

GEORGE R. R. MARTIN'S

DER EISERNE THRON™

DAS BRETTSPIEL

SPIELREGELN



GEORGE R. R. MARTIN'S DER EISERNE THRON DAS BRETTSPIEL

„Der Eiserne Thron ist mein Geburtsrecht. All diejenigen, die das verleugnen, sind der Feind.“ –Stannis Baratheon

„Ganz Westeros leugnet es, mein Bruder. Alte Männer leugnen es mit ihrem letzten Atemzug und ungeborene Säuglinge leugnen es noch im Mutterleib. Sie leugnen es in Dorne und sie leugnen es an der Mauer. Keiner will dich zum König haben. Du magst den rechten Anspruch haben, doch ich habe die größere Armee.“ –Renly Baratheon

„Wenn man das Spiel der Throne spielt, gewinnt man, oder man stirbt.“
–Cersei Lannister



ÜBERBLICK

Der Eiserne Thron: Das Brettspiel ist ein Spiel für 3 bis 6 Spieler, das auf George R. R. Martins berühmter Romanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* basiert. In *Der Eiserne Thron: Das Brettspiel* verkörpern die Spieler sechs einflussreiche Häuser, die um die Vorherrschaft im Land Westeros ringen. Sie rekrutieren Armeen, erobern Ländereien und schließen Bündnisse im Versuch, die meisten Burgen und Festungen zu kontrollieren und so den Eisernen Thron zu besteigen.

SPIELZIEL

Am Ende der 10. Spielrunde gewinnt das Haus, das die meisten Gebiete kontrolliert, in denen eine Burg oder Festung steht. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt ein Haus 7 solcher Gebiete kontrolliert, gewinnt der Spieler dieses Hauses sofort.

SPIELERANZAHL

Der Eiserne Thron: Das Brettspiel kann zu dritt, viert, fünft oder sechst gespielt werden. Für das Spiel mit weniger als 6 Spielern werden die normalen Regeln leicht verändert. Diese Änderungen stehen unter „Das Spiel mit weniger als 6 Spielern“ auf Seite 28.

SPIELMATERIAL

- „ Dieses Regelheft
- „ 1 Spielplan
- „ 138 farbige Kunststoffeinheiten:
 - 60 Fußsoldaten (10 pro Haus)
 - 30 Ritter (5 pro Haus)
 - 36 Schiffe (6 pro Haus)
 - 12 Belagerungsmaschinen (2 pro Haus)
- „ 81 große Karten:
 - 42 Hauskarten (7 pro Haus)
 - 30 Westeroskarten
 - 9 Wildlingkarten
- „ 24 kleine Schlachtenglückskarten
- „ 6 Sichtschirme (1 für jedes Haus)
- „ 3 Herrschaftssymbole
- „ 266 Marker:
 - 90 Befehlsmarker (15 pro Haus)
 - 120 Machtmarker (20 pro Haus)
 - 18 Einflussmarker (3 pro Haus)
 - 6 Versorgungsmarker (1 pro Haus)
 - 14 Marker der Neutralen Streitmächte
 - 6 Siegpunktmarker (1 pro Haus)
 - 6 Garnisonsmarker (1 pro Haus)
 - 1 Eiserner Thron
 - 1 Valyrischer-Stahl-Klinge
 - 1 Botenrabe
 - 1 Rundenmarker
 - 1 Wildlingmarker
 - 1 Königshof-Ersatzleiste

KURZBESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

Spielplan

Zeigt den Kontinent Westeros und verschiedene Spielleisten.



Sichtschirme

Auf den Sichtschirmen sind die Spielregeln kurz zusammengefasst. Außerdem können Spieler ihre Befehlsmarker hinter ihnen verbergen.



Kunststoffeinheiten

Fußsoldaten, Ritter, Schiffe und Belagerungsmaschinen stellen die Streitmacht jedes Hauses dar.



Befehlsmarker

Hiermit befehlen Spieler ihre Einheiten auf dem Spielplan.



Machtmarker

Sie stellen politische und wirtschaftliche Macht in Westeros dar. Mit ihnen bieten die Spieler und sichern die Kontrolle von Gebieten.



Einflussmarker

Mit diesen Markern wird die Position jedes Hauses auf den 3 Einflussleisten markiert.



Versorgungsmarker

Der Marker eines Hauses auf der Versorgungsleiste zeigt an, wie viele Armeen ein Spieler auf dem Spielplan haben darf und wie groß diese sein dürfen.



Siegpunktmarker

Sie markieren die Anzahl der Siegpunkte jedes Hauses auf der Siegpunkteleiste.



Neutrale Streitmächte

Sie stellen die Truppen unabhängiger Gebiete dar, die sich nicht kampfflos den Häusern der Spieler unterwerfen.



Garnisonsmarker

Sie stellen die Verteidigungsstärke der Heimatgebiete der Spieler dar.



Herrschaftssymbole

Diese Marker erhalten die jeweils bestplatzierten Spieler auf den drei Einflussleisten: Thronfolge, Lehen und Königshof. Spieler erhalten durch diese Marker besondere Fähigkeiten, die zu verschiedenen Zeitpunkten des Spiels relevant werden.



Rundenmarker

Hiermit wird angezeigt, in welcher Runde sich das Spiel befindet.



Hauskarten

Auf ihnen sind wichtige Charaktere aus *Das Lied von Eis und Feuer* dargestellt. Sie werden in Kämpfen verwendet.



Westeroskarten

Sie stellen zufällige Ereignisse und Aktionen dar, die am Anfang jeder Runde ausgeführt werden.



Schlachtenglückskarten

Sie werden in einer optionalen Variante benutzt, die mehr Unwägbarkeiten in die Kämpfe bringt.



Wildlingkarten und Wildlingmarker

Sie bestimmen Zeitpunkt und Auswirkung von Angriffen der Wildlinge aus dem Norden.



Königshof-Ersatzleiste

Wird in Spielen zu dritt und zu viert verwendet um die Anzahl der Spezialbefehlsmarker anzupassen.



SPIELVORBEREITUNG

Vor jeder Partie müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden:

1. SPIELPLAN AUSBREITEN

2. WILDLINGKARTENSTAPEL UND WILDLINGMARKER VORBEREITEN:

Wildlingkarten mischen und als verdeckten Stapel auf den vorgesehenen Platz am oberen Spielplanteil bereitlegen. Den Wildlingmarker auf das Feld 2 der Wildlingleiste legen.

3. WESTEROSKARTENSTAPEL VORBEREITEN:

Die Westeroskarten nach ihren römischen Zahlen (I, II und III) trennen. Jeden Stapel einzeln mischen und verdeckt bereitlegen.

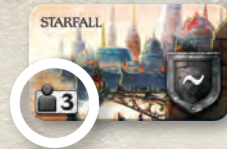
4. NEUTRALE STREITMÄCHTE AUSLEGEN:

Es werden nur die Marker mit der richtigen Spieleranzahl verwendet. Diese werden dann auf den Spielplan in die Gebiete mit dem entsprechenden Namen gelegt.

Im Spiel zu viert werden also alle Neutralen Streitmächte mit der Seite „4“, „4-5“ oder „4-6“ nach oben ausgelegt.



Nur für das Spiel zu viert oder fünft.



Nur für das Spiel zu dritt.

Die Marker sind alle zweiseitig bedruckt. Die eine Seite ist ausschließlich für das Spiel zu dritt. Die andere Seite für unterschiedliche Spielerzahlen. Die nicht benötigten Marker werden zurück in die Schachtel gelegt.

Im Spiel zu dritt werden alle 14 Marker benötigt, im Spiel zu viert, fünft oder sechst nicht. Unter „Das Spiel mit weniger als 6 Spielern“ auf Seite 28 sind die jeweils benötigten Neutralen Streitmächte abgebildet.

5. RUNDENMARKER PLATZIEREN:

Den Rundenmarker auf die 1 der Rundenleiste legen.

6. HÄUSER ZUTEILEN:

Jeder Spieler sucht sich aus, welches Haus er spielen möchte (Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon oder Martell). Die Häuser können auch zufällig zugeteilt werden. Im Spiel mit weniger als 6 Spielern können bestimmte Häuser nicht gewählt werden, siehe Seite 28.

7. STARTMATERIAL NEHMEN:

Jeder Spieler nimmt sich das Spielmaterial, das zu seinem Haus gehört: 1 Sichtschirm, 7 Hauskarten, 15 Befehlsmarker, 1 Versorgungsmarker, 3 Einflussmarker, 1 Siegpunktmarker, 1 Garnison und alle Kunststoffeinheiten seiner Farbe (Machtmarker werden noch nicht ausgeteilt).

8. EINFLUSS-, SIEGPUNKT- UND VERSORGUNGSMARKER AUSLEGEN:

Jeder Spieler legt gemäß den Anweisungen auf seinem Sichtschirm seine Siegpunkt-, Versorgungs- und Einflussmarker auf die entsprechenden Leisten. Im Gegensatz zu den Einflussleisten können auf der Siegpunkt- und der Versorgungsleiste mehrere Marker auf derselben Position liegen.

Im Spiel mit weniger als sechs Spielern werden Lücken auf den Einflussleisten nach dem Auslegen der Marker geschlossen, indem die Marker in Richtung der Position 1 verschoben werden. Die Positionen mit den höchsten Zahlen werden in Spielen mit weniger als sechs Spielern also nicht verwendet. *Die Grafik auf Seite 5 zeigt die Positionen der Einflussmarker nach dieser Verschiebung nach links.*

Die Häuser auf Position 1 der drei Einflussleisten nehmen sich jetzt das jeweilige Herrschaftssymbol (Eiserner Thron, Valyrischer Stahl-Klinge bzw. Botenrabe).

9. EINHEITEN AUFSTELLEN:

Jeder Spieler stellt gemäß den Angaben auf seinem Sichtschirm Einheiten auf den Spielplan.

10. GARNISONSMARKER AUSLEGEN:

Jeder Spieler legt seine Garnison auf sein Heimatgebiet (das auf dem Garnisonsmarker aufgedruckt ist).

11. MACHTMARKER NEHMEN:

Alle Machtmarker aller Häuser werden als **Machtmarkervorrat** bereitgelegt. Dann nimmt sich jeder Spieler 5 Machtmarker seines Hauses und legt sie vor sich ab.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

BESCHRÄNKUNG DES SPIELMATERIALS

Jedes Haus hat eine begrenzte Anzahl an Einheiten, Markern und Karten. Ein Spieler kann nie mehr als diese Anzahl ins Spiel bringen. Einheiten, die vernichtet oder aus anderen Gründen vom Spielplan genommen wurden, kehren in den Vorrat ihres Hauses zurück und können später wieder rekrutiert werden.

BEISPIELAUFBAU (FÜR DAS SPIEL ZU VIERT)



1. SPIELPLAN
2. WILDLINGLEISTE
3. WILDLINGKARTENSTAPEL
4. WESTEROSKARTENSTAPEL I
5. WESTEROSKARTENSTAPEL II
6. WESTEROSKARTENSTAPEL III
7. EINE NEUTRALE STREITMACHT
8. EINE GARNISON
9. RUNDENLEISTE
10. SIEGPUNKTELEISTE
11. VERSORGUNGSLEISTE
12. EINFLUSSLEISTEN
13. SICHTSCHIRME
14. HAUSKARTEN (AUF DER HAND)
15. HAUSKARTEN (ABLAGESTAPEL)
16. BEFEHLSMARKER
17. VERFÜGBARE MACHTMARKER
18. MACHTMARKERVORRAT
19. HERRSCHAFTSSYMBOL
20. KÖNIGSHOF-ERSATZLEISTE (NUR BEI 3-4 SPIELERN)

DER SICHTSCHIRM



Jeder Spieler bekommt den Sichtschirm seines Hauses. Auf der Rückseite sind wichtige Regeln zusammengefasst und die Startaufstellung des Hauses beschrieben. Hinter dem Sichtschirm können die Spieler bestimmtes Spielmaterial (wie Befehlsmarker) vor den Mitspielern verbergen.

1. Kurzregeln für Befehlsmarker
2. Startaufstellung der Einheiten
3. Startpositionen auf den Versorgungs-, Siegpunkt- und Einflussleisten.
4. Kartenausschnitt zur Illustration der Startaufstellung der Einheiten

DIE HÄUSER VON WESTEROS

In der Saga *Das Lied von Eis und Feuer*, auf welcher *Der Eiserne Thron*: Das Brettspiel basiert, ringen die folgenden Häuser um den Eisernen Thron.



HAUS STARK „Der Winter naht“

Eine abgeschieden lebende, ehrenhafte Familie, die wider Willen in das Spiel der Throne gezogen wurde.



HAUS GREYJOY „Wir säen nicht“

Nach seiner gescheiterten Rebellion hat sich dieser verbitterte Klan im Stillen auf den Moment vorbereitet, seine Langschiffe wieder auf die Westküste von Westeros loszulassen.



HAUS LANNISTER „Hört mich brüllen“

Eine ehrgeizige Familie, deren Reichtum und Gerissenheit sie zu einer großen und gefährlichen Macht im Reich gemacht haben.



HAUS MARTELL „Ungebeugt, Ungezähmt, Ungebrochen“

Ihr Leben unter der sengenden Sonne von Dorne hat diese alte und mächtige Familie hart und unerbittlich gemacht.



HAUS TYRELL „Kräftig wachsen“

Obwohl ihre fruchtbaren Lande als Feste der Ritterlichkeit in Westeros gelten, hat diese stolze Familie doch nie auf dem Eisernen Thron gesessen; doch das wird sich vielleicht schon bald ändern.



HAUS BARATHEON „Unser ist der Zorn“

Die zerrüttete aber willensstarke Familie von Robert Baratheon, dem verstorbenen König, hat am ehesten Anspruch auf den Eisernen Thron.

WICHTIGE BEGRIFFE

Über die folgenden Begriffe sollten sich alle Spieler im Klaren sein:

ARMEE: Eine Armee ist definiert als zwei oder mehr Einheiten desselben Hauses im selben Land- oder Seegebiet oder in einem Hafen. Eine einzelne Einheit in einem Gebiet gilt nicht als Armee (und muss daher nicht versorgt werden, siehe Versorgung auf Seite 8).

EIGEN/E/S: Gebiete oder Spielmaterial desselben Spielers.

EINHEIT: Ein Schiff, ein Fußsoldat, ein Ritter oder eine Belagerungsmaschine. Anderes Spielmaterial (wie Garnisonen, Neutrale Streitmächte oder Machtmarker) sind **keine** Einheiten.

GEbiet: Eine Region auf dem Spielplan, die einen weißen oder roten Rahmen hat. Ein Gebiet ist entweder ein **Seegebiet** (roter Rahmen) oder ein **Landgebiet** (weißer Rahmen).

