten. Dann wählt er 1 dieser Karten und spielt sie. (Die anderen beiden Karten bleiben bis zum Ende des Kampfes auf seiner „Hand“, was für manche Fähigkeiten relevant ist.) Vasallen-Hauskarten funktionieren wie normale Hauskarten. Der Vasallen-Hauskartenstapel darf von jedem Spieler jederzeit durchgesehen werden, **bevor** ein Spieler während eines Kampfes seine Handkarten davon zieht.



Vasallen-Hauskarten

- Schritt 4: Valyrischer-Stahl-Klinge einsetzen:** Hat der Befehlshaber die Valyrischer-Stahl-Klinge, kann er sie einsetzen, um +1 auf die Kampfstärke seines Vasallen anzuwenden. (Der Vasall muss nicht auf Position 1 der Lehen-Leiste sein.) Wie gewohnt, muss er anschließend die Valyrischer-Stahl-Klinge umdrehen.
- Schritt 6: Ausgang des Kampfes:** Während des Schrittes „Schlachtfeld aufräumen“, werden alle 7 Vasallen-Hauskarten wieder zu einem Stapel zusammengemischt.

MACHTBELOHNUNG

Nach Abschluss eines Kampfes mit Vasallen können die Befehlshaber für ihre Führungsstärke belohnt werden. Hat ein Vasall den Kampf gewonnen (egal ob als Angreifer oder als Verteidiger), erhält sein Befehlshaber 1 Machtmarker seines Spielerhauses.

Gebote mit Vasallen

Wenn in der Westeros-Phase Gebote für die drei Einflussleisten abgegeben werden, können sich auch die Positionen der Vasallen auf den Leisten verändern. Jeder Vasall **bietet automatisch null** Machtmarker für jede Leiste, allerdings können diese Gebote von Haus Targaryen erhöht werden (mehr dazu später).

HERRSCHAFTSSYMBOLE

Vasallen können keinerlei Herrschaftssymbole erhalten. Besetzt ein Vasall die Position 1 einer Leiste, erhält stattdessen das Spielerhaus auf der **nächsten** Position der Leiste das entsprechende Herrschaftssymbol.

WILDLINGANGRIFFE

Bei Wildlingangriffen geben Vasallen keine Gebote ab. Ebenso erhalten sie keine Vor- oder Nachteile durch Wildlingkarten und können, was die Effekte von Wildlingarten betrifft, nicht das höchste oder niedrigste Gebot haben.

Sonstige Regeln für Vasallen

Es folgen weitere Regeln für Vasallen:

- ☞ Vasallen können keine Machtmarker sammeln oder ausgeben. Wenn sie jedoch beim Ausführen eines Marschbefehls alle Einheiten aus einem Landgebiet abziehen, legen sie stets einen Machtmarker in das Gebiet, um die Kontrolle zu sichern.
- ☞ Ein Befehlshaber **kann keine** Gebiete betreten, die von seinen Vasallen kontrolliert werden.
- ☞ Vasallen können das Spiel weder gewinnen noch verlieren.
- ☞ Vasallen müssen beim Abhandeln der Westeroskarte „Versorgung“ alle Beschränkungen und Regeln beachten sowie ihre Versorgung aktualisieren. Überschreitet ein Vasall die Beschränkung der Versorgungsleistung, entscheidet sein Befehlshaber, welche Einheiten vernichtet werden.
- ☞ Alle Westeroskarten (außer Wildlingangriffe) wirken sich auch auf Vasallen aus. Wenn ein Vasall eine Entscheidung treffen muss, wird diese von seinem Befehlshaber für ihn getroffen.
- ☞ Alle Rekrutierungen, die von Westeroskarten gewährt werden, müssen **ausschließlich im Heimatgebiet** des Vasallen stattfinden (sofern er es noch kontrolliert). Hat ein Vasall keine Kontrolle über sein Heimatgebiet, erhält er auch keine Einheiten.

