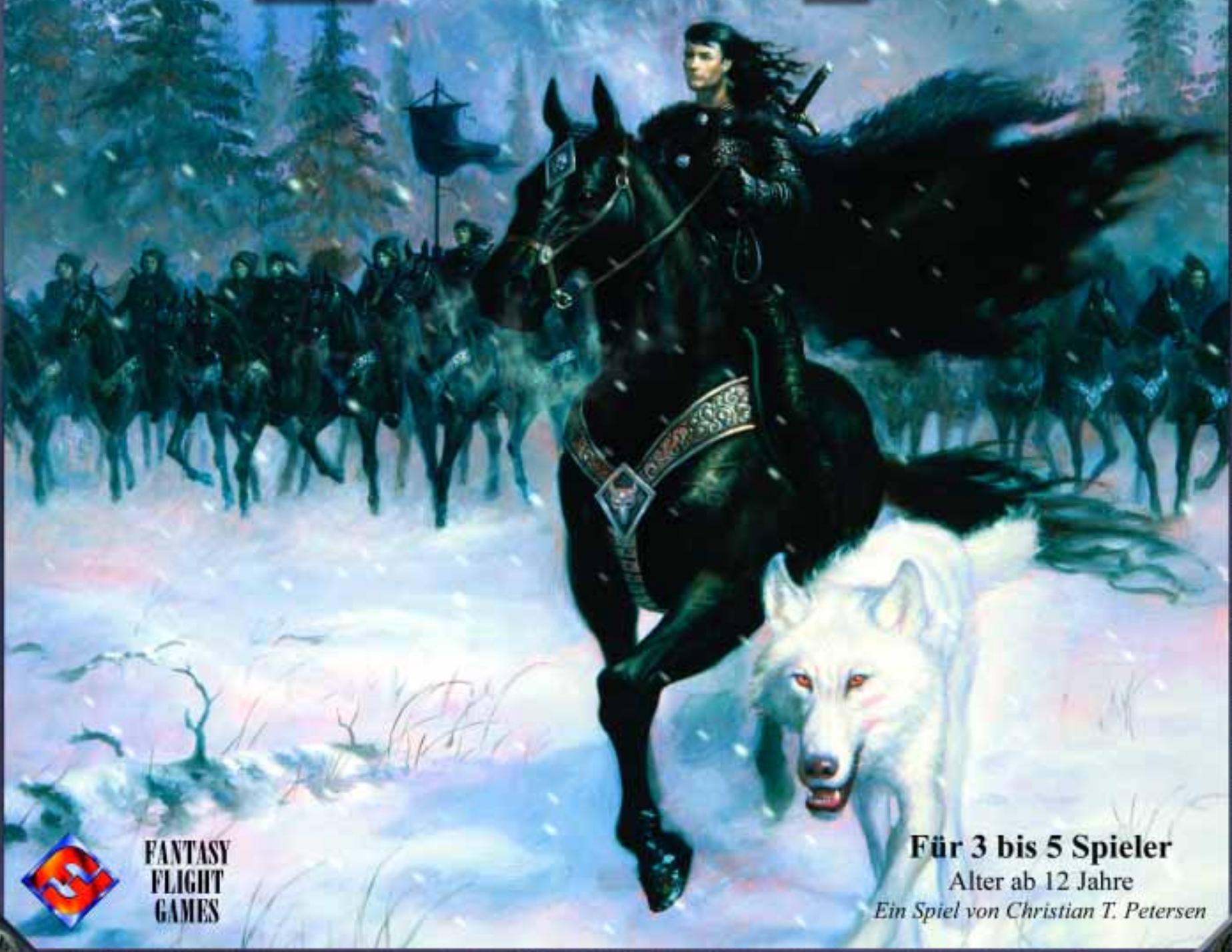


DAS BRETTSPIEL
zu George R. R. Martins Roman

DER EISERNE THRON



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Für 3 bis 5 Spieler

Alter ab 12 Jahre

Ein Spiel von Christian T. Petersen

Der Eisenerne Thron - Das Brettspiel

Ein Spiel für 3-5 Spieler, von Christian T. Petersen, basierend auf den Bestseller-Romanen der Saga „Das Lied von Eis und Feuer“ von George R.R. Martin.
Spielzeit: 2-4 Stunden

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie das Brettspiel „DER EISERNE THRON“ erworben haben. Sie sind im Begriff, in George R.R. Martins aufregende Welt stolzer Herrscher, edler Damen und tapferer Recken einzutauchen. Eine Welt in der Intrigen oftmals tödlicher sein können als Schwerter und Äxte. „DER EISERNE THRON“ erzählt eine epische Geschichte, angesiedelt in einem rauen Land mit einem dunklen Vermächtnis.

Als Spieler in „DER EISERNE THRON“ herrschen Sie über eines der großen Adelshäuser: Lannister, Stark, Baratheon, Tyrell oder Greyjoy. Durch Planung, Diplomatie und kluges Ausspielen Ihrer Karten versuchen Sie, die Kontrolle über die Mehrzahl der Festungen und Städte zu erlangen, um den Eisernen Thron für sich und Ihr Haus zu beanspruchen.

Anm.: Abbildungen in der Spielregel zeigen teilweise Spielmaterial der englischen Originalausgabe. Soweit für die Zuordnung notwendig, werden in der Regel auch die englischen Bezeichnungen parallel genannt.

Willkommen in Westeros

König Robert Baratheon ist tot, und die Länder von Westeros rüsten zum Krieg. Das Haus Lannister, dessen Tochter Cersei Gattin des verstorbenen Robert war, beansprucht den Thron für ihren jungen Sohn Joffrey. Da er weiß, dass Robert nicht Joffreys richtiger Vater war, beansprucht jedoch auch Stannis Baratheon den Thron für sich. Auf den Iron Isles ist das Haus Greyjoy kurz davor, eine zweite Rebellion zu beginnen, um seine eigenen ehrgeizigen Ziele durchzusetzen. Im Norden sammelt das Haus Stark seine Kräfte, um das Anrecht des wahren Königs auf den Thron zu verteidigen, und im Süden verfolgt das Haus Tyrell seinen alten Anspruch, einen der Seinen auf den Eisernen Thron zu setzen. Armeen sammeln sich, Raben fliegen, und eine Schlacht der Könige scheint unvermeidlich.

Ziel des Spiels

„DER EISERNE THRON“ wird über 10 Runden gespielt. Am Ende der 10. Runde gewinnt der Spieler, der die meisten Städte und Festungen auf dem Spielbrett kontrolliert.

Anzahl der Spieler

„DER EISERNE THRON“ wurde für 5 Spieler entworfen, kann aber auch mit 3 oder 4 Spielern gespielt werden. Die Sonderregeln für 3 und 4 Spieler finden Sie am Ende dieser Anleitung.

Inhalt

1 Spielbrett
1 Spielanleitung
35 Hauskarten (7 für jedes Haus)
5 Haus-Startkarten (1 für jedes Haus)
30 Westeroskarten
75 Befehls-Spielmarken (15 pro Haus)
100 Stärke-Spielmarken (20 pro Haus)
15 Einfluss-Spielmarken (3 pro Haus)
5 Versorgungs-Spielmarken (1 pro Haus)
1 Runden-Spielmarke
1 Wildlings-Spielmarke
50 hölzerne Infanterie-Einheiten
20 hölzerne Rittereinheiten
30 hölzerne Schiffseinheiten
1 King's Landing-Spielmarke
1 Eyrie-Spielmarke
1 Sunspear-Spielmarke
1 Valyrische Stahlklinge
1 Botenrabe-Spielmarke
1 Eisenthron-Spielmarke
Bevor Sie das Spiel zum ersten Mal beginnen, trennen Sie vorsichtig die Pappspielmarken aus ihren Rahmen.

Die Befehls-Spielmarken

Jedes Haus erhält 15 runde Befehls-Spielmarken, jeweils 3 Marsch-, Unterstützungs-, Überfall-, „Zusammenziehen der Kräfte“- und Verteidigungsbefehle.



Diese werden während der Planungsphase benutzt, um geheime Befehle an Ritter, Infanteristen und Schiffe auf dem Spielbrett zu geben.

Die Stärke-Spielmarken

Diese schildförmigen Spielmarken repräsentieren Ihren politischen und wirtschaftlichen Einfluss beim Volk und den geringeren Adligen von Westeros. Die Spielmarken



werden verwendet, um auf Positionen in den Einflussbereichen zu bieten, die Nachtwache gegen Angriffe der Wildlinge zu unterstützen und Gebiete auf dem Spielbrett zu kontrollieren.

Ritter, Schiffe und Infanteristen

Diese Holzfiguren repräsentieren die Militärmacht der Adelshäuser.



Die Hauskarten

Jedes Haus erhält sieben spezielle Hauskarten, auf denen wichtige Charaktere aus dem „Lied von Eis und Feuer“-Zyklus abgebildet sind. Diese Charaktere setzen Sie als Anführer in Schlachten gegen rivalisierende Häuser ein.



