

# GAME OF THRONES™

## DER EISERNE THRON DAS KARTENSPIEL

ZWEITE EDITION



## FAQ UND ERRATA

v2.0 basiert auf v2.0e  
Gültig ab dem 08. Oktober 2018

Dieses Dokument enthält Klarstellungen und Errata zu einzelnen Karten, Regelklarstellungen und häufig gestellte Fragen zu ***Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel***. Bei allen offiziellen Spielen und Turnieren wird die aktuelle Version dieses Dokuments als Zusatz zu den aktuellen ***Game of Thrones***:

***Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel***-Turnier-Regularien, den Spielregeln und dem Referenzhandbuch verwendet. Alle Änderungen und zusätzliche Informationen seit der letzten Version sind in **rot** dargestellt.

**Neue Einträge (v2.0):** Anmerkungen und Errata (Karten), Regelklarstellungen: Dynamische Situationen 3.2 und 3.5 Liste eingeschränkter Karten (Tjost), Häufig gestellte Fragen

## ANMERKUNGEN UND ERRATA

Dieser Abschnitt enthält Anmerkungen und Errata, die sich auf bestimmte Karten oder Abschnitte in den Spielregeln beziehen.

Errata überschreiben die ursprünglich aufgedruckten Informationen auf der betroffenen Karte. Solange kein Erratum für eine Karte unten aufgeführt ist, gelten die ursprüngliche englische Karte (aus keinen Draft-Produkten) und alle Informationen darauf als richtig und überschreiben alle anderen Versionen. Dazu gehören übersetzte Karten, Promo-Karten, und Karten aus dem OP-Programm sowie Versionen, die in anderen Produkten vorkommen können.

## SPIELREGEL

Auf Seite 4 der Spielregel sollte der Abschnitt über die Zusammenstellung des Stark-Decks wie folgt lauten:  
[...]

Folgende Karten bilden den Strategiestapel des Stark-Spielers: Einberufung, Seefeuerangriff, Ein hehres Ziel, **Ruft die Banner**, Üble Nachrede, Frieden über Westeros, Tempelabgaben.

Auf Seite 4 der Spielregel sollte der Abschnitt über die Zusammenstellung des Lennister-Decks wie folgt lauten:  
[...]

Folgende Karten bilden den Strategiestapel des Lennister-Spielers: Einberufung, Seefeuerangriff, Marschbefehl, **Der Thron der Sieben Königreiche**, Die Macht hinter dem Thron, Besteuerung, Zeit der Krähen.

## MERKMALE

Die Merkmale **Zitadelle** und **Citadel** sind gleichbedeutend. Bezieht sich ein Effekt auf eines von beiden, ist auch das andere damit gemeint.

## KARTEN

### (v1.3d) Shireen Baratheon (Grundspiel, 51):

Der Titel dieser Karte sollte Sharin Baratheon heißen.

### (v1.0d) Hofdame (Westeros-Zyklus, 23):

Der Text dieser Karte sollte lauten

„Hofdame darf (*kostenfrei*) als Duplikat eines **Lady**-Charakters, den du besitzt und kontrollierst, aufmarschieren.“

### (v1.6d) Keule aus Treibholz (Krähenschwarm-Zyklus, 112)

Die Unterbrechungsfähigkeit dieser Karte sollte mit dem folgenden Text ergänzt werden:

„(Nur ein Mal pro Phase.)“

### (v1.6d) Um vorwärts zu gelangen, geht rückwärts (Krähenschwarm-Zyklus, 114)

Der Text dieser Karte sollte laufen:

„**Herrschsaktion:** Jeder Spieler darf seine Hand (mit mindestens 1 Karte) in sein Deck mischen. Jeder Spieler, der dies tut, zieht 5 Karten.“

### (v2.0) Alt Wiek (Löwen von Casterlystein, 28)

Der Text dieser Karte sollte laufen:

„... Falls du dann die Herausforderung um 5 oder mehr Stärke gewinnst, schicke jenen Charakter auf deine Hand zurück. Andernfalls lege ihn unter dein Deck.“

### (v2.0) Balon Graufreud (Könige der Inseln, 1)

Der Text dieser Karte sollte laufen:

„... Falls jene Karte am Ende der Phase immer noch im Spiel ist, mische sie in das Deck ihres Besitzers zurück.“

## DEFINITIONEN UND SPIELBEGRIFFE

Dieser Abschnitt bietet Definitionen für wichtige Spielbegriffe, die bestimmte Funktionen im Spiel einnehmen. Die Spielbegriffe werden alphabetisch aufgeführt.

### Abgeleitete Informationen

Abgeleitete Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Karten, an die alle Spieler durch Karten- oder Spieleffekte oder durch Schlussfolgerungen über bekannte Informationen gelangen können. Dazu gehören sämtliche modifizierte Werte oder Karten-

texte, bestimmten Karten zugewiesene Marker, gemachte Entscheidungen oder Aktionen der Spieler, die noch immer den Spielzustand oder bestimmte Karten betreffen. Abgeleitete Informationen dürfen mithilfe von Markern oder anderen Mitteln nachgehalten werden, sodass sich die Spieler daran erinnern können. Spieler dürfen abgeleitete Informationen nicht verfälschen und offene Informationen, um an abgeleitete Informationen zu gelangen, nicht verbergen.

Falls die abgeleitete Information von einer vorherigen Entscheidung oder einer Aktion eines Spielers abhängig ist, muss dieser Spieler wahrheitsgemäß antworten, wenn er zu dieser Entscheidung oder Aktion gefragt wird.

Beispiel: Stefanie wählt Militäreinsatz, sobald sie Frieden über Westeros (Grundspiel, 8) aufdeckt. Während der Herausforderungsphase hat Bernd das wieder vergessen und fragt Stefanie, welche Herausforderungart sie für Frieden über Westeros gewählt hat. Stefanie muss wahrheitsgemäß antworten, dass sie Militäreinsatz gewählt hat.

Falls die abgeleitete Information zur verdeckten Information wird, muss der Spieler, der die vorherige Entscheidung oder Aktion, die mit der Information in Zusammenhang steht, keine Details über diese Entscheidung oder Aktion verraten. Beispiel: Bernd deckt Einberufung (Grundspiel, 22) auf und wählt Ser Jaime Lennister (Grundspiel, 87), wobei er die Karte für Stefanie aufdeckt. Später in der Runde hat Stefanie vergessen, welche Karte durch Einberufung aufgedeckt worden ist. Bernd muss es ihr nicht sagen, da Ser Jaime Lennister zu verdeckten Information geworden ist (durch das Bewegen auf Bernds Hand), nachdem der Effekt von Einberufung abgehandelt worden ist.

### Offene Informationen

Offene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Karten, die allen Spielern zugänglich sind. Dazu gehören offene Karten im Ablage-, und Totenstapel und im Archiv eines Spielers sowie die Anzahl Karten im Deck und auf der Hand eines Spielers. Außerdem gehören dazu alle Karten, die aus dem Spiel entfernt worden sind, die Goldmenge und die Macht, die ein Spieler hat, und jede andere Informationen, die allen Spielern ständig zugänglich sind.