HAUS TARGARYEN

In Schritt 1 der Spielvorbereitung steht es jedem Spieler frei, sich für Haus Targaryen zu entscheiden. Haus Targaryen steht nur bei Partien mit vier oder mehr Spielern zur Auswahl und wird nicht zum Vasallen, falls es von niemandem gewählt wird. Haus Targaryen startet auf dem Essos-Nebenspielplan (siehe „Essos-Spielplan“ auf S. 5). Abgesehen von folgenden Ausnahmen gelten für Haus Targaryen dieselben Regeln wie für jedes andere Spielerhaus.

Spielziel von Haus Targaryen

Obwohl die Targaryen-Dynastie gestürzt wurde, gibt es immer noch viele in Westeros, die eine Rückkehr der Targaryens auf den Eisernen Thron herbeisehnen. Diese Gruppierungen schwören ihren Lehnsherren falsche Eide und warten nur auf den richtigen Moment, um ihr wahres Gesicht zu zeigen. Das Spielziel von Haus Targaryen ist, diese geheimen Unterstützer aufzufindig zu machen und sie hinter seinem Banner zu scharen.

Haus Targaryen sammelt seine Siegpunkte auf andere Weise als die anderen Häuser. Für Haus Targaryen stellt die Siegpunkteleiste nicht die Anzahl der kontrollierten Burgen und Festungen dar, sondern die Anzahl der erhaltenen

LOYALITÄTSMARKER.

Loyalitätsmarker auslegen

Loyalitätsmarker stellen die heimlichen Unterstützer der Targaryens in Westeros dar. Der Westeros-IV-Stapel bringt sie auf den Westeros-Spielplan. Nachdem in der Westeros-Phase je eine Karte von den Stapeln I, II und III aufgedeckt worden ist, wird auch eine Karte von Stapel IV aufgedeckt. Anschließend werden während des Schrittes „Westeroskarten abhandeln“ alle vier aufgedeckten Karten der Reihe nach abgehandelt.

Um eine Westeros-IV-Karte abzuhandeln, legt der Targaryen-Spieler 1 Loyalitätsmarker in jedes Gebiet, das in der Mitte der Karte auf einer Schriftrolle angegeben ist. (Die Landkarte auf der linken Kartenseite hilft beim Auffinden dieser Gebiete.) Dann befolgt er die restlichen Anweisungen der Karte – oft kann er damit weitere Loyalitätsmarker auslegen oder bewegen, was er manchmal mit Machtmarkern bezahlen muss.

Die Anwesenheit eines Loyalitätsmarkers hat keinen direkten Einfluss auf andere Häuser (d. h. sie gewähren keine Kontrolle, sie können nicht auf normale Weise entfernt werden und sie können mit sämtlichen anderen Markern, Einheiten usw. koexistieren). Es **können** auch mehrere Loyalitätsmarker gleichzeitig im selben Gebiet liegen.



Beispiel: Beim Abhandeln dieser Karte wird 1 Loyalitätsmarker auf Stony Shore gelegt.

Loyalitätsmarker erhalten

Immer wenn Haus Targaryen (außerhalb des Kampfes) ein Gebiet mit einem oder mehreren Loyalitätsmarkern kontrolliert, erhält Haus Targaryen jene Marker. Sobald der Targaryen-Spieler einen Loyalitätsmarker erhält, entfernt er den Marker vom Spielplan (er kann später erneut ausgelegt werden) und rückt seinen



Loyalitätsmarker

Siegpunktmarker um ein Feld auf der Leiste weiter. Sobald Haus Targaryen das Feld 7 der Siegpunkteleiste erreicht, gewinnt es unverzüglich das Spiel. Siegpunkte, die Haus Targaryen durch Loyalitätsmarker erhält, können nicht wieder verloren gehen; für die Targaryens ist jeder erhaltene Loyalitätsmarker ein permanenter Schritt in Richtung Spielsieg.

