

Hra o trůny: Desková hra

Hra pro 3 – 5 hráčů, autor Christian T. Petersen, na motivy bestselleru Georgea R.R. Martina *A Song of Ice & Fire* (Píseň ledu a ohně). Doba hraní: 2 – 4 hodiny.

Vítejte ve Westeros

Král Robert Baratheon je mrtev a v zemích Westeros se schyluje k válce. Rod Lannisterů, jejichž dcera Cerseia byla ženou Roberta Baratheona, si dělá nároky na trůn pro svého mladšího syna Joffreyho. Protože Stannis Baratheon ví, že Robert nebyl pravým otcem Joffreyho, dělá si sám po právu na trůn nároky. Na Iron Isles (Železných ostrovech) se rod Greyjoyů chystá pustit do druhé rebelie, tentokrát však s mnohem vyšším cílem. Na severu shromažďuje rod Starků síly k obraně svých práv a na jihu zámožný rod Tyrellů skrývá svou odvěkou touhu dosednout na Železný trůn (Iron Throne). Jak se armády začínají shromažďovat a havrani přelétají sem a tam, stává se sřít králů nevyhnutelným.

Úvod

Děkujeme, že jste si zakoupili HRU O TRŮN. Ponoříte se do úžasného světa Georgea R.R. Martina, světa plného králů a královen, rytířů a jejich dam, mečů a válečné zbroje. Je to epický příběh odehrávající se v drsné zemi s temným odkazem.

Jako hráč HRY O TRŮNY budete ovládat jeden ze šlechtických rodů: Lannistery, Starky, Baratheony, Tyrrelly nebo Greyjoye. Svým plánováním, diplomacií a chytrou hrou s kartami se budete snažit ovládnout co nejvíce pevností a měst, abyste nakonec pro sebe a svůj rod získali Železný trůn.

Cíl hry

Hra o trůny se hraje na 10 kol. Na konci 10. kola se stane vítězem ten, kdo ovládá nejvíce měst a pevností.

Počet hráčů

HRA O TRŮNY je speciálně vytvořena pro 5 hráčů. Je možné ji hrát také ve 3 nebo 4 hráčích. V tomto případě se podívejte do zvláštních pravidel, které následují za těmito pravidly.

Komponenty

V této krabici naleznete:

- 75 žetonů rozkazů (15 na rod)
- 100 žetonů síly (20 na rod)
- 15 žetonů vlivu (3 na rod)
- 5 žetonů zásob (1 na rod)
- 35 karet rodů (7 na rod)
- 5 karet počátečního rozmístění (1 na rod)
- 30 karet Westeros
- 50 dřevěných jednotek pěšáků
- 20 dřevěných jednotek rytířů
- 30 dřevěných jednotek lodí
- 1 žeton „útok divokých“
- 1 žeton „King’s Landing“
- 1 žeton „Sunspear“
- 1 žeton „Eyrie“
- 1 žeton Valyrijský ocelový meč

Žetony rozkazů

Každý rod dostane 15 kulatých žetonů rozkazů, 3 od každého z následujících: Pochod, Podpora, Nájezd, Konsolidace sil, Obrana. Jsou použity během Fáze plánování, abyste mohli tajně zadat příkazy vašim rytířům, pěšákům a lodím na hrací desce.

Žetony síly

Tyto žetony ve tvaru erbu představují politický a ekonomický vliv mezi lidmi a nižšími šlechtici oblasti Westeros. Používají se, když

se ucházíte o pozici na stupnici vlivu, pro podporu Noční hlídky proti útokům Divokých a k nastolení vlády na hrací desce.

Pěšáci, lodě a rytíři

Tyto dřevěné figurky představují vojenskou sílu vašeho rodu.

Karty rodu

Každý hráč dostane 7 karet svého rodu, které představují důležité postavy z knihy Píseň ledu a ohně (*A Song of Ice and Fire*), vůdce v bitvách mezi znesvářenými rody.

Karty Westeros

Tyto karty jsou rozděleny do tří odlišných skupin (I, II, III) a představují zvláštní události a běžné úkoly během fáze Westeros.

Karta počátečního rozmístění

Než začne hra dostane každý hráč kartu svého rodu, která popisuje, kde začínají jednotky jeho rodu, počáteční rozestavení na stupnici vlivu a stupnici zásobování. Tato karta se používá jen při počátečním rozmístění a nemá v samotné hře žádnou roli.

Žetony Železný trůn, Valyrijský ocelový meč, Poštovní havran

Tyto tři velké žetony se udělují nejsilnějšímu hráči v každé ze tří oblastí vlivu (Železný trůn, Léno, Královský dvůr). Tyto žetony dávají svému majiteli zvláštní moc.

Hrací deska

Je rozdělena do několika sekcí, největší z nich je Westeros, který je dále rozdělen do několika oblastí pevniny a moře. Ostatní sekce desky jsou: stupnice Útoku Divokých (Wildling Attack), tři stupnice vlivu (Areas of Influence), zásoby (Supply), kolo hry (Game Turn).

Začátek hry

1. Rozložte hrací desku na stůl.
2. Položte žetony King's Landing, Eyrie, Sunspear na jejich příslušná místa na desce (představují neutrální síly).
3. Položte žeton Útoku Divokých na políčko „0“ v severním Westeru.
4. Žeton pořadí kola na políčko 1.
5. Všechny žetony síly všech rodů dejte na hromádku vedle hrací desky (Hromádka).
6. Každý hráč si náhodně vybere kartu počátečního rozmístění některého rodu, aby se určilo, za jaký rod bude po zbytek hry hrát.
7. Každý hráč si vezme 7 karet svého rodu.
8. Oddělte tři hromádky karet Westeros od sebe (I, II, III). Zamíchejte je a položte odděleně lícem dolů vedle hrací plochy.
9. Hráči rozloží své jednotky a žetony podle toho, jak je popsáno na kartě počátečního rozmístění jejich rodu. To se dělá ve 3 krocích:

a, každý hráč umístí osmiúhelníkové žetony síly na jejich počáteční pozice na každé ze tří oblastí vlivu. (Greyjoy je na stupnici King's Court (Královský dvůr) pátý, Tyrell je zde čtvrtý (podle oficiálních oprav)).

b, každý hráč dostane 5 žetonů síly z hromádky.

Pozn.: když hráč dostane žeton síly z Hromádky, je to vždy žeton jeho rodu (tj. hráč Starků si nemůže vzít žeton Lannisterů). Žetony síly, které hráč vlastní jsou tzv. „použitelná síla“. Tyto žetony musí být viditelné

pro ostatní hráče (kromě situace boje o moc),

c, každý hráč umístí své začínající jednotky (pěšáky, rytíře a lodě) do oblastí vyznačených na kartě počátečního rozmístění jeho rodu.

Příklad počátečního rozmístění

Po tažení karty role Lannisterů (což označuje, že hráč bude ovládat tento rod), si hráč na kartě přečte instrukce, jak rozmístit své žetony:

Nejprve umístí pěšáka a rytíře na Lannisport, jednoho pěšáka na Stoney Sept a loď na Golden Sound. Po rozmístění jednotek položí hráč své osmiúhelníkové žetony vlivu na pozici 2 na stupnici Železný trůn, na pozici 5 na stupnici Léno a nakonec na pozici 1 na stupnici Královský dvůr.

Lannister si také vezme speciální žeton Poštovního havrana (protože začíná v horní pozici stupnice Královského dvora).

Nyní před sebe položí své karty rodu, 5 žetonů síly, havrana a nepoužité jednotky; kartu počátečního rozmístění Lannistera vrátí do krabice (už jí není potřeba).

Pořadí tahů

Hra o trůn se hraje na 10 celých kol, každé kolo je rozděleno na 3 fáze probíhající v tomto pořadí:

1. Westeros (přeskočí se v 1. kole)
2. Plánování
3. Akce

Po Akci desátého kola je konec a hráč, který ovládá oblasti obsahující nejvíce měst a opevnění vyhrává (detaily později).

Fáze Westeros

Fáze Westeros představuje zvláštní a běžné události na území Westeros. Tato fáze se přeskočí v prvním kole,

kde rovnou přistoupíte k fázi plánování.

Fáze Westeros se skládá z:

1. posunutí žetonu pořadí tahu
2. otočení vrchní karty každého ze 3 balíčků Westeros
3. zahrání vrchní karty balíčku I
4. zahrání vrchní karty balíčku II
5. zahrání vrchní karty balíčku III
6. položení 3 karet Westeros naspod příslušných balíčků

Karty Westeros

Tyto karty jsou ve 3 balíčcích (I, II, III). Během každé fáze Westeros se současně otočí vrchní karta všech balíčků a od balíčku I se postupně karty zahrají. Karty jsou pospány na konci těchto pravidel.

