



A GAME OF THRONES™

B'TWIXT™

Spielanleitung

„Ich werde ein ebenso guter Lord sein wie seinerzeit Eddard Stark. Doch wer mich hintergeht, wird sich bald wünschen, er hätte es nicht gewagt.“

*– Theon Graufreud
Die Saat des goldenen Löwen*

ÜBERBLICK

Bei *A Game of Thrones: B'Twixt* nimmt jeder von euch die Rolle eines der Hauptcharaktere aus George R. R. Martins Buchserie *Das Lied von Eis und Feuer* ein. Ihr spielt Karten aus, um eine Vielzahl unterschiedlicher Verbündeter aus den Büchern zu beeinflussen, sich eurer Sache anzuschließen. Ihr solltet jedoch Vorsicht walten lassen, denn eure linken und rechten Nachbarn sind gleichzeitig der Schlüssel zum Erfolg und das Messer im Rücken.

SPIELMATERIAL

- 1 Zeitleiste
- 1 Rundenmarker
- 1 Jahreszeitenmarker
- 1 Startspielermarker
- 54 Machtmarker
- 9 Anführerkarten
- 50 Verbündetenkarten
- 62 normale Einflusskarten
- 11 Ereignis-Einflusskarten
- 36 anführerspezifische Einflusskarten
- 6 Übersichtskarten

SPIELVORBEREITUNG

Geht die folgenden Schritte durch, um eine Partie *A Game of Thrones: B'Twixt* vorzubereiten:

1. **Zeitleiste vorbereiten:** Legt die Zeitleiste für alle gut sichtbar auf den Tisch. Legt den Rundenmarker auf das Feld, das die Spieleranzahl in dieser Partie anzeigt, und den Jahreszeitenmarker auf das Sommerfeld (☀️), falls ihr zu dritt oder viert spielt, oder auf das Herbstfeld (🍂), falls ihr zu fünft oder sechst spielt.



2. **Verbündetenstapel vorbereiten:** Mischt alle Verbündetenkarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn in die Mitte des Spielbereichs.



Verbündetenstapel

3. **Markervorrat bilden:** Legt alle Machtmarker als Vorrat im Spielbereich bereit. Dreht dafür jeden Marker so, dass seine Drachenseite oben liegt. Mischt sie dann durch, ohne euch die Zahlen auf ihrer Rückseite anzusehen.



Machtmarker
(Drachenseite)

Machtmarker
(Zahlenseite)

4. **Startspieler bestimmen:** Wer von euch zuletzt verraten wurde, wird Startspieler, nimmt sich den Startspielermarker und legt ihn vor sich.



Startspielermarker

5. **Anführer auswählen:** Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder von euch reihum im Uhrzeigersinn eine der Anführerkarten aus (oder nimmt eine zufällige) und legt sie mit der farbigen Seite nach oben vor sich.



Anführerkarte

Im normalen Spiel ist diese Wahl rein thematisch und hat keine Auswirkungen auf den Spielablauf. Auf Seite 10 findet ihr Details dazu, wie die Anführer im Spiel für Fortgeschrittene funktionieren.

6. **Einflusskarten vorbereiten:** Einflusskarten gibt es in fünf verschiedenen Farben. Jede Farbe hat ein anderes Symbol in der oberen linken Ecke. Legt die weißen (♠) und blauen (♣) Einflusskarten beiseite und mischt die roten (♥), grünen (♠) und lila (♠) Karten zum Einflussstapel zusammen. Teilt dann an jeden von euch 10 Karten aus und legt den Rest des Stapels in die Mitte des Spielbereichs.



Legt die Karten dieser Farben beiseite.

Bildet den Einflussstapel mit den Karten dieser Farben.

Beispiel: Vorbereitung einer Partie zu viert



Vorrat der Machtmarker



Einflusskarten-Ablagestapel

aktueller Verbündeter





GRUNDLEGENDE KONZEPTE

Hier findet ihr grundlegende Konzepte, die euch beim Lernen des Spiels helfen.