GEGNER/GEGNERISCH: Bezeichnet Gebiete oder Spielmaterial eines oder mehrerer Mitspieler bzw. die Mitspieler selbst.

HAUS/SPIELER: Wird gleichbedeutend für den Spieler bzw. das Haus, das er spielt, verwendet.

HEIMATGEBIET: Ein Landgebiet, auf dem das Wappen eines Hauses abgebildet ist. *Winterfell* ist zum Beispiel das Heimatgebiet des Hauses Stark.

MACHTMARKER ERHALTEN/BEKOMMEN/ABWERFEN/ZURÜCK LEGEN: Wenn ein Spieler Machtmarker erhält, nimmt er sich die entsprechende Anzahl Machtmarker mit seinem Hauswappen aus dem Machtmarkervorrat. Wenn ein Spieler Machtmarker abwerfen/zurück legen soll, legt er entsprechend viele seiner verfügbaren Machtmarker zurück zum Machtmarkervorrat. Spieler dürfen nur Machtmarker ihres Hauses erhalten oder abwerfen.

UMKÄMPFTES GEBIET: Das Gebiet, in dem gerade ein Kampf ausgetragen wird.

VERNICHTEN: Wenn eine Einheit vernichtet wird, wird sie vom Spielplan genommen und zum Einheitenvorrat des entsprechenden Hauses zurück gelegt.

VERFÜGBARE MACHTMARKER: Machtmarker, die vor dem Sichtschirm eines Spielers liegen und ihm für Gebote zur Verfügung stehen. Machtmarker im Machtmarkervorrat gelten nicht als verfügbare Machtmarker. Bei der Vorbereitung des Spiels erhält jedes Haus 5 Machtmarker aus dem Vorrat. Jedes Haus hat also zu Beginn des Spiels 5 verfügbare Machtmarker.

ZUGREIHENFOLGE: Alle Handlungen, die im Spiel „in Zugreihenfolge“ ausgeführt werden, werden nach der Reihenfolge auf der Thronfolge-Einflussleiste ausgeführt. Das Haus auf Position 1 handelt zuerst, dann das Haus auf Position 2 etc.

DIE SPIELRUNDE

Der Eiserne Thron: Das Brettspiel wird über 10 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Westeros-Phase (wird in Runde 1 übersprungen)

Die oberste Karte jedes Westeroskartenstapels wird aufgedeckt und der Reihe nach (I, II, dann III) abgehandelt. Die Westeroskarten lösen zentrale Spielereignisse und -aktionen aus.

2. Planungsphase

Gleichzeitig weist jeder Spieler jeder Region, in der er mindestens eine Einheit hat, einen verdeckten Befehlsmarker zu.

3. Aktionsphase

Die in der Planungsphase erteilten Befehle werden ausgeführt. In dieser Phase spielen sich die meisten der wesentlichen Aktionen des Spiels ab.

Nach jeder Aktionsphase beginnt die nächste Runde wieder mit der Westeros-Phase.

Sobald ein Spieler 7 Gebiete mit je einer Burg oder Festung kontrolliert, gewinnt er sofort das Spiel. Andernfalls endet das Spiel nach der zehnten Runde. Dann hat der Spieler gewonnen, der die meisten Gebiete mit Burgen und/oder Festungen kontrolliert (siehe „Spielsieg“ auf Seite 16).

WESTEROS-PHASE

In dieser Phase werden 3 Westeroskarten gezogen, eine von jedem Stapel, und ausgeführt.

HINWEIS: In Runde 1 wird diese Phase übersprungen und direkt mit der Planungsphase fortgefahren.

Die Westeros-Phase besteht aus den folgenden Schritten:

1. **RUNDENMARKER VORRÜCKEN:** Der Rundenmarker wird auf der Rundenleiste um ein Feld vorgerückt.

Wenn sich der Rundenmarker bereits auf dem 10. Feld befindet, kann er nicht weiter vorgerückt werden. Das Spiel endet, und der Sieger wird ermittelt (siehe „Spielende“ auf Seite 16).

2. **WESTEROSKARTEN ZIEHEN:** Die oberste Karte aller drei Westeroskartenstapel wird aufgedeckt.

3. **WILDINGMARKER VORRÜCKEN:** Der Wildlingmarker wird auf der Wildlingleiste um so viele Felder vorgerückt, wie Wildlingsymbole insgesamt auf den drei aufgedeckten Westeroskarten abgebildet sind (kann auch 0 sein). Wenn dadurch der Wildlingmarker das Feld mit der 12 erreicht, greifen die Wildlinge sofort an (überschüssige Wildlingsymbole werden ignoriert). Wildlingangriffe werden auf Seite 22 im Detail erklärt.



Wildlingsymbol

DIE WESTEROSKARTEN

Es gibt 3 Westeroskartenstapel. Jeder ist durch eine römische Zahl markiert. In der Westeros-Phase werden die Westeroskarten immer in aufsteigender Reihenfolge (I, dann II, dann III) ausgeführt.

1. Kartenname und Illustration

2. **Stapelnummer:** Diese römische Zahl (die gleiche wie auf der Kartenrückseite) gibt an, zu welchem Stapel diese Westeroskarte gehört.

3. **Kartentext:** Beschreibt die Auswirkungen dieser Karte.

4. **Wildlingsymbol:** Manche Karten haben in der rechten oberen Ecke ein Wildlingsymbol. Im Schritt „Wildlingmarker vorrücken“ der Westeros-Phase wird der Wildlingmarker für jedes Wildlingsymbol ein Feld auf der Wildlingleiste vorgerückt.



4. **WESTEROSKARTEN ABHANDELN:** Die Westeroskarten werden in aufsteigender Reihenfolge (I, II, dann III) abgehandelt.

Dazu wird einfach der Kartentext vorgelesen und ausgeführt. Viele Karten erklären sich von selbst. Einige wichtige werden aber im Folgenden erklärt.

Westeroskarte: Versorgung



Eine Armee braucht außer Waffen noch vieles andere, um gut zu funktionieren: Essen, Wasser, Pferde, Kleidung, etc. Ohne genügend Versorgungsnachschub fällt sie schnell in sich zusammen.

Wenn eine Westeroskarte „Versorgung“ abgehandelt wird, zählt jeder Spieler die Versorgungssymbole in Gebieten, die er kontrolliert, und legt seinen Versorgungsmarker dann auf die Position mit dieser Zahl auf der Versorgungsleiste.



Versorgungssymbol

Unter jeder Position auf der Versorgungsleiste sind Fahnen abgebildet. Diese Fahnen geben an, wie viele Armeen das Haus unterhalten kann und wie groß diese Armeen sein dürfen.

So kann ein Haus mit einer Versorgung von 3 beispielsweise maximal 4 Armeen auf dem Spielplan haben: eine Armee mit bis zu 3 Einheiten und 3 Armeen mit bis zu 2 Einheiten.

Zur Erinnerung: Eine **ARMEE** ist definiert als zwei oder mehr Einheiten desselben Hauses im selben Land- oder Seegebiet (oder Hafen). Eine einzelne Einheit gilt nicht als Armee und spielt für die Versorgung keine Rolle.



Nach der Grafik oben kann Stark (mit einer Versorgung von 2) bis zu 3 Armeen auf dem Spielplan haben, 1 Armee mit bis zu 3 Einheiten und 2 Armeen mit bis zu 2 Einheiten. Lannister und Baratheon haben eine größere Versorgung und können mehr (und größere) Armeen unterhalten.

Nachdem ein Spieler seine Versorgung aktualisiert hat, muss er überprüfen, ob die Anzahl (und Größe) seiner Armeen auf dem Spielplan mit den neuen Beschränkungen übereinstimmt. Wenn er mehr (oder größere) Armeen auf dem Spielplan hat, als seine Versorgung es ihm erlaubt, muss er **sofort Einheiten vom Spielplan nehmen**, bis die Anzahl (und Größe) seiner Armeen mit den neuen Beschränkungen übereinstimmt.

WEITERE VERSORGUNGSREGELN

- Ein Spieler darf selbstverständlich weniger und/oder kleinere Armeen haben, als seine Versorgung es ihm erlaubt.
- Ritter und Belagerungsmaschinen sind zwar stärker als Fußsoldaten oder Schiffe, sie zählen aber auch nur jeweils als eine Einheit.

VERSORGUNGSBEISPIEL

Lannister hat in dieser Runde die Gebiete Riverrun und Seagard an Greyjoy verloren. (Beide Gebiete haben ein Versorgungssymbol.) In der nächsten Westeros-Phase wird eine „Versorgung“-Karte aufgedeckt. Wegen des Verlusts der beiden Gebiete muss Lannister seine Versorgung von 5 auf 3 aktualisieren.

Bevor die „Versorgung“-Karte aufgedeckt wurde, hatte Lannister vier Armeen mit 4, 3, 2 und 2 Einheiten.

Lannister kontrolliert auch einige Gebiete mit je einer Einheit, aber da einzelne Einheiten nicht als Armee gelten, sind sie für die Versorgung irrelevant.

Jetzt, da seine Versorgung auf 3 gesunken ist, kann Lannister seine Armeen nicht mehr versorgen. Wie auf der Versorgungsleiste angegeben darf ein Haus mit Versorgung 3 vier Armeen der Größe 3, 2, 2 und 2 haben. Um die neuen Beschränkungen einzuhalten, vernichtet Lannister einen Fußsoldaten in den Twins und einen in Harrenhal.



- Ein Spieler mag zwar auf verschiedene Weise Versorgungssymbole auf dem Spielplan hinzugewinnen oder verlieren, er muss die Größe und Anzahl seiner Armeen aber erst wieder anpassen, wenn die Versorgungsleiste aktualisiert wird (durch die Westeroskarte „Versorgung“ oder einen anderen Effekt).
- Kein Spieler darf jemals irgendetwas tun, wodurch die Anzahl oder Größe seiner Armeen die Beschränkungen seiner Versorgung übersteigen würde (wie z. B. Rekrutierung, Marschbefehl oder Rückzug - Erklärungen hierzu später).

Westeroskarte: Rekrutierung



Die Westeroskarte „Rekrutierung“ symbolisiert die Rekrutierung neuer Streitkräfte, die Ausbildung von Kriegern sowie die Konstruktion von Kriegsschiffen und gigantischen Belagerungsmaschinen.

Wenn eine Westeroskarte „Rekrutierung“ abgehandelt wird, darf jeder Spieler in Zugreihenfolge **neue Einheiten in jedem von ihm kontrollierten Gebiet mit Burg oder Festung rekrutieren**. Burgen und Festungen geben den Spielern **REKRUTIERUNGSPUNKTE**, die sie zur Rekrutierung neuer Einheiten im jeweiligen Gebiet nutzen können:



Festungen gewähren 2 Rekrutierungspunkte.



Burgen gewähren 1 Rekrutierungspunkt.

Die verschiedenen Einheiten haben die folgenden Rekrutierungskosten:



FUSSSOLDAT: 1 Rekrutierungspunkt



RITTER: 2 Rekrutierungspunkte (oder 1 Rekrutierungspunkt, wenn ein Fußsoldat umgewandelt wird)



SCHIFF: 1 Rekrutierungspunkt



BELAGERUNGSMASCHINE: 2 Rekrutierungspunkte (oder 1 Rekrutierungspunkt, wenn ein Fußsoldat umgewandelt wird)

Eine rekrutierte Einheit wird aus dem Vorrat des Spielers genommen und **direkt in das Gebiet gestellt, dessen Burg oder Festung den/die Rekrutierungspunkt(e) für diese Einheit geliefert hat**.

Ein Fußsoldat, der in einem Gebiet mit Burg oder Festung steht, kann für 1 Rekrutierungspunkt in einen Ritter oder eine Belagerungsmaschine umgewandelt (d. h. ersetzt) werden.

Einheiten dürfen nur rekrutiert werden, solange die Beschränkungen der eigenen Versorgung nicht überschritten werden. Wenn ein Spieler durch die Rekrutierung einer Einheit also mehr oder größere Armeen auf dem Spielplan bekäme, als ihm die Position seines Markers auf der Versorgungsleiste erlaubt, **kann er diese Einheit nicht rekrutieren**.

Wenn ein Gebiet mit Burg oder Festung keine Einheit rekrutieren oder umwandeln kann (oder der kontrollierende Spieler dort keine Einheit rekrutieren oder umwandeln möchte), gehen die Rekrutierungspunkte dieser Burg oder Festung verloren (d. h. sie können weder für eine Rekrutierung in einem anderen Gebiet genutzt noch für eine spätere Runde aufgespart werden).

REKRUTIERUNGSBEISPIEL



In der Westeros-Phase wird eine Rekrutierungskarte aufgedeckt. Lannister (mit einer Versorgung von 3) ist der erste in der Zugreihenfolge und rekrutiert zuerst Einheiten.

1. Er nutzt einen der beiden Rekrutierungspunkte, die ihm Lannisport gibt, um einen Fußsoldaten in Lannisport zu rekrutieren und den zweiten, um ein Schiff im Golden Sound zu rekrutieren.
2. Dann nutzt er den Rekrutierungspunkt, den ihm Harrenhal gibt, um einen der beiden Fußsoldaten dort in einen Ritter umzuwandeln (die Armeegröße bleibt dabei gleich).
3. Da er in Riverrun bereits eine Armee aus drei Rittern hat, nutzt er einen der beiden Rekrutierungspunkte von Riverrun, um ein weiteres Schiff im Golden Sound (der an Riverrun grenzt) zu rekrutieren und schafft dort so eine Armee aus zwei Schiffen. Den zweiten Rekrutierungspunkt von Riverrun kann er nicht nutzen, weil ihm seine Versorgung nicht mehr erlaubt.
4. Lannister kontrolliert auch Stoney Sept, aber dieses Gebiet hat weder Burg noch Festung. Dort kann also nicht rekrutiert werden.

Jeder Spieler muss alle seine Rekrutierungen durchführen, bevor der nächste Spieler in Zugreihenfolge seine Rekrutierungen durchführt.

Schiffe rekrutieren

Auch Schiffe werden durch Rekrutierungspunkte von einer Burg oder Festung rekrutiert. Schiffe können aber nur in einen Hafen des Rekrutierungsgebiets **oder** ein an das Rekrutierungsgebiet angrenzendes Seegebiet gestellt werden (mehr Details zu Häfen auf Seite 25).

Schiffe können bei der Rekrutierung nicht in ein Seegebiet gestellt werden, in dem ein gegnerisches Schiff steht. Wenn ein Gebiet mit Burg oder Festung keinen Hafen und kein angrenzendes Seegebiet hat, können dort keine Schiffe rekrutiert werden.