Die Westeroskarten

Diese Karten sind in drei verschiedene Gruppen aufgeteilt (I, II und III). Sie repräsentieren alltägliche Aktivitäten und besondere Ereignisse während der Westerosphase.



Die Haus-Startkarten

Vor dem Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Haus-Startkarte. Sie beschreibt die Starteinheiten des Hauses und legt seine Anfangsposition in den Einflussbereichen und auf dem Versorgungspfad fest. Diese Karte wird lediglich für den Spielaufbau benötigt und hat im Spiel selbst keine Funktion.



Der Eisenthron, die Valyrische Stahlklinge und der Botenrabe



Diese drei großen Pappspielmarken werden an die stärksten Spieler in jedem der drei Einflussbereiche verteilt (Eisenthron, Adelshäuser und Hofintrigen). Die Spielmarken verleihen ihrem Besitzer während des Spiels besondere Kräfte.

Das Spielbrett

Das Brett ist in mehrere Abschnitte unterteilt, von denen der größte Westeros repräsentiert, das wiederum in mehrere Land- und Meeresgebiete unterteilt ist. Weitere Abschnitte auf dem Brett sind: Der ‚Bedrohung durch Wildlinge‘-Pfad, die drei Einflussbereiche, der Versorgungspfad und der Spielrundenpfad.

Spielaufbau

Bevor Sie beginnen, befolgen Sie bitte diese Anweisungen zum Aufbau des Spiels:

- 1) Klappen Sie das Spielbrett auf und legen Sie es in die Mitte eines großen Tisches.
- 2) Platzieren Sie die King's Landing-, Eyrie- und Sunspear-Spielmarken auf ihren jeweiligen Gebieten (sie repräsentieren neutrale Kräfte).
- 3) Platzieren Sie die Wildlings-Spielmarke auf der 0 des ‚Bedrohung durch Wildlinge‘-Pfades im Norden von Westeros.
- 4) Platzieren Sie die Runden-Spielmarke auf Runde 1.
- 5) Häufen Sie die Stärke-Spielmarken aller Häuser zu einem Stapel neben dem Spielbrett auf. Dieser Stapel verfügbarer Stärke-Spielmarken wird auch Stärkepool genannt.
- 6) Jeder Spieler zieht nun nach dem Zufallsprinzip eine Haus-Startkarte, um festzulegen, über welches Haus er bis zum Ende des Spiels herrscht.
- 7) Jeder Spieler nimmt die sieben zu seinem Haus gehörenden Hauskarten an sich.
- 8) Sortieren Sie die drei Westeros-Kartenstapel (jeder ist mit einer römischen Nummer gekennzeichnet: I, II oder III). Mischen Sie jeden Stapel und legen Sie ihn verdeckt neben das Spielbrett.
- 9) Die Spieler bauen nun ihre Starteinheiten und Spielmarken nach den Anweisungen der Haus-Startkarten auf. Dies wird in den folgenden drei Schritten getan:

a) Jeder Spieler platziert die achteckigen Einfluss-Spielmarken auf seinen Startpositionen in den drei Einflussbereichen.

b) Jeder Spieler erhält 5 Stärke-Spielmarken aus dem Stärkepool.

10) Platzieren Sie die Versorgungsspielmarken auf dem Versorgungspfad wie folgt:

Stark und Baratheon auf 1, Lannister und Greyjoy auf 2 und Tyrell auf 3.

ANMERKUNG: Ein Spieler kann nur Stärke-Spielmarken aus dem Stärkepool erhalten, die zu seinem Haus gehören. Ein Spieler aus dem Haus Stark bei-



Beispiel für einen Spielaufbau



Nachdem ein Spieler die Lannister-Startkarte gezogen hat (die anzeigt, dass er über dieses Haus herrscht), befolgt er die Anweisungen auf der Karte.

Zuerst setzt er einen Ritter und einen Infanteristen auf Lannisport, einen einzelnen Infanteristen auf die Stoney Sept und ein Schiff in den Golden Sound.

Nachdem die Starteinheiten platziert sind, vermerkt der Lannister-Spieler seine Startpositionen in den Einflussbereichen und platziert seine achteckigen Einfluss-Spielmarken auf Position 2 des ‚Eisenthron‘-Einflussbereichs, auf Position 5 des

Adelshäuser-Einflussbereichs und abschließend auf Position 1 des Hofintrigen-Einflussbereichs. Der Lannister-Spieler nimmt auch den Botenrabben an sich (da er von der höchsten Position des Hofintrigen-Einflussbereichs aus startet).

Der Lannister-Spieler legt nun seine Hauskarten, die 5 verfügbaren Stärke-Spielmarken, den Botenrabben und die unbenutzten Einheiten vor sich hin. Dann legt er die Lannister-Startkarte zurück in die Schachtel; sie wird nicht länger benötigt.

Das Haus Lannister ist nun startbereit.

spielsweise darf nie eine Stärke-Spielmarken der Lannisters nehmen. Stärke-Spielmarken, die sich im Besitz eines Spielers befinden, werden als verfügbare Stärke bezeichnet. Die verfügbare Stärke muss für alle Spieler sichtbar sein (außer, wenn geboten wird).

c) Jeder Spieler platziert nun seine Starteinheiten (Ritter, Infanteristen und Schiffe) in den Gebieten, die auf seiner Haus-Startkarte angegeben sind.

Der Spielaufbau ist damit abgeschlossen, und das Spiel kann beginnen.

Rundenverlauf

„DER EISERNE THRON“ wird über 10 Runden gespielt. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt, die in folgender Reihenfolge gespielt werden:

- 1) die Westerosphase (wird in der 1. Runde übersprungen)
- 2) die Planungsphase
- 3) die Aktionsphase

Nach Beendigung der Aktionsphase in der 10. Runde ist das Spiel vorbei. Gewonnen hat der Spieler, der die Gebiete mit den meisten Festungen und Städten kontrolliert (dies wird später detailliert erklärt).

Die Westerosphase

Die Westerosphase repräsentiert alltägliche Aktivitäten und besondere Ereignisse in Westeros. **In der ersten Spielrunde wird diese Phase übersprungen; die Spieler gehen direkt zur Planungsphase über.**

Die Westerosphase ist in folgende Schritte unterteilt:

- 1) Rücken Sie die Rundenspielmarke eine Position weiter.
- 2) Decken Sie jeweils die obersten Karten der drei Westeroskartenstapel auf.
- 3) Befolgen Sie die Anweisungen der obersten Karte von Stapel I aus.

- 4) Befolgen Sie die Anweisungen der obersten Karte von Stapel II.
- 5) Befolgen Sie die Anweisungen der obersten Karte von Stapel III.
- 6) Legen Sie die drei Karten in den entsprechenden Stapeln ganz nach unten.
- 7) Gehen Sie zur Planungsphase über.

Die Westeroskarten

Es gibt drei Stapel Westeroskarten (I, II und III). Während jeder Westerosphase werden die obersten Karten der drei Stapel gleichzeitig aufgedeckt und beginnend mit I reihum ausgeführt. Die Spieler führen Karten aus, indem sie den Anweisungen für jede Karte folgen, wie sie weiter unten und auf der letzten Seite dieser Anleitung beschrieben sind.

Die Regeln für die Westeroskarten sind auf der letzten Seite dieser Spielanleitung zusammengefasst, vier Karten benötigen jedoch eine detailliertere Erklärung: Nachschub, Appell, Streit der Könige und Angriff der Wildlinge.

Nachschub

Armeen benötigen große Mengen an Nachschub: Essen, Wasser, Waffen, Pferde, Kleidung usw. Sogar in modernen Zeiten kann eine Armee nur so groß sein, wie es der Nachschub erlaubt. Ohne ausreichenden Nachschub wird eine Armee schwächer, und ihre Krieger zerstreuen sich in alle Winde. In „DER EISERNE THRON“ stellt der Versorgungspfad eine direkte Verbindung zwischen den Armeen eines Hauses und deren Zugang zum Nachschub dar.



Nachschubsymbol

Der Versorgungspfad zeigt an, wie viele Armeen ein Haus haben kann und wie groß sie sein dürfen. Für jedes Nachschubsymbol, das sich in von einem Spieler kontrollierten Gebieten befindet, darf dieser Spieler eine Position auf dem Versorgungspfad vorrücken.

Unter jeder Nachschubposition auf dem Versorgungspfad befinden sich Banner. Jedes einzelne Banner steht für eine Armee, die diese Nachschubposition erlaubt. Die Zahl in dem Banner gibt die maximale Anzahl der Einheiten an, die diese Armee haben darf.

Armeen

Von einer Armee spricht man nur dann, wenn sich **2 oder mehrere Einheiten dasselbe Gebiet teilen**. Dies gilt auch für zwei oder mehr Schiffe im selben Meeresgebiet (auch **Flotte** genannt).