ANFÜHRER

Jeder von euch nimmt die Rolle eines **ANFÜHRERS** ein, den er bei der Spielvorbereitung auswählt. Immer wenn eine Karte oder die Spielanleitung das Wort „Anführer“ verwendet, ist ein Spieler gemeint.

EINFLUSS- & VERBÜNDETENKARTEN

Jeder Anführer beginnt die Partie mit Einflusskarten auf der Hand. Während der Partie spielt ihr diese Karten von der Hand aus, um Verbündetenkarten zu beanspruchen.

Jede Einflusskarte hat einen Einflusswert und eine Fähigkeit.



Jeder Verbündete hat einen Machtwert und eine Fähigkeit.



RÄTE & NACHBARN

Ein **RAT** ist ein bestimmter Bereich, in den die Anführer ihre beanspruchten Verbündetenkarten und erhaltenen Machtmarker platzieren. Die Macht jedes Rats wird am Ende der Partie ermittelt, indem die Machtwerte dieser Karten und Marker addiert werden.

Jeder von euch hat zwei Räte – einen zu seiner Linken und einen zu seiner Rechten. Der Rat links von einem Anführer wird mit dem Anführer zu seiner Linken geteilt. Der Rat rechts von einem Anführer wird mit dem Anführer zu seiner Rechten geteilt. Der **KLEINE RAT** eines Anführers ist der Rat mit dem niedrigeren Machtwert seiner beiden Räte.

Zwei Anführer, die sich einen Rat teilen, sind **NACHBARN**.

ZIEL DES SPIELS

Am Ende der Partie gewinnt, wer den mächtigsten Kleinen Rat hat.

Das bedeutet, dass ihr einen Anreiz habt, mit euren Nachbarn zu kooperieren ... zu einem gewissen Grad. Ein Anführer profitiert nicht davon, einen seiner Räte deutlich stärker zu machen als den anderen. Letztenendes muss jeder seinen eigenen Interessen folgen, um seine Räte ausgeglichen zu halten, damit sein Kleiner Rat über die größtmögliche Macht verfügt.

Rat A

Euron Graufreud

Rat B

Cersei Lennister

Doran Martell

Melisandre

Cersei und Euron teilen sich den Verbündeten und die Machtmarker in Rat A. Ebenso teilen sich Euron und Melisandre die Verbündeten und die Machtmarker in Rat B. Cersei hat Euron und Doran als Nachbarn, während Euron Cersei und Melisandre als Nachbarn hat.

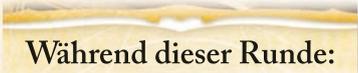
SPIELABLAUF

Abhängig von der Spieleranzahl wird das Spiel über zwei oder drei Jahreszeiten gespielt. Jede Jahreszeit besteht aus vier bis sieben Runden. In jeder Runde geht ihr die folgenden Schritte durch:

1. AKTUELLEN VERBÜNDETEN AUFDECKEN

Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Verbündetenstapel, liest sie laut vor und legt sie offen neben den Verbündetenstapel. Dies ist der aktuelle Verbündete.

Falls der Verbündete eine „Während dieser Runde“-Fähigkeit hat, gilt diese Fähigkeit in dieser Runde.



Diese Karte hat eine „Während dieser Runde“-Fähigkeit.

2. EINFLUSSKARTEN AUSSPIELEN

Beginnend mit dem Startspieler ist jeder von euch reihum im Uhrzeigersinn am Zug und kann entweder eine Einflusskarte offen ausspielen oder das Knie beugen.

Immer wenn du eine Einflusskarte ausspielst, wird ihre Fähigkeit abgehandelt, sofern zutreffend. Dann legst du die Karte in deinen **GEBOTSSTAPEL**, den Spielbereich direkt vor dir. Manche Fähigkeiten werden stattdessen am Ende der Runde abgehandelt.