4 karty Westeros však vyžadují detailnější vysvětlení:

Zásoby

Armáda vyžaduje obrovské množství zásob: jídlo, vodu, ocel, koně, oděv atd. Dokonce i v dnešní době může být armáda jen tak silná, jak jí to umožňují její zásoby. Bez dostatečných zásob armáda rychle upadá a válečníci se rozprchnou. Stupnice zásob vytváří spojku mezi armádou rodu a jejím přístupem k zásobám.

OBR. sudu Toto je ikona zásob.

Stupnice zásob na hrací desce ukazuje, kolik a jak velké zásoby jednotlivých rodů smí být. Hráč postoupí o 1 políčko za každou ikonu zásob, kterou má ve svém vlivu.

Pod každým políčkem zásob je určitý počet praporů, které znázorňují počet armád, které daný stupeň zásob dovoluje. Číslo v každém praporu ukazuje maximální počet jednotek, které daná armáda může mít.

Armáda

Armáda je definována jako 2 a více jednotek sdílejících stejné území. To se

také vztahuje na lodě sdílející stejné území na moři (nazýváno flotila).

- ❖ Všimněte si, že ačkoli jsou rytíři silnější než pěšáci, počítají se do zásob obě skupiny stejně.
- ❖ Čím více oblastí s ikonami zásob ovládáte, tím více zásob máte a tím pádem můžete držet více a větších armád. Území Blackwater například dodává 2 zásoby, je proto předmětem bojů.

Ovládání území

Rod ovládá území na pevnině, když má v dané oblasti alespoň 1 pěšáka nebo rytíře, nebo toto území ovládá bez jednotek - má tam žeton síly. Pravidla pro získání vlády viz dále.

Karta zásob ve fázi Westeros se hraje tak, že každý hráč ve svém tahu spočítá počet ikon zásob v oblastech, které ovládá, a potom aktualizuje žetony na stupnici zásob.

Pořadí tahů

Pořadí tahů je takové, jak jsou hráči umístěni na stupnici Železného trůnu. Začíná hráč nejvíce vlevo, potom druhý zleva atd.

Jestliže hráč přišel o žetony zásob, může se stát, že jeho armády překročily svůj příděl. Pokud máte více armád nebo větší armády než vám dovolují zásoby, musíte nadbytečné jednotky odstranit (viz příklad.)

Příklad výměny zásob

V předposledním kole měl Lannister 5 zásob. V minulém kole ale ztratil vládu nad Riverrunem a Seagardem ve prospěch Greyjoye (každé území má 1 zásobu). Během následující fáze Westeros je otočena karta zásob. Lannister nyní musí změnit své zásoby z 5 na 3.

Před provedením efektu zmenšení zásob, měl Lannister v poli 4 armády: 4, 3, 2, 2:

- ❖ 1 armádu o 2 rytířích a 2 pěšácích (na Harnehalu) (4)

- ❖ 1 armádu o 3 lodích (na Golden Sound) (3)
- ❖ 1 armádu o 2 rytířích (v Searoad Marches) (2)
- ❖ 1 armádu o 2 pěšácích (v Stoney Sept) (2)

Lannister také ovládá další území o 1 pěšákovi. Jedna jednotka však nepotřebuje zásoby, žije totiž „ze vzduchu“.

Zásoby Lannistera se ztenčily na 3 a nemůže tak řádně zásobovat některé své armády. 3 zásoby umožňují držet v poli 4 armády o velikosti 3, 2, 2, 2. Lannister proto zničí 1 svou loď na Golden Sound a 1 pěšáka z armády na Harrenhalu. Jeho armády nyní vypadají takto:

- ❖ 1 armáda o 2 rytířích a 1 pěšákovi (3)
- ❖ 1 armáda o 2 lodích (2)
- ❖ 1 armáda o 2 rytířích (2)
- ❖ 1 armáda o 2 pěšácích (2)

Poznámka: I když můžete získat nebo ztratit zásoby během akční fáze, změna v zásobách se odrazí až když se líže karta zásob a provádí se až ve fázi Westeros.

Povolávání jednotek

Tato karta odráží snahu velkých rodů povolát své vojáky, cvičit rytíře a stavět mocné lodě. Tato karta se hraje následujícím způsobem:

Ve svém tahu nechává každý hráč povolát své nové jednotky (pěšáky, rytíře, lodě) za použití povolávacích bodů z měst a opevnění, které ovládá.

Opevnění dává 2 povolávací body.
Město dává 1 povolávací bod.

Jednotky

Ve hře jsou 3 typy jednotek: pěšáci, rytíři a lodě. Každá stojí povolávací body:

Pěšák	1 bod
Rytíř	2 body
Lod'	1 bod
Vylepšení pěšáka na rytíře	1 bod*

* Pěšák, který je již ve hře, může být vylepšen na rytíře za 1 povolávací bod. Vylepšení se odehrává ve městě nebo opevnění a používají se povolávací body tohoto města nebo opevnění. Mimo město nebo opevnění nemůže být pěšák vylepšen.

Nové jednotky se umístí tam, kde město/opevnění poskytly povolávací body. Lodě se umísťují na jakékoli území moře přilehlé k městu/opevnění. Pokud je takové území moře zabráno nepřátelskými loděmi, nemůžete tam loď povolat.

Nejprve povolá své jednotky jeden hráč, po té pokračují ostatní hráči ve svém pořadí.

DŮLEŽITÉ: Hráč nikdy nesmí povolat novou jednotku, vytvoří-li tím armádu, která překračuje počet jednotek povolený stupnicí Zásob.

Jestliže kvůli nedostatku zásob nemůžete povolat nové jednotky, přicházíte o nevyužité povolávací body.

Každý rod má 10 pěšáků, 4 rytíře a 5 lodí. Když hráč použije všechny jednotky jednoho typu, nemůže už vytvářet další jednotky stejného typu. Jednotky zničené v bitvě nebo odstraněné ze hry z nějakého dalšího důvodu se znovu stávají povolávacími.

Příklad povolávání jednotek

Povolávací karta se otočí během nové fáze Westeros. Lannister (3 zásoby) je první v pořadí a povolává nyní své jednotky.

Za 2 povolávací body z Lannisportu (má 1 pěšáka) umístí 1 dalšího pěšáka do Lannisportu (vytvoří tak armádu o 2 pěšácích) a 1 loď na Golden Sound, které bylo prázdné.

Obrací svou pozornost na Harrenhal, použije svůj jediný povolávací bod z této oblasti k vylepšení jednoho ze dvou pěšáků na rytíře (vylepšení neovlivňuje velikost armády).

Protože už má armádu o 3 rytířích u Riverrunu, používá jeden z povolávacích bodů z Riverrunu a

umístí další loď na Golden Sound (který také přiléhá k Riverrun).

Tím vytvoří další armádu (flotilu) o 2 lodích. Nemůže použít zbývající povolávací bod z Riverrunu, protože už všude dosáhl limitu zásob.

Lannister teď má armádu o 3 rytířích na Riverrunu, armádu o 2 pěšácích na Lannisportu, armádu o 1 rytíři a 1 pěšákovi na Harrenhalu a flotilu o 2 lodích na Golden Sound. Toto je v souladu s jeho limitem zásob, který na 3. políčku stupnice Zásob dovoluje držet armádu velikosti 3, 2, 2, 2. Lannister má také 1 pěšáka na Stoney Sept a 1 loď na Sunset Sea, tyto oblasti ale nemají města ani opevnění a tak nepovolávají.

Střet králů

Karta střetu králů odráží dynamické změny v moci velkých rodů. Tato karta způsobuje, že se přerozdělí pozice ve 3 oblastech vlivu (Železný trůn, Léno a Královský dvůr). Hráči bojují o pozice v těchto oblastech.

Nejprve se odstraní osmiúhelníkové žetony vlivu ze 3 stupnic vlivu na desce. Hráči nyní skrytě soupeří o vliv, k tomu použijí žetony použitelné moci. Přihazování se děje postupně, začne se Železným trůnem, potom Lénem a končí se Královským dvorem.

Jak se postupuje při dražbě – viz. příklad.

První dražba: Železný trůn

Pozice na stupnici Železný trůn abstraktně představuje sílu vašeho nároku stát se králem, jak ji vidí nižší šlechtici, rytíři a lidé Westeru. Vliv Železného trůnu ovlivňuje pořadí hry, ten, kdo přihodí nejvíce také ovládá žeton Železný trůn.

Hráči nyní soupeří o Železný trůn a jejich žetony vlivu se umístí podle výše jejich nabídky. Když se umístí všechny žetony, ten, kdo nabídl nejvíce (hráč na první pozici na

stupnici) vyhrává žeton Železný trůn a bere si ho od předešlého majitele.

Důležité: Žeton Železný trůn nepřechází do jiných rukou dokud neskončila dražba o Železný trůn a každý z hráčů neumístí svůj žeton na stupnici Železný trůn. Potom hráč, který do té doby vlastnil Železný trůn žeton předá (pokud se znovu nestal jeho držitelem).