Alle Spieler müssen jederzeit Zugang zu offenen Informationen haben und dürfen diese nicht vor einem Gegner verbergen oder spezielle Details davon auslassen. Ein Spieler muss den anderen Spielern erlauben diese Informationen selbst herauszufinden, wenn er denn möchte.

### Verdeckte Informationen

Verdeckte Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Karten, die einem oder mehreren Spielern nicht zugänglich sind. Dazu gehören Karten auf der Hand der Spieler, nicht aufgedeckte Strategiekarten usw. Falls eine Karte zeitweise aufgedeckt wird, wird sie zur abgeleiteten Information, solange der/ die Spieler diese Karte eindeutig identifizieren können.

Ein Spieler kann verdeckte Informationen nicht ohne Hilfe von Spieleffekten, Regeln oder die Mitteilung eines anderen Spielers erfahren. Falls ein Spieler allerdings Zugang zu verdeckten Informationen zum Spiel oder zu Karten hat und diese seinem Mitspieler mitteilt, dann muss er nicht unbedingt die Wahrheit sagen.

### Vergänglicher Zustand

Dieser Begriff wird verwendet, um einen verzögerten Effekt zu beschreiben, der meistens durch eine konstante Fähigkeit oder einen andauernden Effekt erzeugt wird und der versucht eine Karte aus dem Spiel zu entfernen, immer wenn ein bestimmter Zustand eintritt. Ein vergänglicher Zustand ist z. B.: „*Bis zum Ende der Phase wird der gewählte Charakter getötet, falls seine Stärke 0 ist*“.

### Wählen

Das Verb „wählen“ deutet darauf hin, dass für die Abhandlung einer Fähigkeit ein oder mehrere Ziele gewählt werden müssen. Ohne das Wort „wählen“ gilt eine Fähigkeit nicht als ziellende Fähigkeit.

## REGELKLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt enthält Zusätze und Klarstellungen zu den Spielregeln. Jeder Eintrag erhält eine eigene Abschnittsnummer, sodass man sie leicht finden kann, wenn man eine Regel auslegen oder Fragen beantworten will.

Dieser Abschnitt sollte zusammen mit dem Referenzhandbuch verwendet werden. Falls der Text dem Referenzhandbuch widerspricht, dann hat der Text dieses Dokuments Vorrang.

### 1. SPIELABLAUF

#### (1.1) Endlosschleifen

Bei bestimmten Kartenkombinationen kann es zu einer sogenannten „Endlosschleife“ kommen (wenn z. B. zwei Karten sich gegenseitig aufrichten und beugen). Sobald man eine Endlosschleife ausführt, muss der Spieler folgende Schritte befolgen:

1. Die Endlosschleife muss dem Gegner (und dem Schiedsrichter des Turniers, falls es der Gegner wünscht) klar aufgezeigt werden. Der Spieler muss alle Karten, die daran beteiligt sind, zeigen. Außerdem muss er eine Runde der Endlosschleife demonstrieren.
2. Dann muss er sagen, wie oft er die Schleife ausführen möchte. Der Spieler könnte zum Beispiel sagen: „Ich möchte diese Schleife jetzt 17 Mal wiederholen.“ Danach handelt er die Schleife automatisch so oft ab. Falls die Ausführung der Schleife den Spieler das Spiel gewinnen lässt, dann ist das Spiel vorbei und der ausführende Spieler gewinnt.

Endlosschleifen dürfen niemals dazu verwendet werden, auf Zeit zu spielen.

Sobald eine Spieler die Fähigkeiten innerhalb der Schleife abhandelt, ist er nicht gezwungen eine Entscheidung zu treffen, die die Schleife beenden würde. Wenn z. B. der einzige Weg eine Schleife zu beenden eine Entscheidung ist, die der Spieler nicht treffen möchte, muss er diese nicht treffen: da der Spieler dann aber theoretisch für immer die Schleife durchspielen könnte, darf er nach einer gewählten Anzahl an Durchläufen die Sequenz freiwillig beenden, ohne die für ihn ungünstige Entscheidung treffen zu müssen.

### **(1.2) Duplikate**

Um eine Karte als Duplikat ins Spiel zu bringen, muss der Spieler, der die Karte duplizieren will, sowohl das Duplikat als auch die einzigartige Karte, die mit dem Duplikat versehen werden soll, besitzen und kontrollieren.

Ein Spieler kann kein Duplikat ins Spiel bringen, falls eine Kopie dieses Duplikats bereits in seinem Totenstapel liegt.

Ein Spieler kann keine Karte mit dem Schlüsselwort Limitiert als Duplikat aufmarschieren lassen, falls er in dieser Runde bereits eine limitierte Karte hat aufmarschieren lassen oder gespielt hat. Eine limitierte Karte als ein Duplikat aufmarschieren zu lassen, gilt als die eine limitierte Karte, die ein Spieler pro Runde spielen darf.

### **(1.3) Einzigartige Charaktere im Spiel und im Totenstapel**

Die folgende Punkte definieren die Kontrolle und den Besitz von einzigartigen Karten:

- Ein Spieler kann keine einzigartige Karte aufmarschieren lassen, sie ins Spiel bringen oder die Kontrolle darüber übernehmen, falls bereits eine andere Kopie dieser Karte in seinem Totenstapel liegt.

- Ein Spieler kann keine Kopie einer einzigartigen Karte seines Gegners aufmarschieren lassen oder ins Spiel bringen, falls bereits eine andere Kopie dieser einzigartigen Karte (die entweder im Besitz von einem Spieler ist, der die Karte ins Spiel bringen möchte, oder im Besitz eines Gegners, dessen einzigartige Karte ins Spiel gebracht werden möchte) im Spiel ist oder im Totenstapel seines Besitzers liegt.
- Eine Fähigkeit, die eine einzigartige Karte aus dem Totenstapel eines Spielers ins Spiel bringt, funktioniert nur dann, wenn keine andere Kopie dieser Karte in diesem Totenstapel liegt, sobald die Fähigkeit abgehandelt wird.
- Falls ein Spieler eine einzigartige Karte kontrolliert, die er nicht besitzt, kann dieser Spieler und der Besitzer dieser Karte keine weiteren Kopien dieser Karte aufmarschieren lassen oder ins Spiel bringen, egal wer der Besitzer davon ist.
- Falls ein Spieler eine einzigartige Karte kontrolliert (egal wer der Besitzer ist), kann dieser Spieler nicht die Kontrolle über weitere Kopien dieser Karte übernehmen.
- Falls ein Spieler eine einzigartige Karte besitzt oder kontrolliert, dürfte jede weitere Kopie dieser Karte, die er besitzt oder kontrolliert, nur als Duplikat ins Spiel kommen.

### **(1.4) Kontrolle über Marker**

Marker werden von keinem Spieler kontrolliert. Marker gibt es in Spielbereichen (wie die Goldreserve), die ein Spieler kontrolliert, oder sie liegen auf Karten (wie auf einer Fraktionskarte oder einer Charakterkarte), die ein Spieler kontrolliert.

