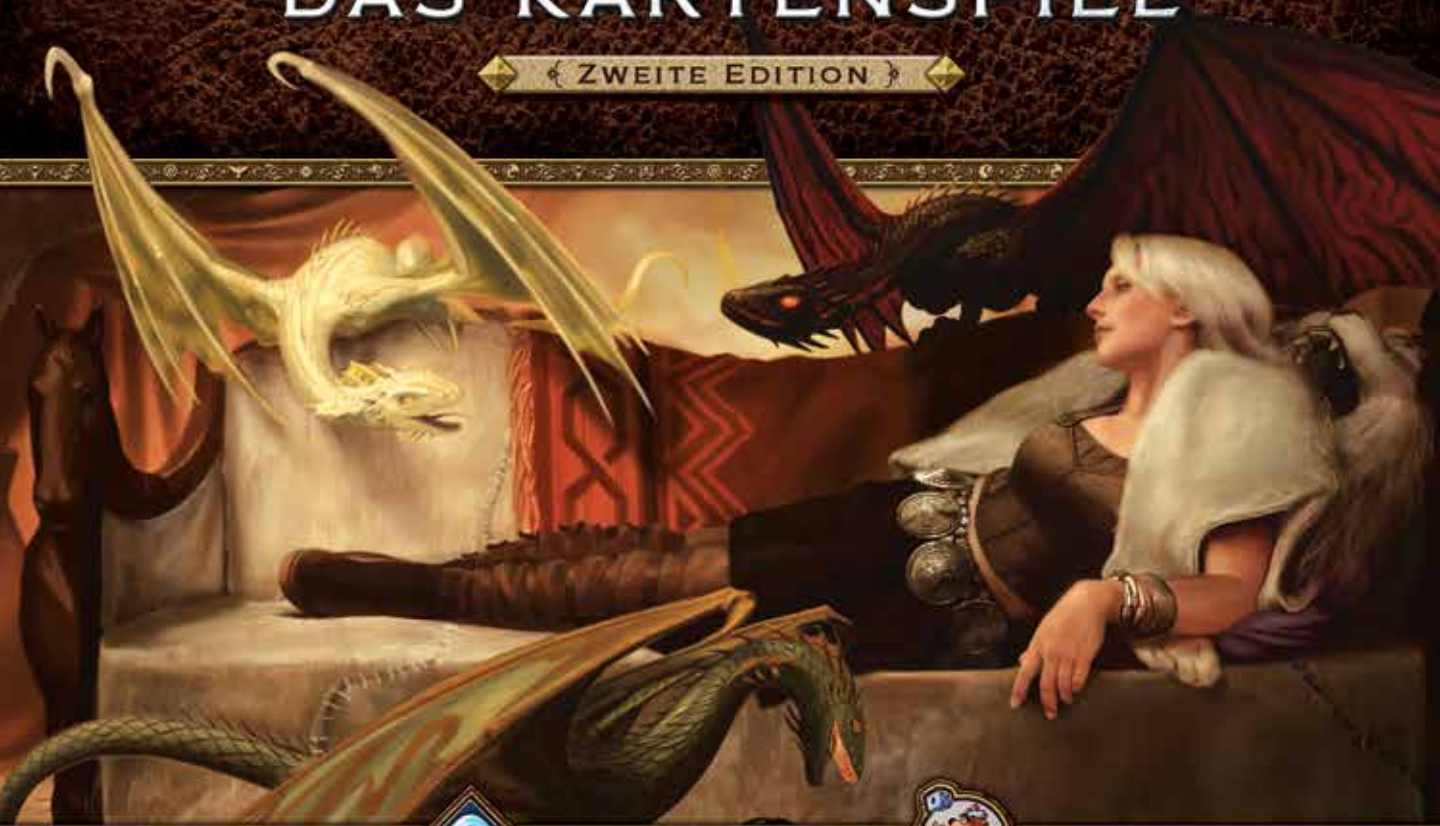


GAME OF THRONES™

DER EISERNE THRON
DAS KARTENSPIEL

ZWEITE EDITION



SPIELREGEL

DER WINTER NAHT

„Ob, mein süßes Sommerkind“, sagte die Alte Nan leise, „was weißt du schon von der Angst? Die Angst gehört dem Winter, mein kleiner Lord, wenn der Schnee hundert Fuß hoch liegt und der Eiswind aus dem Norden heult. Angst gehört der langen Nacht, wenn die Sonne über Jahre ihr Gesicht verbirgt und kleine Kinder in Finsternis geboren werden und leben und sterben, während die Schattenwölfe ausgezehrt und hungrig werden und die Weißen Wanderer durch die Wälder streifen.“

–George R.R. Martin, *Die Herren von Winterfell*

Willkommen in der Welt von *A Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel*, einem Ort voller Ränkespiele, Schlachten, Intrigen und Verrat, basierend auf der Fantasy-Bestsellerreihe *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin. Die zweite Edition ist ein Neubeginn für erfahrene Spieler von *A Game of Thrones* (AGoT) und alle, die es werden wollen.



ÜBERBLICK

A Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel kann mit zwei oder mehr Spielern gespielt werden. Zwei-Spieler-Partien verwenden das **TJOST**-Format, bei drei oder mehr Spielern kommt das **BUHURT**-Format zum Einsatz.

Jeder Spieler übernimmt eine der acht großen Fraktionen, die um Einfluss und Kontrolle über den Eisernen Thron von Westeros ringen. Jeder Spieler kontrolliert ein Deck, bestehend aus zwei Stapeln: einem Nachziehstapel, der die Streitkräfte der Fraktion enthält, und einem speziellen Strategiestapel, mit dem man längerfristige Intrigen plant.

Im Laufe des Spiels treten die Spieler in Militäreinsätzen, Intrigenspielen und Machtkämpfen gegeneinander an, bis ein Spieler als Sieger hervorgeht. Wer zuerst 15 Macht angesammelt hat, gewinnt das Spiel.

VERWENDUNG DER SPIELREGEL

Die vorliegende Spielregel soll Anfängern den Einstieg in *A Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel* erleichtern. Neueinsteigern empfehlen wir mit dem Tjost-Format (für 2 Spieler) zu beginnen. Es verwendet weniger Spezialregeln und Spielmaterial und ist somit einstiegfreundlicher. Partien mit drei oder mehr Spielern erfordern das Buhurt-Format, das später in diesem Heft erklärt wird. Sobald man die Grundlagen verstanden hat, kann man das Spielerlebnis durch selbstgestaltete Decks noch weiter anpassen und verfeinern.

Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch (RH). Dort wird auch auf komplexere Themen, wie die Interpretation von Kartentexten, das Lösen von Timing-Konflikten und die genaue Phasenabfolge eingegangen. Wir empfehlen zuerst mithilfe der Spielregel die Grundlagen zu erlernen und nur bei Bedarf im Referenzhandbuch nachzuschlagen.

INHALT

Es folgt eine Auflistung und Illustration des Spielinhalts. Der genaue Kartenaufbau wird auf den S. 30–31 des Referenzhandbuchs erklärt.



8 Fraktionskarten (doppelseitig mit Agendakarten auf der Rückseite)



28 Strategiekarten



192 Spielerkarten



6 Titelkarten



30 Goldmarker



10 Einflussmarker (doppelseitig)



30 Machtmarker



1 Startspielermarker

WAS IST EIN LIVING CARD GAME?

A Game of Throne: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel ist ein Spiel für 2–4 Personen, das allein mit dem Inhalt aus dem Grundspiel gespielt werden kann. Mit zwei Grundspielen können sogar bis zu 6 Personen teilnehmen. Außerdem ist es ein Living Card Game® (LCG®), das mit regelmäßig erscheinenden Packs, die aus je 60 Karten bestehen (Kapiteln) und großen Erweiterungen individuell angepasst und verfeinert werden kann. Anders als bei Sammelkartenspielen haben alle LCG-Erweiterungen einen festgelegten Inhalt; man weiß also immer genau, was man kauft.

AUFBAU DES EINFÜHRUNGSSPIELS

Um das Einführungsspiel aufzubauen, führt man folgende Schritte der Reihe nach durch (Aufbauregeln für alle anderen Spielformate findet man im RH unter „Aufbau“).

1. **Decks auswählen.** Das Einführungsspiel wird im Tjost-Format (Zwei-Spieler-Partie) gespielt, bei dem die Häuser Stark und Lennister mit Starterdecks gegeneinander antreten. Jeder Spieler wählt eines der folgenden Decks:

Haus Stark: Der Nachziehstapel dieses Spielers besteht aus allen Stark-Karten (141-159, 203A), je 1 Kopie von Kleinfinger (28), Rasselhemds Plünderer (30) und Mohnblumensaft (35) sowie je 2 Kopien von Der Königsweg (39) und Die Rosenstraße (40). Folgende Karten bilden den Strategiestapel des Stark-Spielers: Einberufung, Seefeuerangriff, Ein hehres Ziel, Ruft die Banner, Üble Nachrede, Frieden über Westeros, Tempelabgaben.

Haus Lennister: Der Nachziehstapel dieses Spielers besteht aus allen Lennister-Karten (84-102, 200A), je 1 Kopie von Kleinfinger (28), Rasselhemds Plünderer (30) und Mohnblumensaft (35) sowie je 2 Kopien von Der Königsweg (39) und Die Rosenstraße (40). 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.

Hinweis: Da die Starterdecks kleiner sind als normale Decks, kann es beim Einführungsspiel schneller passieren, dass einem Spieler die Karten ausgehen. In dem Fall gewinnt der Spieler, der mehr Machtmarker auf den von ihm kontrollierten Karten hat. Dies ist eine Ausnahmeregelung.

2. **Startspieler bestimmen.** Beim Spielaufbau wird ein Spieler zufällig zum **STARTSPIELER** bestimmt. Er legt den Startspielermarker vor sich.
3. **Fraktionen platzieren.** Jeder Spieler legt seine Fraktionskarte (200A oder 203A) mit der Fraktionsseite nach oben in seinen Spielbereich.
4. **Schatzkammer einrichten.** Alle Gold-, Macht- und Einflussmarker kommen in einen Vorrat in Reichweite beider Spieler. Dieser Bereich wird **SCHATZKAMMER** genannt.

5. **Strategiestapel platzieren.** Jeder Spieler legt die (in Schritt 1 genannten) 7 Strategiekarten als verdeckten Stapel neben seine Fraktionskarte.
6. **Nachziehstapel mischen.** Jeder Spieler mischt seinen Nachziehstapel (d. h. alle Karten seines Decks außer der Fraktionskarte und den Strategiekarten).
7. **Starthand ziehen.** Jeder Spieler zieht 7 Karten von seinem Nachziehstapel. Dann hat jeder Spieler ein Mal die Option einen **MULLIGAN** zu nehmen, d. h. die 7 gezogenen Karten in den Nachziehstapel zurückzumischen und 7 neue Karten zu ziehen. Ein Mulligan ist empfehlenswert, wenn man keine sinnvolle Starthand (z. B. keine Charaktere) gezogen hat.
8. **Startkarten platzieren.** In Spielerreihenfolge (siehe S. 6) darf jeder Spieler nun Charaktere, Orte und Verstärkungen mit Gesamtkosten von bis zu 8 als Startkarten von der Hand aus platzieren. Startkarten werden verdeckt in den eigenen Spielbereich gelegt. Die Kosten einer Karte werden in der linken oberen Ecke in dem Goldmünzen-Symbol angegeben. Der Kartentyp (Charakter, Ort, Verstärkung oder Ereignis) wird direkt unter den Kosten angegeben.
Beim Platzieren der Startkarten müssen folgende Einschränkungen beachtet werden:
 - ♦ Die Gesamtkosten der platzierten Karten dürfen nicht höher als 8 sein.
 - ♦ Es darf nicht mehr als eine Karte mit dem Schlüsselwort „Limitiert“ platziert werden.
 - ♦ Nur Charakter-, Orts- und Verstärkungskarten dürfen platziert werden.
 - ♦ Sobald im nächsten Schritt die Karten aufgedeckt werden, muss jede platzierte Verstärkung ein zulässiges Ziel verstärken (d. h. daran angelegt werden), das vom Besitzer der Verstärkung kontrolliert wird. Verstärkungen müssen immer zulässige Charaktere verstärken, es sei denn, der Kartentext sagt etwas anderes.
9. **Startkarten aufdecken.** Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Karten auf. Falls Verstärkungen aufgedeckt werden, legt jeder Spieler in Spielerreihenfolge seine Verstärkungen an zulässige Karten an.
10. **Starthand auffrischen.** Jeder Spieler zieht wieder auf 7 Handkarten auf. Jetzt kann das Spiel beginnen.