Tento žeton představuje váš silný nárok na Železný trůn. Hráč držící tento žeton rozhoduje výsledky všech nerozhodných situací ve hře, kromě nerozhodných bitev.

Druhá dražba: Léno

Stupnice Lenního vlivu představuje snahu vést nižší šlechtice a vlajkonoše vašich zemí. Čím větší máte pozici na této stupnici, tím budete potenciálně silnější v bitvě.

Nejsilnější pozice Léna na stupnici vlivu navíc získá mocný Valyrijský ocelový meč. Ten hráč, který je na stupnici Léna výše vyhraje nerozhodné bitvy proti hráčům níže postaveným na této stupnici (viz. pravidla bitev níže).

Hráči nyní soupeří o pozici na stupnici Léna. Jejich žetony vlivu se umístí v pořadí výše nabídky stejně jako u Železného trůnu.

Hráč na první pozici stupnice Léna vyhrává Valyrijský ocelový meč a přebírá ho od předchozího majitele.

Dražba končí nerozhodně je rozhodnuta hráčem, který ovládá Železný trůn.

Hráč vlastníci Valyrijský meč je silným bojovníkem v bitvě. Jednou za kolo ho může použít a získá tak bonus +1 k síle v boji. Bitvy jsou vysvětleny níže.

Po ukončení dražby Léna se přechází ke Královskému dvoru. Všechny přihazované žetony moci v dražbě Léna se vrátí zpět na Hromádku a nejsou dále použitelné.

Třetí dražba: Královský dvůr

Pozice na stupnici Královský dvůr představuje stupeň intrikaření, špehování a tajné komunikace. Čím jste na této stupnici výš, tím máte použitelnější a silnější žetony rozkazů ve fázi plánování. Nejvyšší nabídka také vyhrává Poštovního havrana, to vám dává více pružnosti ve fázi plánování.

Hráči nyní soupeří o Královský dvůr. Probíhá to stejně jako při dražbě Železného trůnu a Léna.

Po ukončení dražby a umístění žetonů vlivu, hráč na první pozici získává Poštovního havrana.

Hvězdičky na stupnici královského dvora ukazují, kolik speciálních rozkazů (žetony rozkazů označené hvězdičkou) můžete použít ve fázi plánování. Např. na třetí pozici Královského dvora můžete použít maximálně 2 speciální žetony rozkazů. Funkce těchto žetonů je vysvětlena později.

Poštovní havran se může použít jednou za kolo během plánování k tomu, abyste mohli změnit jeden váš žeton rozkazu po ukázání všech rozkazů. Je to velmi silná zbraň, umožňuje vám větší pružnost při plánování (viz. později).

Všechny žetony moci nabídnuté za královský dvůr se vrací zpět na Hromádku.

PŘÍKLAD

Dražba během Střetu králů

Během hraní této karty hráči soupeří o pozici ve třech sférách vlivu. Proces dražby je stejný pro všechny tři stupnice vlivu.

Těsně před přihazováním na pozici v jedné ze třech oblastí schovají hráči do dlaně všechny žetony použitelné moci, které chtějí přihodit. Když jsou všichni připraveni, ukáží všichni najednou žetony, které mají v dlani.

Hráč s největší nabídkou umístí jeden ze svých osmiúhelníkových žetonů vlivu na pozici 1 na stupnici

vlivu. Druhý hráč s nejvyšší nabídkou na pozici 2 atd.

Po té, co se položily všechny žetony vlivu v dané oblasti, speciální žeton (Železný trůn, Valyrijský meč, Poštovní havran) je udělen hráči na pozici 1.

Důležité: Po dražení v jedné oblasti se vrací žetony moci zpátky na Hromádku a už nejsou pro hráče použitelnou mocí v tomto kole.

Nerozhodné výsledky rozhoduje hráč, který má Železný trůn, může tak řadit žetony vlivu tak, jak si přeje (ovšem v nejlepší dostupné pozici pro daný žeton).

Příklad: Byla tažena karta Střet králů a hráči právě dokončili dražbu o Železný trůn (vyhrál Greyjoy). Na řadě je stupnice Lenní vliv. Hráči ukryjí použitelnou moc a tajně si vezmou do dlaně tolik žetonů, kolik chtějí použít. Nabídka se odhalí najednou:

Lannister	4
Baratheon	3
Stark	3
Tyrell	2
Greyjoy	0

Lannister dostává první místo, Baratheon a Stark končí nerozhodně. Železný trůn má Greyjoy a ten tedy rozhodne, že Baratheon bude druhý a Stark třetí. Tyrell končí jako čtvrtý a Greyjoy pátý. Když se umístí žetony vlivu rodů, bere si Lannister Valyrijský meč.

Útok Divokých

Tato karta představuje nájezd hord Divokých Mance Raydera (Manceho Nájezdníka – krále za Zdí) na velkou severní Zeď. Noční hlídka Zeď chrání, ale jejich síla je bez pomoci příliš malá.

Silící hrozba

V horní části hrací desky, na severu ponořeném v ledu, najdete stupnici hrozby útoků Divokých „Wildling Threat“. Tato stupnice představuje rostoucí sílu hord Divokých.

Ve všech balíčcích karet Westeros mají některé karty tento symbol (vlněný mamut). Po každé když je tažena karta Westeros s uvedeným symbolem, posuňte žeton hrozby útoků Divokých o jedno políčko. Je tedy možné pokročit na této stupnici až o 3 políčka během celé fáze Westeros.

Když se otočí karta útoků Divokých z balíčku III, Divocí zaútočí v plné síle. Teď je na hráčích, aby zabránili nepřátelským hordám ničit země Westeros.

Karta útoků Divokých se hraje:

1. Je uvedena síla útoku (0, 2, 4, 6, 8, 10, 12).
2. Hráči schovají v dlani žetony použitelné síly.
3. Najednou ukáží své žetony a sečtou se žetony všech hráčů dohromady, to dá sílu Noční hlídky.
4. Je-li síla Noční hlídky stejná nebo větší než síla Divokých, jsou nepřátelské hordy poraženy.
5. Všechny použité žetony síly jsou odloženy zpět na Hromádku.

Vítězství Noční hlídky

Útok byl zažehnan. Hráč, který přihodil nejvíce žetonů (nerozhodný výsledek je určen vládcem Železného trůnu) si hned může vzít zpět jakoukoli použitou kartu charakteristiky rodu (charakteristika je vysvětlena později).

Vítězství Divokých

Vyhrají-li Divocí, drancující skupiny způsobí chaos po Westeru. Každý hráč musí odstranit jednotky v hodnotě 2 povolávacích bodů (rytířů, pěšáků nebo lodí), aby mohli s touto hrozbou něco provést (odstranění rytíře v hodnotě 2 povolávacích bodů splňuje tento požadavek). Hráč, který přihodil

nejméně musí odstranit ještě další jednotky v hodnotě dalších 2 povolávacích bodů (celkem tedy 4). Když je to nerozhodně, rozhodne majitel Železného trůnu.

Bez ohledu na výsledek útoku, žeton útoku Divokých se vrací na políčko 0. Divocí zaútočí pokaždé, když se lízne Útok Divokých během fáze Westeros.

Poznámka: Kvůli nebezpečí náhlé ztráty 4 bodů kvůli Divokým je moudré si pro tuto příležitost nechávat několik žetonů moci v rezervě.

Konec fáze Westeros

Po té, co se vrchní karta všech 3 balíčků Westeros zahraje, končí fáze Westeros. Otočené karty položte dospodu každého balíčku a pokračuje se fází plánování.

Plánování

V této fázi hráči použijí své žetony rozkazů, aby zadali rozkazy svým jednotkám:

1. Hráči najednou zadají rozkazy.
2. Nejednou ukáží rozkazy.
3. Může být použit poštovní havran.

Žetony rozkazů

Každý rod má celkem 15 žetonů rozkazů (označených symbolem rodu na zadní straně). 10 z nich může být volně použito v jakékoli fázi plánování, 5 speciálních žetonů (označených hvězdičkou) může být použito jen pokud má rod dost silnou pozici na stupnici vlivu královského rodu.

Efekty žetonů jsou vysvětleny později.

K čemu rozkazy?

Fáze plánování je možná nejdůležitější fází hry. Tajně v ní zadáváte rozkazy vašim jednotkám tím, že položíte jeden žeton rozkazu lícem dolů do každé oblasti, kterou ovládáte a má alespoň jednu jednotku (rytíř, pěšák, loď). Toto je

fáze, kdy dochází k diplomacii, dedukci a náhlému úderu.

Důležité pravidlo: Ačkoli se hráči mohou zavázat sliby (které však nejsou závazné) a vytvářet spojení s jinými rody, nikdy nesmíte ukázat žetony rozkazů. Ani ti nejčestnější spojenci si nemohou být nikdy jisti dobrými úmysly svých parterů.