- Die Gesamtmacht eines Spielers wird durch das Zusammenzählen aller Machtmarker auf Karten, die er kontrolliert, bestimmt.
- Ein Spieler darf nur Marker verwenden, die in Spielbereichen oder auf Karten liegen, die er kontrolliert, um Kosten zu bezahlen, falls eine Fähigkeit nichts anderes angibt.

### **(1.5) Ereignisse spielen**

Das Spielen eines Ereignisses wird als der Prozess definiert, in dem ein Ereignis von der Hand seines Besitzers aufgedeckt wird, sein Kosten bezahlt und Ziele gewählt werden (falls zutreffend), seine Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) werden und es auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt wird.

Nachdem die Kosten eines Ereignisses bezahlt und seine Ziele gewählt worden sind (falls zutreffend), verlässt jenes Ereignis die Hand des Spielers, der es kontrolliert. Während der Schritte 6 und 7 bei der Initiierung von Fähigkeiten (siehe Referenzhandbuch Seite 10) befindet sich das Ereignis im Prozess des Gespieltwerdens und nicht in einem bestimmten Nicht-Im-Spiel-Bereich. Das Ereignis wird in den Ablagestapel seines Besitzers gelegt, nachdem seine Effekte in Schritt 7 abgehandelt worden sind.

Manche Ereignisse haben zusätzliche Fähigkeiten, die nur ausgelöst werden können, solange sich das Ereignis nicht auf der Hand seines Besitzers befindet. Löst man so eine Fähigkeit aus, gilt sie nicht als „Spielen eines Ereignisses“ und man braucht als Voraussetzung nicht die normalen Kosten des Ereignisses zu zahlen, sondern nur die Kosten der Fähigkeit.

*Beispiel: Der Plan des Fürsten (Blut und Gold, 16) hat die Fähigkeit „Reaktion: Nachdem du eine Herausforderung verloren hast, bezahle 1 Gold, um Der Plan des Fürsten aus deinem Ablagestapel auf deine Hand zurückzuschicken.“ Das Auslösen dieser Fähigkeit gilt nicht als das Spielen des Ereignisses. Deshalb muss man nur 1 Gold zahlen, was im Text der Fähigkeit vermerkt ist, und nicht die 2 Gold, die für das Spielen des Ereignisses Der Plan des Fürsten anfallen würden.*

Falls eine Fähigkeit die „Effekte eines Ereignisses“ aufhebt, kann jene Fähigkeit die Effekte einer beliebigen ausgelösten Fähigkeit auf einer Ereigniskarte aufheben.

#### (1.6) Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung

Falls 2 oder mehr konstante Fähigkeiten und/oder andauernde Effekte nicht gleichzeitig angewendet werden können, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der jene konstanten Fähigkeiten oder andauernden Effekte angewendet werden. Falls die 2 Fähigkeiten nicht zusammen auftreten können, bestimmt der Startspieler, welche von beiden angewendet wird.

Diese Bestimmung wird nur ein Mal getroffen, nämlich zu dem Zeitpunkt, an dem der erste Effekt den Status des Spiels betreffen würde. Diese Entscheidung wird dann solange aufrechterhalten wie die im Konflikt stehenden Fähigkeiten aktiv bleiben. Falls zu einem Zeitpunkt eine zusätzliche im Konflikt stehende Fähigkeit aktiv wird, darf der Startspieler eine neue Bestimmung vornehmen.

*Beispiel: Der Startspieler hat Varys Rätsel (Krieg der Fünf Könige, 20) aufgedeckt, während sein Gegenspieler Sommerernte (Krieg der Fünf Könige, 39) aufgedeckt hat. Dies lässt 2 sich im Konflikt stehende Werte für den Goldwert von Som-*

merernte entstehen. Sobald der Spieler von Sommerernte sein Einkommen kassiert, bestimmt der Startspieler, welcher Wert angewendet wird. Falls sich ein weiterer Effekt später in der Runde auf den Goldwert von Sommerernte bezieht, z. B. Kellergewölbe (Blut und Gold, 46), wird derselbe Goldwert verwendet.

#### (1.7) Kosten bezahlen

Die Abhandlung mancher Effekte (z. B. Dann-Effekte oder verzögerte Effekte) erfordert, dass Kosten nach der Initiierung des Effekts bezahlt werden. Solche Kosten müssen nicht überprüft werden, sobald die Fähigkeit initiiert wird und bestimmt wird, ob Kosten bezahlt werden können. Falls solche Kosten zur angegebenen Zeit nicht bezahlt werden können, wird der Aspekt des Effekts nicht abgehandelt.

#### (1.8) Unterbrechungen und Reaktionen auf Fähigkeiten mit „Dann“-Effekten

Falls der Text einer Fähigkeit das Wort „dann“ enthält, teilen sich die Aspekte vor dem „dann“ und nach dem „dann“ ein gemeinsames Reaktionsfenster, das sich öffnet, nachdem der gesamte Effekt abgehandelt worden ist. Reaktionen zu Kosten, die als Teil des Aspekts nach dem „dann“ bezahlt werden, teilen sich ebenfalls dieses Reaktionsfenster. Unterbrechungen dürfen während der Abhandlung solcher Effekte zu jeder Zeit initiiert werden, in der ihre Auslösebedingung (ihr Auslöser) eintritt. Das bedeutet, dass die Aspekte vor dem „dann“ und nach dem „dann“ unabhängig voneinander unterbrochen werden können.

## 2. INTERPRETATIONEN VON KARTENFÄHIGKEITEN

#### (2.1) Kann nicht {...}

Falls eine Karte den Text „kann nicht {...}“ mit einer Variable „{...}“ aufweist, wie „getötet werden“, „abgelegt werden“ oder „gebeugt werden“, kann diese Karte nicht von einer Fähigkeit oder einem Effekt gewählt werden, die oder der diese Karte „töten“, „ablegen“ oder „beugen“ würde. Zusätzlich ignoriert eine Karte mit dem Text „kann nicht {...}“ alle Fähigkeiten oder Spieleffekte, die kein Ziel wählen, die die Variable „{...}“ definiert.

*Beispiel: Eine Karte mit dem Text „kann nicht getötet werden“ kann nicht gewählt werden, um den Schaden eines Militäreinsatzes zu erleiden, und kann nicht als Ziel einer Fähigkeit gewählt werden, die diese Karte töten würde. Außerdem würde die Karte den Effekt einer Fähigkeit mit dem Text: „Töte jeden Charakter im Spiel“ ignorieren.*

## (2.2) Verzögerte Effekte und Immunität

Um zu bestimmen, ob eine Karte Immunität gegen einen verzögerten Effekt hat, wird der verzögerte Effekt so behandelt, als wäre er ein Effekt der Karte und hätte den Kartentyp der Karte, der den Effekt erzeugt hatte.

## (2.3) Referenz-Ziele

Manche Fähigkeiten verlangen eine Wahl eines Ziels, das nicht direkt von der Fähigkeit beeinflusst wird – das Ziel wird nur als ein Referenzpunkt gewählt, während die Fähigkeit abgehandelt wird. Wenn ein Referenz-Ziel gewählt wird, muss sich der Spieler nicht an die Regel halten, dass ein Ziel zulässig ist, falls das Abhandeln dieses Effekts das gewählte Ziel nicht beeinflussen würde.