Zwei oder mehr Schiffe im selben Seegebiet (oder Hafen) zählen als Armee und unterliegen denselben Beschränkungen durch die Versorgungsleiste wie andere Armeen. (Mehrere Schiffe würden zwar passender als *Flotte* bezeichnet, werden der Einfachheit halber aber auch *Armee* genannt.)

Fußsoldaten, Ritter und Belagerungsmaschinen dürfen nie in Häfen oder Seegebieten rekrutiert werden.

Westeroskarte: Königsfehde



Von der Besiedlung durch die Ersten Menschen bis zur Herrschaft der Andalen-Könige und von den Eroberungszügen der Targaryen bis zur Rebellion von Robert Baratheon war der Kontinent Westeros stets von Kampf und Krieg gezeichnet. Das Spiel der Throne wird jedoch nicht nur auf dem Schlachtfeld gespielt. Intrigen, Verrat und Mord haben so manchen Anwärter auf den Thron zur Strecke gebracht, ebenso die fehlende Unterstützung der kleineren Adelshäuser von Westeros. Ein Haus, das nach dem Eisernen Thron strebt, muss viele Rädchen in Bewegung setzen, um ans Ziel zu gelangen.

Die Westeroskarte „Königsfehde“ simuliert die Verschwörungen und Intrigen, die hinter den Kulissen ablaufen und den Krieg in unauffälliger, und manchmal nicht so unauffälliger, Weise beeinflussen.

Wenn die Karte „Königsfehde“ abgehandelt wird, werden zunächst alle Einflussmarker von den Einflussleisten herunter genommen. Dann bieten die Spieler mit ihren verfügbaren Machtmarkern um die Positionen auf diesen drei Leisten. Es wird einzeln um jede Leiste geboten, zuerst um die Thronfolge, dann um die Lehen und schließlich um den Königshof.

Um Positionen auf Einflussleisten bieten

Wenn um die Positionen auf den Einflussleisten geboten wird, nimmt jeder Spieler zuerst seine Machtmarker hinter seinen Sichtschirm. Dann nimmt jeder Spieler verdeckt eine beliebige Anzahl Machtmarker (auch 0) in die geschlossene Faust. Dann öffnen alle Spieler gleichzeitig die Faust und zeigen ihr Gebot.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot legt einen seiner Einflussmarker auf die Position 1 der Leiste, um die geboten wurde. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot legt einen seiner Einflussmarker auf die Position 2, der Spieler mit dem dritthöchsten Gebot auf die Position 3 etc.

Bei Gleichstand in Bietrunden entscheidet der Spieler, der den Eisernen Thron hat, in welcher Reihenfolge die am Gleichstand beteiligten Spieler ihre Einflussmarker auf die Leiste legen.

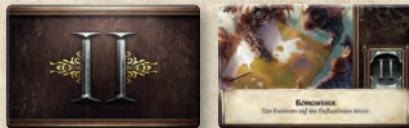
Alle gebotenen Machtmarker werden zurück in den Machtmarkervorrat gelegt.

Wenn alle Einflussmarker auf die aktuelle Leiste gelegt wurden, erhält das Haus auf Position 1 der Leiste das entsprechende Herrschaftssymbol (Eiserner Thron, Valyrischer-Stahl-Klinge oder Botenrabe), mehr Details zu den Fähigkeiten der Herrschaftssymbole auf Seite 11). Dann wird um die Positionen auf der nächsten Einflussleiste geboten.

Nachdem auch um den Königshof geboten und der Botenrabe vergeben wurde, ist die Karte „Königsfehde“ vollständig abgehandelt. Das Spiel kann dann weitergehen. Jeder Spieler legt jetzt alle seine verbleibenden Machtmarker wieder vor seinen Sichtschirm.

BEISPIEL FÜR DAS BIETEN UM DIE EINFLUSSLEISTEN

Im Spiel zu fünft wird in der Westeros-Phase die Karte „Königsfehde“ aufgedeckt. Um die Thronfolge wurde bereits geboten (Haus Greyjoy ist auf Position 1 und hat den Eisernen Thron).



Jetzt wird um die Lehen geboten. Alle Spieler nehmen ihre verfügbaren Machtmarker hinter ihren Sichtschirm und nehmen davon verdeckt eine beliebige Zahl (auch 0) in die geschlossene Faust. Die Spieler zeigen gleichzeitig ihre Gebote:

- **LANNISTER:** 4 Machtmarker
- **BARATHEON:** 3 Machtmarker
- **STARK:** 3 Machtmarker
- **TYRELL:** 2 Machtmarker
- **GREYJOY:** 0 Machtmarker

Lannister legt seinen Marker auf die Position 1 der Lehen-Leiste.

Baratheon und Stark haben beide am zweitmeisten geboten. Haus Greyjoy (das den Eisernen Thron hat) entscheidet, dass Baratheons Marker auf Position 2 kommt und Starks auf Position 3.

Tyrell hat das vierthöchste Gebot abgegeben und legt seinen Marker auf Position 4. Greyjoy, mit dem kleinsten Gebot, legt seinen Marker auf Position 5. Position 6 bleibt leer, da nur fünf Spieler mitspielen.

Da der Lannister-Spieler auf Position 1 der Lehen-Leiste ist, nimmt er die Valyrischer-Stahl-Klinge an sich.



DIE EINFLUSSLEISTEN UND HERRSCHAFTSSYMBOLE

Auf dem Spielplan sind drei Einflussleisten abgebildet: Die Thronfolge, die Lehen und der Königshof. Der Spieler auf Position 1 einer Einflussleiste erhält das entsprechende Herrschaftssymbol: den Eisernen Thron, die Valyrischer-Stahl-Klinge oder den Botenraben. Hier werden Bedeutung und Fähigkeiten der Einflussleisten und ihrer Herrschaftssymbole beschrieben.

Die Thronfolge

Die Reihenfolge der Einflussmarker auf dieser Leiste bestimmt die Zugreihenfolge. Wenn irgendetwas in Zugreihenfolge ausgeführt wird, handelt immer das Haus auf Position 1 zuerst, dann das Haus auf Position 2 etc.

Das Haus auf Position 1 der Thronfolge erhält den Eisernen Thron als Herrschaftssymbol.

Der Eiserne Thron

Der Spieler mit dem Eisernen Thron löst alle Gleichstände im Spiel auf außer Gleichständen im Kampf (hier entscheidet die Position auf der Lehen-Leiste) und Gleichständen bei der Ermittlung des Spielsiegers.

HINWEIS: Der Eiserne Thron bleibt solange beim selben Spieler, bis nach einer weiteren Bietrunde die Positionen auf der Thronfolge-Leiste neu verteilt wurden. Der Spieler mit dem Eisernen Thron löst also auch Gleichstände auf, die beim Bieten um die Thronfolge-Leiste auftreten, auch wenn er in derselben Bietrunde noch den Eisernen Thron verliert.



Der Eiserne Thron

Die Lehen

Bei Gleichstand im Kampf gewinnt der Spieler, der auf der Lehen-Leiste die bessere Position hat (siehe „Kampf“ auf Seite 17).

Das Haus auf Position 1 der Lehen-Leiste erhält die Valyrischer-Stahl-Klinge als Herrschaftssymbol.

Die meisten anderen Gleichstände im Spiel werden durch den Spieler mit dem Eisernen Thron entschieden (s. o.).

Valyrischer-Stahl-Klinge



Valyrischer-Stahl-Klinge

Der Spieler mit Valyrischer-Stahl-Klinge darf sie einmal pro Runde einsetzen, um seine Kampfstärke in einem Kampf um 1 zu erhöhen.

Wenn er sie einsetzt, muss er sie auf die blasse Seite drehen, um anzuzeigen, dass er sie diese Runde schon eingesetzt hat. Am Ende jeder Aktionsphase (also am Ende jeder Runde) dreht der Spieler die Valyrischer-Stahl-Klinge wieder auf die farbige Seite. In der nächsten Runde kann er sie also wieder einsetzen.

Der Königshof

Die Position auf der Königshof-Leiste bestimmt, wie viele Spezialbefehle ein Haus in der Planungsphase erteilen darf. Je besser die Position (d. h. näher an der 1), desto mehr Spezialbefehle dürfen erteilt werden.

Das Haus auf Position 1 des Königshofs erhält den Botenraben als Herrschaftssymbol.

Die Anzahl der Spezialbefehle, die ein Haus pro Runde erteilen darf, wird durch die Anzahl der Sterne neben der Position des eigenen Markers auf der Königshof-Leiste angegeben. Mehr Informationen zu Spezialbefehlen unter „Spezialbefehle“ auf Seite 22.

Im Spiel zu dritt oder zu viert wird die Königshof-Ersatzleiste über die Königshof-Leiste gelegt. Auf dieser Ersatzleiste sind weniger Sterne neben den Positionen.

Der Botenrabe

Der Spieler mit dem Botenraben darf in der Planungsphase nach dem Schritt Befehle aufdecken **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

↪ **BEFEHLSMARKER AUSTAUSCHEN:** Er darf einen von ihm erteilten Befehl durch einen noch nicht erteilten ersetzen.

↪ **DIE OBERSTE WILDLINGKARTE**

ANSEHEN: Er sieht sich geheim die oberste Karte des Wildlingkartenstapels an. Danach kann er die Karte entweder verdeckt oben auf den Wildlingkartenstapel oder verdeckt unter den Wildlingkartenstapel legen. Er kann, wenn er will, den Mitspielern sagen, was auf der Karte stand (oder lügen), darf ihnen die Karte aber nicht zeigen.



Der Botenrabe

Wenn der Spieler den Botenraben einsetzt, muss er ihn auf die blasse Seite drehen, um anzuzeigen, dass er ihn diese Runde schon eingesetzt hat. Am Ende jeder Aktionsphase dreht der Spieler den Botenraben wieder auf die farbige Seite. In der nächsten Runde kann er ihn also wieder einsetzen.

PLANUNGSPHASE

In dieser Phase erteilen die Spieler ihren Einheiten auf dem Spielplan verdeckt Befehle.

Die Planungsphase besteht aus den folgenden Schritten:

1. **BEFEHLE ERTEILEN**
2. **BEFEHLE AUFDECKEN**
3. **BOTENRABEN EINSETZEN**

1. Befehle erteilen

In diesem Schritt **muss** jeder Spieler genau **einen** Befehlsmarker verdeckt (also mit dem Hauswappen nach oben) in jedes Gebiet legen, in dem er **mindestens eine** Einheit (Fußsoldat, Ritter, Schiff oder Belagerungsmaschine) hat. Alle Spieler legen ihre Befehlsmarker gleichzeitig. In kein Gebiet kann mehr als ein Befehlsmarker gelegt werden.

Die Spieler dürfen sich die Vorderseite der Befehlsmarker zwar nicht gegenseitig zeigen. Sie dürfen anderen Spielern aber nach Herzenslust reinreden, Strategien vorschlagen etc.

Es gibt 5 verschiedene Arten von Befehlsmarkern:



Marschbefehl



Verteidigungsbefehl



Unterstützungsbefehl



Überfallbefehl



Machtzuwachsbehl

Die oben abgebildeten Befehlsmarker sind die normalen Befehlsmarker. Jeder Spieler hat außerdem 5 **Spezialbefehl**-Marker – bessere Versionen der normalen Befehlsmarker. Sie sind mit einem Stern markiert. Die Spezialbefehle werden auf Seite 22 detailliert beschrieben.



Befehlsmarker



Spezialbefehlsmarker
(durch den Stern gekennzeichnet)

In der Planungsphase kann jeder Spieler aus seinen 10 normalen Befehlen wählen, **aber nur so viele Spezialbefehle erteilen, wie Sterne neben seinem Einflussmarker auf der Königshof-Leiste abgebildet sind.**

Im Spiel zu sechst darf das Haus auf Position 1 der Königshof-Leiste zum Beispiel bis zu 3 Spezialbefehle pro Planungsphase erteilen (neben der Position 1 sind 3 Sterne abgebildet). Das Haus auf Position 4 darf nur einen Spezialbefehl erteilen, und die Häuser auf Position 5 und 6 dürfen gar keinen Spezialbefehl erteilen.

Die Funktion der normalen Befehlsmarker wird unter „Überblick über die Befehlsmarker“ auf Seite 13 genauer erklärt (und sind auf der Rückseite der Sichtschirme zusammengefasst).

Wenn alle Spieler ihre Befehle erteilt haben, folgt der Schritt „Befehle aufdecken“. *Bevor die Befehle aufgedeckt werden, muss in jedem Fall jedes Gebiet, in dem mindestens eine Einheit steht, einen Befehlsmarker haben. Wenn nicht, haben noch nicht alle Spieler alle nötigen Befehle erteilt.*

Nicht genug Befehlsmarker?

In ganz seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler weniger Befehlsmarker zur Verfügung hat als er braucht (d. h. weniger als er Gebiete mit eigenen Einheiten kontrolliert). **Wenn dieser Fall eintritt, führen die Spieler den Schritt „Befehle erteilen“ in Zugreihenfolge** aus (nicht wie üblich gleichzeitig). Zuerst erteilt der Startspieler alle nötigen Befehle (wie immer verdeckt), dann der zweite Spieler etc. Spieler, die nicht genug Befehlsmarker haben, müssen **alle** ihre verfügbaren Befehle erteilen, dürfen aber – entgegen der normalen Regel – beliebige eigene Gebiete ohne Befehl lassen. **Kein Spieler darf jemals mehr Spezialbefehle erteilen als ihm gemäß seiner Position auf der Königshof-Leiste zustehen.**

2. Befehle aufdecken

Alle erteilten Befehle werden jetzt gleichzeitig aufgedeckt. Sie werden später in der Aktionsphase ausgeführt.

3. Botenrabben einsetzen

Wie im Kasten auf Seite 11 beschrieben darf der Spieler, der den Botenrabben hat, **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

➤ **BEFEHLSMARKER AUSTAUSCHEN:** Er darf einen von ihm erteilten Befehl durch einen noch nicht erteilten ersetzen.

➤ **DIE OBERSTE WILDLINGKARTE ANSEHEN:** Er sieht sich geheim die oberste Karte des Wildlingkartensapels an. Danach kann er die Karte entweder verdeckt oben auf den Wildlingkartensapel oder verdeckt *unter* den Wildlingkartensapel legen. Er kann, wenn er will, den Mitspielern sagen, was auf der Karte stand (oder lügen), darf ihnen die Karte aber nicht zeigen.

Der Spieler mit dem Botenrabben kann sich auch entscheiden, den Botenrabben nicht einzusetzen und keine dieser Aktion auszuführen.