PENTOS

Bei Spielbeginn liegt der Siegpunktmarker von Haus Targaryen auf Feld 1 der Leiste. Diesen Siegpunkt erhält das Haus, weil es Pentos, das Heimatgebiet der Targaryens, kontrolliert. Dieses Gebiet hat einen aufgedruckten Loyalitätsmarker.



Pentos-Garnisonsmarker

Verliert Haus Targaryen die Kontrolle über Pentos, wird sein Siegpunktmarker um ein Feld auf der Leiste zurückgeschoben. Dies ist die einzige Möglichkeit, wie Haus Targaryen Siegpunkte verlieren kann. Erlangt Haus Targaryen die Kontrolle über sein Heimatgebiet zurück, wird sein Siegpunktmarker wieder um ein Feld weitergerückt und der Garnisonsmarker wird nach Pentos zurückgelegt.

Drachen

Haus Targaryen hat 3 Dracheneinheiten, die mit keiner anderen Einheit im Spiel vergleichbar sind. Drachen sind äußerst mobil und gewinnen im Laufe der Partie an Stärke hinzu. Gleichsam sind Drachen ausgesprochen seltene Geschöpfe und sie können nicht wie reguläre Einheiten rekrutiert werden. Stattdessen sind sie von Beginn an im Spiel. Die Einzigartigkeit dieser majestätischen Kreaturen ist gleichzeitig ihre größte Schwäche. Sollte eine Dracheneinheit vernichtet werden, wird sie permanent aus dem Spiel entfernt und kann nicht rekrutiert oder zurückgebracht werden (außer durch ganz bestimmte Kartenfähigkeiten).



Dracheneinheit

Jeder Drache ist eine einzelne **Landeinheit**, die den Versorgungsregeln unterliegt. Drachen können gemäß den normalen Regeln als Angreifer, Verteidiger oder Unterstützer an einem Kampf teilnehmen. Die aktuelle Stärke jeder Dracheneinheit ist abhängig davon, wie viele Drachenstärkemarker auf dem Drachenstärkefeld am unteren Rand des Essos-Spielplans liegen. Da bei Spielbeginn noch keine Marker auf dem Drachenstärkefeld liegen, beginnt jede Dracheneinheit das Spiel mit einer Kampfstärke von 0.

Sobald der Rundenmarker auf ein Feld mit einem Drachenstärkemarker rückt, wird der Drachenstärkemarker auf den äußersten linken Platz des Drachenstärkefeldes gelegt, wodurch die Stärke **jeder** Dracheneinheit um 1 ansteigt.



Ab Runde 4 hat jeder Drache eine Kampfstärke von 2.

MARSCHIEREN UND FLIEGEN MIT DRACHEN

Sobald ein Drache einen Marschbefehl ausführt, kann er entscheiden, ob er normal marschieren oder **FLIEGEN** will. Beim Fliegen bewegt sich der Drache auf ein **beliebiges** Landgebiet auf dem Westeros- oder Essos-Spielplan. Landet ein Drache in einem Landgebiet, das eine feindliche Einheit enthält, kommt es wie gewohnt zum Kampf. Nicht-Drachen-Einheiten können nicht mitfliegen, auch wenn sie im Gebiet eines Drachen starten. Diese Nicht-Drachen-Einheiten müssen beim Ausführen eines Marschbefehls die normalen Marschregeln befolgen.

Für Dracheneinheiten gelten alle normalen Rückzugsregeln (z. B. müssen sie sich in ihr Ausgangsgebiet zurückbewegen, sie können sich per Schiffstransport zurückziehen usw.) Sie können auch als Verlust gewählt werden. Drachen können sich nicht fliegend zurückziehen (es sei denn, sie werden dazu gezwungen, in das Gebiet zurückzukehren, aus dem sie abgeflogen sind).

Machtmarker

Haus Targaryen sammelt Machtmarker wie jedes andere Haus. Allerdings kann es seine Machtmarker zu anderen Zwecken ausgeben. Viele der Westeros-IV-Karten verlangen, dass Haus Targaryen Machtmarker ausgibt, um Loyalitätsmarker auszulegen oder zu bewegen.