*Beispiel: Seefeuerangriff (Grundspiel, 26) erlaubt jedem Spieler bis zu 3 Charaktere, die er kontrolliert, zu wählen.*

*Dann wird der Effekt bei den Charakteren, die nicht gewählt worden sind, abgehandelt. Die Ziele, die von dieser Fähigkeit gewählt worden sind, sind „Referenz-Ziele“. Ein Spieler muss nicht auf die Zulässigkeit der Ziele achten, da die gewählten Ziele vom Effekt von Seefeuerangriff nicht beeinflusst werden. Dies ist nicht möglich: die durch diese Fähigkeit gewählten Ziele können niemals von dem Effekt betroffen sein.*

## (2.4) Kartenfähigkeiten & Nicht-Im-Spiel-Bereiche

Manche Kartenfähigkeiten versuchen mit einer Karte zu interagieren, die sich in einem bestimmten Nicht-im-Spiel-Bereich befinden. Dieser Aspekt einer Kartenfähigkeit kann nicht mit einer Karte interagieren, die sich nicht in jenem bestimmten Nicht-Im-Spiel-Bereich befindet. Manche Fähigkeiten beziehen sich implizit auf den Nicht-Im-Spiel-Bereich, mit dem sie interagieren können. Eine Reaktion, die z. B. mit einem Charakter interagiert, nachdem jener getötet worden ist, interagiert konkret mit jenem Charakter, solange er sich im Totenstapel befindet. Und eine Reaktion, die mit einer Karte interagiert, nachdem jene abgelegt worden ist, interagiert konkret mit jener Karte, solange sie sich im Ablagestapel befindet.

*Beispiel: Heiße Pastete (Krieg der Fünf Könige, 57) wird vom Deck eines Spieler auf den Ablagestapel abgelegt. Ein Gegner spielt Meine Wacht beginnt (Wächter auf der Mauer, 23), um damit Heiße Pastete ins Spiel zu bringen. Obwohl das Reaktionsfenster für das Ablegen von Heiße Pastete noch immer geöffnet ist, kann die Reaktion auf Altes Weib aus Vaes Dothrak (Westeros, 53) nicht mehr für Heiße Pastete verwendet werden, da er sich nicht länger im Ablagestapel befindet.*

## (2.5) Referenzen zu bestimmten Positionen

### in Spielbereichen

Eine Fähigkeit, die sich auf eine Karte in einer bestimmten Position innerhalb eines Spielbereichs befindet (wie z. B. eine „aufgedeckte Strategiekarte“ eines Spielers oder „die „oberste Karte eines Spielerdecks“), bezieht sich auf jede Karte, die jene Position einnimmt, solange die Fähigkeit aktiv ist, und nicht nur auf die Karte, die jene Position zur Zeit der Initiierung der Fähigkeit eingenommen hat. Falls ein andauernder Effekt z.B. den Schadenswert auf einer aufgedeckten Strategiekarte eines Spielers bis zum Ende der Phase um 1 erhöht und jener Spieler während der Phase daraufhin eine neue Strategiekarte aufdeckt, bleibt der andauernde Effekt auch bei der neuen Strategiekarte aktiv.

## (2.6) Timing von Effekten mit vergänglichen Zuständen

Manche Fähigkeiten erzeugen verzögerte Effekte, die versuchen einen Charakter aus dem Spiel zu entfernen, immer wenn ein bestimmter Zustand eintritt. Der häufigste jener Effekte ist der „vergängliche Verbrennen-Effekt“, der einen Charakter tötet, falls seine Stärke 0 ist. So ein Effekt wird automatisch und sofort nach dem Eintreten des Zustands abgehandelt, noch bevor andere Reaktionen auf jene Situation verwendet werden können. Falls die Stärke eines Charakter mit einem angewandten „vergänglichen Verbrennen-Effekt“ auf 0 reduziert wird, wird die folgende Timing-Sequenz durchlaufen:

- 1) Die Reduzierung der Stärke steht unmittelbar bevor.
- 2) Unterbrechungen auf die Reduzierung der Stärke dürfen verwendet werden.
- 3) Die Reduzierung der Stärke wird abgehandelt, wobei die Stärke des Charakters auf 0 reduziert wird.
- 4) Der „vergängliche Verbrennen-Effekt“ (Töten-Effekt) steht unmittelbar bevor.
- 5) Unterbrechungen auf den Töten-Effekt dürfen verwendet werden.
- 6) Der Töten-Effekt wird abgehandelt.
- 7) Reaktionen auf den Töten-Effekt oder auf das Reduzieren der Stärke des Charakters dürfen verwendet werden.

Anmerkung: Ab Schritt 3 ist die Stärke des Charakters 0.

## (2.7) Das Wort „du“

Falls eine Kartenfähigkeit das Wort „du“ oder „dein“ verwendet, bezieht sich das Pronomen normalerweise auf den Spieler, der die Karte kontrolliert.

Manche Karten haben Fähigkeiten, die von einem Spieler ausgelöst werden dürfen, der die Karte nicht kontrolliert. Im Text solcher Fähigkeiten bezieht sich das Wort „du“ oder „dein“ auf den Spieler, der die Fähigkeit auslöst.

### (2.8) Gold ausgeben

Falls eine Kartenfähigkeit es einem Spieler erlaubt, Gold „auszugeben“, als würde es sich in seiner Goldreserve befinden, darf jenes Gold zu jedem Zeitpunkt verwendet werden, an dem jener Spieler freiwillig Gold bezahlen oder Gold aus seiner Goldreserve verschieben könnte. Dazu gehört das Bezahlung der Kosten für Karten oder Fähigkeiten, das Geben von Gold an einen Gegner und das Verschieben von Gold unter Verwendung des Schlüsselworts Investition.

### (2.9) Das Wort „alle(s)“

Falls ein Effekt dazu führt, dass „alles“ eines bestimmten Attributs verloren wird (z. B. Schlüsselwörter, Merkmale oder Fraktionszugehörigkeiten), verliert jene Karte jede Instanz jener Attribute. Falls ein Effekt beispielsweise einen Charakter „alle **Merkmale**“ verlieren lässt, hat jener Charakter keine Merkmale mehr (auch wenn ein anderer Effekt dazu führen würde, dass er mehrere Instanzen eines bestimmten Merkmals haben würde).

*Beispiel: Ein Heckenritter (Westeros, 57) ist mit der Verstärkung Ritterschlag (Westeros, 58) ausgerüstet. Falls Ich bin niemand (Krähenschwarm, 82) auf den Heckenritter gespielt wird, würde er das Merkmal **Ritter** nicht mehr haben.*

## 3. DYNAMISCHE SITUATIONEN

### (3.1) Sich von einem vergänglichen Zustand retten

Bei der Bestimmung, ob ein Retten-Effekt die Möglichkeit hat, einen andauernden vergänglichen Zustand zu beenden, wird nur die Anwendung aller Aspekte des Effekts, der die Rettung erzeugt, angenommen, sowie alle Effekte und konstanten Fähigkeiten, welche die Karte bei der Anwendung des Effektes beeinflussen würden.