BEISPIEL: SPIELBEREICH (WÄHREND DES SPIELS)

Charaktere im Spiel



Startspielermarker



Orte im Spiel



Goldreserve

Aufgedeckte Strategiekarte



Strategiestapel

Fraktionskarte



Nachziehstapel



Ablagestapel



Totenstapel



GRUNDLAGEN

Es folgt eine Auflistung der wichtigsten Grundlagen, die man beim Lesen der Spielregel und während des Spiels stets im Hinterkopf behalten sollte.

DIE GOLDENE REGEL

Falls ein Kartentext in direktem Widerspruch zu einem Regeltext (aus diesem Heft oder dem Referenzhandbuch) steht, hat der Kartentext stets Vorrang.

SIEG UND NIEDERLAGE

Ziel des Spiels ist es, 15 **MACHT** anzusammeln. Macht stellt den Einfluss einer Spielerfraktion in den Sieben Königreichen von Westeros dar. Wer zuerst 15 (oder mehr) Macht auf den von ihm kontrollierten Karten hat, gewinnt sofort das Spiel.



Sieger ist, wer 15 Macht ansammelt.

Macht kann man auf verschiedenste Arten erlangen: Man gewinnt Machtkämpfe, unverteidigte Herausforderungen, die Herrschaft oder man handelt spezielle Kartenfähigkeiten ab.


Sofortige Niederlage: Keine Karten mehr

Falls ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel hat, verliert er sofort das Spiel.

ABLAGE- UND TOTENSTAPEL

Eine Besonderheit von *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel* ist, dass jeder Spieler sowohl einen Ablage- als auch einen Totenstapel hat. Dort werden Karten platziert, die den Spielbereich verlassen haben. Sobald ein Charakter getötet wird, wird er offen auf dem Totenstapel seines Besitzers platziert. Sobald eine Karte abgelegt oder geopfert wird, wird sie offen auf dem Ablagestapel ihres Besitzers platziert. Verstärkungen von Karten, die das Spiel verlassen, kehren auf die Hand ihres Besitzers zurück.

EINZIGARTIGE KARTEN

Folgendes Symbol neben dem Kartentitel zeigt an, dass eine Karte einzigartig ist: . Man kann nicht mehr als eine Kopie jeder einzigartigen Karte gleichzeitig im Spiel haben. Weitere Kopien können als Duplikate verwendet werden (siehe Referenzhandbuch, S. 8)

„IN SPIELERREIHENFOLGE“

Der Begriff „in Spielerreihenfolge“ wird gebraucht, um anzugeben, in welcher Reihenfolge ein Spielschritt abgehandelt oder ausgeführt wird. Sobald die Spieler angewiesen werden, etwas „in Spielerreihenfolge“ zu tun, beginnt der Startspieler; dann sind die anderen nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

AUFRECHT UND GEBEUGT

Karten kommen in **AUFRECHTER** (d. h. senkrechter) Position ins Spiel. Um bei Herausforderungen Angreifer/Verteidiger zu deklarieren oder bestimmte Kartenfähigkeiten zu nutzen, muss man Karten **BEUGEN** (d. h. um 90° drehen). Die gebeugte Position zeigt an, dass die Karte bereits verwendet wurde und erst dann wieder gebeugt werden kann, wenn sie durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit aufgerichtet wurde.



aufrecht



gebengt



PHASENABFOLGE

Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel wird über mehrere Runden gespielt. Im Laufe einer Runde decken die Spieler ihre Strategien auf, sammeln Ressourcen (in Form von Karten und Gold), lassen ihre Streitkräfte im Spiel aufmarschieren, initiieren Herausforderungen gegeneinander und bereiten sich schließlich auf die nächste Runde vor. Jede Runde ist in folgende 7 Phasen unterteilt:

1. Strategiephase
2. Nachziehphase
3. Aufmarschphase
4. Herausforderungsphase
5. Herrschaftsphase
6. Aufrichtphase
7. Abgabephase

Es folgt eine detaillierte Beschreibung aller Phasen.

1. STRATEGIEPHASE

Die Strategiephase ist in zwei Schritte unterteilt:

1. Strategiekarten wählen
2. Strategiekarten aufdecken

Schritt 1. Strategiekarten wählen: Jeder Spieler sieht sich alle Karten seines Strategiestapels an und wählt eine aus, die er im nächsten Schritt aufdecken will. Er signalisiert seine Wahl, indem er die Karte aus dem Stapel nimmt und verdeckt auf den Tisch legt. Zu diesem Zeitpunkt wird die Karte noch nicht aufgedeckt.

Schritt 2. Strategiekarten aufdecken: Alle Spieler decken gleichzeitig die in Schritt 1 gewählten Strategiekarten auf.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtinitiativewert gewinnt die **INITIATIVE** (siehe Textkasten). Bei Gleichstand hat der Spieler mit der niedrigeren Gesamtmacht Vorrang. Herrscht auch dabei Gleichstand, entscheidet der Zufall (z. B. durch einen Münzwurf).

Wer die Initiative gewinnt, muss einen **STARTSPIELER** für die aktuelle Runde auswählen. Dieser Spieler legt den Startspielermarker vor sich. In allen folgenden Phasen der Runde handelt der Startspieler zuerst.

Manche Strategiekarten haben Fähigkeiten, die mit „Sobald aufgedeckt“ beginnen. Diese werden abgehandelt, nachdem der Startspieler gewählt worden ist. Falls mehrere Strategiekarten eine „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit haben, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.

WIE VERWENDET MAN STRATEGIEKARTEN?

Strategiekarten stellen längerfristige Pläne dar, die eine ganze Spielrunde beeinflussen.



Der erste Wert (4) gibt an, wie viel Gold die Karte zur Verfügung stellt. Gold braucht man, um Karten im Spiel aufmarschieren zu lassen. Der zweite Wert (9) ist die Initiative. Man verwendet ihn, um herauszufinden, welcher Spieler die Initiative gewinnt. Der dritte Wert (1) ist der Schaden. Er bestimmt die Effektivität von Herausforderungen. Unten rechts steht der Reservewert (6), der das Handkartenlimit (abgefragt am Ende der Runde) definiert. Außerdem haben die meisten Strategiekarten eine Fähigkeit, die entweder abgehandelt wird, sobald die Karte aufgedeckt wird, oder die solange wirksam ist, wie die Karte aufgedeckt und im Spiel ist.