Krok 1: Zadání rozkazů

Hráči si tajně a všichni najednou vyberou své žetony a umístí je lícem dolů (symbol rodu nahoru) na desku do oblastí, kde mají své jednotky. Aby oblast mohla dostat rozkaz, musí mít alespoň 1 jednotku (pěšák, rytíř, loď). Každá oblast může dostat jen 1 žeton rozkazu bez ohledu na počet jednotek.

Jaké žetony rozkazů lze umístit

Každý rod má 10 normálních žetonů, 2 od každého: Pochod (0, -1), Nájezd, Podpora, Konsolidace síly, Obrana (+1, +1). Každý rod má ještě jeden žeton navíc od každého druhu, je to však vylepšená verze normálních žetonů, jsou označeny hvězdičkou. Můžete použít všech 10 normálních žetonů během fáze plánování, ale jen tolik speciálních žetonů (s hvězdičkou), kolik máte hvězdiček na stupnici vlivu královského dvora.

Příklad: Lannister je na pozici 3 stupnice Královský dvůr. To mu umožňuje použít celkem 2 speciální žetony rozkazů během další fáze plánování.

Speciální žetony

Pochod +1: tento rozkaz vám dává +1 k útoku na přilehlou oblast nepřátel. Je to velké zlepšení oproti standardním -1 a 0 žetonům pochodu.

Obrana +2: Tento rozkaz dává oblastí +2 k obraně, to je zlepšení +1 vůči standardnímu žetonu obrany.

Podpora +1:

Tento rozkaz umožňuje své oblasti podpořit přilehlou bitvu silou +1 navíc oproti své normální síle.

Nájezd +1: tento nájezd je 2x efektivnější a může odstranit 2 žetony sousedící armády nepřítele (podpora, konsolidace síly a/nebo nájezd). Normální žeton nájezdu umožňuje odstranit jen 1 rozkaz.

Konsolidace síly: nemá speciální sílu, ale umožní konsolidovat síly ve 3 oblastech, ne jen ve dvou.

Poznámka: Hráč nemůže použít víc rozkazů než má. Nemůžete tak použít více než 3 Pochody (3 jen tehdy, když má přístup ke speciálnímu Pochodu). Hráč na poslední (5.) pozici stupnice Královský dvůr nemůže nikdy umístit víc než 2 žetony od každého rozkazu během fáze plánování (protože tato pozice nemá žádné hvězdičky). Také nemůžete dát víc než 1 rozkaz v jedné oblasti, i když ta oblast má velkou armádu s mnoha jednotkami.

Zvláštní pravidlo: Konsolidace síly může být umístěna jen na pevninu. Ostatní rozkazy jak na pevninu, tak na moře.

Krok 2: Ukázání rozkazů

Po té, co hráči rozmístili rozkazy, je všichni naráz otočí lícem nahoru.

Krok 3: Poštovní havran

Po otočení všech žetonů rozkazů hráč, který je pánem Poštovního havrana (hráč s nejvyšší pozicí na stupnici vlivu Královský dvůr) může použít havrana k nahrazení jednoho ze svých rozkazů jedním ze svých speciálních rozkazů (pouze pokud hráč v zadávání rozkazů nevyužil všechny hvězdičky). Poštovní havran smí být použit jen jednou za kolo.

Území pevniny a moře

Mapa je rozdělena do několika samostatných území dvou typů – oblast pevniny a moře. Pevnina je zcela ohraničena bílou hranicí a mořské území (celé modré) je rozděleno červenou linií – kromě části, kde sousedí s pobřežím (kde jsou tyto oblasti odděleny bílou hraniční čarou pevniny).

Loď se mohou pohybovat a bojovat (proti lodím) pouze na

mořském území. Pěšáci a rytíři se mohou pohybovat a bojovat jen na pevnině (a proti pěšákům a rytířům).

Akční fáze

Během akční fáze se provádí akce naplánované během fáze plánování. Akční fáze se provádí ve třech krocích:

- splnit rozkaz nájezd
- splnit rozkaz pochod (a z toho plynoucí bitvy)
- splnit rozkaz konsolidace síly

Všimněte si, že ani podpora ani obrana se neplní ve zvláštním kroku, jsou relevantní jen pokud dojde k bitvě, jak uvidíte později.

A) Splnění rozkazu Nájezd

Hráči, kteří umístili rozkazy nájezd nyní mohou tyto nájezdy splnit. Každý hráč, když na něj přijde řada, může splnit rozkaz **jednoho** ze svých žetonů. Jinak řečeno hráč, který je nejvíce vlevo na stupnici Železný trůn může splnit jeden rozkaz nájezd, potom hráč na stupnici hned za ním atd. Toto pokračuje zleva doprava než všichni hráči vykonají jeden nájezd za cyklus. Až když se splní všechny rozkazy nájezd, přistoupí se ke kroku B: Splnění rozkazu pochod.

Splnění rozkazu

Nájezd představuje příkaz vašim jednotkám, aby provedli ničivý vpád na nepřátelské území. Je to taktika, která se používá ke zmaření schopnosti nepřítele podpořit boj na jiném místě, narušit jeho konsolidaci sil nebo zmařit jiné rozkazy nájezdů vašich protivníků.

Splnění rozkazu nájezd znamená, že odstraníte svůj žeton nájezdu z hrací desky a zároveň odstraníte protihráčův žeton nájezdu, podpory nebo konsolidace sil. Žeton, který byl předmětem nájezdu musí být v přilehlé oblasti k vašemu žetonu rozkazu.

Tím, že provedete na protihráče nájezd, mu efektivně zrušíte rozkazy

v postižené oblasti (nejsou v ní žetony). Všimněte si, že jakmile odstraníte žeton nájezdu vašeho nepřítele, tento rozkaz nájezd se tuto fází tedy nemůže splnit.

Důležité pravidlo: Jestliže úspěšně provedete nájezd (odstraníte) rozkaz konsolidace sil, provedli jste tzv. drancování. Po drancování dostanete jeden žeton moci z Hromádky. To představuje vaši kořist z úspěšného drancování.

Zvláštní pravidlo: Rozkaz nájezd umístěný na pevnině nemůže nikdy být proveden na moři. To znamená, že z pevniny nikdy nemůžete drancovat moře. Nájezd z moře (loděmi) však může být úspěšně proveden jak na moři tak na pevnině.

Poznámka: Rozkaz nájezd nepostihuje a nemůže mít za cíl rozkazy pochodu a obrany. Můžete se také rozhodnout odstranit rozkaz nájezd aniž byste nájezd provedli (i když jste ho schopni provést). Jestliže se v přílehlé oblasti nenacházejí žádné nepřátelské rozkazy konsolidace sil, podpory nebo nájezdu, váš rozkaz nájezdu je odstraněn bez efektu.

Po té, co se provedou všechny nájezdy a odstraní se z desky, pokračuje se krokem Splnění rozkazu pochod.

Příklad nájezdů

Právě začala akční fáze a hráči nejprve přistoupí ke splnění rozkazů nájezd.

Pořadí hry je: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon, Tyrell.

Na hrací desce je 5 rozkazů nájezd. Lannister má nájezd na Blackwater a na Golden Sound. Greyjoy má rozkaz nájezd na Sunset Sea. Tyrell umístil nájezd na Reach. Baratheon má nájezd na Harrenhal.

Greyjoy začíná. Vidí, že Tyrell má rozkaz konsolidace sil na Highgarden a tak se rozhodne provést nájezd tam. Odstraní tedy Tyrellův rozkaz a svůj ze Sunset Sea také. Protože Greyjoy drancoval, získává 1 žeton moci z Hromádky.

Stark nemá žádné rozkazy nájezd, takže pokračuje Lannister. Rozhodne se, že Tyrellův rozkaz nájezd na Reach ohrožuje Lannisterův rozkaz podpora na Searoad Marches. Lannister proto napadne Reach z Blackwateru – odstraní svůj žeton na Blackwateru a Tyrellův na Reachu.

Baratheon použije rozkaz nájezd na Harrenhalu a odstraní Lannisterovu podporu na Riverrunu. Odstraní oba žetony.

Protože Tyrellův rozkaz nájezd byl odstraněn Lannisterovým nájezdem, nemá už Tyrell žádný rozkaz nájezd a hra se vrací k hráči, který začínal.

Nájezd má už jen Lannister. Protože jeho žeton nájezdu v Golden Sound nesousedí s rozkazy protihráčů podpora, konsolidace nebo nájezd, nemá tento rozkaz nájezd žádný účinek a je odstraněn z desky (Greyjoyův sousedící rozkaz nájezd v Sunset Sea byl odstraněn dříve, při nájezdu na Tyrella na Highgardenu).