Wenn er ihn aber einsetzt, muss er ihn auf die blasse Seite drehen, um anzuzeigen, dass er ihn diese Runde schon eingesetzt hat. Am Ende jeder Aktionsphase dreht der Spieler den Botenrabben wieder auf die farbige Seite. In der nächsten Runde kann er ihn also wieder einsetzen.

Nach diesem Schritt ist die Planungsphase zu Ende. Es folgt die Aktionsphase.

ÜBERBLICK ÜBER DIE BEFEHLSMARKER

Überfall



Überfallbefehle stellen Raubzüge und Plünderungen in gegnerischen Gebieten dar. Sie sollen die Pläne der Gegner durchkreuzen und ihnen wertvolle Ressourcen entziehen.

Überfallbefehle werden im ersten Schritt der Aktionsphase ausgeführt. Sie werden entfernt, um einen angrenzenden Unterstützungs-, Machtzuwachs- oder Überfallbefehl zu entfernen. **Mehr Details zu Überfallbefehlen auf Seite 14.**

Jeder Spieler hat zwei normale Überfallbefehle und einen Überfallspezialbefehl.

Marsch



Marschbefehle stellen die Bewegung von Truppen und Schiffen dar. Nur mit Marschbefehlen können Spieler neue Gebiete unter ihre Kontrolle bringen und Gegner angreifen.

Marschbefehle werden im zweiten Schritt der Aktionsphase ausgeführt. Wenn ein Marschbefehl in einem Gebiet ausgeführt wird, dürfen alle Einheiten in diesem Gebiet marschieren, d. h. sich in ein oder mehrere angrenzende Gebiete bewegen. Wenn Einheiten in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten marschieren, kommt es zum Kampf. (Pro Marschbefehl darf jedoch höchstens ein Kampf begonnen werden.) **Mehr Details zu Marschbefehlen auf Seite 15. Regeln für den Kampf folgen ab Seite 17.**

Jeder Spieler hat zwei normale Marschbefehle (einen mit dem Kampfstärkemarkifikator +0 und einen mit -1) sowie einen Marschspezialbefehl.

Verteidigung



Verteidigungsbefehle stellen die Vorbereitung einer starken Verteidigungsstellung dar. Sie geben dem Verteidiger des Gebiets einen Bonus auf die Kampfstärke gemäß der aufgedruckten Zahl. **Regeln für den Kampf folgen ab Seite 17.**

Sofern er nicht während der Aktionsphase entfernt wurde (z. B. weil der Verteidiger einen Kampf in diesem Gebiet verloren hat), gibt ein Verteidigungsbefehl den aufgedruckten Bonus für beliebig viele Kämpfe in diesem Gebiet in dieser Runde.

Jeder Spieler hat zwei normale Verteidigungsbefehle mit je einem Kampfstärkebonus von +1 sowie einen Verteidigungsspezialbefehl.

Unterstützung



Unterstützungsbefehle stellen militärische und logistische Unterstützung für Streitkräfte in der Nähe dar. Unterstützung kann nicht nur *eigenen* Truppen in der Nähe gewährt werden, sondern auch denen *anderer Spieler*. Dadurch spielt sich ein Großteil des Verhandels und Betrügens in *Der Eiserne Thron: Das Brettspiel* rund um die Unterstützungsbefehle ab.

Bei einem Kampf in einem angrenzenden Gebiet können Einheiten mit einem Unterstützungsbefehl während des Schritts „Unterstützung gewähren“ dem Angreifer oder dem Verteidiger ihre Kampfstärke „leihen“, d. h. für diesen Kampf hinzurechnen. **Mehr Details zum Einsatz von Unterstützungsbefehlen im Kampf folgen ab Seite 17.**

Jeder Spieler hat zwei normale Unterstützungsbefehle und einen Unterstützungsspezialbefehl.

Machtzuwachs



Machtzuwachsbehele stellen die Nutzung örtlicher Unterstützung, die Erhebung von Steuern und die Gewinnung von Ressourcen in kontrollierten Gebieten dar. Diese Befehle sind die direkteste Art, mehr Machtmarker aus dem Vorrat zu bekommen.

Machtzuwachsbehele werden im dritten Schritt der Aktionsphase ausgeführt. Sie werden dann vom Spielplan genommen, um einen Machtmarker plus je einen weiteren Machtmarker pro in diesem Gebiet aufgedruckten Machtsymbol aus dem Vorrat zu erhalten. **Mehr Details zu Machtzuwachsbehele auf Seite 16.**

Machtzuwachsbehele auf Seegebieten haben keine Auswirkung, dürfen dort aber durchaus erteilt werden.

Jeder Spieler hat zwei normale Machtzuwachsbehele und einen Machtzuwachsspezialbefehl (siehe Seite 16 und 22).



AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase führen die Spieler ihre in der Planungsphase erteilten Befehle aus. Die Aktionsphase besteht aus den folgenden Schritten:

1. Überfallbefehle ausführen
2. Marschbefehle ausführen (und resultierende Kämpfe austragen)
3. Machtzuwachsbeefehle ausführen
4. Aufräumen

1. Überfallbefehle ausführen

In Zugreihenfolge führt jeder Spieler einen seiner Überfallbefehle aus, bis kein Überfallbefehl mehr auf dem Spielplan liegt. Wer keinen Überfallbefehl (mehr) auf dem Spielplan hat, wird einfach übersprungen.

Wenn alle Überfallbefehle ausgeführt wurden, folgt der Schritt „Marschbefehle ausführen“.

Ein Spieler führt einen Überfallbefehl aus, indem er einfach einen Unterstützungs-, Überfall- oder Machtzuwachsbeefehl in einem Gebiet wählt, das zu seinem Überfallbefehl benachbart ist. Dann nimmt er den gewählten Befehlsmarker zusammen mit seinem Überfallbefehlsmarker vom Spielplan.

Durch Raubzüge verhindert man also, dass bestimmte gegnerische Befehle ausgeführt werden.

Wenn ein Überfallbefehl benutzt wird, um einen gegnerischen Machtzuwachsbeefehl zu entfernen, nennt man das **PLÜNDERUNG**. Nach einer Plünderung erhält der Plünderer einen Machtmarker aus dem Vorrat, und der Gegner legt einen seiner Machtmarker zurück in den Vorrat. Der Plünderer erhält in jedem Fall einen Machtmarker, auch wenn der Gegner keinen mehr hat, den er zurücklegen könnte.

Mit einem Überfallbefehl auf einem Landgebiet kann man **nie** ein angrenzendes Seegebiet überfallen. Mit einem Überfallbefehl auf einem Seegebiet **darf** jedoch sowohl ein angrenzendes Landgebiet als auch ein angrenzendes Seegebiet überfallen werden. Ein Machtzuwachsbeefehl auf See kann regulär geplündert werden.

Mit einem Überfallbefehl kann auch ein angrenzender Spezialbefehl entfernt werden, solange es ein Überfall-, Unterstützungs- oder Machtzuwachsspezialbefehl ist.

WEITERE REGELN FÜR ÜBERFALLBEFEHLE

- ✎ Wenn in keinem angrenzenden Gebiet ein Befehl der richtigen Sorte liegt, wird der Überfallbefehl wirkungslos vom Spielplan genommen.
- ✎ Ein Spieler kann auch freiwillig auf den Effekt seines Überfallbefehls verzichten und ihn bei der Ausführung wirkungslos vom Spielplan nehmen, selbst wenn er einen gegnerischen Befehl entfernen könnte.

In der rechten Spalte folgt ein ausführliches Beispiel zur Ausführung von Überfallbefehlen.

BEISPIEL FÜR DAS AUSFÜHREN VON ÜBERFÄLLEN

Auf dem Spielplan liegen fünf Überfallbefehle. Lannister hat je einen in der Weite und in der Sunset Sea, Greyjoy hat einen in der West Summer Sea, Tyrell hat einen in den Dornischen Marschen, und Baratheon hat einen Überfallspezialbefehl in Stony Sept.

Die Zugreihenfolge (gemäß der Thronfolge) ist: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon, Tyrell.



Der Schritt Überfallbefehle ausführen wird wie folgt abgehandelt:

1. Greyjoy führt seinen Überfallbefehl zuerst aus. Er entscheidet sich, Highgarden (mit Tyrells Machtzuwachsbeefehl) zu überfallen. Greyjoy nimmt seinen Überfallbefehl und Tyrell seinen Machtzuwachsbeefehl aus Highgarden vom Spielfeld. Der Überfall auf ein Gebiet mit Machtzuwachsbeefehl ist eine **Plünderung**. Greyjoy erhält also einen Machtmarker aus dem Vorrat, und Tyrell wirft einen Machtmarker ab.
2. Stark hat keine Überfallbefehle. Also ist Lannister an der Reihe. Lannister hat zwei Überfallbefehle auf dem Spielplan. Er führt zuerst den in der Weite aus und überfällt die Dornischen Marschen, wo Tyrells Überfallbefehl liegt. Lannister entfernt seinen Überfallbefehl aus der Weite und Tyrell seinen aus den Dornischen Marschen.
3. Dann führt Baratheon seinen Überfallspezialbefehl aus und entfernt damit Lannisters Verteidigungsbefehl in Lannisport. Er nimmt beide Marker vom Spielfeld. (Nur ein Überfallspezialbefehl kann einen Verteidigungsbefehl entfernen, siehe „Spezialbefehle“ auf Seite 22.)
4. Da sein einziger erteilter Überfallbefehl durch den Überfall von Lannister vom Spielplan genommen wurde, hat Tyrell jetzt keine Überfallbefehle mehr auszuführen. Jetzt geht es wieder von vorne in Zugreihenfolge weiter.
5. Lannisters verbleibender Überfallbefehl in der Sunset Sea grenzt an keinen gegnerischen Unterstützungs-, Machtzuwachs- oder Überfallbefehl an. Er wird also wirkungslos entfernt.



2. Marschbefehle ausführen

In Zugreihenfolge führt jeder Spieler einen seiner Marschbefehle aus, bis kein Marschbefehl mehr auf dem Spielplan liegt. Wer keinen Marschbefehl (mehr) auf dem Spielplan hat, wird einfach übersprungen.

Wenn alle Marschbefehle ausgeführt wurden, folgt der Schritt „Machtzuwachsbeefehle ausführen“.

Marschbefehle sind die vielleicht wichtigsten Aktionen in *Der Eiserne Thron: Das Brettspiel*. Hierdurch können Einheiten bewegt, Gegner angegriffen und neue Gebiete eingenommen werden.

Für die Ausführung von Marschbefehlen gelten die folgenden Regeln:

- „ Durch einen Marschbefehl dürfen beliebig viele Einheiten aus dem Gebiet bewegt werden (auch 0).
- „ Die Einheiten eines Gebiets können sich dabei geschlossen bewegen oder sich aufteilen und in verschiedene Gebiete ziehen und/oder stehen bleiben.
- „ Einheiten dürfen dabei nur in **angrenzende** Gebiete bewegt werden (Ausnahme: Schiffstransport; siehe „Schiffstransport“ auf Seite 23).
- „ Fußsoldaten, Ritter und Belagerungsmaschinen können nie in Häfen oder Seegebiete gezogen werden. Schiffe können in eigene, angeschlossene Häfen oder in angrenzende Seegebiete gezogen werden.
- „ Pro Marschbefehl darf ein Spieler Einheiten nur in **ein Gebiet** mit gegnerischen Einheiten ziehen. Einheiten dürfen mit ein und demselben Marschbefehl zwar aufgespalten und in verschiedene Gebiete gezogen werden, aber nur eins davon darf Einheiten eines anderen Hauses enthalten.
- „ Wenn ein Spieler eine oder mehrere Einheiten in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten zieht, kommt es zum **Kampf**. Regeln für den Kampf folgen ab Seite 17.
- „ Bevor der Kampf aber durchgeführt wird, muss der Angreifer erst alle Bewegungen aus dem Gebiet mit dem Marschbefehl beenden.
- „ Auf jedem Marschbefehlsmarker ist eine Zahl aufgedruckt, die die Kampfstärke des Spielers modifiziert, wenn er mit diesem Marschbefehl einen Kampf auslöst.
- „ Wenn ein Spieler alle Einheiten aus einem Gebiet herauszieht, verliert er die Kontrolle über das Gebiet, es sei denn er **SICHERT DIE KONTROLLE** über das Gebiet, indem er einen seiner verfügbaren Machtmarker in das nun leere Gebiet legt. Regeln zur Kontrolle von Gebieten folgen auf Seite 24.

In der rechten Spalte folgt ein ausführliches Beispiel zur Ausführung von Marschbefehlen.

BEISPIEL FÜR DAS AUSFÜHREN VON MARSCHBEFEHLEN



Lannister hat seinen drei Fußsoldaten in Lannisport einen Marschbefehl erteilt.

Er führt den Befehl aus und zieht einen Fußsoldaten nach Stoney Sept und einen in die Seaward Marches (wo schon ein Lannister-Fußsoldat steht – dort entsteht also eine Armee aus zwei Einheiten). Der letzte Fußsoldat bleibt in Lannisport.

Lannister hat jetzt den Marschbefehl vollständig ausgeführt und nimmt den Befehlsmarker vom Spielplan (es wurde kein Kampf ausgelöst).

Strategietipp: Bei geschickter Planung können Einheiten auch über mehrere Gebiete gezogen werden, indem mehrere Marschbefehle angrenzend zueinander erteilt werden. Der Spieler führt zuerst den Marschbefehl am Beginn der „Kette“ aus und zieht Einheiten in ein benachbartes Gebiet mit dem nächsten eigenen Marschbefehl. Später kann dann der zweite Marschbefehl ausgeführt werden und so die Einheiten ein zweites Mal bewegt werden. Hat der Spieler in dieser Runde auch noch seinen Marschspezialbefehl erteilt, könnten sich die Einheiten sogar noch ein drittes Mal bewegen. Diese Taktik ist nicht ganz leicht durchzuführen, denn ein erfolgreicher Angriff durch einen Gegner kann die Kette von Marschbefehlen durchtrennen.

3. Machtzuwachsbeefhle ausführen

In Zugreihenfolge führt jeder Spieler einen seiner Machtzuwachsbeefhle aus, bis kein Machtzuwachsbeefhl mehr auf dem Spielplan liegt. Wer keinen Machtzuwachsbeefhl (mehr) auf dem Spielplan hat, wird einfach übersprungen.

Wenn alle Machtzuwachsbeefhle ausgeführt wurden, folgt der Schritt „Aufräumen“.

Ein Spieler führt einen Machtzuwachsbeefhl aus, indem er den Befehlsmarker vom Spielplan nimmt und sich einen Machtmarker **plus** je einen weiteren Machtmarker pro in diesem Gebiet aufgedruckten Machtsymbol aus dem Vorrat nimmt.