Falls mehrere Fähigkeiten versuchen mit einem vergänglichen Zustand einen Charakter aus dem Spiel zu entfernen, wählt der Startspieler die Reihenfolge, in welcher jene Effekte abgehandelt werden. Falls ein Retten-Effekt auf den ersten Entfernen-Effekt verwendet wird und damit auch den andauernden vergänglichen Zustand beendet, werden die folgenden Entfernen-Effekte, die an jenen vergänglichen Zustand geknüpft sind, nicht abgehandelt.

*Beispiel: Dracarys! (Grundspiel, 176) wird auf Dagmer Spaltkinn (Westeros, 111) gespielt, während die Strategiekarte Das Blut des Drachen (Westeros, 75) aufgedeckt ist. Dagmers Stärke wird auf 0 reduziert, so dass er von beiden Karten mit dem Effekt „wird getötet, falls seine Stärke 0 ist“ betroffen ist. Der Startspieler entscheidet sich dafür, dass der Töten-Effekt von Das Blut des Drachen zuerst abgehandelt wird. Der Spieler, der Dagmer kontrolliert, unterbricht jenen Effekt mit Auferstanden aus dem Meer (Grundspiel, 81), wodurch er Dagmer rettet und ihm +1 Stärke gibt. Weil Dagmers Stärke jetzt 1 ist, wird der Töten-Effekt von Dracarys! nicht abgehandelt und Dagmer bleibt im Spiel.*

### (3.2) Sich von Kosten retten

Falls eine Karte als Teil der Kosten für die Initiierung einer Fähigkeit das Spiel verlassen würde, kann die Karte nicht gerettet werden.

### (3.3) Spielerentscheidungen während des Initiierens einer Fähigkeit

Spielerentscheidungen, die als Teil des Initiierens einer Fähigkeit oder während des Prozesses des Karten Aufmarschierenlassens (siehe Regelreferenzhandbuch, Seite 10) gemacht werden, wie das Wählen von Zielen, sind auf diese, die als zulässige Optionen in Schritt 1 des Prozesses aufgeführt sind beschränkt. Zu diesem Zeitpunkt wird die Zulässigkeit des Initiierens der Fähigkeit überprüft.

Falls eine Änderung im Spielzustand zwischen Schritt 1 und Schritt 7 eine Situation entstehen lässt, in der es zu der Zeit, in der Ziele gewählt werden, keine zulässigen Ziele gibt, oder es zu einer Situation kommt, in der eine Wahl getroffen werden muss, aber es keine zulässigen Optionen dafür gibt, dann gilt die Fähigkeit als nicht erfolgreich abgehandelt. Ein Ereignis, das nicht erfolgreich abgehandelt wird, wird auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt.

### (3.4) Herausforderungssymbole

Ein Charakter hat entweder ein Herausforderungssymbol oder er hat es nicht. Ein Charakter, der das gleiche Herausforderungssymbol durch mehrere Quellen hat oder erhält, funktioniert so, als hätte er nur ein Symbol dieser Art.

### (3.5) Mehrere Kopien derselben Agenda

Auch in Situationen, in denen mehrere Agenden erlaubt sind, darf ein Spieler nicht mehr als 1 Kopie jeder einzelnen Agenda (nach Titel) verwenden.

# ZULÄSSIGE KARTEN

Für die meisten (entspannten und formalen) Events ist ein Produkt ab Erscheinungsdatum bis zur Rotation (falls angewendet) zulässig. Für Events der Premium-Stufe (wie z. B. die Nordamerika- oder die Weltmeisterschaften) sind Produkte 11 Tage nach ihrem offiziellen Erscheinungsdatum zulässig, um zu gewährleisten, dass alle Teilnehmer die Möglichkeit haben, sich mit allen Produkten des entsprechenden Pools vertraut zu machen. Die aktuelle Liste zulässiger Produkte kann auf folgender Webseite abgerufen werden:

<https://www.fantasyflightgames.com/OP/Legality/>

## LISTE EINGESCHRÄNKTER KARTEN (BUHURT)

Ein Spieler darf pro Deck 1 Karte von der Liste eingeschränkter Karten auswählen und darf keine weitere Karte von der Liste eingeschränkter Karten in dasselbe Deck aufnehmen. Ein Spieler darf so viele Karten der ausgewählten Karte in sein Deck aufnehmen, wie es die Spielregel (oder ein Kartentext) erlaubt.

### Neutral:

- **Die Annalen der Schwarzen Festung** (*Das Reich bewachen*, 40)
- **Rädchen im Rädchen** (*Oberyns Rache*, 100)
- „**Das Dornische Weib**“ (*Das Reich bewachen*, 39)
- **Kleiningers Einmischung** (*Löwen von Casterlystein*, 49)
- **Der Drachenschweif** (*Die Sieben Königslände*, 1)
- **Flohloch** (*Oberyns Rache*, 98)
- **Die Kriege, die da kommen** (*Dornischer Sand*, 45)
- **Die Bande brechen** (*Dornischer Sand*, 50)

### Lennister:

- **Taena Sonnwitter** (*Löwen von Casterlystein*, 10)
- **Hört mich brüllen!** (*Grundspiel*, 100)

### Martell:

- **Die Rote Viper** (*Grundspiel*, 109)
- **Sonnenturm** (*Die Sieben Königslände*, 17)

### Tyrell:

- **Minnesängerin aus Rosengarten** (*Die Bruderschaft ohne Banner*, 103)
- **Alle Männer sind Narren** (*Alle Männer sind Narren*, 4)
- „**Sechs Jungfern baden in einem Quellenteich**“ (*Haus der Dornen*, 23)
- **Für das Rosenbanner** (*Wölfe des Nordens*, 38)
- **Maes Tyrell** (*Haus der Dornen*, 1)
- **Der Hohenturm** (*Haus der Dornen*, 17)

## LISTE EINGESCHRÄNKTER KARTEN (BUHURT)

Ein Spieler darf pro Deck 1 Karte von der Liste eingeschränkter Karten auswählen und darf keine weitere Karte von der Liste eingeschränkter Karten in dasselbe Deck aufnehmen. Ein Spieler darf so viele Karten der ausgewählten Karte in sein Deck aufnehmen, wie es die Spielregel (oder ein Kartentext) erlaubt.