Immer wenn du das Knie **BEUGST**, drehst du deine Anführerkarte um 90°. Nachdem du das Knie gebeugt hast, musst du für den Rest des Schritts passen.

Ihr seid so lange reihum am Zug, bis alle Anführer das Knie gebeugt haben.



aufrecht



gebeugt

3. DEN VERBÜNDETEN BEANSPRUCHEN

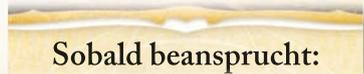
Nachdem alle Anführer das Knie gebeugt haben, addiert jeder die Werte der Einflusskarten in seinem Gebotsstapel, um seinen Gesamteinfluss zu ermitteln. Der Anführer mit dem höchsten Gesamteinfluss **GEWINNT DAS GEBOT**. Dieser Anführer **BEANSPRUCHT** dann den Verbündeten, indem er einen seiner beiden Räte wählt und den Verbündeten dort platziert.



Nachdem alle Anführer das Knie gebeugt haben, hat Tyrion drei Karten mit insgesamt 12 Einfluss und Cersei zwei Karten mit insgesamt 15 Einfluss. Cersei gewinnt das Gebot und beansprucht den aktuellen Verbündeten.

Falls es einen Gleichstand gibt (auch einen Gleichstand mit 0 Gesamteinfluss), gewinnt der am Gleichstand beteiligte Anführer das Gebot, der näher am Startspieler sitzt (vom Startspieler im Uhrzeigersinn aus betrachtet).

Manche Verbündete haben eine „Sobald beansprucht“-Fähigkeit. Diese Fähigkeit beeinflusst entweder, wo der Verbündete platziert werden kann, oder sie hat einen einzigartigen Effekt. Der Anführer, der den Verbündeten beansprucht, **muß** diese Fähigkeit abhandeln, sofern zutreffend.



Diese Karte hat eine „Sobald beansprucht“-Fähigkeit.

Sobald du ein Gebot gewinnst, erhältst du anschließend außerdem einen verdeckten Machtmarker und platziest ihn, **ohne** dir die Seite mit der Zahl **anzusehen**, in einem deiner beiden Räte.



Machtmarker

4. AUFRÄUMEN

Jeder Anführer legt alle Karten von seinem Gebotsstapel auf den gemeinsamen Ablagestapel. Dann dreht jeder seine Anführerkarte wieder aufrecht.

5. STARTSPIELERMARKER

WEITERGEBEN

Der Startspielermarker wird an den nächsten Anführer im Uhrzeigersinn weitergegeben.



Startspielermarker

6. RUNDENMARKER

WEITERRÜCKEN

Rückt den Marker auf der Rundenleiste auf das nächste Feld nach rechts.



Zur nächsten Runde weiterrücken

Jede Jahreszeit besteht aus einer Runde mehr als Spieler teilnehmen. In einer Partie zu viert werden in jeder Jahreszeit also fünf Runden gespielt.

Falls der Rundenmarker nicht weitergerückt werden kann, weil er bereits auf dem letzten Feld liegt, legt ihr ihn zurück auf das Feld eurer Spieleranzahl und rückt den Jahreszeitenmarker zur nächsten Jahreszeit weiter.



In einer Partie zu viert zur nächsten Jahreszeit weiterrücken

Immer wenn der Jahreszeitenmarker weitergerückt wird, legt jeder von euch alle Karten von seiner Hand ab. Dann wird der Ablagestapel zurück in den Einflussstapel gemischt. Teilt an jeden von euch erneut 10 Karten aus.

Falls der Jahreszeitenmarker bereits auf dem Winterfeld (❄️) liegt, wenn er weitergerückt werden müsste, ist die Partie vorbei und der Sieger wird ermittelt.

Andernfalls beginnt eine neue Runde.