Hra pokračuje krokem Splnění rozkazů pochod.

Výjimka: Loď se nikdy nemůže dostat na pevninu a pěšák nebo rytíř na moře.

Pochody se provádějí stejně jako nájezdy – po jednom. Takže nejprve jeden pochod provede hráč, který je první na stupnici Železný trůn (pokud rozkaz pochod dal), následuje jeden pochod dalšího hráče atd. To pokračuje v cyklech tak dlouho, dokud všechny rozkazy pochodu nebyly splněny a na desce již žádné žetony rozkazu pochod nezbyly.

Provedení pochodu

Hráč má až 3 pochody, včetně speciálního rozkazu (označeného hvězdičkou). Každý pochod má modifikátor bojové síly buď -1, 0 nebo +1. Toto číslo ukazuje bonus (nebo postih) síly v boji při útoku v případě, že vaše jednotky napochodují do bitvy.

Následují základní pravidla pochodu:

- ❖ v oblasti, kde máte rozkaz pochod, můžete pohybovat se všemi, některými nebo žádnými jednotkami. Jednotky se mohou přesunout společně, odděleně do několika přílehlých oblastí, a / nebo zůstat na místě.
- ❖ Jednotky můžete přemístit pouze do sousední oblasti (leďaže použijete loď, viz dále).
- ❖ Každý rozkaz pochodu vám dovoluje přemístit jednotky do jedné oblasti s jednotkami cizího rodu. Stále platí, že můžete jednotky rozdělit, ale jen 1 z cílových oblastí může obsahovat jednotky jiného rodu. Když přemístíte jednu nebo více jednotek do oblasti, která obsahuje jednotky jiného rodu, začali jste tím bitvu, která se rozhodne před dalším rozkazem pochod. Viz pravidla o bitvách dále. Z toho plyne, že můžete začít jen 1 bitvu za každý rozkaz pochodu.

B) Splnění rozkazů Pochod

Pochodem přemísťujete své jednotky a napadáte nepřátelská území. Když nějaká oblast dostane příkaz k pochodu, můžete přemístit všechny nebo jen některé jednotky v dané oblasti. Jednotky v jedné oblasti se mohou přemístit do sousedící oblasti nebo se mohou rozdělit a přesunout se do několika sousedních oblastí. Také můžete některé nebo všechny jednotky nechat v původní oblasti.

Poznámka: Můžete „rozložit“ pohyb tím, že položíte několik rozkazů pochod do řady – jednotka se tak může v 1 kole přemístit o více než jednu oblast. Toho dosáhnete, pokud vstoupíte na území, kde máte svůj další rozkaz pochod a při provádění tohoto 2. rozkazu pochod jednotku přemístíte do 3. oblasti (ta může obsahovat 3. rozkaz pochod). Je však těžké, aby se něco podobného podařilo, protože úspěšný útok nepřátel může rozkaz pochod v tomto řetězci odstranit, jak bude vysvětleno dále. Všimněte si, že na území musí být nějaká jednotka, která rozkaz během fáze plánování dostane.

Příklad rozkazu Pochod

Lannister má (-1) rozkaz pochod na Lannisportu, kde jsou 3 jednotky pěšáků. Když se dostane na řadu, vybere si tento rozkaz a posune jednoho pěšáka do Stoney Sept, jednoho pěšáka do Searoad Marches (kde už pěšáka má a vytvoří tím armádu) a zbývající pěšák zůstane v Lannisportu. Lannister tak dokončil pochod a odstranil rozkaz pochod z pole.

Přesun lodí

Pohyb lodí je velmi důležitý aspekt hry, dovoluje rytířům a pěšákům (ne jiným lodím) využít moře a přesunout se do vzdálenějších oblastí.

2 území na pevnině spojené jedinou mořskou oblastí nebo spojenými mořskými oblastmi, z nichž všechny mají přátelské lodě, se považují za sousedící pro účely pochodu a ústupu (viz dále).

Greyjoy tak například má lodě na Iron Bay a může přesunout rytíře a pěšáky přímo do Flint's Finger, Greywater Watch, Seagard nebo Riverrun z Pykeu a to jediným rozkazem pochod. Kdyby měl ještě další loď na Sunset Sea, ten samý pochod by mohl přesunout jeho jednotky z Pykeu do Highgardenu, Searoad Marches a / nebo Oldtownu. Tyto jednotky se

jednoduše pohybují spojenými oblastmi moře Ironman's Bay a Sunset Sea – obě mají lodě Greyjoye.

Lodě a spojené mořské oblasti s přátelskými loděmi vytvářejí přímý most pro rytíře a pěšáky, aby se mohli přesunout z jednoho pobřeží na druhé. Je možné, avšak nepravděpodobné, že použitím 5 lodí v 5 mořských oblastech se vám podaří přesunout jednotky z Flint's Finger rovnou do Widow's Watch v jednom pochodu.

- ❖ I když použijete přesun lodí, jeden rozkaz pochod může způsobit jen jednu bitvu.
- ❖ Nikdy nemůžete použít loď protihráče, i kdyby vás nechal.
- ❖ Není stanoven žádný limit na to, kolikrát můžete použít přesun pomocí lodí za kolo.
- ❖ Oblasti nemohou být považovány za sousedící, i když jsou „spojeny“ řadou lodí, při nájezdu nebo podpore (viz pravidla podpory dále).
- ❖ Lodě se mohou účastnit přesunu, nebo tvořit člunek v přesunu, bez ohledu na to, jestli měli zadaný rozkaz nebo o jaký typ rozkazu šlo.

Zlaté pravidlo: Nikdy nemůžete přemístit (nebo stáhnout) jednotku tak, aby porušila stav vašich zásob (jak je vyznačen na stupnici). Kdybyste náhodou limit překročili, musíte ihned zničit tolik jednotek, abyste se opět vešli do vašich zásob.

Příklad přesunu lodí

Tyrell má 2 lodě na Sunset Sea, 1 loď na Redwyne Straights a 1 loď na Summer Sea. Všechny tyto mořské oblasti jsou spojeny, a tak jakýkoli člen Tyrellových jednotek v Highgarden se může díky rozkazu pochod přesunout rovnou na Sunspear (nebo jiné pobřežní oblasti přiléhající k lodím).

Nastolení vlády

Když z některé oblasti odejdou všechny vaše jednotky, ztrácíte v ní vládu, ledaže byste se zde rozhodli nastolit vládu. K tomu dojde, když umístíte žeton použitelné síly na území, které jste právě opustili. Tento žeton představuje nadvládu vašeho rodu nad danou oblastí a zůstane tam, dokud se tam úspěšně nepřemístí nepřátelská jednotka (žeton se odstraní po prohře v obranné bitvě v dotyčné oblasti – jiná možnost odstranění neexistuje). Napochodování do oblasti, která jen obsahuje protivníkov žeton nezavdává příčinu k bitvě. Žeton se jen vrátí zpět na Hromádku a můžete do oblasti vstoupit. Žetony síly nepomáhají obránci v bitvě.

Výjimka: Území, z kterého každý rod začíná (území s vytištěným erbem rodu) je v moci konkrétního rodu dokud a, v té oblasti nebudou rozmístěny nepřátelské jednotky, nebo b, protihráč v té oblasti nastolil vládu (v tom případě je přes erb položen nový žeton síly).

Ustupující armáda nemůže ustoupit do oblasti, která je ve vlivu protihráčova žetonu síly. Nikdy nemůžete nastolit vládu nad mořskou oblastí.

Proč nastolovat vládu?

Protože můžete své pěšáky a rytíře potřebovat jinde, nastolení vlády zajistí, že ovládáte zásoby, sílu, města a opevnění v dané oblasti. Protože žetony síly mají na sobě symbol rodu, je jednoduché určit, který rod ovládá kterou oblast (buď jeho jednotky nebo žeton síly jsou fyzicky umístěny v dané oblasti).

Bitva

Když přemístíte své jednotky do oblasti, v níž jsou jednotky jiného rodu, dojde k bitvě ihned jak dokončíte pohyb z konkrétního příkazu pochod. Při vstupu na takové území jste považováni za útočníky a oponent v dané oblasti za

obránce. Takže vaše jednotky jsou útočné a jeho obranné (podporující jednotky nejsou považovány ani za útočné ani za obranné).

Bitvy se řeší v těchto krocích:

1. Oba hráči přivolávají podporu
2. Oznámi se bojová síla obou stran
3. Oba zároveň zahrají kartu rodu
4. Valyrijský meč může být jednou za kolo použit
5. Konec bitvy: určí se poražený, odstraní se oběti, poražený stáhne přeživší jednotky

Bojová síla

Bitvy se řeší porovnáním bojové síly zainteresovaných stran. Vítězem je ten, kdo má nejvyšší bojovou sílu. Ta může být ovlivněna jednotkami v bitvě, podporou, příkazy k obraně, rozkazy pochodu, Valyrijským mečem, kartami rodu.