Machtsymbol

In der rechten Spalte folgt ein ausführliches Beispiel zur Ausführung von Machtzuwachsbeefhlen.

4. Aufräumen

Alle verbleibenden Unterstützungs- und Verteidigungsbeefhle werden vom Spielplan genommen, und alle besieigten Einheiten werden wieder hingestellt (mehr Details zu besieigten Einheiten unter Rückzug und besiegte Einheiten „Rückzug und besiegte Einheiten“ auf Seite 21). Der Botenrabe und die Valyrischer-Stahl-Klinge werden wieder auf die farbige Seite gedreht.

Damit ist die Aktionsphase beendet. Wenn dies die zehnte Runde war, ist das Spiel zu Ende, und der Sieger wird ermittelt. Ansonsten geht es mit der Westeros-Phase der nächsten Runde weiter.

BEFEHLE AUSFÜHREN/ENTFERNEN

Egal, weshalb ein Befehlsmarker vom Spielplan genommen wird (Befehl wurde ausgeführt, Überfall etc.), er wird immer sofort zu den verfügbaren Befehlsmarkern des entsprechenden Hauses zurück gelegt.

SPIELENDE

Der Eiserne Thron: Das Brettspiel endet entweder:

- ♣ wenn die 10. Spielrunde beendet wurde; ODER
- ♣ sobald ein Spieler 7 Gebiete mit Burg oder Festung kontrolliert.

Jeder Spieler muss die Anzahl der von ihm kontrollierten Gebiete mit Burg oder Festung stets auf der Siegpunktleiste festhalten.

Nach Ende der 10. Spielrunde gewinnt der Spieler, dessen Marker auf der Siegpunktleiste vorne liegt (d. h. der die meisten Gebiete mit Burg oder Festung kontrolliert). Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Landgebiete kontrolliert. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit der besseren Position auf der Versorgungsleiste. Im seltenen Fall, dass jetzt immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit der besseren Position auf der Thronfolge-Leiste.

Sobald ein Spieler 7 Gebiete mit Burg oder Festung kontrolliert, gewinnt er **sofort** das Spiel.

BEISPIEL FÜR DIE AUSFÜHRUNG VON MACHTZUWACHSBEFEHLEN



In Dragonstone steht ein einzelner Fußsoldat. In der Planungsphase erteilt Baratheon diesem Gebiet einen Machtzuwachsbeefhl. In der Aktionsphase führt Baratheon den Befehl aus und erhält zwei Machtmarker: einen für den Befehl selbst, und einen weiteren für das Machtsymbol im Gebiet Dragonstone. Er nimmt sich zwei seiner Machtmarker aus dem Vorrat und legt sie zu seinen verfügbaren Machtmarkern vor seinen Sichtschirm.



KAMPF

Wenn ein Spieler mit einer oder mehreren Einheiten in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten marschiert, kommt es zum Kampf.

Über den Ausgang des Kampfs entscheidet die Kampfstärke der beiden Parteien. Wer die größere Kampfstärke hat, gewinnt den Kampf.

Die Kampfstärke berechnet sich aus den folgenden Elementen:

- „ Am Kampf beteiligte Einheiten
- „ Unterstützende Einheiten
- „ Verteidigungsbefehl (nur Verteidiger)
- „ Marschbefehl (nur Angreifer)
- „ Valyrischer-Stahl-Klinge
- „ Hauskarten
- „ Garnisonsmarker (nur Verteidiger)

Der Spieler, der den Marschbefehl ausführt, ist der **ANGREIFER** (seine Einheiten gelten als *angreifend*). Der Gegner, der das umkämpfte Gebiet kontrolliert, ist der **VERTEIDIGER** (und seine Einheiten gelten als *verteidigend*). Alle Einheiten, die über einen Unterstützungsbefehl in einem angrenzenden Gebiet den Kampf beeinflussen, gelten als *unterstützend* (also weder als angreifend noch als verteidigend).

Jeder Kampf besteht aus den folgenden Schritten:

1. Unterstützung gewähren
2. Vorläufige Kampfstärke berechnen
3. Hauskarten spielen
4. Valyrischer-Stahl-Klinge einsetzen
5. Endgültige Kampfstärke berechnen
6. Ausgang des Kampfs

1. Unterstützung gewähren

Angreifer und Verteidiger können jetzt aus allen Gebieten mit Unterstützungsbefehlen, die an das umkämpfte Gebiet angrenzen, Unterstützung anfordern.

KAMPFSTÄRKE DER EINHEITEN

Jede Art Einheit trägt eine bestimmte Kampfstärke zum Kampf bei:



Fußsoldat: Kampfstärke 1



Ritter: Kampfstärke 2



Schiff: Kampfstärke 1



Belagerungsmaschine: Kampfstärke 4 beim Angriff (oder Unterstützung eines Angriffs) auf ein Gebiet mit Burg oder Festung. Ansonsten Kampfstärke 0.

Wer einen solchen Unterstützungsbefehl erteilt hat, kann nach Belieben seine **UNTERSTÜTZUNGS-KAMPFSTÄRKE** dem Angreifer, dem Verteidiger oder keinem der beiden gewähren.

Die Unterstützungs-Kampfstärke ist die Gesamtkampfstärke der Einheiten eines Gebiets mit Unterstützungsbefehl.

Unterstützung kann in jedem angrenzenden Kampf gewährt werden, egal ob man der Angreifer, der Verteidiger oder ein Dritter ist.

Wenn mehrere Unterstützungsbefehle an das umkämpfte Gebiet angrenzen, muss die Unterstützung in Zugreihenfolge gewährt oder verweigert werden.

Wenn Angreifer oder Verteidiger Unterstützungsbefehle in angrenzenden Gebieten haben, dürfen sie sich auch selbst unterstützen.



BEISPIEL FÜR UNTERSTÜTZUNGEN

Tyrell marschiert mit seinem Marschspezialbefehl (+1) mit zwei Rittern aus der Weite nach Blackwater. In Blackwater steht ein Lannister-Fußsoldat und liegt ein Marschbefehl (mit -1).

Als Erstes bitten die Spieler nun um Unterstützung. In drei an Blackwater angrenzenden Gebieten liegen Unterstützungsbefehle: King's Landing (Tyrell, ein Ritter), Stony Sept (Lannister, ein Fußsoldat und ein Ritter) und Harrenhal (Baratheon, ein Ritter).

Lannister gewährt sich selbst aus Stoney Sept Unterstützung (Kampfstärke 3). Dann gewährt Baratheon Lannister Unterstützung aus Harrenhal (Kampfstärke 2). Schließlich gewährt Tyrell sich selbst aus King's Landing Unterstützung (Kampfstärke 2).

Jetzt hat Tyrell eine Kampfstärke von 7 (4 von seinen angreifenden Rittern, 2 von der Unterstützung aus King's Landing und 1 von seinem Marschbefehl). Lannister hat eine Kampfstärke von 6 (1 von seinem verteidigenden Fußsoldaten und 5 von der Unterstützung aus Stoney Sept und Harrenhal).



WEITERE REGELN FÜR UNTERSTÜTZUNGSBEFEHLE

- Wenn ein Spieler Unterstützung gewährt, wird sein Unterstützungsbefehl nach dem Kampf **nicht vom Spielplan genommen**. Mit einem Unterstützungsbefehl können beliebig viele angrenzende Kämpfe unterstützt werden.
- Ein Unterstützungsbefehl gewährt keinerlei Verteidigungsbonus bei Angriffen auf das Gebiet mit diesem Befehl (d. h. die Einheiten in diesem Gebiet verteidigen sich normal).
- Auch Angreifer und Verteidiger können Unterstützung verweigern.
- Schiffe in Seegebieten **können Kämpfe in angrenzenden Land- und Seegebieten unterstützen**. Fußsoldaten, Ritter und Belagerungsmaschinen können jedoch **nie** einen Kampf in einem Seegebiet unterstützen.
- Unterstützende Belagerungsmaschinen tragen ihre Unterstützungs-Kampfstärke nur dann bei, wenn sie den **Angreifer** unterstützen, und auch dann nur, wenn das umkämpfte Gebiet eine Burg oder Festung hat.
- Wenn ein Spieler Unterstützung gewährt, muss er die gesamte Unterstützungs-Kampfstärke des Gebiets beitragen.
- Kein Spieler darf einen Gegner im Kampf gegen eigene Einheiten unterstützen.

Zur Erinnerung: Unterstützung kann nur von den Gebieten aus gewährt werden, die an das umkämpfte Gebiet angrenzen. Das umkämpfte Gebiet ist nicht das Gebiet, in dem der Marschbefehl ausgeführt wurde, sondern, das Gebiet, in das sich die Einheiten mit einem Marschbefehl bewegt haben.

In der linken Spalte steht ein ausführliches Beispiel zur Unterstützung im Kampf.

Wenn alle an das umkämpfte Gebiet angrenzenden Unterstützungsbefehle entweder ihre Unterstützung gewährt oder verweigert haben, geht es mit dem nächsten Schritt weiter.

2. Vorläufige Kampfstärke berechnen

Beide Seiten geben jetzt ihre derzeitige Kampfstärke bekannt. Dies ist ihre **VORLÄUFIGE KAMPFSTÄRKE**. Sie berechnet sich aus den folgenden Elementen:

- Angreifende bzw. verteidigende Einheiten
- Bonus vom Verteidigungsbefehl (nur für den Verteidiger)
- Bonus/Malus vom Marschbefehl (nur für den Angreifer)
- Unterstützende Einheiten und Boni von Unterstützungsspezialbefehlen
- Garnisonsmarker (siehe Seite 26)

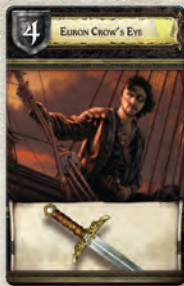
Angreifer und Verteidiger geben ihre vorläufige Kampfstärke bekannt, und es geht mit dem Schritt „Hauskarten spielen“ weiter.

STRUKTUR DER HAUSKARTEN

1. **Personenname und Bild:** Das Bild und der Name einer Figur aus *Das Lied von Eis und Feuer*.
2. **Kampfstärke:** Die Kampfstärke einer gespielten Hauskarte trägt zur Gesamtkampfstärke eines Spielers bei.
3. **Textfähigkeit:** Einige Hauskarten haben Fähigkeiten, die ganz unterschiedliche Auswirkungen haben.
4. **Kampfsymbole:** Karten ohne Textfähigkeit haben ein oder mehrere Schwert- und/oder Turmsymbole



3. Hauskarten spielen



Eine Greyjoy-Hauskarte

Angreifer und Verteidiger wählen jetzt geheim jeweils eine ihrer Hauskarten auf der Hand. Die beiden Karten werden gleichzeitig aufgedeckt und etwaige Textfähigkeiten auf ihnen ausgeführt.

Sowohl Angreifer als auch Verteidiger **müssen** in jedem Kampf eine Hauskarte spielen.

Dann folgt der Schritt „Valyrischer-Stahl-Klinge einsetzen“.

Die Hauskarten

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 7 Hauskarten. Jedes Haus hat andere Karten. Die Karten stellen Personen dar, die in das Kampfgeschehen eingreifen. (Der Aufbau einer Hauskarte ist im Beispiel oben erklärt.)

Wenn die beiden Kontrahenten im Kampf ihre gewählte Hauskarte aufdecken, werden Textfähigkeiten sofort ausgeführt. Einige dieser Fähigkeiten besagen, dass sie erst später zum Tragen kommen (z. B. „am Ende des Kampfs“). Aber wenn nichts anderes angegeben ist, werden sie sofort ausgeführt.

In einigen Fällen kann die Reihenfolge der Ausführung entscheidend sein. Die Reihenfolge wird wie folgt ermittelt:

1. Fähigkeiten, die etwas ignorieren, verhindern oder abwehren, werden zuerst, und zwar in Zugreihenfolge, ausgeführt.

2. Danach werden andere widersprüchliche Fähigkeiten, ebenfalls in Zugreihenfolge, ausgeführt.

3. Nachdem der Ausgang des Kampfs feststeht werden Fähigkeiten ausgeführt, die sich auf Sieg oder Niederlage beziehen, wiederum in Zugreihenfolge.

Jede Fähigkeit muss vollständig ausgeführt werden, bevor die nächste ausgeführt werden kann.

Nach dem Ausgang des Kampfs werden die beiden gespielten Hauskarten auf den Ablagestapel ihres Hauses gelegt. Karten im Ablagestapel können nicht im Kampf gespielt werden.

Wenn ein Spieler seine letzte (also siebte) Hauskarte gespielt hat, nimmt er nach dem Kampf die anderen sechs Hauskarten wieder auf die Hand. Die letzte gespielte Karte bleibt auf dem Ablagestapel.

DIE KAMPFSYMBOLS

Manche Karten haben keine Textfähigkeit, sondern ein oder mehrere **Kampfsymbole**. Es gibt zwei verschiedene Kampfsymbole. Schwert und Turm.

DAS KAMPFSYMBOL SCHWERT: Im Schritt „Ausgang des Kampfs“ zählt der **SIEGER** die Schwerter auf seiner gespielten Hauskarte. Pro Schwert muss eine gegnerische Einheit im umkämpften Gebiet vernichtet werden (siehe „Verluste“ auf Seite 20).



DAS KAMPFSYMBOL TURM: Jeder Turm auf der gespielten Karte des Verlierers macht ein Schwert des Siegers unwirksam.



HINWEIS: Alle Hauskarten, sowohl auf der Hand als auch im Ablagestapel, dürfen jederzeit von jedem Spieler eingesehen werden. Einzige **Ausnahme** ist während Schritt 3 eines Kampfs.

4. Valyrischer-Stahl-Klinge einsetzen

Wenn der Angreifer oder der Verteidiger die Valyrischer-Stahl-Klinge hat, kann er entscheiden, ob er sie jetzt einsetzt, um seine Kampfstärke um 1 zu erhöhen. Wenn er das tut, dreht er die Klinge auf die blasse Seite. Er kann sie dann erst wieder nächste Runde einsetzen.

5. Endgültige Kampfstärke berechnen

Jetzt berechnen beide Seiten ihre Kampfstärke inkl. Hauskarte und Valyrischer-Stahl-Klinge (falls sie eingesetzt wurde). Das Ergebnis ist die **ENDGÜLTIGE KAMPFSTÄRKE** der Spieler.

Unten ist aufgeführt, woraus sich die endgültige Kampfstärke zusammensetzen kann:

- „ Vorläufige Kampfstärke *
- „ Kampfstärke und Textfähigkeiten der Hauskarten
- „ +1 von der Valyrischer-Stahl-Klinge (wenn sie eingesetzt wurde)

* Manche Textfähigkeiten verändern die vorläufige Kampfstärke eines Spielers. Wenn zum Beispiel eine Hauskarte besagt, dass ein gegnerischer Fußsoldat vernichtet wird, sinkt die vorläufige Kampfstärke des Gegners um 1.