SPIELENDE

Die Partie endet mit der letzten Runde des Winters (❄️). Ihr wertet die Macht eurer Räte aus und ermittelt den Sieger.

MACHT DER RÄTE AUSWERTEN

Dreht alle Machtmarker, die in den Räten platziert wurden, um, sodass ihre Zahlen zu sehen sind.

Addiert für jeden Rat die Machtwerte aller seiner Verbündeten und Machtmarker. Diese Summe bestimmt die Gesamtmacht des Rats.

SIEGER ERMITTELN

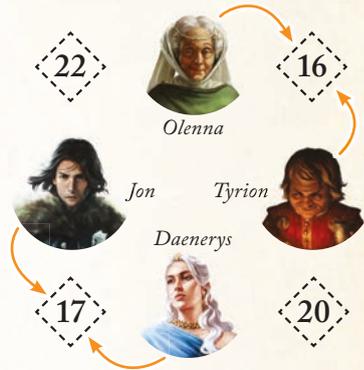
Jeder von euch ermittelt, welcher seiner Räte die niedrigere Gesamtmacht hat. (Das ist die Macht seines Kleinen Rats.) Falls beide Räte die gleiche Summe haben, kann ein beliebiger der beiden Räte als Kleiner Rat für die Wertung verwendet werden. Der Anführer, dessen Kleiner Rat die höchste Macht hat, gewinnt!

Falls es zu einem Gleichstand kommt, gewinnt von diesen Anführern derjenige, dessen anderer Rat die höhere Macht hat. Falls noch immer Gleichstand herrscht – falls also die anderen Räte von mehreren Anführern dieselbe Gesamtmacht haben – dann gewinnt von diesen Anführern derjenige mit insgesamt den meisten Verbündeten in seinen beiden Räten. Falls immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die beteiligten Anführer den Sieg.

BEISPIEL: WERTUNG

In diesem Beispiel gibt es vier Spieler: Olenna Tyrell, Tyrion Lennister, Daenerys Targaryen und Jon Schnee.

Am Spielende werden alle Machtmarker aufgedeckt und zu den Machtwerten der Verbündeten in den Räten addiert. Nachdem die Macht jedes Rats berechnet wurde, ermittelt jeder Anführer die Macht seines Kleinen Rats – die niedrigere Macht seiner beiden Räte:



Sowohl der Kleine Rat von Daenerys als auch der von Jon hat einen Wert von 17. Es herrscht also Gleichstand. Nun wird die Macht ihres jeweils anderen Rats verglichen. Jons anderer Rat hat eine Macht von 22 und damit mehr als Daenerys' Rat mit 20. Also gewinnt Jon!



WEITERE REGELN

Hier findet ihr weitere Regeln, die während der Partie wichtig sind.

MACHTMARKER ERHALTEN

Falls du durch eine Fähigkeit einen Machtmarker erhältst, nimmst du einen verdeckten Machtmarker aus dem Vorrat, ohne dir die Seite mit der Zahl anzusehen, und platzierst ihn in einem beliebigen deiner beiden Räte.

„Du“

Immer wenn auf einer Einflusskarte „du“ steht, richtet sie sich an den Anführer, vor dem sie gerade liegt. Einflusskarten liegen zunächst vor dem Anführer, der sie ausgespielt hat, doch sie können verschoben werden.

Beispiel: Euron hat Notfallplan ausgespielt und vor sich gelegt. Cersei spielt Verrat und verschiebt Notfallplan vor sich. Cersei wird nun für die Fähigkeit des verschobenen Notfallplan zum Ziel von „du“.

Anderes Beispiel: Doran spielt Bestechung (eine Ereigniskarte), die er in Tyrions Gebotsstapel verschiebt. Das bedeutet, dass Tyrion Bestechung auf seine Hand nimmt, sobald ein Anführer das Gebot gewinnt, obwohl Doran die Karte ausgespielt hat.