- Bitte beachten Sie, dass Ritter, obwohl stärker als Infanteristen, für Nachschubzwecke nur als eine Einheit zählen.
- Je mehr Gebiete mit Nachschubsymbolen Sie kontrollieren, desto mehr Nachschub steht Ihnen zur Verfügung, und desto mehr und größere Armeen können Sie unterhalten. Blackwater beispielsweise hat 2 Nachschubsymbole, was es zu einem umkämpften Gebiet machen kann.

Ein Gebiet kontrollieren

Ein Haus kontrolliert ein Landgebiet, wenn sich darin wenigstens einer seiner Infanteristen oder Ritter befindet oder es bereits früher die Kontrolle über das Gebiet übernommen hat (eine Stärke-Spielmarke dort platziert hat). Die Regeln zur Übernahme der Kontrolle finden Sie weiter hinten in der Spielanleitung.

Um die Nachschubkarte in der Westerosphase auszuführen, zählt jeder Spieler in der Reihenfolge, die unten beschrieben wird, die Anzahl der Nachschubsymbole in den von ihm kontrollierten Gebieten. Hat sie sich gegenüber der letzten Zählung verändert, korrigiert er die Position seiner Nachschubspielmarke auf dem Versorgungspfad.

Reihenfolge der Spieler

Die Reihenfolge der Spieler entspricht der Reihenfolge der Häuser auf dem **Eisenthron-Pfad**. Das erste Haus von links beginnt, gefolgt vom zweiten Haus (das zweite von links) usw.

Wenn ein Spieler Nachschubsymbole verloren hat, kann es vorkommen, dass die Zahl seiner Armeen auf dem Brett die ihm erlaubte Nachschubmenge übersteigt. Sollten Sie mehr und/oder größere Armeen haben, als es Ihr neuer Versorgungsstand erlaubt, müssen Sie solange Einheiten vom Spielbrett entfernen, bis die Anzahl/Größe Ihrer Armeen wieder dem erlaubten Nachschub entspricht (siehe nebenstehendes Beispiel).

Beispiel für eine Veränderung im Nachschub



In der vorletzten Runde hatte das Haus Lannister einen Nachschub von 5, musste dann aber in der letzten Runde die Kontrolle über die Riverrun- und Seagardgebiete an Greyjoy abgeben (jedes der Gebiete enthält ein Nachschubsymbol). Während der nächsten Westerosphase wird eine Nachschubkarte aufgedeckt. Lannister muss nun seinen Nachschub von 5 auf 3 senken.

Bevor sich die Auswirkungen des zurückgehenden Nachschubs bemerkbar machten, hatte Lannister 4 Armeen im Feld: eine 4, 3, 2 und 2, wie unten beschrieben:

- eine Armee von 2 Rittern und 2 Infanteristen in Harrenhal (4)
- eine Armee von 3 Schiffen im Golden Sound (3)
- eine Armee von 2 Rittern in den Searoad Marschen (2)
- eine Armee von 2 Infanteristen in der Stoney Sept (2)

Das Haus Lannister kontrolliert außerdem mehrere Gebiete, in denen sich jeweils ein einzelner Infanterist befindet. Einzelne Einheiten formen jedoch keine Armee und werden nicht mit den Nachschubbeschränkungen verrechnet (sie leben sozusagen „vom Land“).

Da der Lannister-Nachschub nun auf 3 gefallen ist (nachdem zwei Nachschubsymbole an Greyjoy verloren wurden), kann der Spieler seine Armeen nicht länger angemessen versorgen. Wie auf dem Versorgungspfad angegeben, erlaubt ein Nachschub von 3 dem Spieler, 4 Armeen folgender Stärke im Feld zu haben: 3, 2, 2, 2. Um der neuen Versorgungssituation gerecht zu werden, zerstört Lannister eines seiner Schiffe im Golden Sound und einen Infanteristen aus der Armee in Harrenhal. Seine Armeen sehen nun aus wie folgt:

- eine Armee von 2 Rittern und 1 Infanteristen (3)
- eine Armee von 2 Schiffen (2)
- eine Armee von 2 Rittern (2)
- eine Armee von 2 Infanteristen (2)

Als Resultat des Nachschubverlustes kann Lannister keine größeren Armeen aufstellen, bis es die Kontrolle über weitere Nachschubsymbole erlangt hat und seine Nachschubspielmarke nach dem Aufdecken einer Nachschubkarte während einer zukünftigen Westerosphase entsprechend angepasst wird.

Anmerkung: Obwohl Sie während der Aktionsphase Nachschubsymbole dazugewinnen oder verlieren können, wird auf dem Versorgungspfad eine Veränderung im Nachschub erst während der Westerosphase angezeigt, wenn die Nachschubkarte aufgedeckt und ausgeführt wird.



Appell



Diese Karte spiegelt die Bemühungen der großen Häuser wider, Bannerträger zusammenzurufen, Kämpfer zu trainieren und mächtige Schiffe zu bauen. Eine Appellkarte wird auf folgende Weise ausgeführt:

Jeder Spieler ruft in der vorgegebenen Reihenfolge seine neuen Einheiten (Infanteristen, Ritter und Schiffe) zusammen, indem er Appellpunkte der von ihm kontrollierten Städte und Festungen einsetzt.

Festung



Stadt

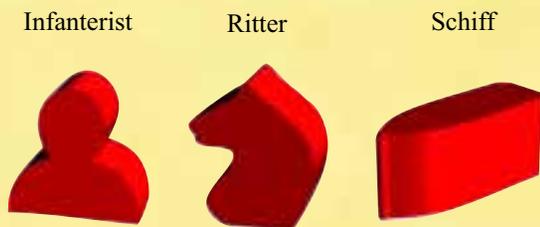


**Eine Festung versorgt Sie mit 2 Appellpunkten.
Eine Stadt versorgt Sie mit 1 Appellpunkt.**

Die Einheiten

In „DER EISERNE THRON“ gibt es drei Arten von Einheiten: den Infanteristen, den Ritter und das Schiff. Jede Einheit kostet den folgenden Betrag an Appellpunkten:

Infanterist	1 Punkt
Ritter	2 Punkte
Schiff	1 Punkt
Einen Infanteristen zum Ritter schlagen	1 Punkt*



*Ein Infanterist, der sich bereits im Spiel befindet, kann für einen Appellpunkt zum Ritter geschlagen werden. Eine solche Beförderung muss in einer Stadt oder Festung stattfinden und verbraucht die Appellpunkte der entsprechenden Stadt oder Festung. Ein Infanterist, der sich in einem Gebiet ohne Stadt oder Festung befindet, kann nicht befördert werden.

Neue Einheiten werden direkt in dem Gebiet platziert, in dem sich die Stadt/Festung befindet, die die Appellpunkte bereitstellt. Schiffe werden in ein beliebiges Meeresgebiet angrenzend an das Gebiet gesetzt, das die jeweilige Stadt/Festung enthält.

Sollte das entsprechende Meeresgebiet bereits von Schiffen eines anderen Hauses besetzt sein, dürfen Sie dort keine Schiffe platzieren.

Nachdem ein Spieler den Appell beendet hat, beginnt der nächste Spieler gemäß der Spielreihenfolge.

ANMERKUNG: Ein Spieler darf niemals eine neue Einheit ins Spiel bringen, wenn dadurch eine Armee erschaffen wird, die seine Nachschubsbegrenzung übersteigt.

- Denken Sie daran, dass Sie Appellpunkte einer Stadt/Festung nur verwenden dürfen, um im Gebiet dieser Stadt/Festung neue Einheiten zu erschaffen (und nirgendwo sonst). Falls Sie auf Grund einer Nachschubsknappheit keine neuen Einheiten erschaffen können, gehen diese ungenutzten Appellpunkte verloren.

- Jedes Haus hat 10 Infanteristen, 4 Ritter und 5 Schiffe. Falls ein Spieler alle Einheiten einer bestimmten Art verwendet, darf er keine zusätzlichen Einheiten dieser Art erschaffen. Einheiten, die in der Schlacht vernichtet oder aus anderen Gründen vom Spielbrett entfernt werden, stehen wieder zum Appell bereit.

Beispiel für einen Appell



Während einer neuen Westerosphase wird eine Appellkarte aufgedeckt. Der Lannister-Spieler (Nachschub von 3) beginnt und ruft neue Einheiten zusammen.

Für die 2 Appellpunkte von Lannisport (wo sich momentan 1 Infanterist befindet) platziert er einen zusätzlichen Infanteristen in Lannisport (wodurch er eine Armee von 2 Infanteristen erhält), und ein Schiff im Golden Sound, der vorher leer war.

Nun konzentriert er seine Aufmerksamkeit auf Harrenhal und verwendet dessen einzelnen Appellpunkt, um einen dort platzierten Infanteristen zum Ritter zu schlagen (eine Beförderung beeinflusst nicht die Größe einer Armee).