Základní bojová síla se počítá sečtením obranných a útočných jednotek:

Jednotka	Bojová síla
Pěšák	+1 bod
Rytíř	+2 body
Lod'	+1 bod

Útočná armáda se 2 rytíři a 1 pěšákem tak má základní bojovou sílu 5 (4 body za 2 rytíře a 1 bod za pěšáka).

Navíc, vedle bojujících jednotek, je boj ovlivňován rozkazy pochodu a obrany umístěných v dotyčné oblasti. Modifikátor rozkazu pochod ovlivňuje jen bojovou sílu útočníka a modifikátor rozkazu obrana ovlivňuje jen bojovou sílu obránce. Toto jsou možné rozkazy:

Rozkaz	Bojová síla
Pochod (-1)	útočník odečte 1 bod
Pochod (0)	útočník není dotčen
Pochod (+1)*	útočník přidá 1 bod
Obrana +1	obránce přidá 1 bod
Obrana +2*	obránce přidá 2 body

**toto jsou speciální příkazy, použitelné jen máte-li dostatečnou pozici na stupnici královské dvůr.*

Další bojová síla se získá z podpory, karet rodů a Valyrijského meče.

Krok 1: Přivolání podpory

Během 1. kroku boje přivolává útočník i obránce podporu z přilehlých oblastí. Přilehlá oblast může „vyslat“ podporu na bitevní pole jen pokud na ní je rozkaz Podpora. Viz. příklad podpory v bitvě.

Pravidla podpory

Rozkaz podpora

Rozkaz podpory se zadává, protože hráč předpokládá, že sousední jednotky budou potřebovat podporu v boji (ofensivním nebo defensivním). Když dojde k bitvě na sousedním území, může hráč s rozkazem podpora slíbit podporu buď útočníkovi nebo obránci.

Hráč může samozřejmě podporovat své vlastní bitvy, ale také bitvy jiných rodů.

Jestliže vlastník žetonu podpora slíbí hráči podporu, přidává mu bojovou sílu celé podporující oblasti. Jestliže podporující oblast například obsahuje 1 rytíře a 1 pěšáka, tato oblast by přidala +3 bojové síly jako podporu (2 za rytíře a 1 za pěšáka).

Síla podpory nemůže být rozdělena, ani nemůže hráč poskytnout jen částečnou pomoc. Hráč poskytující podporu musí přispět plnou nebo žádnou bojovou silou dané oblasti.

Není stanoven limit na to, kolik sousedních bitev může jediný rozkaz podpora podporovat – tím je rozkaz podpora velmi silný. Tyto rozkazy jsou však proto často předmětem nájezdů nepřátelských armád, které rozkaz podpora zruší, bez ohledu na to, jak velkou armádu v dané oblasti máte.

Příklad podpory:

Tyrell pochoduje s armádou o 2 rytířích z Reach do Blackwater s rozkazem Pochod +1. Blackwater obsahuje 1 pěšáka Lannistera, který má rozkaz pochod -1 (bránící rozkaz pochod neovlivní bitvu). Hráči nyní přivolávají podporu. V sousedních oblastech Blackwateru jsou 3 žetony podpory: na King's Landing (Tyrell s 1 rytířem), Stoney Sept (Lannister s 1 pěšákem a 1 rytířem) a na Harrenhalu (Baratheon s 1 rytířem).

Lannister oznámí, že podporuje ze Stoney Sept (3 bojové síly) a přesvědčí Baratheona, aby ho podporoval z Harrenhalu. Baratheon oznámí, že Lannistera podporuje svými 2 body z Harrenhalu. Takže Lannister dostává 5 bodů podpory v boji.

Tyrell oznámí, že získává podporu svého rytíře na King's Landing, což mu přidá 2 body.

V tuto chvíli boje Tyrell oznamuje, že má sílu 7 (4 za útočící rytíře, 2 za podporu z King's Landing a 1 z rozkazu pochod +1). Lannister oznámí, že má sílu 6 (1 za bránícího se pěšáka, 5 z podporujících jednotek na Stoney Sept a Harrenhalu). Bitva pokračuje zahráním karet rodu.

Lodě a podpora

Lodě mohou podpořit bitvu, která se odehrává v přilehlých pevninských oblastech (každá podporující loď poskytuje 1 bod bojové síly podporované straně). **Pozemní jednotky však nemohou poskytnout podporu bitvě, která se odehrává na moři.**

Důležité: Na rozdíl od pochodů (a ústupů, viz později), které mohou využít lodní přepravy, jednotky nemohou poskytnout podporu za použití lodní přepravy (tj. z nepřilehlé oblasti). Takže nikdy byste neměli pokládat rozkaz podpory na Dragonstone, The Arbor nebo Pyke, protože tyto kusy pevnin

nemají žádné přilehlé pevninské oblasti, které by mohly podpořit a pozemní jednotky nemohou podpořit bitvy mezi loděmi.

Krok 2: Oznámení bojové síly

Nyní jak útočník tak obránce spočítají a oznámí, jaká je jejich celková síla až do tohoto momentu. Včetně bojové síly bojujících jednotek, bonusů (nebo postihů) obranných i pochodových rozkazů, a podpory.

Krok 3: Zahrání karet rodu

Každý hráč si tajně vybere 1 kartu rodu ze 7 karet rodu, které má v ruce a oba hráči ji najednou vyloží před sebe.

Po vyložení obou karet rodu se nejprve zahraje nějaká použitelná speciální schopnost. Každý hráč potom přidá bojovou sílu své karty k celkové bojové síle.

Krok 4: Valyrijský meč

Jestliže útočník nebo obránce vlastní Valyrijský meč, může ho teď použít. Hráč, který ho použije, dostává +1 ke své celkové bojové síle. Může toho však využít jen jedenkrát za kolo.

Krok 5: Konec bitvy

Obě bojující strany si teď spočítají celkovou bojovou sílu. Následuje konečné shrnutí toho, co může přispět ke konečné bojové síle:

- ❖ jednotky v bitvě
- ❖ rozkazy (pochod nebo obrana, bonusy / postihy)
- ❖ podpora z přilehlých oblastí
- ❖ speciální schopnosti na kartě rodu
- ❖ bonus bojové síly na kartě rodu
- ❖ Valyrijský meč +1

Karty rodu

Každý hráč začíná hru se 7 kartami rodu. Tyto karty se používají v bitvě, kde každá strana (útočník i obránce) musí zahrát 1 kartu rodu.

Všechny karty rodu mají na sobě bojovou sílu (od 0 do 3) v horním levém rohu. Tato bojová síla se přičte k celkové bojové síle armád

po odhalení karet. Některé karty mají speciální schopnost, která může být použita během boje nebo až po něm, některé karty mají jeden nebo více mečů a / nebo ikony opevnění.

Určení poraženého

Hráč s nejnižší bojovou silou je poraženým. Jestliže jsou bojové síly stejné, hráč s vyšší pozicí na stupnici Léna vyhrává.

Jako následek prohrání v bitvě, musí poražený:

- a, zrevidovat své ztráty
- b, stáhnout se

A, zrevidování ztrát

Pouze poražený má v bitvě ztráty. Ty se určí následovně:

Vítěz ukáže, kolik mečů měl na kartě rodu použité v bitvě. Poražený potom ukáže, kolik měl opevnění na kartě rodu použité v bitvě. Poražený musí odstranit 1 jednotku z bitevního pole (pěšák, rytíř, loď) za každý meč na kartě rodu vítěze minus počet opevnění na své kartě rodu.

Příklad: V bitvě mezi Lannisterem a Tyrellem zahraje Lannister kartu rodu Tywin Lannister (2 meče) a Tyrell zahraje Margaery Tyrell (1 opevnění). Jestliže Lannister vyhraje bitvu, bude mít Tyrell 1 ztrátu (2 meče proti 1 opevnění). Jestliže Tyrell vyhraje bitvu, Lannister nebude mít žádné ztráty, protože Margaery Tyrell nemá žádné meče.

Poznámka výrobce: Ačkoli ke ztrátám samozřejmě došlo na obou stranách středověké bitvy, celkové ztráty byly mnohem nižší než tomu bývá dnes. Obvyklejší bylo, že ztráty následovaly až po konci bitvy. Chytrý vojevůdce své vítězství korunoval tím, že obchvátíl, pronásledoval a zabíjel raněného nepřítele na ústupu. Ve HŘE O TRŮNY však každá jednotka představuje velkou sílu válečníků a i jedna nebo dvě ztráty by měly představovat obrovskou ztrátu pro poraženou stranu.

Stahování poražené armády

Po utrpění ztrát musí poražená armáda ustoupit z bitevního pole. Jestliže poražený byl útočníkem, všechny přeživší jednotky se musí stáhnout zpět na území, z něhož útočily.