Immer wenn bei einer „Sobald beansprucht“-Fähigkeit eines Verbündeten „du“ steht, bezieht sich das auf den Anführer, der diesen Verbündeten beansprucht.

VEREINBARUNGEN SIND

NICHT BINDEND

Jegliche Vereinbarungen, die ihr untereinander trefft, sind nicht bindend. Das bedeutet, dass ihr Versprechen geben oder Absprachen treffen könnt, doch ihr müsst sie nicht einhalten. Aber seid vorsichtig, wen ihr hintergeht, denn ihr könntet auf eure Nachbarn angewiesen sein, wenn es darum geht, weitere Verbündete für eure Räte zu sichern.

TÖTEN UND TOD

Die Buchreihe *Das Lied von Eis und Feuer* schreckt bekannterweise nicht vor dem Tod von wichtigen Charakteren zurück. Es gibt dementsprechend Karteneffekte, die sich darauf beziehen, einen Verbündeten zu töten. Falls das eintritt, wird der Verbündete auf einen offenen Stapel, den **TOTENSTAPEL**, neben den Verbündetenstapel gelegt. Ihr könnt jederzeit nachsehen, welche Verbündeten tot sind. Die Reihenfolge der Karten im Totenstapel muss dabei nicht beibehalten werden.

TRIUMPHSYMBOL

Manche Einflusskarten zeigen ein Triumphsymbol neben dem Kartentitel. Dieses Symbol erinnert euch daran, dass die Fähigkeit der Karte abgehandelt wird, nachdem ein Anführer das Gebot gewonnen hat.



PRIORITÄT DER REGELN

Falls die Fähigkeit einer Verbündeten- oder Einflusskarte den Regeln dieser Anleitung widerspricht, hat die Karte Vorrang.

Beispiel: Obwohl du normalerweise selbst bestimmen darfst, in welchem Rat du einen von dir beanspruchten Verbündeten platzierst, musst du ihn stattdessen in den Rat legen, den du mit dem Nachbar teilst, der Die Fäden ziehen in seinem Gebot hat.

Falls die Fähigkeit einer Einflusskarte der Fähigkeit eines Verbündeten widerspricht, hat die Fähigkeit des Verbündeten Vorrang.

Beispiel: Obwohl du Die Fäden ziehen ausgespielt hast, hat die Fähigkeit der Verbündeten Sansa Stark („Du musst Sansa Stark in deinem Rat mit dem Verbündeten mit dem höchsten Machtwert platzieren.“) Vorrang vor Die Fäden ziehen, wenn dein Nachbar sie beansprucht.



FÜR FORTGESCHRITTENE

Nachdem ihr euch in ein paar Partien mit dem normalen Spiel vertraut gemacht habt, könnt ihr mit diesen Anpassungen für Fortgeschrittene mehr Abwechslung, Strategie und Würze in euer Spiel bringen. Sie bringen euch anführerspezifische Karten und Ereigniskarten, die wie die normalen Einflusskarten ausgespielt werden.

ANFÜHRERSPEZIFISCHE KARTEN

Nachdem jeder von euch bei der Spielvorbereitung seinen Anführer ausgewählt hat, nimmt sich jeder die vier anführerspezifischen Einflusskarten seines Anführers. Ihr erkennt sie am Bild und Namen des Anführers unten auf der Karte. Diese Karten sind die beiseitegelegten weißen (●) Einflusskarten.



Wenn ihr bei der Spielvorbereitung und zu Beginn jeder Jahreszeit Karten austellt, bekommt jeder neun statt zehn Karten. Zusätzlich zieht jeder eine zufällige seiner anführerspezifischen Karten. Immer wenn eine anführerspezifische Karte abgelegt werden würde, wird sie stattdessen aus dem Spiel entfernt.