6. Ausgang des Kampfs

Der Ausgang des Kampfs besteht aus den folgenden Schritten:

1. **Sieger ermitteln**
2. **Verluste**
3. **Rückzug und besiegte Einheiten**
4. **Schlachtfeld aufräumen**

1. Sieger ermitteln

Der Spieler mit der größeren Kampfstärke ist der Sieger, sein Gegner der Verlierer. Bei gleich großer Kampfstärke gewinnt der Spieler den Kampf, der auf der Lehen-Leiste die bessere Position hat.

2. Verluste

Nur der Verlierer eines Kampfs erleidet (unter Umständen) Verluste. Verluste werden wie folgt berechnet:

1. **SCHWERTER DES SIEGERS:** Der Sieger zählt die Schwerter auf seiner gespielten Hauskarte.
2. **TÜRME DES VERLIERERS:** Der Verlierer zählt die Türme auf seiner gespielten Hauskarte.
3. **VERLIERER NIMMT VERLUSTE HIN:** Für jedes Schwertsymbol, das der Sieger mehr hat als der Verlierer Turmsymbole, muss der

BEISPIEL FÜR DEN AUSGANG EINES KAMPFS



Tyrell marschiert mit zwei Einheiten von King's Landing nach Kingswood. Dort stehen zwei Lannister-Fußsoldaten. Es kommt also zum Kampf.

Da es keine angrenzenden Unterstützungsbefehle gibt, ist Lannisters vorläufige Kampfstärke 2 (zwei Fußsoldaten) und Tyrells 3 (ein Fußsoldat, ein Ritter). Tyrells Marschbefehl war der mit +0. Er hat also keinen Einfluss auf die Kampfstärke.

Jetzt wählen beide Spieler geheim eine Hauskarte und spielen sie aus. Lannister spielt „Ser Jaime Lannister“ mit Kampfstärke 2 und einem Schwertsymbol. Tyrell spielt „Alester Florent“ mit Kampfstärke 1 und einem Turmsymbol.

Keiner der beiden hat die Valyrischer-Stahl-Klinge.

Die endgültige Kampfstärke der beiden ist gleich groß: 4.



Lannister ist aber auf der Lehen-Leiste vor Tyrell. Da die Position auf der Lehen-Leiste Gleichstände im Kampf auflöst, gewinnt Lannister diesen Kampf.



Als Verlierer muss Tyrell eventuell Verluste hinnehmen. Lannisters Schwertsymbol (von „Ser Jaime Lannister“) wird durch Tyrells Turmsymbol (von „Alester Florent“) abgewehrt. Tyrell muss also keine Verluste hinnehmen.

Jetzt muss Tyrell sich zurückziehen. Als Angreifer muss er sich in das Gebiet zurückziehen, von dem aus er losmarschiert ist, also nach King's Landing. Er legt die Einheiten flach hin, um anzuzeigen, dass sie besiegt sind.

WEITERE REGELN

DIE SPEZIALBEFEHLE

Außer den 10 normalen Befehlen hat jedes Haus noch 5 Spezialbefehle. In der Planungsphase kann jeder Spieler aus seinen 10 normalen Befehlen wählen, aber nur so viele Spezialbefehle erteilen, wie Sterne neben seinem Einflussmarker auf der Königshof-Leiste abgebildet sind.

Im Spiel zu fünft oder sechst zum Beispiel kann der Spieler auf Position 1 der Königshof-Leiste bis zu 3 Spezialbefehle pro Runde erteilen. Der Spieler auf Position 4 hingegen darf nur einen Spezialbefehl erteilen.

Im Folgenden werden die Besonderheiten der Spezialbefehle beschrieben:



Verteidigung +2: Der Verteidiger erhält in diesem Gebiet +2 auf seine Kampfstärke.



Marsch +1: Der Angreifer erhält +1 auf seine Kampfstärke, wenn er mit diesem Befehl einen Kampf auslöst.



Unterstützung +1: Die Unterstützungs-Kampfstärke dieses Gebiets wird um 1 erhöht.



Überfall: Dieser Befehl kann wie ein normaler Überfallbefehl ausgeführt werden, oder er kann benutzt werden, um einen angrenzenden Verteidigungsbefehl zu entfernen.



Machtwuchs: Dieser Befehl kann wie ein normaler Machtwuchsbefehl ausgeführt werden, oder er kann benutzt werden, um in seinem Gebiet Einheiten zu rekrutieren (Regeln zur Rekrutierung auf Seite 9). **Nur im Gebiet mit diesem Spezialbefehl dürfen Einheiten rekrutiert werden.** Wenn in diesem Gebiet keine Burg und keine Festung ist, können keine Einheiten rekrutiert werden.

Spezialbefehle sind zunächst einmal einfach besser als ihre normalen Versionen, sie haben aber auch einen weniger offensichtlichen Vorteil: Drei Befehle derselben Art in einer Runde erteilen zu können (statt wie sonst nur zwei), kann für verschiedene Strategien wichtig sein (z. B. um einen Großangriff zu starten oder schnell viele Machtmarker zu bekommen).

WILDLINGANGRIFFE

Im eisigen Norden rotten sich die barbarischen Wildlinge zusammen, um den Kontinent Westeros zu überrennen. Der ehrwürdige Orden der Nachtwache bemannt die gigantische Mauer, die Westeros vor den Wildlingen (und vor Schlimmerem) schützen soll. Doch die Nachtwache ist nur so stark wie die Unterstützung durch die mächtigen Adelshäuser.



Wildlingangriffe werden auf zwei verschiedene Arten in der Westeros-Phase ausgelöst:

- Der Wildlingmarker erreicht auf der Wildlingleiste das Feld mit der 12.
- Eine Karte „Wildlingangriff“ wird gezogen und ausgeführt.

Die Bedrohung durch die Wildlinge

In allen drei Westeroskartenstapeln (I, II und III) gibt es Karten mit einem Wildlingsymbol. Für jede Karte mit Wildlingsymbol wird der Wildlingmarker ein Feld auf der Wildlingleiste vorgerückt. (Pro Westeros-Phase kann der Wildlingmarker also bis zu 3 Felder vorrücken.)



Wildlingsymbol

Ein Wildlingangriff wird wie folgt abgehandelt:

1. **STÄRKE DER WILDLINGE BESTIMMEN:** Die Zahl auf dem Feld, auf dem der Wildlingmarker liegt, gibt die Stärke der Wildlinge an.
2. **MACHTMARKER BIETEN:** Alle Spieler nehmen ihre verfügbaren Machtmarker hinter ihren Sichtschirm und nehmen davon verdeckt eine beliebige Zahl (auch 0) in die geschlossene Faust.
3. **STÄRKE DER NACHTWACHE BERECHNEN:** Wenn alle bereit sind, öffnen die Spieler gleichzeitig ihre Fäuste. Die **Summe der von allen Spielern gebotenen Machtmarker** ist die Stärke der Nachtwache.
4. **ERGEBNIS BESTIMMEN:** Wenn die Stärke der Nachtwache **mindestens so groß** ist wie die der Wildlinge, wurde der Angriff abgewehrt.

Wenn die Wildlinge die größere Stärke haben, haben sie gewonnen. Jetzt werden die „Folgen eines Wildlingangriffs“ abgehandelt, wie sie weiter unten beschrieben sind.

5. **WILDLINGMARKER ZURÜCKSETZEN:** Bei einem Sieg der Nachtwache wird der Wildlingmarker auf das Feld mit der 0 gelegt. Bei einem Sieg der Wildlinge wird der Wildlingmarker nur um 2 Felder zurückgesetzt (nicht unter 0).
6. **MACHTMARKER ABWERFEN:** Alle gebotenen Machtmarker werden zurück in den Machtmarkervorrat gelegt, unabhängig davon, wer gewonnen hat.

Folgen eines Wildlingangriffs

Nachdem das Ergebnis des Wildlingangriffs bestimmt wurde (siehe Schritt 4 oben), müssen die Spieler die Folgen eines Siegs oder der Niederlage hinnehmen:



1. **WILDLINGKARTE AUFDECKEN:** Die oberste Karte des Wildlingkartenstapels wird gezogen und vorgelesen.
2. **WILDLINGKARTE AUSFÜHREN:** Wenn die Nachtwache den Angriff abgewehrt hat, erhält der Spieler, der das **höchste** Gebot abgegeben hat, eine Belohnung. Diese ist unter „Sieg der Nachtwache“ auf der Wildlingkarte angegeben.

Wenn die Wildlinge stärker waren, muss der Spieler, der das **niedrigste** Gebot abgegeben hat, eine harte Strafe

hinnehmen, **nach ihm** die anderen Spieler eine weniger harte. Beide Strafen sind auf der Wildlingkarte unter „Sieg der Wildlinge“ angegeben.

3. **WILDLINGKARTE ABLEGEN:** Die Wildlingkarte kommt dann verdeckt unter den Wildlingkartenstapel.

Wie so oft in *Der Eiserne Thron: Das Brettspiel* werden Gleichstände vom Spieler mit dem Eisernen Thron aufgelöst. *Wenn also zum Beispiel zwei Spieler am wenigsten geboten haben, entscheidet der Spieler mit dem Eisernen Thron, welcher dieser Spieler als der mit dem niedrigsten Gebot gilt.*

Damit ist der Wildlingangriff abgehandelt, und das Spiel kann weitergehen.

Hinweis: Ganz selten kann es vorkommen, dass die Wildlinge in derselben Westeros-Phase **zweimal** angreifen. Dazu kann es kommen, wenn genug Wildlingsymbole aufgedeckt werden, um den Wildlingmarker auf das Feld mit der 12 rücken zu lassen, und die Westeroskarte „Wildlingangriff“ aufgedeckt wird.

BEISPIEL FÜR DEN SCHIFFSTRANSPORT



Tyrell hat ein Schiff in den Redwyne Straights, ein Schiff in der West Summer Sea und ein Schiff in der East Summer Sea. Da diese Seegebiete eine Kette aus angrenzenden Seegebieten bilden, kann Tyrell mit einem Marschbefehl Einheiten aus Highgarden direkt nach Sunspear ziehen (oder in irgendein anderes Landgebiet, das an eines seiner Schiffe angrenzt).

SCHIFFSTRANSPORT

Der Transport von Landeinheiten über Schiffe ist ein sehr wichtiger Teil des Spiels. So können Fußsoldaten, Ritter und Belagerungsmaschinen viel schneller von einem Ende des Spielplans zum anderen gelangen.

Zwei Landgebiete gelten für Marschbefehle und Rückzüge als angrenzend, wenn sie durch eine ununterbrochene Kette von Seegebieten (die auch aus 1 Seegebiet bestehen kann) verbunden sind, in denen je mindestens ein eigenes Schiff steht. Schiffe in Seegebieten in einer Reihe bilden also eine Art Brücke, über die Fußsoldaten, Ritter und Belagerungsmaschinen *in einem Zug* von einem Küstengebiet zum anderen ziehen können.

Dieselben Schiffe können auf diese Weise jede Runde beliebig oft zum Transport von Landeinheiten benutzt werden. Dieselben Schiffe können sogar innerhalb desselben Marschbefehls dazu verwendet werden, Einheiten in verschiedene Gebiete zu ziehen (denn ein Seegebiet grenzt oft an mehrere Landgebiete). Ein Spieler darf allerdings nie gegnerische Schiffe zum Transport verwenden, selbst wenn es ihm der Gegner erlauben würde.

WEITERE REGELN FÜR DEN SCHIFFSTRANSPORT

- ☞ Schiffe können zum Transport von Truppen benutzt werden, egal welcher Befehl im Gebiet der Schiffe liegt.
- ☞ Auch über besiegte Schiffe können Truppen transportiert werden.
- ☞ Per Schiffstransport können Fußsoldaten, Ritter und Belagerungsmaschinen in ein gegnerisches Gebiet marschieren und einen Kampf auslösen (wie immer jedoch höchstens 1 Kampf pro Marschbefehl).
- ☞ Schiffe selbst können nicht von anderen Schiffen transportiert werden.
- ☞ Landgebiete, die über eine „Schiffsbrücke“ verbunden sind, gelten für Marschbefehle und Rückzüge als angrenzend, gelten jedoch **nicht** als angrenzend für andere Belange (wie Unterstützung oder Überfall).

KONTROLLE ÜBER GEBIETE

Ein Spieler **KONTROLLIERT** ein Landgebiet, wenn er mindestens einen Fußsoldaten, einen Ritter oder eine Belagerungsmaschine in dem Gebiet hat oder wenn er mit einem Machtmarker dort die **KONTROLLE GESICHERT** hat (siehe unten).

In einem Gebiet die Kontrolle sichern

Wenn ein Spieler mit einem Marschbefehl alle Einheiten aus einem Landgebiet herauszieht, verliert er den Vorteil, den ihm das Gebiet bringt (Versorgung, Macht, Burg, etc.), außer er **SICHERT DIE KONTROLLE** in diesem Gebiet.

Dazu legt er einen seiner verfügbaren Machtmarker in das entleerte Gebiet. Auf diese Weise kann jedoch nur in Landgebieten, nie in Seegebieten, die Kontrolle gesichert werden. Der Machtmarker in dem Gebiet stellt die Unterstützung durch die kleineren Adelshäuser sowie Investitionen in Wachen, Steuereintreiber und Bürokraten dar.

Wenn der Spieler später wieder Einheiten in dieses Gebiet zieht, bleibt der Machtmarker liegen. Ebenso, wenn der Spieler danach wieder alle Einheiten raus zieht.

Wenn ein Spieler alle Einheiten aus einem Gebiet zieht und mit diesem Marsch einen Kampf auslöst, muss er sich entscheiden, ob er im Ursprungsgebiet die Kontrolle sichert, *bevor* der Kampf beginnt.

Ein Machtmarker wird erst vom Spielplan genommen, sobald ein Gegner das Gebiet kontrolliert. Der Marker wird dann zurück in den Vorrat gelegt. Ein Spieler, der Einheiten in ein Gebiet mit einem gegnerischen Machtmarker, aber ohne gegnerische Einheiten, zieht, löst keinen Kampf aus. Der gegnerische Machtmarker wird einfach nur zurück in den Vorrat gelegt.

Machtmarker helfen weder bei der Verteidigung des Gebiets noch zählen sie als „Machtsymbole“ in diesem Gebiet (z. B. bei Machtzuwachsbeehlen oder der Westeroskarte „Spiel der Throne“).