Da er bereits eine Armee von 3 Rittern in Riverrun hat, verwendet er einen der Appellpunkte von Riverrun, um

ein weiteres Schiff im Golden Sound zu platzieren (dieser grenzt an Riverrun an), und erschafft somit eine weitere Armee (Flotte) von 2 Schiffen. Den verbliebenen Appellpunkt von Riverrun kann er nicht einsetzen, da er die Grenze seines Nachschubs erreicht hat.

Der Lannister-Spieler besitzt nun eine Armee von 3 Rittern in Riverrun, eine Armee von 2 Infanteristen in Lannisport, eine Armee von 1 Ritter und 1 Infanteristen in Harrenhal und eine Armee (Flotte) von 2 Schiffen im Golden Sound. Somit ist die Nachschubsbegrenzung der Lannisters erreicht, die auf Position 3 vier Armeen der folgenden Größen erlaubt: 3, 2, 2, 2. Lannister verfügt zusätzlich über 1 Infanteristen in der Stoney Sept und 1 Schiff in der Sunset Sea, doch da diese Gebiete keine Städte oder Festungen enthalten, kann er dort keinen Appell durchführen.

Streit der Könige



Die „Streit der Könige“-Karte spiegelt das dynamische Auf und Ab der 5 großen Adelshäuser wider. Durch diese Karte werden die Positionen in den 3 Einflussbereichen (Eisenthron, Adelshäuser und Hofintrigen) neu verteilt, nachdem die Spieler um Positionen in jedem der drei Bereiche geboten haben.

Zuerst entfernen Sie alle achteckigen Einfluss-Spielmarken aus den 3 Einflussbereichen. Die Spieler können nun geheim Stärkemarken einsetzen, um Positionen auf

den drei Pfaden zu erlangen. Die Gebote werden für jeden Bereich einzeln abgegeben, beginnend mit dem Eisenthron-Pfad, anschließend dem Adelhäuser-Pfad und zuletzt dem Hofintrigen-Pfad.

Einen detaillierten Ablauf des Bietens finden Sie im Kasten „Bieten während des Streits der Könige“.

Erstes Gebot: Der Eisenthron

Die Position Ihres Hauses auf dem Eisenthron-Einflusspfad stellt abstrakt die Stärke Ihres Anspruchs auf die Krone dar, wie dieser von den geringeren Adligen, Rittern und dem Volk von Westeros gesehen wird. Im Spiel legt der Eisenthron-Einflusspfad die **Spielerreihenfolge** fest. Der höchste Bieter erhält nach Beendigung des Bietens zusätzlich die Eisenthron-Spielmarke.

Die Spieler bieten nun um den Eisenthron. Ihre Einfluss-Spielmarken werden nach der Höhe der Gebote sortiert. Nachdem alle Spielmarken platziert wurden, gewinnt der höchste Bieter (der Spieler mit der Position 1 auf dem Pfad) die Eisenthron-Spielmarke und nimmt diese dem vorherigen Besitzer weg.



Anmerkung: Die Eisenthron-Spielmarke wechselt nicht den Besitzer, bevor das Bieten für den Eisenthron beendet ist und die Einfluss-Spielmarken der Häuser platziert wurden. Folglich hat der Spieler, der aus der vorherigen Runde die Eisenthron-Spielmarke besitzt, während dieser Phase des Bietens weiterhin die Kontrolle darüber. Er kann sie dann natürlich verlieren, nachdem das Bieten beendet und die Einfluss-Spielmarken platziert wurden.

Diese übergroße Spielmarke repräsentiert Ihren Anspruch auf den Eisenthron. Derjenige Spieler, der sich im Besitz der Spielmarke befindet, trifft bei jedem Gleichstand im Verlauf des Spiels die Entscheidung, ausgenommen beim Gleichstand in einer Schlacht. Alle Stärke-Spielmarken, die von den Spielern für den Eisenthron geboten wurden, werden zurück in den Stärkepool gelegt.

Zweites Gebot: Die Adelhäuser

Der Adelhäuser-Einflusspfad stellt Ihre Bemühungen dar, die geringeren Adligen und Bannerträger Ihrer Länder zu führen. Je höher die Position auf dem Adelhäuser-Einflusspfad, desto größer ist Ihr Stärkepotential in der Schlacht. Zusätzlich bekommt der Inhaber der höchsten Position auf dem Adelhäuser-Einflusspfad die machtvolle Valyrische Stahlklinge.

Bei einem Gleichstand in der Schlacht gewinnt der Spieler mit der höheren Position auf dem

Bieten während des „Streits der Könige“

Hier bieten die Spieler um Positionen in den drei Einflussbereichen. Der unten geschilderte Ablauf ist für alle drei Einflusspfade identisch.

Unmittelbar vor dem Bieten auf einen der drei Bereiche verbergen die Spieler die Gesamtzahl ihrer verfügbaren Stärkemarken. Dann legen sie die Anzahl von Stärkemarken, die sie zu bieten bereit sind, in ihre Handfläche und machen eine Faust. Wenn alle Spieler bereit sind, öffnen sie gleichzeitig die Fäuste und offenbaren ihre Gebote.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot legt eine seiner achteckigen Einfluss-Spielmarken auf Position 1 des Einflusspfades. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot platziert eine achteckige Einfluss-Spielmarke auf Position 2 usw.

Nachdem alle Einfluss-Spielmarken in einem der drei Bereiche platziert wurden, erhält der Spieler auf Position 1 des jeweiligen Pfades die dazu gehörende Sonderspielmarke (Eisenthron, Valyrische Stahlklinge oder Botenrabe).

Anmerkung: Nachdem das Bieten auf einen der drei Bereiche beendet wurde, werden die verwendeten Stärke-Spielmarken zurück in den Stärkepool gelegt. Sie stehen den Spielern nicht länger zur Verfügung.

Kommt es während des Bietens zu einem Gleichstand, entscheidet der Spieler, der sich im Besitz des Eisenthrons befindet. Er darf die Einfluss-Spielmarken, die zum Gleichstand geführt haben, nach seinem Gutdünken in beliebiger Reihenfolge anordnen. Er muss jedoch jede Spielmarke auf der für sie vorteilhaftesten Position platzieren.

Beispiel für das Bieten auf einen der Einflussbereiche:

Während der Westerosphase wurde eine „Streit der Könige“-Karte gezogen, und die Spieler haben das Bieten auf den Eisenthron-Einflusspfad bereits beendet. Das Haus Greyjoy hat den ersten Platz gewonnen und damit die Eisenthron-Spielmarke.

Die Spieler gehen nun über zum Adelhäuser-Einflusspfad. Sie verbergen die ihnen verfügbare Stärke und legen versteckt die Stärke-Spielmarken in ihre Hand, die sie zu bieten bereit sind. Die Gebote werden gleichzeitig wie folgt sichtbar gemacht:

Lannister	4 Stärke-Spielmarken
Baratheon	3 Stärke-Spielmarken
Stark	3 Stärke-Spielmarken
Tyrell	2 Stärke-Spielmarken
Greyjoy	0 Stärke-Spielmarken

Das Haus Lannister beansprucht die erste Position für sich, zwischen Baratheon und Stark herrscht jedoch Gleichstand. Greyjoy (das zur Zeit über den Eisenthron verfügt) entscheidet, dass Baratheon Position 2 erhält und Stark Position 3. Tyrell besetzt die Position 4 und Greyjoy schließlich Position 5. Nachdem alle Einfluss-Spielmarken der Häuser platziert wurden, nimmt das Haus Lannister die Valyrische Stahlklinge an sich.



Adelhäuser-Einflusspfad (zu den Regeln der Schlacht s.u.).

Die Spieler bieten nun um Positionen auf dem Adelhäuser-Einflusspfad.

Die Einfluss-Spielmarken werden wie beim Eisenthron-Einflusspfad in der Reihenfolge der Gebote platziert (das höchste Gebot auf Position 1, das nächsthöchste auf Position 2 usw.).

Der höchste Bieter (der Spieler auf Position 1 des Pfades) gewinnt die Valyrische Stahlklinge und erhält die entsprechende Spielmarke vom vorherigen Besitzer. Denken Sie daran, dass im Falle eines Gleichstands beim Bieten derjenige Spieler entscheidet, der die Eisenthron-Spielmarke besitzt.

Der Spieler, der die Valyrische Stahlklinge besitzt, verfügt über eine machtvolle Waffe für die Schlacht. Einmal während jeder Spielrunde darf ein Spieler die Valyrische Stahlklinge in einer Schlacht einsetzen, an der er entweder als Angreifer oder Verteidiger teilnimmt. Er erhält dadurch einen +1 Bonus auf seine Kampfkraft in der entsprechenden Schlacht.

Schlachten werden weiter unten erklärt. Nachdem das Bieten auf den Adelhäuser-Einflusspfad beendet ist, geht es weiter zum Hofintrigen-Pfad. Alle Stärke-Spielmarken, die von den Spielern auf die Adelhäuser geboten wurden, werden zurück in den Stärkepool gelegt.