EREIGNIS-EINFLUSSKARTEN

Nehmt im Spiel zu dritt oder viert am Ende vom Sommer (☀️) und Herbst (🍂) drei zufällige der beiseitegelegten blauen (●) Einflusskarten und mischt sie gemeinsam mit den Einflusskarten vom Ablagestapel in den Einflussstapel. Nehmt im Spiel zu fünft oder sechst am Ende vom Herbst (🍂) stattdessen sechs zufällige dieser Karten.

Anders als die anführerspezifischen Karten werden die Ereigniskarten wie die normalen Einflusskarten abgelegt.

REGELVARIANTEN

Hier findet ihr einige Varianten des Spiels, mit denen ihr eure Partien noch abwechslungsreicher gestalten könnt. Jede Variante wird kurz beschrieben, bevor die abweichenden Regeln genannt werden.

DRAFT-VARIANTE

Mit dieser Variante gebt ihr dem Spiel noch mehr strategische Tiefe. Sie verlängert außerdem die Spieldauer.

Zu Beginn des Spiels wählt jeder von euch, nachdem ihr eure zehn Handkarten erhalten habt, eine dieser Handkarten aus und legt sie beiseite. Dann reicht ihr die übrigen neun Karten nach links weiter. Jeder legt weiter immer eine Karte von seiner Hand beiseite und reicht die übrigen Karten nach links weiter, bis alle Karten beiseite gelegt wurden. Dann nimmt jeder seine beiseitegelegten Karten und nutzt sie in dieser Jahreszeit als seine Handkarten.

Zu Beginn jeder Jahreszeit wird dieser Vorgang wiederholt, allerdings werden die Karten nun in die entgegengesetzte Richtung weitergereicht. In einer Partie zu viert werden sie bei der Spielvorbereitung also nach links weitergereicht, zu Beginn des Herbsts (🍂) nach rechts und zu Beginn des Winters (❄️) wieder nach links.

KÖNIGSTHING-DRAFT-VARIANTE

Diese Variante ist wie die Draft-Variante, allerdings mit einer noch größeren Kartenauswahl. Sie reduziert allerdings auch ein paar der thematischen Elemente des Spiels.

Diese Variante läuft genauso ab, wie die links beschriebene Draft-Variante, allerdings werden alle anführerspezifischen Karten und Ereigniskarten bei der Spielvorbereitung mit in den Stapel gemischt. Jeder Anführer kann jede beliebige anführerspezifische Karte ausspielen.

VARIANTE MIT AUFGEDECKTEN VERBÜNDETEN

Bei dieser Variante wird das Zufallselement erheblich reduziert, da die Verbündeten einer Jahreszeit offen ausliegen. So wird manche Überraschung verhindert, die beim Spiel mit den normalen Regeln auftreten kann.

Deckt zu Beginn jeder Jahreszeit Karten vom Verbündetenstapel auf und legt von links nach rechts so viele Verbündete in eine Reihe, bis eine Karte mehr ausliegt, als Anführer mitspielen. Dies ist die **VERBÜNDETENREIHE**. Statt jede Runde einen neuen Verbündeten vom Stapel aufzudecken, ist der erste Verbündete ganz links in der Reihe der aktuelle Verbündete.



Aktueller Verbündeter

Verbündetenreihe

Falls durch eine Fähigkeit der nächste Verbündete aufgedeckt werden muss, nehmt ihr den Verbündeten rechts vom aktuellen, um die Fähigkeit abzuhandeln. Füllt dann die Verbündetenreihe wieder auf, indem ihr den obersten Verbündeten vom Stapel ans rechte Ende der Reihe legt.

Durch Fähigkeiten, mit denen ein Verbündeter gewählt wird, kann kein Verbündeter in der Verbündetenreihe gewählt werden.

Um einen Effekt abzuhandeln, mit dem man sich die obersten Karten vom Verbündetenstapel ansehen muss, wird der nächste Verbündete in der Reihe gewählt und die übrigen Karten vom Stapel gezogen.