ZUSTÄNDE VON STRATEGIEKARTEN

Strategiekarten existieren in drei Zuständen: im Strategiestapel, aufgedeckt oder im Archiv. Sobald man eine Strategiekarte aufdeckt, verlässt sie den Strategiestapel, kommt in den aufgedeckten Zustand und wird auf die zuletzt aufgedeckte Strategiekarte gelegt. Alle Strategiekarten unter der momentan aufgedeckten liegen im Archiv.

Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Strategiestapels aufdeckt, kehren alle Karten aus seinem Archiv in den Strategiestapel zurück (nachdem alle soeben aufgedeckten Strategiekarten ausgeführt worden sind). Nur die jetzt aufgedeckte Strategiekarte bleibt aufgedeckt und kehrt nicht in den Strategiestapel zurück.

2. NACHZIEHPHASE

Alle Spieler ziehen gleichzeitig 2 Karten von ihren Nachziehstapeln.

3. AUFMARSCHPHASE

In der Aufmarschphase wird jeder Spieler (in Spielerreihenfolge) ein Mal zum aktiven Spieler. Der aktive Spieler hat die Gelegenheit, Charaktere, Orte und Verstärkungen von der Hand aufmarschieren zu lassen (d. h. ins Spiel zu legen).

Sobald ein Spieler in der Aufmarschphase zum aktiven Spieler wird, kassiert er sein Einkommen, d. h. er bildet die Summe aus dem Goldwert seiner aufgedeckten Strategiekarte und seinen aktiven Goldmodifikatoren (i. d. R. auf Karten, die er kontrolliert). Dann nimmt er entsprechend viele Goldmarker aus der Schatzkammer und legt sie in seine Goldreserve.

Jetzt darf der aktive Spieler eine Charakter-, Orts- oder Verstärkungskarte von der Hand **AUFMARSCHIEREN** lassen, indem er ihre Goldkosten (oben links auf der Karte) bezahlt und sie in seinen Spielbereich legt. Goldkosten werden bezahlt, indem man die angegebene Menge an Goldmarkern aus der eigenen Goldreserve in die Schatzkammer zurücklegt.

Karten kommen folgendermaßen ins Spiel:

- ❖ Charakterkarten kommen aufrecht stehend und in der vorderen Reihe des Spielbereichs eines Spielers ins Spiel.
- ❖ Orte kommen aufrecht stehend und in der hinteren Reihe des Spielbereichs eines Spielers ins Spiel.
- ❖ Verstärkungen kommen aufrecht ins Spiel und müssen eine andere Karte verstärken (d. h. angelegt werden). Normalerweise verstärken sie Charaktere, es sei denn, ihr Kartentext besagt etwas anderes.

Der aktive Spieler darf so lange weitere Charaktere, Orte und Verstärkungen von der Hand aufmarschieren lassen, bis er aufhören will oder nicht mehr kann. Er darf auch entscheiden, nicht all sein Gold in der Aufmarschphase auszugeben, da er es im Laufe der gesamten Runde verwenden kann, um für bestimmte Kartenfähigkeiten zu bezahlen. Dies ist jedoch der einzige Zeitpunkt, zu dem er Charaktere, Orte und Verstärkungen von der Hand aufmarschieren lassen kann.

EREIGNISKARTEN

Charaktere, Orte und Verstärkungen lässt man in der Aufmarschphase im Spiel aufmarschieren. Ereigniskarten hingegen können zu verschiedenen Zeitpunkten direkt von der Hand ausgespielt werden. Wann genau ein Ereignis ausgespielt werden darf, ist im Kartentext angegeben.



Nachdem der aktive Spieler erklärt hat, dass er keine Karten mehr aufmarschieren lassen will, wird der Nächste in Spielerreihenfolge zum aktiven Spieler und kann Karten aufmarschieren lassen.



4. HERAUSFORDERUNGSPHASE

In der Herausforderungsphase wird jeder Spieler (in Spielerreihenfolge) ein Mal zum aktiven Spieler. Der aktive Spieler hat die Gelegenheit, **HERAUSFORDERUNGEN** gegen seine(n) Gegner zu initiieren.

Es gibt drei Arten von Herausforderungen. Alle drei werden auf dieselbe Weise initiiert und abgehandelt, haben aber unterschiedliche Auswirkungen.



Militäreinsatz: Ziel einer \dagger -Herausforderung ist es, die Charaktere des Gegners zu töten.



Intrigenspiel: Ziel einer \odot -Herausforderung ist es, Handkarten des Gegners abzulegen.



Machtkampf: Ziel einer crown -Herausforderung ist es, Macht von der Fraktionskarte des Gegners auf die eigene zu verschieben.

In dieser Phase darf der aktive Spieler eine Herausforderung jeder Art initiieren (in beliebiger Reihenfolge). Sobald er eine Herausforderung gegen einen Gegner initiiert, wird er zum **ANGREIFENDEN SPIELER**, der Gegner wird zum **VERTEIDIGENDEN SPIELER**.

Nachdem der aktive Spieler jede seiner Herausforderungen abgehandelt (oder für die restlichen Arten gepasst) hat, wird der Nächste in Spielerreihenfolge zum aktiven Spieler und kann Herausforderungen durchführen, bis jeder Spieler ein Mal aktiver Spieler war und die Chance hatte, Herausforderungen zu initiieren.

Herausforderungen initiieren und abhandeln

Um eine Herausforderung zu initiieren und abzuhandeln, führt man folgende Schritte der Reihe nach durch:

1. Der angreifende Spieler benennt eine Herausforderungsart, einen Gegner und deklariert Angreifer.
2. Der verteidigende Spieler deklariert Verteidiger.
3. Durch einen Vergleich der Stärkewerte wird der Gewinner der Herausforderung ermittelt.