Drittes Gebot: Die Hofintrigen

Die Position eines Hauses auf dem Hofintrigenpfad repräsentiert dessen Intrigen, Spione und geheime Kommunikation. Je höher Ihre Position bei den Hofintrigen ist, desto mehr (und stärkere) Befehlsspielmarken stehen Ihnen während der Planungsphase der Spielrunde zur Verfügung. Zusätzlich erhält der höchste Bieter den Botenraben, der größere Flexibilität während der Planungsphase erlaubt. Die Spieler bieten nun bei den Hofintrigen. Dieser Vorgang entspricht dem Bieten um den Eisenthron und die Adelhäuser.



Nachdem das Bieten beendet und die Einfluss-Spielmarken der Häuser platziert wurden, erhält der Spieler auf Position 1 den Botenraben vom vorherigen Besitzer.



Wildling-Spielmarke

Die Sterne auf dem Hofintrigen-Pfad stellen die Anzahl der speziellen Befehle (mit einem Stern gekennzeichnete Befehlsspielmarken) dar, die Sie während der Planungsphase verwenden dürfen. Wenn Sie zum Beispiel die 3. Position auf dem Hofintrigen-Pfad einnehmen, dürfen Sie bis zu 2 der speziellen Befehle benutzen. Die Funktion der Befehlsspielmarken wird später erklärt.

Der Botenrabe darf einmal pro Runde während der Planungsphase benutzt werden, um einen Ihrer Befehle zu ändern, nachdem alle Befehle aufgedeckt wurden. Er ist ein machtvolleres Werkzeug, das Ihnen während der Planungsphase größere Flexibilität beim Platzieren der Befehlsspielmarken erlaubt.

Die Planungsphase und die Befehlsspielmarken werden später erklärt. Alle Stärke-Spielmarken, die von den Spielern bei den Hofintrigen geboten wurden, werden zurück in den Stärkepool gelegt.

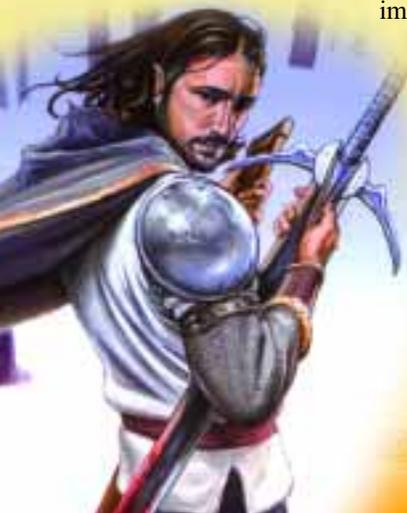
Angriff der Wildlinge



Diese Karte bedeutet einen Ansturm von Mance Rayders Wildlingshorden auf die große Mauer im Norden. Die Nachtwache schützt die Mauer, doch ihre Stärke wird ohne die Unterstützung der großen Häuser nicht ausreichen.

Die wachsende Bedrohung

Am oberen Ende des Spielbretts, im eisigen Norden, finden Sie den Pfad „Bedrohung durch die Wildlinge“. Dieser Pfad zeigt die aktuelle Stärke der Wildlingshorden an.



Bestimmte Karten in den 3 Stapeln der Westeroskarten tragen das Wildlingssymbol (ein Wollmammut). Setzen Sie jedes Mal, wenn eine solche Westeroskarte aufgedeckt wird, die Wildlings-Spielmarke um eine Position weiter. Es ist durchaus möglich, während einer Westerosphase bis zu drei Schritte auf dem „Bedrohung durch die Wildlinge“-Pfad vorzurücken.

Wenn die Karte „Angriff der Wildlinge“ vom Stapel III aufgedeckt wird, greifen die Wildlinge mit aller Macht an. Es liegt nun an den Spielern, sie davon abzuhalten, Schaden in den Ländern von Westeros anzurichten. Die Karte „Angriff der Wildlinge“ wird auf folgende Weise ausgeführt:

- 1) Die Stärke der Wildlingsattacke wird vermerkt (0, 2, 4, 6, 8, 10 oder 12).
- 2) Die Spieler legen verborgen eine Anzahl von Stärke-Spielmarken in ihre Handfläche und ballen die Hand zur Faust.
- 3) Die Spieler offenbaren gleichzeitig ihre Gebote. Die gebotene Stärke aller Spieler wird zusammengezählt. Diese Zahl entspricht der Stärke der Nachtwache.
- 4) Wenn die Stärke der Nachtwache der Stärke der Wildlingsattacke entspricht oder diese übersteigt, werden die Wildlinge besiegt.
- 5) Wenn die Stärke der Wildlingsattacke die Stärke der Nachtwache übersteigt, gewinnen die Wildlinge.
- 6) Alle Stärke-Spielmarken, die von den Spielern für die Nachtwache geboten wurden, werden abgelegt und kehren in den Stärkepool zurück.

Sieg der Nachtwache

Ist die Nachtwache siegreich, wird die Bedrohung durch die Wildlinge für den Moment zurückgeschlagen. Der Spieler, der den höchsten Stärkeanteil geboten hat (bei Gleichstand entscheidet wie immer der Spieler, der den Eisenthron kontrolliert), darf sofort einen beliebigen benutzten Hauskarten-Charakter von seinem Ablagestapel zurücknehmen (die Charaktere werden später erklärt).

Sieg der Wildlinge

Sind die Wildlinge siegreich, ziehen plündernde Banden eine Spur der Verwüstung durch Westeros. Jeder Spieler muss sofort Einheiten im Wert von 2 Appellpunkten (Ritter, Infanteristen oder Schiffe) vom Spielbrett entfernen, um der Bedrohung Herr zu werden. Wenn die Wildlinge gewinnen, muss außerdem **derjenige Spieler, der den geringsten Stärkeanteil geboten hat, zusätzlich Einheiten im Wert von 2 Appellpunkten entfernen** (insgesamt also 4 Punkte). Falls es beim niedrigsten

Gebot einen Gleichstand gibt, entscheidet der Spieler, der den Eisenthron kontrolliert.

In durch Wildlingattacken geleerte Gebiete dürfen zunächst keine Stärkemarken gelegt werden, d.h. diese Gebiete werden von keiner Partei kontrolliert (siehe Kontrolle übernehmen).

Ungeachtet des Ergebnisses der Attacke wird die Wildlingspielmarke immer auf die Position 0 zurückgesetzt. Die Wildlinge greifen jedes Mal an, wenn die Karte „Angriff der Wildlinge“ während der Westerosphase gezogen wird.

Anmerkung: Auf Grund der Gefahr, plötzlich Einheiten im Wert von 4 Appellpunkten an die Wildlinge zu verlieren, ist es stets klug, für diesen Fall einige Stärke-Spielmarken zurückzuhalten.

Ende der Westerosphase.

Nachdem die obersten Karten der 3 Westerosstapel ausgeführt wurden, ist die Westerosphase beendet. Legen Sie die aufgedeckten Karten unter den entsprechenden Stapel. Die Spieler gehen zur Planungsphase über.

Die Planungsphase

Während dieser Phase benutzen die Spieler Befehlsspielmarken, um ihren Einheiten auf dem Spielbrett Kommandos zu geben. Die Phase wird in folgenden Schritten durchgeführt:

- 1) Alle Spieler geben Befehle (gleichzeitig).
- 2) Alle Spieler decken die Befehle auf (gleichzeitig).
- 3) Der Botenrabe kann eingesetzt werden.

Die Befehlsspielmarken

Jedes Haus besitzt insgesamt 15 runde Befehlsspielmarken (diese sind auf der Rückseite mit dem individuellen Symbol des Hauses gekennzeichnet). 10 dieser Befehle können in jeder Planungsphase frei benutzt werden, 5 sind spezielle Befehle (mit einem Stern gekennzeichnet) und dürfen nur eingesetzt werden, wenn die Position des Hauses auf dem Hofintrigen-Einflusspfad hoch genug ist. Die Auswirkungen der Befehle werden später erklärt.

Warum Befehle geben?

Die Planungsphase ist vielleicht die wichtigste Phase in „DER EISERNE THRON“. Sie können geheime Befehle an Ihre Einheiten geben, indem Sie eine Befehlsspielmarke verdeckt auf von Ihnen kontrollierte Gebiete legen, in denen sich mindestens eine Einheit (Ritter, Infanterist oder Schiff) befindet. Es ist eine Phase, in der Diplomatie, Rückzug und Blitzangriffe stattfinden. Folgende Fragen sollten Sie sich daher stellen: Wo wird der Feind angreifen? Können Sie den Bündnissen vertrauen, die Sie geschlossen haben? Werden Sie Ihre Verbündeten betrügen und gegen sie marschieren?

Wichtige Regel: Auch wenn die Spieler Versprechungen machen (die niemals bindend sind) und Bündnisse mit anderen Häusern eingehen können, dürfen Sie niemals Ihre Befehlsspielmarken einem anderen Spieler zeigen. Folglich können sich sogar die treuesten Verbündeten der guten Absichten ihrer Partner nie zu 100% sicher sein.