Jestliže prohraje obránce, přeživší jednotky se musí stáhnout podle těchto pravidel:

1) Všechny ustupující jednotky se musí stáhnout do stejné oblasti.

2) Ustupující jednotky mohou ustoupit jen do prázdné přilehlé oblasti (tj. oblasti bez nepřátelských žetonů síly nebo jednotek) nebo do přilehlé oblasti ovládané ustupujícím hráčem.

Důležité: obranné ustupující jednotky nemohou vstoupit do oblasti, z níž byli napadeni útočníkem.

3) Nemůžete stáhnout svou jednotku do oblasti a překročit tím své zásoby. Je-li to nutné, stáhněte jednotky, které se vejdou do zásobovacího limitu a ty, které jsou navíc, zničte.

Můžete také ke stahování jednotek použít lodní přepravu (za použití stejných pravidel lodní přepravy jako při pochodu).

Po stažení svých jednotek do povolené oblasti, položte figurky na bok, čímž ukážete, že to jsou poražené jednotky.

Poražené jednotky nemají žádnou bojovou sílu. Stále se počítají do zásob, ale jestliže jsou takové jednotky znovu donuceny ustoupit ve stejném kole, automaticky jsou zničeny. Poražené jednotky se nemůžou nepovažovat za ztráty v další bitvě tohoto kola, nemohou se účastnit pochodu (v tomto kole), ani když rozkaz Pochod se zadává v jejich novém území.

Po té, co všechny rozkazy k pochodu byly splněny, poražené jednotky se vrátí do jejich normální vztyčené pozice.

Příklad: Tyrell právě prohrál bitvu proti Baratheonovi na Kingswood. Přeživší Tyrellův rytíř ustupuje do Storm's End (kde je další Tyrellův pěšák) a položí se na bok, aby se ukázalo, že je poražený. Později ve stejném kole napadne Baratheon Storm's End svými 2 rytíři přesunutými po moři z Dragonstone. Tyrell má obrannou sílu 1 za pěšáka, protože poražený rytíř žádnou sílu nepřidává. Jestliže Tyrell prohraje bitvu, rytíř bude automaticky zničen, protože již poražené jednotky nemohou ustupovat.

Rozkazy na dobytém území

Jestliže se podaří útočníkovi úspěšně dobýt území, odstraní jakýkoli žeton rozkazu, který na dobytém území po obránci zbyl. Také se odstraní splněný útočnickův rozkaz pochod.

Použité karty rodu

Jak útočník tak obránce nyní umístí použité karty rodu lícem nahoru na odkládací balíček. Tyto karty jsou považovány za odložené a nemohou být zatím použity.

Po vypotřebování sedmé karty rodu se tato sedmá karta nevyhazuje, místo toho se všech odložených 6 karet vrací zpět do ruky hráče a mohou být znovu použity v bitvě.

Hra pokračuje

Po skončení bitvy je tedy splněn rozkaz pochod a následně odstraněn z hrací desky. Pokračuje se rozkazem pochod dalšího hráče. Po splnění všech rozkazů pochod a jejich odstranění z hrací desky následuje vyřešení rozkazů konsolidace sil.

C) Rozkaz Konsolidace sil

V této fázi hráči všichni najednou nasbírají síly z oblastí, v nichž měli umístěn žeton rozkazu konsolidace sil. Jestliže byl takovýto žeton odstraněn nájezdem nebo byl v oblasti, která byla cílem úspěšné

invaze nepřítele, není ve hře a jeho majitel nenasbírá žádné síly.

Tyto žetony se řeší tak, že za každý jeden žeton rozkazu konsolidace sil na hrací desce získá hráč 1 žeton síly z Hromádky, plus 1 žeton síly za každou korunku (symbol moci) na území, v němž má svůj rozkaz konsolidace.

Příklad: Jeden pěšák zůstal na Dragonstone. Baratheon dává této oblasti během plánování rozkaz konsolidovat síly. Během akční fáze tento rozkaz není ani odstraněn nájezdem nebo invazí a tak během plnění rozkazu konsolidovat síly Baratheon z tohoto rozkazu nasbírá 2 síly: 1 za rozkaz, 1 za symbol korunky v oblasti Dragonstone.

Po nasbírání sil z rozkazů konsolidovat síly končí akční fáze. Všechny zbývající žetony rozkazů se odstraní z hrací desky a začíná nové kolo (začínající opět fází Westeros).

Jestliže toto bylo poslední (10.) kolo hry, hra končí a určuje se vítěz.

Vítěz

HRU O TRŮNY je možné vyhrát jedním z následujících dvou způsobů:

a, Hráč s největším počtem oblastí obsahujících města a pevnosti.

Jestliže 2 hráči skončí nerozhodně, pak vítězí ten, kdo má vyšší pozici na stupnici zásob. Jestliže je hra stále nerozhodně, hráč, který má nejvyšší použitelnou sílu vyhrává. Jestliže i tak je hra nerozhodně, končí se nerozhodně.

b, Hráč ovládá 7 oblastí s městy a pevnostmi.

Jestliže kdykoli během hry ovládá hráč 7 oblastí s městy a pevnostmi, je hra okamžitě ukončena a dotyčný hráč je prohlášen vítězem.

Další pravidla

Neutrální síly

(King's Landing, Eyrie, Sunspear)

Na začátku hry jsou umístěny speciální žetony na King's Landing, Eyrie a Sunspear. Číslo na těchto žetonech představuje sílu jejich neutrálních jednotek, které zabraňují vpochodování do dotyčné oblasti.

Abyste mohli nepochodovat do oblasti s neutrální silou, musí mít vaše pochodující jednotky a podporující jednotky v přilehlých oblastech stejnou nebo vyšší sílu než je síla neutrální (podpora se počítá z vlastních zdrojů nebo ze spráteleného rodu).

Vpochodování do neutrální oblasti nezavdává příčinu k boji, takže se nehrají žádné karty. Modifikátor rozkazu pochod (-1, 0, +1) se však přičítá k / odečítá od vaší pochodující síly.

Po té, co se dostanete na neutrální území, neutrální žetony se odstraní až do konce hry.

Příklad: Tyrell chce vejít do Sunspear z Yronwoodu. V Sunspear jsou neutrální síly o hodnotě 5 – Tyrell tedy musí mít minimálně sílu 5, aby mohl na toto území vstoupit. Tyrellova armáda čítá 1 rytíře a 1 pěšáka, pochoduje na rozkaz +1. Takže pochodující armáda má sílu 4 (2 za rytíře, 1 za pěšáka a 1 za +1 pochod). Tyrellova loď v Summer Sea má rozkaz Podpora – to přidává další +1 bod k síle Tyrellova pochodu, celkem má Tyrell potřebnou sílu 5. Jeho pochod je tak úspěšný a může se žeton ze Sunspear odstranit ze hry.

Hra o 3 a 4 hráčích

Jestliže chcete hrát HRU O TRŮNY ve třech nebo čtyřech hráčích, platí následující pravidla:

Tři hráči

Greyjoy a Tyrell nehrají. Začínající jednotky (lodě, rytíři a pěšáci) Tyrella a Greyjoye se však normálně rozmístí a představují neutrální síly (jako ty v King's Landing, Sunspear a The Eyrie). Pěšák představuje neutrální sílu 1, rytíř neutrální sílu 2 a loď také sílu 1 (toto se nasčítá v oblastech, kde je více jednotek). Žetony vlivu a zásob se na stupnici neumisťují.

K okamžitému vítězství je potřeba 8 měst / pevností ve třech hráčích (oproti normálním 7).

Čtyři hráči

Nehraje Greyjoy. Stejně jako při třech hráčích se rozestaví jednotky Greyjoye jako neutrální síly. Okamžité vítězství vyžaduje 7 měst / pevností.

Poznámka: Rody, které nejsou ve hře, nemají žádné žetony vlivu. To nechává volné pozice na začátku hry. Proto posuňte další žeton vlivu směrem nahoru tak, aby nebyla mezi rody žádná mezera. *To může znamenat, že Valyrijský meč získá na začátku hry jiný rod.*

Omezení žetonů

Všechny žetony a jednotky ve hře jsou omezeny svým počtem. Jestliže má hráč všech 20 žetonů síly jako použitelnou sílu, nemůže už dostat další žetony síly z Hromádky, dokud nevypotřebuje některé své žetony použitelné síly.

Ostrovy

DRAGONSTONE, PYKE, THE ARBOR se považují za pevninu a tak se po nich nelze pohybovat lodí. Protože jsou ale ostrovní povahy, pěšáci a rytíři z těchto ostrovů mohou pochodovat pouze za pomoci lodní přepravy.

Řeky

Hranice pevninských území jsou vyznačeny bílou čarou. Některé hranice jsou však modré – představují velké řeky. Řeky nelze

přejít pochodujícími jednotkami, ledaže by na řece byl vyznačen most. Jediné 2 mosty na hrací desce jsou na The Twins a na Crackclaw Point.