### Neutral:

- **Der Thron der Sieben Königreiche** (*Grundspiel*, 1)
- **Aufgespießte Köpfe** (*Grundspiel*, 13)
- **Höherer Thronanspruch** (*Grundspiel*, 43)
- **Lord vom Kreuzweg** (*Der Frieden des Königs*, 60)
- **Unerbittlicher Angriff** (*Tyrions Kette*, 118)
- „**Das Dornische Weib**“ (*Das Reich bewachen*, 39)
- **Flohloch** (*Oberyns Rache*, 98)
- „**Das Lied der Sieben**“ (*Glaubenskrieger*, 98)

### Graufreud:

- **Großer Krake** (*Grundspiel*, 78)
- **Der Krake erhebt sich** (*Das Schwarz anlegen*, 12)
- **Leichensee** (*Haus der Dornen*, 28)

### Lennister:

- **Cersei Lennister** (*Löwen von Casterlystein*, 1)
- **Taena Sonnwitter** (*Löwen von Casterlystein*, 10)

### Martell:

- **Dorans Spiel** (*Grundspiel*, 119)

### Stark:

- **Eddard Stark** (*Wölfe des Nordens*, 3)
- **Schnellwasser** (*Die Sieben Königslände*, 3)

### Targaryen:

- **Platz des Stolzes** (*Wächter auf der Mauer*, 36)
- **Khal Drogo** (*Grundspiel*, 162)

### Tyrell:

- **Lady Sansas Rose** (*Der Weg nach Winterfell*, 24)
- **Alle Männer sind Narren** (*Alle Männer sind Narren*, 4)

# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Dieser Abschnitt bietet Antworten auf eine Reihe häufiger Fragen, die beim Spielen auftauchen können. Die Einträge werden mit einem „Fragen-Antwort“-Format präsentiert, wobei die neuesten Fragen am Ende der Liste stehen.

*Welche Fähigkeiten verhindert Catelyn Stark (Grundspiel, 143) beim gegnerischen Spieler?*

Catelyn hindert den gegnerischen Spieler an der Verwendung von **ausgelösten Kartenfähigkeiten, die er initiiieren würde**. Eine ausgelöste Fähigkeit wird durch den fettgedruckten Auslöser (wie z. B. **Aktion, Unterbrechung, Reaktion, Herrschaftsaktion** usw.) angezeigt. Dagegen werden **Erzwungene Aktionen und Sobald aufgedeckt**-Fähigkeiten automatisch durch das Spiel initiiert (im Gegensatz zu denen, die von dem Spieler initiiert werden, der die Karte kontrolliert). Catelyn kann diese beiden Arten von ausgelösten Fähigkeiten nicht verhindern. Zusätzlich gilt die Verwendung eines Duplikats als ausgelöste *Spielfähigkeit* (im Gegensatz zu einer ausgelösten *Kartenfähigkeit*). Deshalb verhindert Catelyn nicht die Verwendung von Duplikaten. Außerdem gilt jede Fähigkeit, die nicht mit einem fettgedruckten Auslöser eingeleitet wird (z.B. das Schlüsselwort Hinterhalt), nicht als eine *ausgelöste Fähigkeit* und kann nicht von Catelyns Text verhindert werden.

*Wann kann ich die Reaktion auf der Karte Melisandre (Grundspiel, 47) auf das Spielen eines R'yllor-Ereignisses wie z. B. Visionen im Feuer (Grundspiel, 64) auslösen – vor oder nach dem Effekt der Ereigniskarte?*

Die Handlung ein Ereignis zu spielen umfasst das Bezahlen der Kosten, das Abhandeln seines Effekts (oder das Aufheben desselben) und das Legen des Ereignisses auf den Ablagestapel seines Besitzers. Reaktionen auf das Spielen eines Ereignisses dürfen erst ausgelöst werden, nachdem der obige Prozess abgeschlossen ist. Deshalb wird der Effekt von Visionen im Feuer abgehandelt, bevor die Reaktion von Melisandre auf das Spielen eines Ereignisses ausgelöst werden kann.

*Während ich dabei bin, das Ereignis Das Urteil der Hand (Grundspiel, 45) von der Hand zu spielen und mein Gegner nutzt ein anderes Ereignis, um Das Urteil der Hand aufzuheben, kann ich dann versuchen, die gleiche Kopie von Das Urteil der Hand ein zweites Mal zu spielen, um das Ereignis meines Gegners aufzuheben?*

Nein. Zu dem Zeitpunkt, zu dem das Aufheben des Gegners initiiert werden würde, ist Das Urteil der Hand im Prozess des Gespieltwerdens und nicht länger auf

deiner Hand. Deshalb kannst du jene Kopie von Das Urteil der Hand nicht spielen. (Du könntest aber eine andere Kopie der Karte spielen.)

*Kann Nymeria Sand (Westeros-Zyklus, 35) verwendet werden, einen Charakter ein Herausforderungssymbol verlieren zu lassen, das er nicht besitzt, sodass jeder Sandschlange-Charakter dieses Symbol erhält?*

Ja. Nymeria Sands Fähigkeit hat bis auf „Wähle einen Charakter des Gegners“ keine Einschränkung, was das Wählen des Ziels betrifft, sodass jeder Charakter des Gegners ein zulässiges Ziel ist. Falls du ein Herausforderungssymbol wählst, das der gewählte Charakter nicht besitzt, verursacht ein andauernder Effekt dennoch, dass der Charakter eines dieser Symbole für die Dauer des Effekts verliert. (Das bedeutet auch, dass der Charakter, der das Symbol verloren hat, jetzt zwei Mal ein Symbol erhalten muss, um effektiv wieder eines zu besitzen.)

Außerdem ist der Erhalt des Symbols für die -Charaktere nicht davon abhängig, ob ein tatsächliches Symbol verloren worden ist.

*Falls ich eine Verstärkung während des Aufbaus platziere, das ein legales Ziel unter den anderen meiner platzierten Karten verstärken würde, kann ich dann nach dem Aufdecken der Startkarten entscheiden, dass diese ein legales Ziel unter den Startkarten meines Gegners verstärkt?*

Nein. Startkarten dürfen nur aufgedeckte Karten, die du kontrollierst, verstärken.

*Verstärke ich während des Aufbaus alle meine Karten auf einmal?*

Alle Verstärkungen der Spieler werden zum gleichen Zeitpunkt während des Aufbaus angehängt. Während des Platzierens der Startkarten darfst du keine Verstärkung verwenden, die einen Zustand erzeugt, durch den eine andere Verstärkung legal angelegt werden könnte. In anderen Worten kannst du während des Aufbaus die Verstärkung Ritterschlag (Westeros-Zyklus, 58) nicht an einen Charakter, der kein **Ritter** ist, anhängen, um zusätzlich Rossige Stute (Westeros-Zyklus, 44) an den gleichen Charakter anzuhängen.

Falls nach dem Verstärken beim Aufbau eine Verstärkung einen Spielstatus erzeugt, in dem eine andere Verstärkung regelwidrig angehängt worden ist, wird diese Verstärkung sofort abgelegt.

*Falls ich eine Herausforderung gewinne, in der ich zwei angreifende Ritter-Charaktere kontrolliere, und einer von ihnen wird von Grässlichgrau (Grundspiel, 116) als Ziel gewählt, um ihn mir auf die Hand zurückzuschicken und um mir nur noch einem angreifenden Ritter-*

*Charakter übrig zu lassen, darf ich danach Lady Sansas Rose (Westeros-Zyklus, 24) spielen, weil ich jetzt nur noch einen einzigen Ritter habe, der angreift?*

Ja, das darfst du. Der Text von Lady Sansas Rose besagt: „... in der du einen **Ritter**-Charakter kontrollierst, der alleine angreift ...“ Der Spielstatus wird dann überprüft, wenn das Ereignis gespielt wird.