DIE EINFLUSSLEISTEN

Haus Targaryen besetzt permanent Position 8 auf allen drei Einflussleisten. Während der gesamten Partie kann Haus Targaryen keine bessere Position erlangen, gleichsam kann kein anderes Haus Position 8 einnehmen. Da Position 8 der Königshof-Leiste drei Sterne hat, kann Haus Targaryen in jeder Spielrunde bis zu drei Spezialbefehle erteilen.



BIETEN

Die Targaryens selbst können nicht auf den Einflussleisten auf- und absteigen, aber sie haben großen Einfluss auf die Positionen der anderen Häuser. Beim Bieten um die Einflussleisten gibt der Targaryen-Spieler ebenfalls ein normales Gebot ab. Nachdem alle Gebote aufgedeckt worden sind, muss der Targaryen-Spieler seine gebotenen Machtmarker nach Belieben an die anderen Spielerhäuser und Vasallen verteilen. Der Targaryen-Spieler entscheidet, wie und an wen er die Machtmarker verteilt. Jeder Targaryen-Machtmarker erhöht das Gebot seines Empfängers (egal ob Spielerhaus oder Vasall) um 1, auch wenn der Empfänger selbst 0 Marker geboten hat. Andere Spieler oder Vasallen dürfen die Macht der Targaryens nicht ablehnen.

Bei Wildlingangriffen bietet Haus Targaryen wie gewohnt mit und ist auch von den Effekten der Wildlingkarten betroffen. Außerdem können sich die Targaryens mit ihren Machtmarkern die Kontrolle über Gebiete sichern, aus denen sie ihre Einheiten abziehen.

FLEXIBLE SPIELERZAHL

Dank des Vasallensystems ist es kein Problem, wenn ein Spieler aus einer laufenden Partie aussteigen muss. Verlässt ein Spieler (außer Targaryen) vorzeitig den Spieltisch, werden sein Haus und alle seine Einheiten fortan wie Vasallen behandelt. Sein Siegpunktmarker wird entfernt und als neuer Vasallenmarker neben die Thronfolge-Leiste gelegt.

DIE EISERNE BANK VON BRAAVOS

In einer schier unerreichbaren Lagune im Norden des Kontinents liegt die Freie Stadt Braavos, in der eine der mächtigsten Institutionen der bekannten Welt beheimatet ist: die Eiserne Bank von Braavos.

ANLEIHEN ERWERBEN

Die Eiserne Bank bietet den Lords von Westeros günstige Kredite an. Jeder Lord kann Bankanleihen aufnehmen, um seinen persönlichen Feldzug zu finanzieren. Sobald ein Spieler einen Bankbefehl ausführt (siehe „See-Befehlsmarker“ auf S. 10), darf er eine Anleihe erwerben.

Zum Erwerben einer Anleihe führt der Spieler folgende Schritte aus:

1. Der Spieler wählt eine Anleihe, die offen auf einem der drei Plätze der Eisernen Bank liegt.
2. Der Spieler tätigt eine **ANZAHLUNG**, indem er so viele von seinen verfügbaren Machtmarkern abwirft, wie die Zahl über dem aktuellen Platz der Anleihe verlangt.
3. Der Spieler handelt den Effekt der gewählten Anleihe ab (siehe „Effekte von Anleihen“ auf S. 12).
4. Der Spieler legt die gewählte Anleihe verdeckt in seinen Spielbereich.

Zu Beginn jeder Runde (nach der ersten) wird jede Anleihe der Eisernen Bank um einen Platz nach links gerückt. Dann wird die oberste Karte des Stapels aufgedeckt und auf den ganz rechten Platz der Eisernen Bank gelegt. Wenn eine Karte vom ganz linken Platz weiter nach links gerückt werden müsste, wird sie stattdessen verdeckt unter den Anleihestapel gelegt.