Schritt 1: Befehle geben

Während dieses Schrittes wählen die Spieler gleichzeitig und geheim Befehle aus und platzieren diese verdeckt (das Haussymbol nach oben) in den Gebieten, in denen sich eigene Einheiten befinden, denen sie in dieser Runde Befehle erteilen wollen. Um einen Befehl zu erhalten, muss sich in einem Gebiet mindestens eine Einheit (Infanterist, Ritter oder Schiff) befinden. Jedes Gebiet kann nur eine einzige Befehlsspielmarke erhalten, ungeachtet der Anzahl der Einheiten.

Welche Befehlsspielmarken kann ich platzieren?

Jedes Haus hat 10 normale Befehle, 2 von jeder Art: Marsch (0 und -1), Überfall, Unterstützung, „Zusammenziehen der Kräfte“- und Verteidigung (+1, +1). Jedes Haus besitzt zusätzlich einen weiteren Befehl von jeder Art. Dabei handelt es sich allerdings um eine leicht verbesserte, mit einem Stern gekennzeichnete Variante. Während der Planungsphase können Sie alle 10 der normalen Befehle verwenden, dürfen jedoch zusätzlich nur so viele spezielle Befehlsspielmarken einsetzen, wie sich Sterne neben Ihrer Position auf dem Hofintrigen-Einflusspfad befinden.

Beispiel: Das Haus Lannister steht auf Position 3 des Hofintrigen-Einflusspfads. Dies erlaubt dem Lannister-Spieler, während der nächsten Planungsphase insgesamt 2 spezielle Befehlsspielmarken zu verwenden. Diese 2 Spielmarken können beliebig aus den verfügbaren 5 Besonderen Befehlen gewählt werden.

Besondere Befehle



Verteidigung +2: Dieser Befehl gibt dem Gebiet eine Verteidigungsstärke von +2, also einen Bonus von +1 zur normalen Verteidigungsspielmarke.



Marsch +1: Dieser Befehl gibt Ihnen +1 während einer Attacke auf angrenzendes Feindesgebiet. Dies stellt eine große Verbesserung dar verglichen mit den normalen Marschbefehlen von -1 und 0.



Unterstützung +1: Dieser Befehl erlaubt dem jeweiligen Gebiet, eine angrenzende Schlacht zusätzlich zu seiner normalen Stärke mit Kampfstärke + 1 zu unterstützen.



Überfall +1: Dieser Überfall ist doppelt effektiv und kann 2 angrenzende feindliche Unterstützungs-, „Zusammenziehen der Kräfte“- und/oder Überfallspielmarken entfernen. Die normale Überfallspielmarke erlaubt es Ihnen lediglich, 1 Befehl zu entfernen.



Zusammenziehen der Kräfte: Diese Spielmarke hat keine besondere Macht, erlaubt es Ihnen jedoch, Kräfte in einem weiteren Gebiet zusammenziehen..

Anmerkung: Ein Spieler kann nicht mehr Befehle verwenden, als er erhalten hat. Sie können zum Beispiel nie mehr als 3 Marschbefehle erteilen, und dies auch nur dann, wenn Sie Zugriff zum Besonderen Marschbefehl haben. Ein Spieler auf der letzten (fünften) Position der Hofintrigen kann während der Planungsphase nie mehr als 2 Marschbefehle platzieren (da ihm diese Position keine Sterne zur Verfügung stellt). Denken Sie auch daran, dass Sie nie mehr als 1 Befehl pro Gebiet erteilen dürfen, selbst wenn dieses Gebiet eine große Armee mit vielen Einheiten enthält.

Sonderregel: Der „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl darf nur auf einem Landgebiet erteilt werden. Alle anderen Befehle können sowohl auf Land- als auch auf Meeresgebieten platziert werden.

Schritt 2: Befehle aufdecken.

Nachdem die Spieler mit der Platzierung von Befehlen fertig sind, werden alle Befehlsspielmarken aufgedeckt.

Schritt 3: Der Botenrabe

Nachdem alle Befehle aufgedeckt wurden, kann der Spieler, der die Botenraben-Spielmarke besitzt (der also die höchste Position im Hofintrigen-Einflussbereich innehält), den Raben verwenden, um einen seiner erteilten Befehle durch einen unbenutzten Befehl zu ersetzen. Dies ist jedoch nur durch einen Besonderen Befehl möglich, wenn er aus dem Schritt 1 noch ungenutzte Sterne übrig hat. Der Botenrabe darf pro Runde nur einmal eingesetzt werden. Bereits platzierte Befehle können nicht vertauscht werden

Land- und Meeresgebiete

Das Spielbrett ist in zahlreiche voneinander getrennte Gebiete unterteilt. Es gibt zwei Arten von Gebieten, **Landgebiete** und **Meeresgebiete**. Landgebiete sind vollständig von einer weißen Grenze umgeben, und Meeresgebiete (blau) von einer roten Grenze – ausgenommen dort, wo sie an Küstengebiete grenzen; hier werden sie durch die weiße Grenze des Landgebietes abgeteilt.

Schiffe können sich nur in Meeresgebieten bewegen und nur dort Schlachten schlagen (gegen andere Schiffe). Infanteristen und Ritter können sich ausschließlich in Landgebieten bewegen und auch nur dort Schlachten schlagen (gegen andere Infanteristen oder Ritter).

Die Aktionsphase

Während der Aktionsphase werden die Befehle ausgeführt, die während der Planungsphase gegeben wurden. Die Aktionsphase teilt sich in die folgenden drei Schritte auf:

- a) **Überfallbefehle ausführen**
- b) **Marschbefehle (und daraus resultierende Schlachten) ausführen**
- c) **„Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle ausführen**

Beachten Sie hierzu, dass weder Unterstützungs- noch Verteidigungsbefehle in einem eigenständigen Schritt ausgeführt werden. Diese Befehle sind nur während einer Schlacht von Bedeutung (siehe unten).

A) Ausführen der Überfallbefehle



Überfallbefehl

Spieler, die Überfallbefehle platziert haben, dürfen nun nach der festgelegten Reihenfolge jeder **einen** Befehl ausführen. Das Haus auf Position 1 des Eisenthron-Pfads führt zuerst einen seiner Überfallbefehle aus, gefolgt vom zweiten Haus usw.

Mit einem Überfallbefehl geben Sie Ihren Einheiten das Kommando, mit einem Überraschungsangriff in feindliches Territorium einzufallen. Dieser Taktik bedient man sich, um die Fähigkeit des Feindes einzuschränken, anderweitig Kämpfe zu unterstützen, um ihn davon abzuhalten, Kräfte zusammenzuziehen, oder um Überfälle des Gegners zu vereiteln.

Um einen Überfall durchzuführen, nehmen Sie einfach Ihren Überfallbefehl vom Brett und **entfernen gleichzeitig eine gegnerische Überfall-, Unterstützung- oder**

Beispiel für Überfälle



Die Aktionsphase hat gerade begonnen, und die Spieler führen als erstes die Überfallbefehle aus. Die Spielerreihenfolge ist wie folgt: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon und Tyrell.

Es befinden sich 5 Überfallbefehle auf dem Spielbrett. Lannister hat einen Überfallbefehl in Blackwater platziert und einen im Golden Sound. Greyjoy hat einen Überfallbefehl in der Sunset Sea, Tyrell in der Weite/the Reach und Baratheon in Harrenhal.

Greyjoy führt seinen Überfallbefehl zuerst aus. Der Spieler sieht, dass Tyrell einen „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl in Highgarden hat, und entschließt sich, dort einen Überfall durchzuführen. Greyjoy entfernt seinen Überfallbefehl von der Sunset Sea und Tyrells „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl aus Highgarden. Da Greyjoy Highgarden geplündert hat, nimmt er sich eine Stärke-Spielmarke aus dem Stärkepool.

Stark hat keine Überfallbefehle platziert, also ist Lannister als nächster dran. Lannister ist der Ansicht, dass der Überfallbefehl von Tyrell in der Weite/the Reach den Unterstützungsbefehl der Lannisters in den Seaward Marschen bedroht. Deshalb überfällt Lannister

die Weite/the Reach von Blackwater aus – Lannister entfernt seinen Überfallbefehl in Blackwater und den Überfallbefehl von Tyrell in der Weite/the Reach.

Baratheon verwendet seinen Überfallbefehl in Harrenhal, um den Unterstützungsbefehl der Lannisters in Riverrun zu entfernen. Er nimmt beide Spielmarken vom Brett.

Da sein einziger Überfallbefehl beim ersten Überfall der Lannisters entfernt wurde, verfügt das Haus Tyrell über keinen Überfallbefehl mehr. Das Ausführen der Überfallbefehle beginnt nun wieder von vorne.