In einem Gebiet kann immer nur 1 Machtmarker liegen.

Wenn ein Spieler keine verfügbaren Machtmarker hat, kann er nicht die Kontrolle sichern.

Wichtig: Die Kontrolle kann man in einem Gebiet nur sichern, wenn man das Gebiet mit einem Marschbefehl verlässt. Wenn Gebiete aus anderen Gründen leer werden (z. B. als Folge eines Siegs der Wildlinge), darf der entsprechende Spieler nicht die Kontrolle sichern.

Kontrolle über Heimatgebiete

Jeder Spieler hat ein Heimatgebiet, das sein Hauswappen zeigt. Von Anfang der Partie an gilt ein Heimatgebiet als Gebiet, in dem das entsprechende Haus die Kontrolle gesichert hat. Das aufgedruckte Wappen fungiert quasi als Machtmarker, der nicht entfernt werden kann.

Ein Spieler kontrolliert ein gegnerisches Heimatgebiet, wenn er a) eigene Einheiten dort hat oder b) mit einem Machtmarker die Kontrolle gesichert hat. Im letzteren Fall legt er seinen Machtmarker über das aufgedruckte Hauswappen des Gegners.

Wenn ein Spieler alle Einheiten aus einem gegnerischen Heimatgebiet wegzieht und die Kontrolle nicht sichern will oder kann, erhält das ursprüngliche Haus sofort wieder die Kontrolle über das Gebiet.

Zur Erinnerung: Eine Armee kann sich nie in ein Gebiet mit einem gegnerischen Machtmarker zurückziehen, also auch nicht in ein leeres gegnerisches Heimatgebiet.

BÜNDNISSE

Spieler können jederzeit nach Belieben anderen Spielern Versprechungen machen oder Bündnisse untereinander schließen. Diese Versprechen und Bündnisse sind aber nicht bindend und können aus **jedem beliebigen** Grund gebrochen werden. Man kann sich der Absichten auch der treuesten Verbündeten nie hundertprozentig sicher sein. Auf dem Eisernen Thron ist schließlich nur Platz für Einen.

Es gibt drei goldene Regeln für Verhandlungen unter Spielern:

- ✎ Kein Spieler darf jemals (offen oder geheim) einem anderen Spieler einen erteilten Befehl zeigen. Dasselbe gilt für *nicht erteilte* Befehle in der Planungsphase (damit die Spieler auch nicht durch Ausschluss raten können, welche Befehle andere Spieler erteilt haben).
- ✎ Ein Spieler darf unter keinen Umständen Spielmaterial wie Befehlsmarker, Machtmarker, Herrschaftssymbole, Hauskarten etc. einem anderen Spieler schenken, leihen, versprechen etc.
- ✎ Gebote werden immer geheim abgegeben. Kein Spieler darf einem anderen sein Gebot zeigen, bevor alle Gebote gezeigt werden.



HÄFEN



Häfen sind besondere Gebiete zwischen Land- und Seegebieten. Nur der Spieler, der das angeschlossene Landgebiet kontrolliert, darf einen Hafen nutzen. Er ist der „Besitzer“ des Hafens.

Häfen nutzen

Die einzigen Einheiten, die in Häfen stehen dürfen, sind Schiffe. Mehrere Schiffe in einem Hafen gelten als Armee und unterliegen den normalen Versorgungsbeschränkungen. Darüber hinaus **dürfen in einem Hafen maximal 3 Schiffe gleichzeitig stehen**.

Wenn ein Spieler über das an einen Hafen angeschlossene Landgebiet Einheiten rekrutiert, darf er Schiffe direkt in den Hafen oder in das angrenzende Seegebiet stellen.

Schiffe dürfen in Häfen rekrutiert werden, auch wenn im angrenzenden Seegebiet gegnerische Schiffe stehen. (Das ist auch einer der größten Vorteile von Häfen.)

Befehle in Häfen

Ebenso wie Einheiten in normalen Gebieten müssen Schiffe in einem Hafen in der Planungsphase einen Befehl erhalten. Verteidigungsbefehle können zwar erteilt werden, bringen aber nichts, weil Häfen nicht direkt angegriffen werden können.

Weitere Regeln für Häfen

- ☞ Schiffe können von einem angrenzenden Seegebiet in einen eigenen Hafen, und umgekehrt, ziehen. **Schiffe dürfen nie in einen gegnerischen Hafen ziehen.**
- ☞ Schiffe in einem Hafen können einen Kampf im angrenzenden Seegebiet unterstützen, aber keinen Kampf an Land (auch nicht im angeschlossenen Landgebiet). Schiffe in einem Hafen tragen beim Kampf im angeschlossenen Landgebiet keine Kampfstärke bei.
- ☞ Schiffe in einem Hafen können das angrenzende Seegebiet überfallen, aber kein angrenzendes Landgebiet.
- ☞ Schiffe im angrenzenden Seegebiet können einen Hafen überfallen. Einheiten in angrenzenden Landgebieten dürfen einen gegnerischen Hafen **nicht** überfallen.
- ☞ Wenn in einem Hafen ein Machtwachsbefehl erteilt wurde, wird er in der Aktionsphase wirkungslos abgeworfen, wenn im angrenzenden Seegebiet gegnerische Schiffe stehen. Ansonsten wird der Befehl normal ausgeführt (als ob der Hafen ein Landgebiet ohne Machtsymbol wäre).
- ☞ Durch einen Machtwachsspezialbefehl in einem Hafen können keine Einheiten rekrutiert werden. Ansonsten funktioniert er wie ein normaler Machtwachsbefehl (wie oben beschrieben).

GEGNERISCHE HÄFEN EINNEHMEN

Wenn das an einen Hafen angeschlossene Landgebiet unter gegnerische Kontrolle gerät, darf dieser Gegner sofort die im Hafen liegenden Schiffe durch eigene Schiffe ersetzen (sofern er genug Schiffe hat, sie ersetzen will und seine Versorgung es ihm erlaubt). Es werden aber auf jeden Fall alle bisher im Hafen liegenden Schiffe entfernt.

HANDEL MIT FREIEN STÄDTEN

Wenn die Westeroskarte „Spiel der Throne“ ausgeführt wird, erhält jeder Spieler einen Machtmarker nicht nur für jedes Machtsymbol, sondern auch für jeden eigenen Hafen, in dem mindestens ein eigenes Schiff steht, zumindest solange im angrenzenden Seegebiet keine gegnerischen Schiffe stehen.

BEISPIEL FÜR DIE NUTZUNG VON HÄFEN

In der Westeros-Phase wird eine Rekrutierungskarte aufgedeckt. Martell ist der erste in Zugreihenfolge und rekrutiert zuerst Einheiten.

Mit den beiden Rekrutierungspunkten, die ihm Sunspear gibt, rekrutiert er einen Fußsoldaten und ein Schiff. Er stellt das Schiff in den Hafen von Sunspear (er hätte es auch in das Dornische Meer stellen können, aber nicht in die East Summer Sea, denn da steht ein gegnerisches Schiff).

Später, in der Planungsphase, erteilt Martell dem Hafen von Sunspear einen Überfallbefehl. In der Aktionsphase führt er den Befehl aus und überfällt die East Summer Sea, entfernt also den dort liegenden Unterstützungsbefehl.



NEUTRALE STREITMÄCHTE



Die Neutralen Streitmächte stellen den Widerstand unabhängiger Adelshäuser dar, die sich nicht kampflos dem Machtstreben der großen Häuser unterwerfen. Neutrale Streitmächte werden beim Spielaufbau auf den Spielplan gelegt.

Ein Spieler kann mit Einheiten in ein Gebiet mit einer Neutralen Streitmacht marschieren, um die Kontrolle über das Gebiet zu erlangen. Das kann er allerdings nur, wenn seine Kampfstärke groß genug ist, um die Neutrale Streitmacht zu besiegen.

Eine Neutrale Streitmacht besiegen

Um eine Neutrale Streitmacht zu besiegen und die Kontrolle über das Gebiet zu erlangen, muss die Kampfstärke des marschierenden Spielers **mindestens so groß** sein wie die auf dem Marker der Neutralen-Streitmacht aufgedruckte. Dabei gilt Folgendes:

- Die marschierenden Einheiten tragen ihre normale Kampfstärke bei (Belagerungsmaschinen nur, wenn das Gebiet eine Burg oder Festung hat).
- Es wird keine Hauskarte gespielt.
- Der Bonus/Malus des Marschbefehls gilt.
- Neutrale Streitmächte können nicht unterstützt werden.
- Der Angreifer **darf unterstützt werden** (es gelten die üblichen Regeln).
- Die Valyrischer-Stahl-Klinge darf **NICHT** eingesetzt werden.

Wenn die Kampfkraft des Angreifers mindestens so groß ist wie die der Neutralen Streitmacht, wird der Marker aus dem Spiel genommen. Der Angreifer zieht seine Einheiten dann wie üblich in das Gebiet.

Der Angriff gegen eine Neutrale Streitmacht gilt als der eine erlaubte Kampf pro Marschbefehl.

Die meisten Marker der Neutrale-Streitmächte für das Spiel zu dritt haben „-“ statt einer Zahl aufgedruckt. Das bedeutet, dass **diese Gebiete während des gesamten Spiels von keinem Spieler betreten werden dürfen.**



GARNISONEN

Garnisonen sind Befestigungsanlagen, die einem Heimatgebiet zusätzliche Verteidigung bieten.

Jedes Haus hat zu Beginn des Spiels eine Garnison auf seinem Heimatgebiet. Garnisonen sind keine Einheiten, sie werden bei der Versorgung von Armeen also nicht mitgezählt und können keinen Befehl erhalten.

EINE NEUTRALE STREITMACHT ANGREIFEN

Tyrell möchte von Yronwood nach Sunspear marschieren. In Sunspear ist eine Neutrale Streitmacht mit Stärke 5.

Tyrells Armee besteht aus 1 Ritter und 1 Fußsoldat. Er benutzt den Marschspezialbefehl mit Bonus +1. Seine Kampfstärke ist also 4. Um seine Kampfstärke auf 5 zu bringen, nutzt Tyrell seinen Unterstützungsbefehl im Dornischen Meer, wo sein einzelnes Schiff ihm die Unterstützungs-Kampfstärke von 1 bringt.

Da Tyrells Armee (inkl. Unterstützung) jetzt die gleiche Kampfstärke (5) hat wie die Neutrale Streitmacht, ist die Neutrale Streitmacht besiegt und wird aus dem Spiel genommen. Tyrells Armee marschiert jetzt nach Sunspear.



Wenn ein Heimatgebiet mit Garnison angegriffen wird, wird der auf dem Garnisonsmarker aufgedruckte Wert zur vorläufigen Kampfstärke des Verteidigers hinzugezählt (siehe Seite 17). Wenn in einem Gebiet mit Garnison keine verteidigenden Einheiten stehen, **WIRD TROTZDEM EIN KAMPF AUSGELÖST**, als ob die Garnison eine einzelne Einheit wäre.



Wenn eine Garnison im Kampf besiegt wird (egal ob allein oder mit verteidigenden Einheiten), wird ihr Marker aus dem Spiel genommen, egal wie viele Schwerter und/oder Türme die gespielten Hauskarten zeigen.

Gebiete, die **NUR** eine Garnison enthalten, erhalten in der Planungsphase keinen Befehlsmarker. Die Kampfstärke der Garnison wird nur relevant, wenn ihr Gebiet angegriffen wird, nicht für Unterstützungen oder irgendetwas anderes. Garnisonen sind reine Verteidigungsanlagen.

Garnisonen werden von Totenköpfen auf Schlachtenglückkarten nicht betroffen, siehe Seite 29.

SPIELPLANELEMENTE

Der Spielplan besteht hauptsächlich aus Land- und Seegebieten. Es gibt aber drei Elemente, die noch erklärt werden sollten:

FLÜSSE: Über Flüsse hinweg können sich Einheiten nicht bewegen. Zwei durch einen Fluss getrennte Gebiete gelten also in keiner Hinsicht (Marsch, Unterstützung, Überfall etc.) als angrenzend.



BRÜCKEN: Brücken bilden Ausnahmen zur obigen Fluss-Regel. Zwei durch einen Fluss getrennte **und** durch eine Brücke verbundene Gebiete **gelten** in jeder Hinsicht als angrenzend.



INSELN: Drei Landgebiete (Dragonstone, Pyke und Arbor) haben die Besonderheit, dass sie vollständig von Wasser umgeben sind. Sie gelten dennoch in jeder Hinsicht als Landgebiete.



Arbor

Wegen der Inseln können Fußsoldaten, Ritter und Belagerungsmaschinen jedoch nur mittels Schiffs-transport aus und in diese Gebiete gezogen werden.

Die anderen kleinen Inseln auf dem Spielplan (ohne weißen Rahmen) haben nur dekorative Funktion.

EINFLUSSLEISTEN AKTUALISIEREN

Durch einige Karten (wie die Hauskarte „Doran Martell“ oder die Wildlingkarte „König jenseits der Mauer“) kann es – gewissermaßen außer der Reihe – zu Verschiebungen auf den Einflussleisten kommen.

Immer wenn ein Spieler aus so einem Grund seinen Einflussmarker auf eine neue Position schiebt, müssen die Einflussmarker der anderen Häuser entsprechend „nachrutschen“. Wenn zum Beispiel ein Spieler seinen Marker auf Position 1 verschiebt, muss der Spieler, der bis dahin auf Position 1 war, auf Position 2 rutschen, etc. Wenn durch so eine Verschiebung ein Spieler von der Position 1 verdrängt wird, muss er **sofort** das entsprechende Herrschaftssymbol im aktuellen Zustand (also farbig oder blass) an den Spieler abgeben, der jetzt auf Position 1 ist. Eine solche Verschiebung auf der Königshof-Leiste hat keine Auswirkung auf bereits erteilte Spezialbefehle auf dem Spielplan, sondern erst auf folgende Planungsphasen.



GEHEIME INFORMATIONEN

Jeder Spieler hat einen Sichtschirm, hinter dem er bestimmte Dinge vor den anderen Spielern verbergen kann.

Alle nicht erteilten Befehlsmarker sollten immer hinter dem Sichtschirm liegen.

Die verfügbaren Machtmarker müssen – außer kurz vor einem Gebot – vor dem Sichtschirm liegen.

Wenn die Spieler Machtmarker bieten (z. B. um die Positionen auf den Einflussleisten oder bei einem Wildlingangriff), gilt es als guter Stil, die Anzahl der eigenen verfügbaren Machtmarker bekannt zu geben, bevor man sie hinter seinen Sichtschirm nimmt um dann geheim ein Gebot abzugeben.