Bank-
befehlsmarker

ZINSEN ZAHLEN

Die gerissenen Geldverleiher der Eisernen Bank vergessen niemals eine Schuld. Nachdem ein Haus eine Anleihe erworben hat, muss es für den Rest der Partie **ZINSEN** an die Eiserne Bank zahlen. Zu Beginn der Westeros-Phase muss in Zugreihenfolge jeder Spieler, der eine Anleihe hat, für jede seiner Anleihen 1 seiner verfügbaren Machtmarker abwerfen. Kann ein Spieler nicht genügend Machtmarker abwerfen, wählt der Spieler, der die Valyrischer-Stahl-Klinge hat, für jeden nicht bezahlten Machtmarker 1 Einheit jenes Spielers (egal von wo) und vernichtet sie. Kann der Inhaber der Valyrischer-Stahl-Klinge seine eigenen Zinsen nicht zahlen, trifft der nächste Spieler auf der Lehen-Leiste die Entscheidung.



Rückseite einer Anleihe

BRAAVOS KONTROLLIEREN

Es ist schwierig, aber nicht unmöglich, in den Verhandlungen mit der Eisernen Bank die Oberhand zu gewinnen, indem man ihre Heimatstadt kontrolliert. Wer als Erster die Neutrale Streitmacht „Braavos“ (Stärke 5) besiegt, legt ihren Marker verdeckt vor sich. Solange dieser Marker im Besitz eines Spielers ist, erinnert er daran, dass dieser Spieler beim Erwerben einer Anleihe 1 Machtmarker weniger als Anzahlung leisten muss (die Zinsen bleiben gleich).



Neutrale Streitmacht
„Braavos“ (Vorderseite)



Neutrale Streitmacht
„Braavos“ (Rückseite)

Übernimmt ein anderer Spieler die Kontrolle über Braavos, erhält er sofort den Marker der Neutralen Streitmacht „Braavos“. Wird Braavos gerade von keinem Spieler kontrolliert, legt man den Marker beiseite, bis ein Spieler wieder die Kontrolle übernimmt.



Beispiel: Die Anleihe, die auf Platz 4 der Leiste lag, wurde erworben. Für den Rest der Runde bleibt dieser Platz frei. Zu Beginn der nächsten Runde rückt die Anleihe „Meisterhandwerker“ von Platz 1 über den Spielplanrand und wird verdeckt unter den Anleihestapel gelegt. Dann rückt der „Belagerungsmeister“ von Platz 7 auf Platz 4. Zuletzt wird eine neue Karte, der „Pyromantiker“, vom Stapel gezogen und auf Platz 7 gelegt.

SONSTIGE REGELN

Es folgen weitere Regeln und Änderungen gegenüber den Grundregeln von *Der Eiserne Thron: Das Brettspiel*.

See-Befehlsmarker

Jedes Haus erhält drei **SEE-BEFEHLS-MARKER**. Diese blau schattierten Marker funktionieren genau wie normale Befehlsmarker mit der Besonderheit, dass sie nur in Seegebieten und Häfen, die ein Schiff enthalten, ausführbar sind. Vor dem Ausführen von Befehlen (nach der Verwendung des Botenrabens) werden alle See-Befehlsmarker, die auf Landgebieten liegen, wirkungslos entfernt.



See-Befehlsmarker

BANKBEFEHL

Der **BANKBEFEHL** ist ein See-Befehlsmarker, der den Erwerb einer Anleihe der Eisernen Bank von Braavos ermöglicht. Während des Schrittes „Machtzuwachs-befehle ausführen“ kann man entscheiden, diesen Befehl auszuführen, um eine solche Anleihe zu erwerben (siehe „Die Eiserne Bank von Braavos“ auf S. 9). Überfälle können Bankbefehle entfernen, aber nicht plündern (es wird also kein Machtmarker gestohlen).