Einzig Lannister hat noch einen Überfallbefehl übrig. Weil sein Überfallbefehl im Golden Sound jedoch nicht an ein Gebiet mit einem gegnerischen Unterstützungsbefehl angrenzt, hat der Befehl keine Auswirkungen und wird vom Brett entfernt (Greyjoys angrenzender Überfallbefehl in der Sunset Sea wurde früher im Spiel entfernt, weil er Tyrell in Highgarden überfallen hat).

Die Spieler gehen zum nächsten Schritt über: Ausführen der Marschbefehle.

„Zusammenziehen der Kräfte“-Spielmarke. Die jeweilige Befehlsspielmarke des überfallenen Gegners muss sich in einem Gebiet befinden, das an Ihren Überfallbefehl angrenzt.

Durch einen Überfall machen Sie die Befehle Ihres Gegners rückgängig, da Sie das überfallene Gebiet ohne Befehlsspielmarke zurücklassen.

Wichtige Regel: Wenn Sie erfolgreich einen „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl eines Gegners entfernt haben, plündern Sie das entsprechende Gebiet. Nach der Plünderung erhalten Sie eine freie Stärke-Spielmarke aus ihrem Stärkepool. Diese stellt die Beute aus dem erfolgreichen Überfall dar.

Sonderregel: Ein auf einem Landgebiet platzierter Überfallbefehl kann nie in einem angrenzenden Meeresgebiet ausgeführt werden. Mit anderen Worten: Ein Landgebiet darf nie ein Meeresgebiet überfallen. Ein Überfall vom Meer aus (durch Schiffe) kann jedoch sowohl auf Land- als auch auf Meeresgebieten erfolgreich sein.

Beachten Sie hierzu, dass ein Überfallbefehl keine Auswirkungen auf Verteidigungs- oder Marschbefehle hat. Weiterhin kann ein Überfallbefehl auch wieder entfernt werden, ohne ausgeführt worden zu sein (obwohl es möglich gewesen wäre).

Falls es keine angrenzenden feindlichen „Zusammenziehen der Kräfte“-, Unterstützungsbefehle oder Überfallbefehle gibt, wird Ihr Überfallbefehl ohne Auswirkung wieder entfernt.

Nachdem alle Überfallbefehle ausgeführt und vom Brett entfernt wurden, gehen die Spieler zum nächsten Schritt über: Ausführen der Marschbefehle.

B) Ausführen der Marschbefehle



Durch Marschbefehle setzen Sie Einheiten auf dem Brett in Bewegung und greifen feindliche Gebiete an. Wurde für ein Gebiet ein Marschbefehl erteilt, können Sie alle oder auch nur einzelne Ihrer Einheiten in dem Gebiet bewegen. Einheiten können sich geschlossen in ein angrenzendes Gebiet bewegen oder sich aufteilen und in mehrere angrenzende Gebiete ziehen. Sie können auch einige oder alle Einheiten im ursprünglichen Gebiet belassen.

Achtung: Durch Marschbefehle darf niemals das Nachschubmaximum überschritten werden. Es ist nicht erlaubt, Armeen vorsätzlich vom Brett zu entfernen um eventuelle Nachschubbeschränkungen einzuhalten.

Ausnahme: Ein Schiff darf sich niemals in ein Landgebiet bewegen, ein Infanterist oder Ritter niemals in ein Meeresgebiet.

Marschbefehle werden nacheinander in Spielreihenfolge ausgeführt, genau wie die Überfallbefehle: Folglich führt zuerst der erste Spieler in der Reihenfolge **einen** seiner Marschbefehle aus, gefolgt von **einem** Marschbefehl des zweiten Spielers usw. Die Reihenfolge, in der die Spieler jeweils einen ihrer Marschbefehle ausführen, wird fortgeführt, bis alle Marschbefehle ausgeführt wurden und sich keine dieser Spielmarken mehr auf dem Brett befinden.

Einen Marsch ausführen

Ein Spieler besitzt bis zu drei Marschbefehle, den Besonderen Befehl (mit einem Stern markiert) eingerechnet. Jeder Marschbefehl hat eine Kampfstärke von entweder -1, 0 oder +1. Diese Zahl gibt den Angriffsbonus (oder -malus) auf die Kampfstärke an, wenn Einheiten im betreffenden Gebiet in die Schlacht ziehen.

Es gibt grundlegende Regeln zum Marsch:

- Wurde für ein Gebiet ein Marschbefehl erteilt, können Sie alle oder auch nur einzelne Ihrer Einheiten in dem Gebiet bewegen. Einheiten können sich geschlossen in ein angrenzendes Gebiet bewegen oder sich aufteilen und in mehrere angrenzende Gebiete ziehen. Sie können auch einige oder alle Einheiten im ursprünglichen Gebiet belassen.
- Sie dürfen Einheiten nur in **angrenzende** Gebiete bewegen (es sei denn, Sie setzen einen Schiffstransport ein, was später erklärt wird).
- Während jedes Marschbefehls dürfen Einheiten nur in **ein einziges Gebiet bewegt werden, in dem sich Einheiten anderer Häuser befinden**. Sie können Ihre Einheiten weiterhin aufteilen und sie in verschiedene angrenzende Gebiete marschieren lassen, doch lediglich in einem dieser Gebiete dürfen sich Einheiten anderer Häuser aufhalten. Wenn Sie eine oder mehrere Einheiten in ein Gebiet bewegen, in dem sich Einheiten anderer Häuser befinden, beginnen Sie eine **Schlacht**, die vor dem nächsten Marschbefehl geschlagen wird. Sehen Sie hierzu auch die Regeln für die Schlacht weiter unten. **Es kann während eines Marschbefehls stets nur eine Schlacht geschlagen werden.**

Anmerkung: Sie können Bewegungen von Einheiten „staffeln“, in dem Sie mehrere Marschbefehle in einer Reihe platzieren. Auf diese Weise kann sich eine Einheit während einer Runde durch mehr als ein Gebiet bewegen. Sie erreichen dies, in dem Sie marschierende Einheiten in ein Gebiet bewegen, das einen weiteren Marschbefehl enthält, und diese Einheiten später (nachdem der zweite Marschbefehl ausgeführt wurde), in ein drittes Gebiet bewegen (in dem sich vielleicht ein weiterer Marschbefehl befindet). Es erweist sich aber möglicherweise als schwierig,

diesen Trick auszuführen, da ein erfolgreicher Angriff des Feindes einen beliebigen Marschbefehl innerhalb der Kette entfernen kann (dies wird später noch erklärt). Bitte denken Sie daran, dass sich in einem Gebiet immer noch eine oder mehrere Einheiten befinden müssen, damit dieses während der Planungsphase eine Befehlsspielmarke erhalten kann.

Beispiel für einen Marschbefehl



Lannister hat einen (-1)-Marschbefehl in Lannisport, wo sich drei Infanterie-Einheiten befinden. Als der Spieler an der Reihe ist, entscheidet er sich für diesen Befehl und bewegt einen Infanteristen in die Stoney Sept, einen Infanteristen in die Seaward Marschen (die bereits einen Lannister- Infanteristen enthalten, weshalb sich dort nun eine Armee von 2 Infanteristen bildet), und lässt den übrig gebliebenen Infanteristen in Lannisport zurück. Lannister hat nun den Marsch vollendet und entfernt seinen Marschbefehl.

Schiffstransport

Der Transport mit Schiffen ist ein wichtiger Aspekt des Spiels und erlaubt es Rittern und Infanteristen (jedoch nicht anderen Schiffen), längerer Entfernungen auf dem Meer zu überbrücken.

Für die Zwecke von Marsch und Rückzug (Rückzug wird später erklärt) gelten immer zwei beliebige Landgebiete als **angrenzend**, wenn sie durch ein oder mehrere Meeresgebiete verbunden sind, in denen sich jeweils ein oder mehrere eigene Schiffe befinden.

Das Haus Greyjoy zum Beispiel, das Schiffseinheiten in der Ironman's Bay positioniert hat, kann so mit einem einzigen Marschbefehl Ritter und Infanteristen von Pyke aus direkt nach Flint's Finger, Greywater Watch, Seagard

oder Riverrun befördern. Hätte Greyjoy ein weiteres Schiff in der Sunset Sea, könnten sich diese Einheiten unter demselben Marschbefehl von Pyke aus nach Highgarden oder zu den Seaward Marschen bewegen. Die Einheiten bewegen sich einfach durch die aufeinanderfolgenden Meeresgebiete der Ironman's Bay und der Sunset Sea – auf beiden befinden sich Greyjoy-Schiffe.

Es ist möglich (allerdings sehr unwahrscheinlich), Einheiten über eine Kette von 5 Schiffen in 5 Meeresgebieten innerhalb eines Marsches direkt von Flint's Finger zur Widows Watch zu bewegen.