*Falls ich eine limitierte Karte als Duplikat spiele, zählt sie dann als meine eine limitierte Karte pro Runde?*

Ja. Das Schlüsselwort Limitiert wird während des 1. Schritts der zeitlichen Abfolge im Referenzhandbuch auf Seite 10 überprüft, bei dem gefragt wird: „Kann die Karte zu diesem Zeitpunkt aufmarschieren/gespielt werden bzw. die Fähigkeit initiiert werden?“ Um ein Duplikat spielen zu können, muss ein Spieler mehrere Überprüfungen in diesem Schritt ausführen: dass die Karte einzigartig ist, dass er eine Kopie dieser Karte im Spiel besitzt und kontrolliert, dass von dieser Karte keine Kopie in seinem Totenstapel liegt. Falls die als Duplikat zu spielende Karte limitiert ist, muss der Spieler ebenfalls überprüfen, dass er in dieser Runde noch keine limitierte Karte gespielt hat oder hat aufmarschieren lassen. Falls der Spieler in dieser Runde noch keine limitierte Karte gespielt hat oder hat aufmarschieren lassen und damit fortfährt, die Karte aufmarschieren zu lassen, dann zählt die Karte als die limitierte Karte des Spielers für diese Runde.

*Ich deklariere zwei Kopien von Wölfe des Nordens (Wölfe des Nordens, 6) als Angreifer. Kann jede Kopie dasselbe Ziel für das Schlüsselwort Heimlich wählen, sobald ich meine Heimlich-Ziele deklariere?*

Das Deklarieren von Heimlich-Zielen passiert gleichzeitig mit der Deklarierung der Herausforderung, des Gegners und der Angreifer. Dennoch wird jedes Heimlich-Ziel unabhängig voneinander deklariert, sodass jede Kopie von Wölfe des Nordens dasselbe Ziel für seine Heimlich-Fähigkeit aussuchen kann.

*Wie funktioniert die Titel-Fähigkeit von Meister der Flüsterer (Grundspiel, 206) zusammen mit Ersatz- und Anpassungseffekten bei Schadenseffekten, wie z. B. von Schiedsspruch durch einen Kampf (Westeros-Zyklus, 90), Rache für Elia (Westeros-Zyklus, 96) und Mirri Maz Duur (Westeros-Zyklus, 93)?*

Die Fähigkeit der Titelkarte von Meister der Flüsterer ist für sich genommen kein Schadensersatzeffekt. Deshalb wirkt er so weit wie möglich zusätzlich zu Schadensersatzeffekten, abhängig von der Formulierung des infrage stehenden Effekts.

Beim Effekt der Karte Schiedsspruch durch einen Kampf muss jeder Gegner, den du wählst, den Schadenseffekt des Militäreinsatzes erleiden.

Bei Rache für Elia kann der Spieler, (falls der „Meister der Flüsterer“-Spieler sich dafür entscheidet, dass der Verlierer der Herausforderung den Schaden abhandelt) der die Herausforderung verloren hat, einen anderen Gegner den Schaden erleiden lassen. Der Angreifer darf noch immer den Schaden gegen andere oder alle anderen Gegner abhandeln. Wichtig ist, dass der Spieler, der schon durch den Effekt von Meister der Flüsterer den Schaden erfüllt, den Schadenseffekt nur ein Mal erfüllen muss, falls er auch noch als Ziel von Rache für Elia gewählt wird. Den Schadenseffekt ein Mal abzuhandeln erfüllt beide Verpflichtungen.

Die Fähigkeit der Karte Mirri Maz Duur erfordert, dass du einen Charakter wählst, der vom verlierenden Gegner kontrolliert wird, und ihn tötest. Da durch diese Fähigkeit nur ein Charakter gewählt wird, um getötet zu werden, hat die Abhandlung von Mirris Schadenseffekt gegen andere Gegner keine Auswirkungen. Zwischen den beiden Karten gibt es keine Interaktion.

*Falls ich in einer Herausforderung im Aktionsfenster vor der Deklarierung der Verteidiger Drachensicht (Wölfe des Nordens, 36) spiele, werden dann Verteidiger, die daraufhin deklariert werden, von dem Effekt von Drachensicht beeinflusst?*

Nein. Falls eine Fähigkeit einen andauernden Effekt für eine bestimmte Gruppe von Karten erzeugt, beeinflusst sie nur die Karten, die zum Zeitpunkt des Spielens der Ereigniskarte zulässig waren.

Im Gegensatz dazu hält der andauernde Effekt von Drachensicht auch dann weiter bis zum Ende der Herausforderung auf dem Charakter an, falls dieser als teilnehmender Charakter aus einer Herausforderung auf irgendeine Weise entfernt wird. Ob er weiterhin an der Herausforderung teilnimmt oder nicht, spielt indem Fall keine Rolle.

*Wie funktionieren mehrere „Übernimm die Kontrolle“-Effekte? Falls einer meiner Gegner z. B. die Kontrolle über einen meiner Charaktere mit Das Schwarz anlegen (Grundspiel, 139) übernimmt und daraufhin ein anderer Gegner mit Mündel (Westeros-Zyklus, 102) denselben Charakter übernimmt, was passiert dann mit dem Charakter, falls Mündel abgelegt wird?*

Wenn ein Effekt ausläuft oder beendet wird, der die Kontrolle über eine Karte ändert, erhält der Spieler mit dem letzten Kontrolleffekt, der die Karte beeinflussen würde, die Kontrolle über die Karte. (Falls kein Spieler einen Kontrolleffekt auf die Karte hat, der die Karte

beeinflussen würde, dann erhält der Besitzer die Kontrolle über die Karte zurück.) Sobald in dem konkreten Beispiel Mündel das Spiel verlässt, geht die Kontrolle des Charakters an den Spieler, der zuvor mit Das Schwarz anlegen die Kontrolle über den Charakter erhalten hatte.

*Was passiert, wenn ein Charakter ein Herausforderungs-Schlüsselwort während dem Abarbeiten eines anderen Herausforderungs-Schlüsselworts erhält?*

Jede Schlüsselwortart kann nur ein Mal während der Abhandlung einer Herausforderung abgearbeitet werden. Falls ein Charakter ein Schlüsselwort erhält, nachdem das Schlüsselwort abgearbeitet worden ist, dann wird diese Instanz des Schlüsselworts nicht abgehandelt. Falls eine Charakter aber ein Schlüsselwort erhält, das noch nicht abgearbeitet ist oder das gerade abgearbeitet wird, kann die Instanz dieses Schlüsselworts noch abgehandelt werden. Wichtig ist, dass ein Schlüsselwort nur dann abgearbeitet werden kann, falls sich eine relevante Instanz dieses Schlüsselworts in der Herausforderung befindet.