Falls ein Verbündeter „oben auf den Stapel“ gelegt wird, wird er ganz links in der Reihe platziert. Falls es einen aktuellen Verbündeten gibt, dann wird er rechts von ihm platziert.

KURZE VARIANTE

Nicht genug Zeit? Probiert diese Variante!

3–4 Spieler: Beginnt im Herbst (♠).

5–6 Spieler: Beginnt im Winter (♠).



KARTENERKLÄRUNGEN

Hier findet ihr einige Erklärungen zu speziellen Karteninteraktionen. Im Abschnitt „Weitere Regeln“ auf Seite 9 findet ihr generelle Erklärungen.

DIE FÄDEN ZIEHEN

Falls du das Gebot gewinnst und beide deine Nachbarn haben dieselbe Anzahl Die Fäden ziehen ausgespielt, darfst du auswählen, in welchem Rat du den Verbündeten platzierst. Falls ein Nachbar mehr Exemplare von Die Fäden ziehen hat als der andere, musst du den Verbündeten in dem Rat platzieren, den du mit dem Nachbarn mit mehr Exemplaren von Die Fäden ziehen teilst.

Falls ein weiterer Verbündeter während der Runde beansprucht wird, wie etwa durch Verkuppeln oder Blutmagie, ignorieren diese zusätzlichen Verbündeten den Effekt von allen Exemplaren von Die Fäden ziehen.

MANKE RAYDER, SANSA STARK UND JAQEN H'GHAR

Die Fähigkeiten dieser Karten haben Vorrang vor allen anderen Platzierungsrestriktionen wie Die Fäden ziehen, oder wenn sie die durch Ser Loras Tyrell oder Das Rudel überlebt beanspruchten Verbündeten sind.

KLEINE VÖGEL

Falls eine Fähigkeit wie Blutmagie oder Meuchelmörder aus Schatten den aktuellen Verbündeten tötet, werden alle Machtmarker auf dem Verbündeten in den Vorrat zurückgelegt.

CREDITS

Game Design and Development: Brad Andres und Frank Brooks

Technical Writing: Adam Baker

Producer: Molly Glover

Editing: Richard A. Edwards

Proofreading: Calli Oliverius

Board Game Manager: Chris Winebrenner-Palo

Graphic Design: Shaun Boyke mit WiL Springer

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Borja Pindado

Interior Art: Borja Pindado und die Künstler von *Game of Thrones: Der Eiserner Thron – Das Kartenspiel*

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Specialist: Zach Tewelthomas

Studio Approval Coordinator: Jim Cartwright

Licensing Coordinator: Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

TESTSPIELER

Jeromy Auvil, Jade Benies, Line Benies, Nathalie Benies, Samuel Benies, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Jasmine Bottorff, Michelle Bottorff, Lachlan „Raith“ Conley, Jordan Dixon, Tony Fanchi, Hayden Fetters, Wes Grollmus, Kathrin Grosse, Matt Haddix, Philip D. Henry, Abdullah Jackson, Tess Kean, Paul Klecker, James Kniffen, Adem Kolar, Alia Kahil Moussa, Ayman Saleh Moussa, Fayeze Moussa, Andrew Ngo, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Brandon Perdue, Harold Rappold, Michael Roth, Daniel Schaefer, Thomas Trost, Jason Walden und Aaron Wong

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Veronika Stallmann

Redaktion und Lektorat: Benjamin Fischer, Christian Kox, Veronika Stallmann

Satz und Layout: Niklas Tessmer

© 2021 George R.R. Martin & Fantasy Flight Games. Die Namen, Beschreibungen und Abbildungen dieses Spiels stammen aus den Werken von George R.R. Martin und dürfen nicht ohne seine Genehmigung verwendet oder wiederverwendet werden. Lizenziert von George R.R. Martin. *A Game of Thrones* ist TM von George R.R. Martin. B'Twixt ist TM von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind dem jeweiligen Besitzer vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.