Die Machtmarker bleiben hinter den Sichtschirmen, bis die Gebote gleichzeitig gezeigt werden. Nach dem Gebot werden alle verfügbaren Machtmarker wieder sichtbar vor die Sichtschirme gelegt.

Die Spieler können jederzeit die Hauskarten anderer Spieler – auf dem Ablagestapel und auf der Hand – einsehen, *außer* während in Schritt 3 eines Kampfs Hauskarten gespielt werden.

DAS SPIEL MIT WENIGER ALS 6 SPIELERN

Das Spiel zu fünft

Im Spiel zu fünft kann Haus Martell nicht gewählt werden.

Im Spiel zu fünft werden bei der Spielvorbereitung alle Marker der Neutralen Streitmächte mit dem Aufdruck „4-5“ und „4-6“ in die Gebiete mit dem jeweiligen Namen gelegt. Dabei muss die richtige Spieleranzahl nach oben zeigen.

Das Spiel zu viert

Im Spiel zu viert kann weder Haus Martell noch Haus Tyrell gewählt werden.

Im Spiel zu viert werden bei der Spielvorbereitung alle Marker der Neutralen Streitmächte mit dem Aufdruck „4“, „4-5“ und „4-6“ in die Gebiete mit dem jeweiligen Namen gelegt. Dabei muss die richtige Spieleranzahl nach oben zeigen.

Dann wird die Königshof-Ersatzleiste über die ersten vier Positionen auf der Königshof-Leiste gelegt (siehe Abbildung).

Das Spiel zu dritt

Im Spiel zu dritt können Haus Martell, Haus Tyrell und Haus Greyjoy nicht gewählt werden.

Im Spiel zu dritt werden bei der Spielvorbereitung alle 14 Marker der Neutralen Streitmächte mit der Seite „3“ nach oben auf die Gebiete mit dem jeweiligen Namen gelegt.

Dann wird die Königshof-Ersatzleiste über die ersten vier Positionen auf der Königshof-Leiste gelegt (siehe Abbildung).



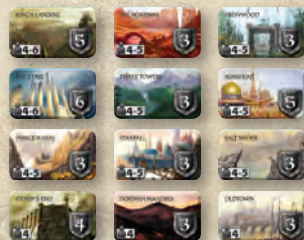
SPIELVORBEREITUNG ZU FÜNFT



SPIELVORBEREITUNG ZU VIERT



Königshof-Ersatzleiste



SPIELVORBEREITUNG ZU DRITT



Königshof-Ersatzleiste



SCHLACHTENGLÜCK

Schlachtenglück ist ein optionales Modul für *Der Eiserne Thron: Das Brettspiel*. Dieses Modul macht Kämpfe unberechenbarer und gefährlicher. Durch das größere Risiko erhalten Verhandlungen, Absprachen und Bündnisse noch größeres Gewicht; Kämpfe werden dramatischer – und verlustreicher, und völlig neue Strategien entstehen auf dem Weg zur Herrschaft über die sieben Königslande.

Vor dem Spiel sollten alle Spieler sich einigen, ob mit dem Modul gespielt wird oder nicht. Wenn mit dem Modul gespielt wird, werden die Schlachtenglückskarten bei der Spielvorbereitung gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Schlachtenglück verändert die Regeln für den Kampf wie folgt:

1. SCHLACHTENGLÜCKSKARTEN

ZIEHEN: Nachdem Angreifer und Verteidiger Hauskarten gespielt haben, zieht jeder der beiden eine Schlachtenglückskarte und sieht sie sich geheim an.



2. VALYRISCHER-STAHL-KLINGE

EINSETZEN: Bevor die beiden Schlachtenglückskarten aufgedeckt werden, kann der Angreifer oder Verteidiger, wenn er die Valyrischer-Stahl-Klinge hat, sie einsetzen, um **seine gezogene Schlachtenglückskarte abzuwerfen und eine neue zu ziehen**. Die neu gezogene muss er behalten. Er dreht dann die Valyrischer-Stahl-Klinge auf die blasse Seite, um anzuzeigen, dass sie diese Runde schon benutzt wurde.

3. SCHLACHTENGLÜCKSKARTEN ZEIGEN: Jeder zeigt jetzt seine Schlachtenglückskarte und addiert ihre Kampfstärke (Zahl auf dem Schild) zu seiner derzeitigen Kampfstärke.



Wird zur Kampfstärke hinzugerechnet.

Wird zu den Symbolen auf den Hauskarten hinzugezählt.

4. VERLUSTE NEU

BERECHNEN: Jeder Spieler zählt das Schwert oder den Turm auf der Schlachtenglückskarte (falls vorhanden) zu den Schwertern und Türmen auf seiner Hauskarte (so als ob es auf der Hauskarte wäre).

Nachdem Verluste durch Schwerter entfernt wurden, werden Totenköpfe auf Schlachtenglückskarten wie folgt abgehandelt:

Wenn die Schlachtenglückskarte eines Spielers einen Totenkopf zeigt, muss der Gegner eine Einheit als Verlust vernichten, egal wer den Kampf gewinnt.

Dieser Verlust kommt zu sonstigen Verlusten dieses Kampfs hinzu und kann nicht durch Turmsymbole verhindert werden. Für die Vernichtung dieser Einheit gelten dieselben Regeln wie für andere Verluste (siehe Seite 21).



Totenkopf-Symbol



CREDITS

Das Spiel basiert auf der Romanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* von George R.R. Martin.

SPIELAUTOR: Christian T. Petersen

SPIELENENTWICKLUNG MIT HILFE VON: Corey Konieczka, Jason Walden und Kevin Wilson

PRODUKTION: Jason Walden

ENGLISCHER REGELTEXT: Christian T. Petersen und Jason Walden

LEKTORAT UND KORREKTORAT: Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith und Anton Torres.

GRAFIKDESIGN: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg und Michael Silsby

SCHACHTELILLUSTRATION: Tomasz Jedruszek

SPIELPLANILLUSTRATION: Henning Ludvigsen

SPIELMATERIAL-ILLUSTRATIONEN: Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hryniewicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve und Doug Williams

Das Urheberrecht der Kartenillustrationen von *Sandor Clegane*, *Melisandre*, *Eddard Stark* und *Loras Tyrell* liegt bei Michael Komarck.

FIGURENGESTALTUNG UND 3D-IMAGING: Jason Beaudoin

ART DIRECTION: Zoë Robinson

LEITUNG ART DIRECTION: Andrew Navaro

LEITUNG GRAFIK-DESIGN: Brian Schomburg

LIZENZVERGABE-KOORDINATOR BEI FFG: Deb Beck

PRODUKTIONSMANAGER: Eric Knight

LEITENDER SPIELEAUTOR: Corey Konieczka

PRODUKTION: Michael Hurley

VERLEGER: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE:

REDAKTIONELLE LEITUNG: Marco Reinartz

ÜBERSETZUNG INS DEUTSCHE: Stephan Rothschuh

LEKTORAT: Ferdinand Köther

TESTSPIELER: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudley, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang und Jamie Zephyr.

BESONDERER DANK GILT: Daniel & Kat Abraham, Edge Studio, Tony Doepner, Carl Keim, Eric M. Lang, George R.R. Martin, Kay McCauley, Gretchen D. Petersen, Thomas H. Petersen, Robert Vaughn, Melinda M. Snodgrass und Mike Zebrowski.

Die Namen, Beschreibungen und Abbildungen in diesem Spiel basieren auf Werken, deren Urheberrecht bei George R. R. Martin liegt, und dürfen nicht ohne seine Zustimmung verwendet werden.

© 2011 Fantasy Flight Games & George R. R. Martin. Die Namen, Beschreibungen und Abbildungen, die in diesem Spiel vorkommen, entstammen den Werken, deren Urheberrecht bei George R. R. Martin liegt, und dürfen ohne seine ausdrückliche Erlaubnis nicht verwendet oder wiederverwendet werden. Lizenziert von George R. R. Martin. A Game of Thrones ist ein Markenzeichen von George R. R. Martin. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Besitzern vorbehalten. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.**

Besucht uns im Netz:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.ASMODEE.DE



DIE WESTEROSKARTEN IM DETAIL



Der Winter naht

Dieser Westeroskartenstapel wird gemischt (auch diese Karte) und eine neue Karte gezogen. Die neue Karte (inkl. Wildlingsymbol) wird ausgeführt. Wenn „Der Winter naht“ wieder gezogen wird, wird das Ganze wiederholt.



Die letzten Tage des Sommers

Nichts passiert. Die Westeros-Phase geht mit der Karte des nächsten Stapels weiter.



Rekrutierung

In Zugreihenfolge rekrutieren die Spieler Einheiten in ihren Gebieten mit Burg oder Festung.



Versorgung

Die Spieler aktualisieren die Versorgungsleistung. Dann passen die Spieler in Zugreihenfolge ihre Armeen an die neuen Beschränkungen an.



Ein Thron aus Schwertern

Der Spieler mit dem Eisernen Thron wählt eine Option: a) die Spieler aktualisieren die Versorgungsleistung und passen ihre Armeen an (wie bei der Karte „Versorgung“), b) alle Spieler dürfen Einheiten rekrutieren (wie bei der Karte „Rekrutierung“), c) nichts passiert (wie bei der Karte „Die letzten Tage des Sommers“).



Spiel der Throne

In Zugreihenfolge erhält jeder Spieler einen Machtmaker für jedes Machtsymbol in Gebieten, die er kontrolliert. Und jeder Spieler erhält einen Machtmaker für jeden eigenen Hafen, in dem mindestens ein Schiff steht (sofern im angrenzenden Seegebiet kein gegnerisches Schiff steht).



Königsfehde

Alle Einflussmarker werden von den Einflussleisten genommen. Dann bieten die Spieler um die Positionen auf den Leisten (Thronfolge, dann Lehen, zuletzt Königshof).



Dunkle Schwingen, dunkle Worte

Der Spieler mit dem Botenraven wählt eine Option: a) alle Spieler bieten um die Positionen auf den Einflussleisten (wie bei der Karte „Königsfehde“), b) jeder erhält Machtmaker für Machtsymbole in eigenen Gebieten und für Häfen mit Schiff (wie bei der Karte „Spiel der Throne“), c) nichts passiert (wie bei der Karte „Die letzten Tage des Sommers“).



Wildlingangriff

Die Wildlinge greifen Westeros mit der Stärke an, die der Wildlingmarker anzeigt. Dann bieten alle Spieler Machtmaker, um die Nachtwache gegen die Wildlinge zu unterstützen.



Herbstregen

In dieser Planungsphase können keine Marschbefehle mit Bonus +1 erteilt werden.



Sturm der Schwerter

In dieser Planungsphase können keine Verteidigungsbefehle erteilt werden (auch keine Verteidigungsspezialbefehle).



Stürmische See

In dieser Planungsphase können keine Überfallbefehle erteilt werden (auch keine Überfallsspezialbefehle).



Ein Fressen für die Krähen

In dieser Planungsphase können keine Machtzuwachsbefehle erteilt werden (auch keine Machtzuwachsspezialbefehle).



Lügen und Intrigen

In dieser Planungsphase können keine Unterstützungsbefehle erteilt werden (auch keine Unterstützungsspezialbefehle).



Lasst die Schwerter sprechen

Der Spieler mit der Valyrischer-Stahl-Klinge wählt eine Option für diese Planungsphase: a) Verteidigungsbefehle können nicht erteilt werden (wie bei der Karte „Sturm der Schwerter“), b) Marschbefehle mit Bonus +1 können nicht erteilt werden (wie bei der Karte „Herbstregen“), c) nichts passiert (wie bei der Karte „Die letzten Tage des Sommers“).

KURZÜBERSICHT

Rundenablauf

I. Westeros-Phase (in Runde 1 überspringen)

1. Rundenmarker vorrücken
2. Westeroskarten ziehen
3. Wildlingmarker vorrücken (gegebenenfalls)
4. Westeroskarten ausführen (I, II, dann III)

II. Planungsphase

1. Befehle erteilen
2. Befehle aufdecken
3. Botenrabben einsetzen

III. Aktionsphase

1. Überfallbefehle ausführen
2. Marschbefehle und Kämpfe ausführen
3. Machtzuwachsbeefhle ausführen
4. Aufräumen

Kampfablauf

I. Unterstützung gewähren

II. Vorläufige Kampfstärke berechnen

III. Hauskarten spielen

IV. Valyrischer-Stahl-Klinge einsetzen

V. Endgültige Kampfstärke berechnen

VI. Ausgang des Kampfs

1. Sieger ermitteln
2. Verluste
3. Rückzug und besiegte Einheiten
4. Schlachtfeld aufräumen

Spezialbefehlsmarker



Verteidigung +2

Erhöht die Kampfstärke des Verteidigers um 2.



Marsch +1

Erhöht die Kampfstärke des Angreifers um 1.



Unterstützung +1

Erhöht die Kampfstärke des Unterstützers um 1.



Überfall

Kann als normaler Überfallbefehl benutzt werden oder aber zur Entfernung eines angrenzenden Verteidigungsbefehls.



Machtzuwachs

Kann als normaler Machtzuwachsbeefhl benutzt werden oder aber zur Rekrutierung von Einheiten im Gebiet des Markers.

Symbole auf dem Spielplan

Festung

Gibt zwei Rekrutierungspunkte für neue Einheiten. Bringt auch einen Siegpunkt.



Burg

Gibt einen Rekrutierungspunkt für neue Einheiten. Bringt auch einen Siegpunkt.



Versorgung

Je mehr Versorgung ein Haus hat, desto mehr und größere Armeen kann es unterhalten (siehe Versorgungsleiste).



Macht

Bringt über einen Machtzuwachsbeefhl in diesem Gebiet Machtmarker ein.



Brücke

Verbindet zwei Gebiete, die ansonsten nicht als angrenzend gelten würden, da sie durch einen Fluss getrennt sind.



Hafen

In Häfen können (von angeschlossenen Landgebieten aus) Schiffe rekrutiert werden. Schiffe können vom Hafen in das angeschlossene Seegebiet (und umgekehrt) ziehen.



Symbole auf Karten

Schwert

Der Verlierer eines Kampfs muss pro Schwert auf der Hauskarte des Siegers eine Einheit vernichten.



Turm

Der Verlierer eines Kampfs muss pro Turm auf seiner Hauskarte eine Einheit weniger vernichten als sonst.



Totenkopf (auf Schlachtenglückkarten)

Der Gegner erleidet am Kampfende einen Verlust. Dieser Verlust kann nicht durch Turmsymbole verhindert werden.



Wildlingsymbol (auf Westeroskarten)

Wenn eine Westeroskarte mit diesem Symbol aufdeckt wird, wird der Wildlingmarker ein Feld vorgerückt.