Sever

Oblast nad Castle Black – the North (sever) – se nepovažuje za součást hry a nelze do ní vstupovat s jednotkami.

Karty Westeros

Winter is coming

Zima se blíží

(Ve všech třech balíčcích)

Ihned zamíchejte tento balíček a vytáhněte jinou kartu. Zopakujte, jestli znovu přichází zima.

Last Days of Summer

Poslední dny léta

(Ve všech třech balíčcích)

Nic se neděje, pokračujte ve hře.

Sea of Storms

Moře bouří

Hráči nemohou umístit rozkazy nájezd během plánovací fáze tohoto kola. Krok splnění rozkazů nájezd je toto kolo přeskočen.

Storm of Swords

Bouře mečů

Hráči nemohou umístit rozkazy obrana během plánovací fáze tohoto kola.

Supply

Zásoby

Hráči nastaví svůj žeton zásob a přizpůsobí své jednotky tak, aby vyhovovaly limitům jejich zásob (viz detailní pravidla o zásobách).

Clash of Kings

Střet králů

Odstraňte všechny žetony ze stupnice vlivu. Hráči budou o pozice soupeřit pomocí svých žetonů použitelné síly.

(Viz. detailní pravidla o dražbě)

Feast for Crows

Hostina pro krkavce

Hráči nemohou umístit žetony rozkazu konsolidovat síly v tomto kole. Krok splnění rozkazu konsolidace sil je v akční fázi tohoto kola přeskočen.

Wildling Attack

Útok Divokých

Divocí útočí na Westeros silou, jaká je právě označena na stupnici Hrozby útoku Divokých. Všichni hráči musí přihazovat sílu, aby podpořili Noční hlídku. (viz. detaily Útok Divokých).

Mustering

Povolávání

Hráči povolávají nové jednotky ze svých měst a opevnění. Nové jednotky se musí vejít do zásobovacího limitu hráče (viz. detaily pravidel Povolávání jednotek).

Game of Thrones

Hra o trůny

Podle pořadí ve hře si každý hráč vezme 1 žeton síly z Hromádky za každou korunku v oblasti, kterou ovládá na hrací desce.

Rains of Autumn

Podzimní deště

Pěšáci v tomto kole nepřidávají bojovou sílu oblastem, které podporují.

Obrázek mamuta

Jakmile na začátku fáze Westeros otočíte 1 kartu každého balíčku, posuňte žeton Hrozby útoku Divokých o 1 políčko za každý symbol mamuta na otočených 3 kartách.

Pořadí kola

1. Fáze Westeros (není v 1. kole)

2. Plánování

- hráči zadají rozkazy
- ukáží se rozkazy
- může být použit poštovní havran.

3. Akční fáze

- splnění rozkazů Nájezd
- splnění rozkazů Pochod (a vyřešení bitev)
- splnění rozkazů Konsolidace sil.

Pořadí bitev

- Účastníci volají o podporu
- Účastníci oznámí současnou bojovou sílu
- Účastníci najednou ukáží Kartu rodu
- Může být použit Valyrijský meč (1x za kolo)
- Určí se poražený, odstraní se oběti, poražený své jednotky stahuje.

Na motivy románu Geoga R. R. Martina A SONG OF ICE AND FIRE (Píseň ohně a ledu).

Design hry: Christian T. Petersen

Další design a vývoj: Kevin Wilson

Vedoucí vývoje: Darrell D. Hardy

Grafický návrh: Scott Nicely

Pravidla: Christian T. Petersen

Konečná úprava: Greg Benage, Christian T. Petersen, Darrell D. Hardy

Obal: JP Targete

Výtvarná práce: Anders Finer, Michael Erickson, Jacques Bredy, Thomas Denmark, Jason A. Engle, John Matson, Mark Evans, Roman V. Papsuev, Cos Koniotis, Thomas Giani, Alexander Petkov, Tim Truman, Jim Pavelec, Sedone Thongvily

Zvláštní poděkování: Eric M. Lang, Tony Doepner, robert Vaughn, Danial a Kat Abraham, Carl Keim, Melinda M. Snodgrass.

Christina by rád poděkoval Georgovi R. R. Martinovi (za jeho úžasný svět, trpělivost a vklad), Kevinu Wilsonovi (za vynikající vývojářskou práci, prototypy, a skvělé návrhy na design), a Gretchen (za její trpělivost, lásku a podporu).

A Game of Thrones Desková hra © George R.R. Martin 2003 © Fantasy Flight Publishing, Inc 2003. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být šířena bez souhlasu vydavatele. A Song of Ice and Fire © George R.R. Martin 2003. Použito na základě licence.

Otázky, podpora, updaty na www.FantasyFlightGames.com

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Karty

House Start Cards

Karty počátečního rozmístění

BARATHEON

Začínáte s:

- 2 lodě na Shipbreaker
- 1 rytíř a 1 pěšák na Dragonstone
- 1 pěšák na Kingswood

Žetony vlivu umístěte:

- pozice 1 na stupnici Železný trůn
- pozice 4 na stupnici Léna
- pozice 3 na stupnici Královský dvůr
- začínáte s žetonem Železný trůn

TYRELL

Začínáte s:

- 1 loď na Redwyne Straights
- 1 rytíř a 1 pěšák na Highgarden
- 1 pěšák na Dornish Marches

Žetony vlivu umístěte:

- pozice 4 na stupnici Železný trůn
- pozice 2 na stupnici Léna
- pozice 4 na stupnici Královský dvůr
- nezačínáte s žádným speciálním žetonem

STARK

Začínáte s:

- 1 loď na Shivering Sea
- 1 rytíř a 1 pěšák na Winterfell
- 1 pěšák na White Harbor

Žetony vlivu umístěte:

- pozice 3 na stupnici Železný trůn
- pozice 3 na stupnici Léna
- pozice 2 na stupnici Královský dvůr
- nezačínáte s žádným speciálním žetonem

LANNISTER

Začínáte s:

- 1 loď na The Golden Sound
- 1 rytíř a 1 pěšák na Lannisport
- 1 pěšák na Stoney Sept

Žetony vlivu umístěte:

- pozice 2 na stupnici Železný trůn
- pozice 5 na stupnici Léna
- pozice 1 na stupnici Královský dvůr
- začínáte s žetonem havrana

GREYJOY

Začínáte s:

- 2 lodě na Ironman's Bay
- 1 rytíř a 1 pěšák na Pyke
- 1 pěšák na Greywater Watch

Žetony vlivu umístěte:

- pozice 5 na stupnici Železný trůn
- pozice 1 na stupnici Léna
- pozice 5 na stupnici Královský dvůr
- začínáte s žetonem Valyrijského meče

Karty rodů

STARK (zlovlk)

Catelyn Stark

Váš bonus z rozkazu Obrana je v této bitvě dvojnásobný.

Maester Luwin

Jestliže vyhraje tato bitva, můžete si vzít zpět do ruky jednu z odhozených karet rodu.

Robb Stark

Útočící rytíři ve vaší armádě přidávají +3 k bojové síle (místo +2).

BARATHEON (jelen)

Melisandre of Asshai

Jestliže vyhraje tato bitva, můžete utratit jeden žeton použitelné moci a vybrat si za to jednu kartu rodu z ruky poraženého a odhodit ji.

Renly Baratheon

Jestliže vyhraje tato bitva, můžete vylepšit jednoho pěšáka na rytíře. Tento pěšák se však musel účastnit bitvy (jako útočník nebo obránce).

Salladhor Saan

Bojová síla protivníkových podporujících lodí je snížena na 0.

LANNISTER (lev)

Ser Jaime Lannister

Jestliže vyhraje tato bitva, vezměte si dva žetony použitelné moci.

Cersei Lannister

Jestliže vyhraje tato bitva, odstraňte poraženému jakýkoli žeton rozkazu.

Vargo Hoat

Útočící pěšák ve vaší armádě přidává +2 k vaší bojové síle (místo +1).

GREYJOY (krakalice)

Asha Greyjoy

Jestliže vyhraje tato bitva, můžete ihned odstranit rozkaz podpora nebo konsolidace síly na oblasti moře nebo pevniny přiléhající k bitvě.

Balon Greyjoy

Bojová síla vůdce vašeho protihráče je 0.

Victarion Greyjoy

Útočící lodě vaší armády přidávají k bojové síle +2 (místo +1).

TYRELL (růže)

Ser Loras Tyrell

Okamžitě zabijte jednoho útočícího nebo bránícího se pěšáka vašeho protihráče.

Brienne of Tarth

Okamžitě odhoďte protihráčův rozkaz obrana na bitevním poli.

Queen of Thorns

Zrušíte speciální schopnosti na kartě rodu vašeho protivníka.