Bankbefehlsmarker

Auf- und Abwertungen

Diverse Spieleffekte können Gebiete **AUFWERTEN** und somit dauerhaft ihre Effektivität steigern. Um dies anzuzeigen, legt man einen **MARKER FÜR GEBIETSAUFWERTUNG** hinein. Jedes Gebiet, das einen solchen Marker hat, wird behandelt als hätte es das entsprechende Symbol aufgedruckt. Zum Beispiel zählt ein Spieler beim Abhandeln der Westeroskarte „Versorgung“ alle aufgedruckten Versorgungssymbole seiner kontrollierten Gebiete **sowie** die Versorgungsaufwertungen (Fässer), die auf ihnen liegen.



Effekte können auch zur **ABWERTUNG** eines Gebiets führen, was dessen Effektivität dauerhaft schmälert. Die Rückseiten der Marker für Gebietsaufwertungen sind **GEBIETSABWERTUNGEN**, die über ein beliebiges Symbol auf dem Spielplan gelegt werden können. Liegt ein Marker für Gebietsabwertungen auf einem Symbol, wird dieses Symbol behandelt, als würde es nicht existieren.



Machtmarker verschenken

Spieler dürfen ab jetzt nach Belieben und **jederzeit** Machtmarker an andere Spieler verschenken. Dazu legt der Schenkende beliebig viele seiner Machtmarker in den Vorrat, anschließend nimmt der Empfänger entsprechend viele seiner eigenen Marker aus dem Vorrat und legt sie zu seinen verfügbaren Machtmarkern.

Expansion Design and Development: Jason Walden

Technical Writing: Adam Baker

Proofreading: Sean O'Leary

Board Game Manager: Andrew Fischer

Expansion Graphic Design: Caitlin Ginther and Duane Nichols

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Michael Komarck

Interior Art: Mark Behm, Leonardo Borazio, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Emile Denis, Anthony Feliciano, Sebastian Giacobino, Joel Hustak, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Aleksander Karcz, Drazenka Kimpel, Romain Leguay, John Matson, Jacob Murray, Borja Pindado, Paolo Puggioni, Jose Manuel Rey, Ryan Valle, Magali Villeneuve, and Darek Zabrocki

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Melissa Shetler

Sculpting: Bexley Andrajack

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Product Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters: Adam Akers, Chris Akers, Tandra Akers, Tim Amundsen, John Atkinson, Cindy and Ken Auger, Alejandro Ayneto, Daniel Bazan, Jason Beaudoin, Dane Beltrami, Jorge Besteiro, Craig Bergeron, Tim Bierema, Matt Bradt, Frank Brooks, Amelia and Andrew Buschena, Vincent Carle, James Cartwright, Andrew Chai, Danial Lovat Clarke, Anthony Corrado, Francis Desforges, Gina and Robert Evans, Ryan Fitzharris, Eric Foertsch, Eric Forster, Scott Forster, Bridget Franz, Peter Fu, Ángel Gavalda, Christian Glanville, Kristen and Tyler Gustafson, Geoff Hanks, Ethan and Tricia Hanks, Clay Hartman, Les Headley, Elizabeth and Robin Hildick, Grace Holdinghaus, Jeremy Hone, Amin Javadi, Francis Jetté, Cassandra Keller, James Kniffen, Kalar Komarec, Christopher Langland, Skyler and Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Benoit Lortie, Liya Ma, Molly McKinney, Tim Murray, Annette Nepomuceno, Ian Osborn, Beatriz Palacio, Brandon Perdue, Kimbul Picard, Betsy Probst, Mike Prower, Larry Rychly Jr, Kirill Sakovich, Marc-Antoine St-Onge, John Stoke, Ryan Struckman, Regine and Jacob Tighe, Ryan Thompson, Sean Tidy, Tara Tomaino, Jeffrey Tran, and Nikki Valens

Special thanks to all of our beta testers!