Es folgt eine ausführliche Erklärung dieser Schritte:

Schritt 1. Herausforderungsart und Gegner benennen;

Angreifer deklarieren: Um eine Herausforderung zu initiieren, macht der aktive Spieler Folgendes:

- ✦ Er benennt die Art der zu initiierenden Herausforderung.
- ✦ Er benennt den Gegner, gegen den er die Herausforderung initiieren möchte.
- ✦ Er benennt die (von ihm kontrollierten) Charaktere, die er zu Angreifern deklariert, und beugt sie.

Damit ein Charakter zum Angreifer deklariert werden kann, muss er aufrecht stehen und ein Herausforderungssymbol haben, das der Art der zu initiierten Herausforderung entspricht. Mindestens 1 Charakter muss zum Angreifer deklariert werden, damit die Herausforderung initiiert werden kann.

Schritt 2. Verteidiger deklarieren: Jetzt hat der verteidigende Spieler die Möglichkeit, Charaktere unter seiner Kontrolle zu Verteidigern zu deklariieren.

Damit ein Charakter zum Verteidiger deklariert werden kann, muss er aufrecht stehen und ein Herausforderungssymbol haben, das der Art der initiierten Herausforderung entspricht. Jetzt wird jeder zum Verteidiger deklarierte Charakter gebeugt.

Herausforderungssymbole

Stärke



Cersei Lennister darf in \odot - und crown -Herausforderungen zum Angreifer oder Verteidiger deklariert werden, da sie die entsprechenden Herausforderungssymbole hat. Solange sie an einer Herausforderung teilnimmt, steuert sie 4 Stärke zum Gesamtwert ihres kontrollierenden Spielers bei.

Schritt 3. Vergleich der Stärke und Ermittlung des Gewinners: Man addiert die Stärke aller angreifenden Charaktere sowie alle aktiven Modifikatoren des angreifenden Spielers; die Summe ist die Gesamtangriffsstärke. Als Nächstes addiert man die Stärke aller verteidigenden Charaktere sowie alle aktiven Modifikatoren des verteidigenden Spielers; die Summe ist die Gesamtverteidigungsstärke.

Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke gewinnt die Herausforderung (*bei Gleichstand gewinnt der Angreifer*). Falls dieser Spieler keine Gesamtstärke von mindestens 1 und/oder beim Eintreten dieses Schritts (also beim Stärkevergleich) keine teilnehmenden Charaktere hat, gewinnt oder verliert *keiner* die Herausforderung.

Falls der angreifende Spieler eine Herausforderung (egal welcher Art) gewinnt und der verteidigende Spieler eine Gesamtverteidigungsstärke von 0 hat (*ohne verteidigende Charaktere hat man eine Basisverteidigungsstärke von 0*), erhält der angreifende Spieler 1 zusätzliche Macht für seine Fraktion. Dies ist der Bonus für UNVERTEIDIGTE Angriffe; er tritt zusätzlich zu allen anderen Effekten einer gewonnenen Herausforderung ein.

Gewinnt der verteidigende Spieler, tritt weder der Bonus für unverteidigte Angriffe noch ein Schadenseffekt ein.

Gewinnt der angreifende Spieler, tritt je nach Art der Herausforderung einer der folgenden Schadenseffekte ein:

‡ **Militäreinsatz:** Der verteidigende Spieler muss X verschiedene, von ihm kontrollierte Charaktere wählen und töten (X ist der Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte des angreifenden Spielers). Die gewählten Charaktere müssen nicht unbedingt an der Herausforderung teilgenommen haben. Getötete Charaktere kommen auf den **TOTENSTAPEL** ihres Besitzers. (Verstärkungen von Karten, die das Spiel verlassen, kehren auf die Hand ihres Besitzers zurück.)

👁 **Intrigenspiel:** Der verteidigende Spieler muss X zufällig ausgewählte Handkarten ablegen (X ist der Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte des angreifenden Spielers). Dazu kann er seine Handkarten mischen, als Fächer dem Gegner vorhalten und ihn auswählen lassen, welche Karten abgelegt werden.

👑 **Machtkampf:** Der verteidigende Spieler nimmt X Machtmarker von seiner Fraktionskarte (X ist der Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte des angreifenden Spielers) und schiebt sie auf die Fraktionskarte des angreifenden Spielers.

5. HERRSCHAFTSPHASE

Alle Spieler berechnen gleichzeitig die Gesamtstärke ihrer aufrecht stehenden Charaktere und addieren +1 für jeden Goldmarker in ihrer Goldreserve. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt in dieser Runde die **HERRSCHAFT** und erhält 1 Macht für seine Fraktion. Bei Gleichstand der höchsten Gesamtsummen gewinnt keiner die Herrschaft.

6. AUFRICHTPHASE

Alle gebeugten Karten im Spiel werden gleichzeitig aufgerichtet.

7. ABGABENPHASE

Die Abgabenphase ist in zwei Schritte unterteilt:

1. Nicht ausgegebenes Gold zurücklegen
2. Reserve überprüfen

Schritt 1. Nicht ausgegebenes Gold zurücklegen: Alle Spieler legen gleichzeitig das nicht ausgegebene Gold aus ihren Goldreserven in die Schatzkammer zurück.

Schritt 2. Reserve überprüfen: In Spielerreihenfolge vergleicht jeder Spieler die aktuelle Anzahl seiner Handkarten mit dem **RESERVEWERT** seiner aufgedeckten Strategiekarte (unten rechts). Falls er mehr Handkarten hat als dieser Wert, muss er so viele wählen und ablegen, bis er Handkarten in Höhe seines Reservewerts hat.

Das Ende der Abgabenphase ist auch das Ende der Spielrunde. Darauf folgt die Strategiephase der nächsten Spielrunde. Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler gewonnen hat.

WIE GEHT'S WEITER?

Jetzt kennt ihr die Grundlagen von *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel*. Nach Abschluss des Einführungsspiels könnt ihr andere Starterdecks, das Spielformat Buhurt oder auch selbstgebaute Decks ausprobieren. Die passenden Regeln dafür findet ihr auf den Seiten 12–15. Auf der Rückseite der Spielregel befindet sich eine Kurzübersicht aller Symbole und Schlüsselwörter. Bei weiteren Fragen könnt ihr jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen.

BEISPIEL: HERAUSFORDERUNGSPHASE

Die Herausforderungsphase hat begonnen. Jasmin spielt Haus Lennister und ist Startspielerin. Sie darf also als Erste eine Herausforderung jeder Art initiieren. Dann darf Tom, der Stark-Spieler, seine Herausforderungen initiieren.