*Falls ich Varys Rätsel (Krieg der Fünf Könige, 20) aufdecke und mein Gegner deckt Sommerernte (Krieg der Fünf Könige, 39) auf, was ist dann der Gold-Grundwert auf Sommerernte?*

Varys Rätsel erlaubt es dir, die Fähigkeit von Sommerernte zu initiieren, als ob du sie gerade aufgedeckt hättest. Das bedeutet, dass Sommerernte zwei Mal ausgelöst wird: Einmal wird die „ursprüngliche“ Version von deinem Gegner ausgelöst, während die andere eine Version im Sinne „als ob du sie gerade aufgedeckt hättest“ ist, was das zulässige Ziel für „Wähle einen Gegner“ ändert. Diese Fähigkeiten versuchen beide den Goldwert auf Sommerernte zu bestimmen: Die „ursprüngliche“ Version orientiert sich an dem aufgedruckten Goldwert auf Varys Rätsel (was 5 ist) und legt seinen eigenen Gold-Grundwert auf 7 fest. Die zweite Version orientiert sich an dem aufgedruckten Goldwert auf Sommerernte (was X ist, also als 0 behandelt wird) und legt seinen Gold-Grundwert auf 2 fest. Weil die zwei andauernden Effekte nicht gleichzeitig angewendet werden können, wählt der Startspieler die Reihenfolge, in welcher sie angewendet werden, und der Gold-Grundwert auf Sommerernte wird entweder 2 oder 7 sein, abhängig von der Wahl des Startspielers.

*Falls ich Auf Fürst Dorans Geiß (Dornischer Sand, 46) verwende, um eine weitere Strategiekarte mit einer „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit aufzudecken und mein Gegner hat ebenfalls eine Strategiekarte mit einer „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit, die darauf wartet, initiiert zu werden, welche Strategiekarte wird zuerst initiiert?*

Der Startspieler entscheidet die Reihenfolge, in welcher die verbliebenen „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten initiiert werden. Die neu aufgedeckte Strategiekarte hat keinen speziellen Timing-Vorrang – sie wird wie eine normale

Karte mit einer „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit behandelt, die als Teil des Schritts 1.3 III („Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten abhandeln) initiiert werden muss. Beachte aber, dass die Initiative bereits in Schritt I verglichenen worden ist. Deshalb gibt es keinen neuen Initiative-Vergleich, sobald die neue Strategiekarte in Schritt III aufgedeckt wird. (Das heißt, dass es keinen Statspieler-Wechsel gibt.)

*Welche Karteneffekte werden von der konstanten Fähigkeit auf Daenerys Targaryen (Krähenschwarm, 93) abgedeckt?*

Die Fähigkeit von Daenerys Targaryen verhindert, dass ihre Stärke durch Karteneffekte reduziert werden kann. Falls ein Karteneffekt einen Stärke-Modifikator anwendet, der ihre Stärke reduzieren würde, wird jener Modifikator ignoriert. Das beinhaltet auch negative Modifikatoren und halbierende Modifikatoren sowie Modifikatoren, die ihre Stärke auf einen Wert „festsetzen“ würden, der niedriger als ihr Basiswert wäre.

*Wie funktioniert Tycho Nestoris (Tanz der Schatten, 37) in Situationen, in denen alle Gegner des Spielers ausgeschieden sind (weil sie z. B. keine Karten mehr in ihrem Nachziehstapel hatten)? Wie funktioniert Tycho Nestoris im Turnierspiel, wenn die Zeit abgelaufen ist?*

Wenn ein Spieler Tycho Nestoris kontrolliert und seine „Du kannst das Spiel nicht gewinnen“-Fähigkeit aktiv ist, kann nichts in den Spielregeln dazu führen, dass er das Spiel gewinnt. Falls alle seine Gegner ausgeschieden sind, endet das Spiel ohne Sieger. (In einem Turnier wird dies als eine Niederlage für alle Spieler vermerkt.)

Wenn bei einem Turnierspiel die Zeit abgelaufen ist und ein Spieler mit 15 oder mehr Macht Tycho kontrolliert, erhält der Gegner jenes Spielers einen modifizierten Sieg, da jener Gegner näher am Spielsieg ist. Wenn bei einem Turnierspiel die Zeit abgelaufen ist und beide Spieler einen Tycho kontrollieren, erhalten beide Spieler eine Niederlage.

Den besten Platz, den ein Spieler, der Tycho am Ende eines Buhurt-Spiels kontrolliert, erreichen kann, ist Platz 2. Wenn bei einem Turnierspiel im Buhurt die Zeit abgelaufen ist und der Spieler mit der meisten Gesamt-Macht Tycho kontrolliert, gewinnt der Spieler mit der zweitmeisten Gesamt-Macht das Spiel.

Tycho hält einen Spieler aber nicht vom Gewinnen ab, falls der Gegner des Spielers aufgibt.

*Kann Das Urteil der Hand (Grundspiel, 45) verwendet werden, um ein Ereignis mit „–“-Kosten aufzuheben?*

Ja. Das Urteil der Hand hat die Kosten von X, wobei X durch die aufgedruckten Kosten des Ereignisses definiert wird, das aufgehoben wird. Falls Das Urteil der Hand dafür verwendet wird, ein „–“-Ereignis aufzuheben, das keine aufgedruckten Kosten hat, ist X nicht definiert. Ein nicht definierter X-Wert hat den Wert Null. Somit kann Das Urteil der Hand für 0 Gold gespielt werden.

## SCHNELL-REFERENZ

Dieser Abschnitt enthält in abgekürzter Form Informationen für das Standard-Spiel, die hilfreich sein könnten, um häufig auftretende Situationen klarstellen zu können.

### ***Timing für die Abhandlung von Herausforderungen***

Folgende Schritte sollte man sich gut für die Abhandlung der Ergebnisse einer Herausforderung merken. Die Reihenfolge der Abhandlung ist dabei wichtig.

1. Bestimmung des Herausforderungssiegers
2. Unverteidigte Herausforderungsboni erhalten
3. Schaden anwenden
4. Schlüsselwörter

### ***Timing für das Phasenende***

Einige Fähigkeiten beziehen sich auf unterschiedliche Weise auf das Ende einer Phase. Im Folgenden gibt es eine Aufstellung der Schritte, wie das genaue Timing in diesen Fällen ist.

1. Unterbrechungen am Ende der Phase können verwendet werden.
2. Andauernde „Bis zum Ende der Phase“-Fähigkeiten laufen aus. Dieser Schritt ist der genaue Zeitpunkt, an dem die Phase endet. Alles, was als Ergebnis der nächsten zwei Schritte passiert, geschieht außerhalb der Phase.
3. Verzögerte „Am Ende der Phase“-Effekte werden abgehandelt.
4. Reaktionen auf das Ende der Phase dürfen verwendet werden.

Das, was oben beschrieben wird, kann als Referenz für andere Zeitperioden im Spiel verwendet werden, wie z.B. das Ende einer Herausforderung oder das Ende einer Runde.

© 2018 George R.R. Martin & Fantasy Flight Publishing, Inc. 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, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Deutsche Version veröffentlicht durch Asmodee Germany.