Asmodee Germany

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout: Marco Reinartz, Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Jannes Ruf und Catrin Schumacher

© 2018 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works by George R.R. Martin, and may not be used or reused without his permission. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones is a TM of George R.R. Martin. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen. Made in China.** Diese Information bitte aufbewahren.

GAME OF THRONES™

DER EISERNE THRON

DAS KARTENSPIEL

◀ ZWEITE EDITION ▶



BEANSPRUCHE DEN EISERNE THRON!

Reise in der zweiten Edition von *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel*, erneut nach Westeros. In diesem Living Card Game® beweisst du dich in hinterhältigen Intrigen, gefährlichen Strategien und tödlichen Begegnungen gegen die anderen Spieler! Du kommandierst eine von 8 Fraktionen und kämpfst Seite an Seite mit den ikonischen Charakteren aus George R.R. Martins *Ein Lied von Eis und Feuer*. Ausgeklügelte Strategien und langfristige Pläne lassen dich deine Gegner in drei verschiedenen Herausforderungsarten besiegen. In diesem LCG kannst du dein Können im Tjost Mann gegen Mann oder im Buhurt Jeder gegen Jeden unter Beweis stellen!

Game of Thrones: Der Eiserne Thron –
Das Kartenspiel Zweite Edition

© 2018 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. A Game of Thrones is a ™ of George R.R. Martin. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® of Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch Asmodee GmbH.



KURZÜBERSICHT

Effekte von Anleihen

Immer wenn ein Spieler eine Anleihe erwirbt, erhält er sofort den unten genannten Effekt:



Waffenmeister: Wähle 2 beliebige Gebiete, die eine Burg enthalten. Werte diese Burgen zu Festungen auf (siehe „Auf- und Abwertungen“ auf S. 10).



Pyromantiker: Wähle ein beliebiges Gebiet, das eine Burg enthält, und werte sie ab. Lege dann entweder eine Machtaufwertung oder eine Versorgungsaufwertung in jenes Gebiet (siehe „Auf- und Abwertungen“ auf S. 10).



Kluger Kämmerer: Wähle ein beliebiges Landgebiet und lege eine Versorgungsaufwertung hinein (siehe „Auf- und Abwertungen“ auf S. 10). Verbessere dann deine Position auf der Versorgungsleiste um 1.



Meisterspion: Ziehe die obersten 2 Karten eines beliebigen Westeroskartenstapels. Nachdem du sie im Geheimen durchgelesen hast, kannst du beliebig viele von ihnen in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel legen. Die restlichen legst du in beliebiger Reihenfolge oben auf den Stapel.



Meisterhandwerker: Wähle ein beliebiges Landgebiet und lege eine Machtaufwertung hinein (siehe „Auf- und Abwertungen“ auf S. 10). Dann erhältst du 8 Machtmarker.



Heerschar, Berittene Vorhut, Belagerungsmeister und Seeräuber: Stelle die auf der Karte abgebildeten Einheiten in Gebiete, die du kontrollierst oder in denen du Einheiten hast (achte hierbei auf die Versorgung). Abgebildete Schiffe dürfen nur in Häfen, die du kontrollierst, gestellt werden.



Zöllner: Du erhältst 10 Machtmarker.



Getreuer Maester: Wähle zwei beliebige Landgebiete und lege in jedes 1 Versorgungsaufwertung (siehe „Auf- und Abwertungen“ auf S. 10).



Männer ohne Gesicht: Vernichte 1 Ritter in 1 beliebigen Gebiet und 1 Fußsoldaten in 1 beliebigen anderen Gebiet. Die Einheiten dürfen beliebigen Spielern oder Vasallen gehören.

Vorbereitung der Einflussleisten

Im Zuge der Spielvorbereitung werden die Einflussmarker der Häuser gemäß folgender Abbildung auf die Einflussleisten gelegt, unabhängig von der Anzahl der Spieler. Die entsprechenden Informationen auf den Rückseiten der Sichtschirme werden ignoriert. Anschließend werden die Positionen der Vasallen angepasst (siehe S. 4).