1. Jasmin will mit einer -Herausforderung beginnen und beschließt „Cersei Lennister“ zum Angreifer zu deklarieren (indem sie sie beugt). Sie hätte auch „Der Kitzler“ und/oder „Tywin Lennister“ zu Angreifern deklarieren können, aber diese Charaktere will sie sich für später aufheben.
2. Tom hat nur einen aufrecht stehenden Charakter mit -Symbol, „Catelyn Stark“. Er könnte sie zum Verteidiger deklarieren, hätte damit aber nicht genug Stärke, um die Herausforderung zu gewinnen. Also beschließt er keine Verteidiger zu deklarieren.

Jasmins Angriffsstärke ist 4, Tom hat keine Verteidiger, d. h. Jasmin gewinnt. Da die Herausforderung unverteidigt war, erhält sie 1 Macht, die sie auf ihre Fraktionskarte legt.

Für den Schadenseffekt legt sie 2 zufällige Handkarten von Tom ab – 1, weil das der aufgedruckte Schadenswert ihrer aufgedeckten Strategiekarte ist, und 1, weil Cerseis Fähigkeit den Schadenswert um 1 erhöht.

3. Als Nächstes will Jasmin eine -Herausforderung initiieren, indem sie „Der Kitzler“ zum Angreifer deklariert (und dabei beugt). Sie könnte auch „Tywin Lennister“ zum Angreifer deklarieren, aber sie entscheidet sich anders.
4. Tom verteidigt mit „Vorhut des Nordens“ (und beugt sie dabei).

Jasmins Angriffsstärke ist 2, Toms Verteidigungsstärke ist 4. Tom gewinnt die Herausforderung als Verteidiger, d. h. kein Schadenseffekt tritt ein.

5. Jetzt könnte Jasmin noch eine -Herausforderung mit Tywin initiieren, aber sie will ihn sich lieber zum Verteidigen gegen Toms Herausforderungen aufsparen. Daraufhin wird Tom aktiver Spieler und darf seine Herausforderungen initiieren.



REGELN FÜR DAS BUHURT-FORMAT

Für Partien mit 3 bis 6 Spielern – **BUHURT** genannt – gelten dieselben Grundregeln wie für das Tjost-Format. Zusätzlich gibt es beim Buhurt noch ein weiteres Element: die Titelkarten.

TITELKARTEN

Jede der sechs Titelkarten stellt einen Posten im Kleinen Rat von Königsmund dar. In jeder Runde des Buhurts übernimmt jeder Spieler einen dieser Posten, wodurch Beziehungen, Bündnisse und Rivalitäten entstehen. Außerdem verleiht jeder Titel dem Träger eine Sonderfähigkeit, die er im Laufe der Spielrunde verwenden kann.

Beim Aufbau eines Buhurts legt man die sechs Titelkarten (206–211) greifbar für alle Spieler als Titelreserve neben die Schatzkammer.

Durch die Titelkarten kommt beim Buhurt ein dritter Schritt zur Basisstruktur von Strategie- und Abgabephase hinzu.

STRATEGIEPHASE (BUHURT)

Beim Buhurt ist die Strategiephase in drei Schritte unterteilt:

1. Strategiekarten wählen
2. Strategiekarten aufdecken
3. Titel auswählen

Für die Schritte 1 und 2 gelten dieselben Regeln wie im Tjost-Format (siehe S. 7).

Schritt 3 (nur beim Buhurt). Titel auswählen: Die Titel werden verdeckt gemischt, dann wird ein zufälliger Titel für diese Runde aus der Titelreserve entfernt (er wird verdeckt neben die Schatzkammer gelegt). Bei drei Spielern werden 2 zufällige Titel entfernt, bei sechs Spielern gar keiner.

In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler *im Geheimen* eine der Titelkarten aus der Titelreserve und legt sie verdeckt neben seine Fraktionskarte. Sobald alle Spieler gewählt haben, werden die Titel gleichzeitig aufgedeckt. Alle nicht ausgewählten Titel werden verdeckt auf die Titelreserve zurückgelegt – sie kommen in dieser Runde nicht zum Einsatz.

ABGABENPHASE (BUHURT)

Beim Buhurt ist die Abgabephase in drei Schritte unterteilt:

1. Nicht ausgegebenes Gold zurücklegen
2. Reserve überprüfen
3. Titel zurücklegen

Für die Schritte 1 und 2 gelten dieselben Regeln wie im Tjost-Format (siehe S. 10).

Schritt 3 (nur beim Buhurt). Titel zurücklegen: Alle Spieler legen gleichzeitig ihre Titel verdeckt zurück auf die Titelreserve.

TITELFÄHIGKEITEN

Es folgt eine Beschreibung aller Begriffe, Symbole, Einschränkungen und Effekte von Titelkarten.

Unterstützt

Falls ein Titel einen anderen unterstützt, kann der Träger dieses Titels keine Herausforderungen gegen den Träger des unterstützten Titels initiieren.

Konkurriert mit

Falls ein Titel mit einem anderen konkurriert, wird sein Träger belohnt, sobald er Herausforderungen gegen den Träger des konkurrierenden Titels gewinnt. Er erhält 1 zusätzliche Macht für seine Fraktion, nachdem er eine Herausforderung gegen den Träger des konkurrierenden Titels gewonnen hat (egal ob als angreifender oder verteidigender Spieler). Pro Runde darf man höchstens 1 Macht pro konkurrierendem Gegner auf diese Weise erhalten (d. h. indem man eine Herausforderung gegen ihn gewinnt).

Regent

Dieser Titel steuert beim Ermitteln der Herrschaft 2 Stärke zur Gesamtsumme seines Trägers bei. Außerdem hat der Titel eine Spezialfähigkeit, mit der man eine Herausforderung pro Runde umlenken kann. Nachdem ein Spieler eine Herausforderung initiiert sowie Ziel und Angreifer deklariert hat, darf der Regent seinen Titel nutzen, um diesen Spieler zur Wahl eines neuen Ziels zu zwingen.

Achtung: Der Regent steht in keiner unterstützenden oder konkurrierenden Beziehung zu den anderen Titeln.

Hand des Königs

Dieser Titel steuert bei allen ♣-Herausforderungen, bei denen der Träger min. 1 teilnehmenden Charakter hat, 1 Stärke zur Gesamtstärke des Trägers bei.

In der Herausforderungsphase darf der Träger dieses Titels 1 zusätzliche ♣-Herausforderung initiieren. Diese Herausforderung kann jedoch nicht gegen einen Gegner initiiert werden, gegen den er in dieser Phase bereits eine ♣-Herausforderung initiiert hat. (In anderen Worten: Die zusätzliche Herausforderung muss gegen einen anderen Gegner initiiert werden.)

Meister des Rechts

Dieser Titel erhöht die Anzahl der Karten, die der Träger in der Nachziehphase zieht, um 1.

Außerdem gibt der Titel seinem Träger einen Reserve-modifikator von +1.

Meister der Schiffe

Dieser Titel steuert bei allen ♠-Herausforderungen, bei denen der Träger mindestens 1 teilnehmenden Charakter hat, 1 Stärke zur Gesamtstärke des Trägers bei.

Bei ♣-Herausforderungen erhöht der Träger des Titels den Schadenswert seiner aufgedeckten Strategiekarte um 1, solange er einen konkurrierenden Gegner angreift.

Meister der Flüsterer

Dieser Titel steuert bei allen ♣-Herausforderungen, bei denen der Träger mindestens 1 teilnehmenden Charakter hat, 1 Stärke zur Gesamtstärke des Trägers bei.

Immer wenn der Träger des Titels als Angreifer eine ♣-Herausforderung gewinnt, darf er den Schadenseffekt bei beliebig vielen Gegnern abhandeln. (Bei jedem gewählten Gegner wird der volle Schadenseffekt abgehandelt.) Diese Fähigkeit bezieht sich nur auf die Handhabung des Schadenseffekts; verloren hat die Herausforderung nur der verteidigende Spieler bzw. nur gegen ihn hat der Träger des Titels gewonnen.

Meister der Münze

Dieser Titel gibt seinem Träger einen Goldmodifikator von +2.



DECKBAU

Das Grundspiel von *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel* ist ein vollständiges Spielerlebnis mit hohem Wiederspielwert. Sobald man die Grundlagen des Spiels verstanden hat, kann man mithilfe folgender Regeln eigene Decks zusammenstellen.

Wozu ein eigenes Deck?

Wer sein eigenes Deck zusammenstellt, kann die Gegner mit neuen Ideen und originellen Strategien überraschen. Auf diese Weise wird das Spiel nie langweilig. Statt seinen Spielstil an die Strategie eines Starterdecks anzupassen, entwirft man ein eigenes Deck, das genau so funktioniert, wie man möchte. Eigene Decks eröffnen unendlich viele Möglichkeiten. Mit ihnen wird man vom passiven Teilnehmer zum aktiven Gestalter des Spielerlebnisses.

EIGENE DECKS

ZUSAMMENSTELLEN

Folgende Regeln müssen beachtet werden, damit ein Deck für Turniere zugelassen ist. Mit mehreren Grundspielen und/oder anderen Erweiterungssets ergeben sich viele neue Kombinationsmöglichkeiten.

- ✦ Man muss genau 1 Fraktionskarte wählen.
- ✦ Man darf 1 Agendakarte wählen oder sich gegen die Nutzung einer Agenda entscheiden.
- ✦ Der Strategiestapel des Decks muss genau 7 Karten enthalten. Maximal 1 der gewählten Strategiekarten darf mit zwei Kopien im Strategiestapel vertreten sein (unterschieden nach Kartentiteln). Von allen anderen Strategiekarten darf nur 1 Kopie im Strategiestapel sein.
- ✦ Der Nachziehstapel des Decks muss aus mindestens 60 Karten bestehen. Von jeder Karte dürfen maximal drei Kopien (unterschieden nach Kartentiteln) enthalten sein.
- ✦ Eine Obergrenze für die Größe des Nachziehstapels gibt es nicht.
- ✦ Jede Karte im Strategie- und Nachziehstapel des Decks muss neutral sein oder der Fraktion der Fraktionskarte angehören, es sei denn, eine Fähigkeit (z. B. die der **Banner**-Agenden) erlaubt ausdrücklich etwas anderes.

LOYALTÄT

Loyalität ist eine Einschränkung bei der Deckzusammensetzung und bestimmt, welche Karten auch in Decks anderer Fraktionen integriert werden können. Eine Karte ist loyal zu ihrer Fraktion, falls sie eine Schriftrolle unter ihrem Fraktionswappen hat. Loyale Karten dürfen nur dann in ein Deck aufgenommen werden, falls ihre Fraktion der Fraktionskarte des Decks entspricht. Manche Kartenfähigkeiten (z. B. die **Banner**-Agenden aus dem Grundspiel) erlauben die Verwendung nicht-loyaler Karten in Decks anderer Fraktionen.



*Haus Baratheon,
loyal*



*Haus Baratheon,
nicht-loyal*

VORGEFERTIGTE DECKS

Mit nur einem Grundspiel können zwei bis vier Spieler das vollständige Spielerlebnis genießen, ohne eigene Decks zusammenstellen zu müssen. Die folgenden vorgefertigten Decks sind speziell für das Spielen mit nur einem Grundspiel ausgelegt und ignorieren die Loyalitätsregeln, die für die Zusammenstellung eigener Decks gelten.

Der Alte Weg (Stark/ Graufreud)

Dieses Deck enthält:

- ✦ Die Fraktionskarte Stark (203A)
- ✦ Alle Stark-Karten (141–159)
- ✦ Alle Graufreud-Karten (65–83)
- ✦ Je 1 Kopie der folgenden neutralen Karten: *Die Rosenstraße, Der Königsweg, Abzeichen der Hand, Kleinfinger, Rasselhemds Plünderer, Varys und Mohnblumensaft*
- ✦ Folgende Strategiekarten: *Einberufung, Die Winde des Winters, Tempelabgaben, Seeherrschaft, Wiederaufbau, Enteignung, Frieden über Westeros*

An der Mauer (Nachtwache/ Baratheon)

Dieses Deck enthält:

- ✦ Die Fraktionskarte Nachtwache (202A)
- ✦ Alle Nachtwache-Karten (122–140)
- ✦ Alle Baratheon-Karten (46–64)

- ♦ Je 1 Kopie der folgenden neutralen Karten:
Die Rosenstraße, Der Königsweg, Rasselhemds Plünderer, Niederbrennen, Wildlinghorde, Der Eiserne Thron, Syrios Unterricht und Höherer Thronanspruch
- ♦ Folgende Strategiekarten: *Seefeuerangriff, Baubefehl, Zur Mauer geschickt, Marschbefehl, Festungsmauern, Üble Nachrede, Lanzenturnier*

Von Ost nach West (Targaryen/ Martell)

Dieses Deck enthält:

- ♦ Die Fraktionskarte Targaryen (204A)
- ♦ Alle Targaryen-Karten (160–178)
- ♦ Alle Martell-Karten (103–121)
- ♦ Je 1 Kopie der folgenden neutralen Karten:
Die Rosenstraße, Der Königsweg, Varys, Niederbrennen, Wildlinghorde, Mohnblumensaft, Von edler Abstammung, Erschlagen
- ♦ Folgende Strategiekarten: *Einberufung, Zeit der Krähen, Ein hebrés Ziel, Die Macht hinter dem Thron, Sturm der Schwerter, Der Thron der Sieben Königreiche, Kupfermünzen zählen*

Intrigen und Geheimnisse (Lennister/ Tyrell)

Dieses Deck enthält:

- ♦ Die Fraktionskarte Lennister (200A)
- ♦ Alle Lennister-Karten (84–102)
- ♦ Alle Tyrell-Karten (179–197)
- ♦ Je 1 Kopie der folgenden neutralen Karten:
Die Rosenstraße, Der Königsweg, Das Urteil der Hand, Leibwächter, Höherer Thronanspruch, Kleiner Vogel, Tränen von Lys, Kleinfinger
- ♦ Folgende Strategiekarten: *Seefeuerangriff, Besteuerung, Ruft die Banner, Spiel der Throne, Aufgespießte Köpfe, Schleichangriff, Truppenverstärkung*

Nachdem ihr etwas Erfahrung mit diesen Decks gesammelt habt, könnt ihr gerne auch mit anderen Kombinationen von Fraktionen, neutralen Karten und Strategiestapeln experimentieren, um die ganze Bandbreite des Spiels kennenzulernen.

CREDITS

Autoren der 2. Edition: Nate French mit Michael Hurley

Autoren der 1. Edition: Eric M. Lang und Christian T. Petersen mit Nate French

Regeln: Nate French und Michael Hurley

Redaktion: Alexander Hynes, Patrick Brennan und Kevin Tomczyk

Grafikdesign: Mercedes Opheim mit Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Samuel Shimota, Michael Silsby, Evan Simonet und Monica Skupa

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Jacob Murray

Künstlerische Leitung: Debra Freytag

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Produzent: Nate French

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

LCG-Manager: Chris Gerber

Ausführender Spieldesigner: Corey Konicieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Mit besonderem Dank an George R. R. Martin und unsere vielen treuen Fans.

Eine vollständige Liste der Testspieler befindet sich auf S. 32 des Referenzhandbuchs.

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Helmut Hohberger, Wolfgang Penetsdorfer, Jasmin Ickes und Frank Gerken

Produktionsmanagement: Heiko Eller



**Heidelberger
Spieleverlag**



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. & 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 and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

PHASENABFOLGE

1. **Strategiephase**
2. **Nachziehphase**
3. **Aufmarschphase**
4. **Herausforderungsphase**
5. **Herrschaftsphase**
6. **Aufrichtphase**
7. **Abgabenphase**

SCHLÜSSELWÖRTER

Ein Schlüsselwort ist ein Attribut, das bestimmte Regeln mit einer Karte verbindet.

Hinterhalt (X): Als Spieleraktion darfst du die Hinterhaltkosten (in Gold) bezahlen, um diese Karte während der Herausforderungsphase ins Spiel zu bringen. X sind die Hinterhaltkosten.

Einblick: Nachdem du eine Herausforderung gewonnen hast, an der dieser Charakter teilnimmt, darfst du 1 Karte ziehen.

Einschüchternd: Nachdem du eine Herausforderung gewonnen hast, bei der du 1 oder mehrere angreifende Charaktere mit Einschüchternd kontrollierst, darfst du einen vom Verlierer kontrollierten Charakter wählen, der nicht mehr Stärke hat als die Menge an Stärke, um die du die Herausforderung gewonnen hast, und ihn beugen. Pro Herausforderung darf nicht mehr als 1 Charakter durch Einschüchternd gebeugt werden.

Limitiert: Ein Spieler darf nicht mehr als 1 limitierte Karte pro Runde ausspielen oder aufmarschieren lassen bzw. beim Spieldaufbau nicht mehr als 1 limitierte Karte platzieren.

Keine Verstärkungen: Diese Karte kann keine Verstärkungen haben.


Brandschatzen: Nachdem du eine Herausforderung gewonnen hast, an der dieser Charakter teilnimmt, darfst du die oberste Karte vom Nachziehstapel des Verlierers ablegen.



Ruhmreich: Nachdem du eine Herausforderung gewonnen hast, an der dieser Charakter teilnimmt, darf er 1 Macht erhalten.



Heimlich: Sobald dieser Charakter zum Angreifer deklariert wird, darfst du einen vom verteidigenden Spieler kontrollierten Charakter ohne Heimlich wählen. Der gewählte Charakter kann bei dieser Herausforderung nicht zum Verteidiger deklariert werden.



Vergänglich: (Taucht auf Verstärkungen auf.) Falls die verstärkte Karte das Spiel verlässt, kehrt diese Karte *nicht* auf die Hand ihres Besitzers zurück, sondern wird aus dem Spiel abgelegt.

ZEICHEN UND SYMBOLE

 einzigartige Karte

 Militäreinsatz (Symbol oder Herausforderungsart). Im Text sieht es so aus: 

 Intrigenspiel (Symbol oder Herausforderungsart). Im Text sieht es so aus: 

 Machtkampf (Symbol oder Herausforderungsart). Im Text sieht es so aus: 



Gold-modifikator



Initiative-modifikator



Reserve-modifikator

Fraktion	loyal	nicht-loyal	im Text
Haus Stark			
Haus Lennister			
Haus Baratheon			
Haus Graufreud			
Haus Tyrell			
Haus Martell			
Haus Targaryen			
Die Nachtwache			