- Obwohl Sie ein Schiff zum Transport von Einheiten einsetzen dürfen, wird ein einzelner Marschbefehl immer nur eine einzige Schlacht auslösen.
- Beachten Sie, dass Sie für einen Schiffstransport nie Schiffe anderer Häuser verwenden dürfen, selbst wenn die Spieler es Ihnen erlauben. Es gibt keine Begrenzung, wie oft Sie dieselben Schiffe in einer beliebigen Runde für den Transport benutzen dürfen.
- Es ist nicht möglich, nicht-angrenzende Kartengebiete zu Überfall- oder Unterstützungszwecken per Schiffstransport in aneinandergrenzende Gebiete zu verwandeln (sehen Sie hierzu weiter unten die Regeln für die Unterstützung).
- Beachten Sie auch, dass Schiffe Transporte einzeln oder innerhalb einer Transportkette ausführen dürfen, ungeachtet dessen, ob sie einen Befehl erhalten haben und welcher Natur dieser Befehl ist.

Goldene Regel: Sie dürfen niemals eine Einheit bewegen oder zurückziehen, wenn dadurch Ihre Nachschubbegrenzung überschritten wird (wie auf dem Versorgungspfad angezeigt). Sollte es einmal aus Versehen doch passieren, müssen Sie sofort ausreichend Einheiten zerstören, um die Versorgung Ihrer Armeen wieder sicherzustellen.

Kontrolle übernehmen

Wenn Sie sämtliche Ritter und Infanteristen aus einem Landgebiet abziehen, verlieren Sie die Kontrolle über dieses Gebiet, außer Sie entscheiden sich dazu, die **Kontrolle zu übernehmen**.

Sie übernehmen die Kontrolle über ein Gebiet, in dem Sie einfach eine verfügbare Stärke-Spielmarke auf dem Landgebiet platzieren, das Sie gerade verlassen haben. Die Stärke-Spielmarke repräsentiert die Herrschaft Ihres Hauses über das entsprechende Gebiet. Sie verbleibt dort, bis eine feindliche Einheit (Ritter oder Infanteristen) in das Gebiet einmarschiert und Sie die eventuell anschließende Schlacht verlieren. In ein Gebiet einzumarschieren, das **nur** eine Stärke-Spielmarke des Gegners enthält, stellt keine Schlacht dar. Legen Sie die Spielmarke einfach zurück in den Stärkepool und bewegen Sie Ihre Einheiten in das jeweilige Gebiet. Stärke-Spielmarke helfen dem Verteidiger nicht während der Schlacht.



Beispiel für einen Schiffstransport



Das Haus Tyrell hat zwei Schiffe in der Sunset Sea, ein Schiff in den Redwyne Straights und ein Schiff in der Summer Sea. Diese Meere folgen direkt aufeinander, weshalb sich eine beliebige Anzahl von

Tyrell-Einheiten mit einem Marschbefehl von Highgarden aus direkt nach Sunspear bewegen kann (oder in jedes beliebige, an die Schiffe angrenzende Küstengebiet).

Ausnahme: Das **Startgebiet** jedes Hauses (das Gebiet, in dem sich der aufgedruckte Hausschild befindet) befindet sich unter Kontrolle des entsprechenden Hauses, bis sich feindliche Einheiten in dem Gebiet befinden oder ein Gegner die Kontrolle über das Gebiet erlangt (in diesem Fall wird die neue Stärke-Spielmarke über den auf dem Brett aufgedruckten Hausschild gelegt).

Eine im Rückzug befindliche Armee darf sich nicht in ein Gebiet bewegen, in dem sich die Stärke-Spielmarke eines Gegners befindet. Es kann auch nie Kontrolle über ein Meeresgebiet übernommen werden.

Weshalb Kontrolle übernehmen?

Da Sie Ihre Infanteristen und Ritter eventuell anderweitig benötigen, ermöglicht Ihnen die Übernahme der Kontrolle, Nachschub, Kraft, Städte oder Festungen im entsprechenden Gebiet zu kontrollieren. Da Stärke-Spielmarken mit dem Symbol des jeweiligen Hauses bedruckt sind, ist es leicht zu bestimmen, welches Haus welches Gebiet kontrolliert (entweder dessen Einheiten oder dessen Stärke-Spielmarken befinden sich in dem entsprechenden Gebiet).

Die Schlacht

Wenn Sie eine oder mehrere Ihrer Einheiten in ein Gebiet bewegen, in dem sich Einheiten eines anderen Hauses befinden, kommt es zu einer Schlacht, nachdem Sie alle Bewegungen des Marschbefehls ausgeführt haben. Wenn Sie in ein solches Gebiet einmarschieren, werden Sie als **Angreifer** bezeichnet und der Gegner, der im Augenblick das entsprechende Gebiet besetzt hält, als **Verteidiger**. Die Einheiten im umstrittenen Gebiet werden als angreifende und verteidigende Einheiten bezeichnet (beachten Sie hierzu, dass unterstützende Einheiten weder als Angreifer noch als Verteidiger gelten). Jeder Marschbefehl kann maximal eine Schlacht auslösen. Der Marschbefehlsmarker wird mit den Einheiten bewegt und verbleibt auf dem Schlachtfeld bis die Schlacht geschlagen ist.

Schlachten werden in folgenden Schritten geschlagen:

- 1) **Angreifer und Verteidiger fordern Unterstützung an.**
- 2) **Die Kampfkraft beider Seiten wird bekannt gegeben.**
- 3) **Angreifer und Verteidiger spielen gleichzeitig eine Hauskarte aus.**
- 4) **Die Valyrische Stahlklinge kann eingesetzt werden (nur einmal pro Spielrunde).**

- 5) **Der Ausgang der Schlacht wird bestimmt: Der Verlierer wird ermittelt, Verluste werden entfernt, und der Verlierer zieht alle überlebenden Einheiten zurück.**

Was ist Kampfstärke?

Schlachten werden ausgetragen, indem die **kämpfenden Parteien ihre Kampfstärke** vergleichen. Der Sieger der Schlacht ist derjenige Spieler, der die höchste Kampfstärke aufbieten kann. In der Schlacht befindliche Einheiten, unterstützende Einheiten, Verteidigungsbefehle, Marschbefehle, die Valyrische Stahlklinge und die Hauskarten können alle die Kampfstärke des Angreifers oder Verteidigers beeinflussen.

Die Grundkampfstärke ergibt sich aus den verteidigenden und angreifenden Einheiten wie folgt:

Einheit	Kampfstärke
Infanterist	+1 Punkt auf die Kampfstärke
Ritter	+2 Punkte auf die Kampfstärke
Schiff	+1 Punkt auf die Kampfstärke

Folglich besitzt eine angreifende Armee von 2 Rittern und 1 Infanterist eine Grundkampfstärke von 5 (4 Punkte von den beiden Rittern und 1 Punkt von dem einzelnen Infanteristen).

Zusätzlich zu den kämpfenden Einheiten beeinflussen auch die Marsch- und Verteidigungsbefehle innerhalb des Gebietes den Kampf. Die Modifikationen der Marschbefehle wirken sich ausschließlich auf die Kampfstärke des Angreifers aus und die Modifikationen der Verteidigungsbefehle ausschließlich auf die Kampfstärke des Verteidigers.

Dies sind die möglichen Befehle:

Befehl	Kampfstärke
Marsch (-1)	Der Angreifer muss 1 Stärkepunkt abziehen
Marsch (0)	Keine Auswirkung auf den Angreifer
Marsch (+1)*	Der Angreifer zählt 1 Stärkepunkt dazu
Verteidigung +1	Der Verteidiger zählt 1 Stärkepunkt dazu
Verteidigung +2*	Der Verteidiger zählt 2 Stärkepunkte dazu

**Dies sind Besondere Befehle, die nur bei einer ausreichenden Position auf dem Hofintrigen- Einflusspfad zur Verfügung stehen.*

Zusätzliche Kampfstärke wird durch Unterstützung, Hauskarten und die Valyrische Stahlklinge erlangt.

Schritt 1: Unterstützung anfordern

Zu Beginn des Gefechts fordern Angreifer und Verteidiger aus angrenzenden Gebieten Unterstützung an. Ein angrenzendes Gebiet kann nur Unterstützung zur Verfügung stellen, wenn es einen Unterstützungsbefehl enthält. Sehen Sie hierzu den Kasten „Regeln zur Unterstützung“ und darin vor allem das Beispiel für Unterstützung in der Schlacht.

Regeln zur Unterstützung

Der Unterstützungsbefehl



Ein Unterstützungsbefehl wird gegeben, wenn ein Spieler voraussieht, dass angrenzende Einheiten Unterstützung im Gefecht benötigen werden. Findet ein Gefecht in einem angrenzenden Gebiet statt, kann der Spieler mit dem Unterstützungsbefehl die Unterstützung entweder dem Verteidiger oder Angreifer zusichern.

Falls der Besitzer einer Unterstützungsspielmarke einem anderen Spieler Hilfe zusichert, stellt er diesem die gesamte Kampfstärke des unterstützenden Gebietes zur Verfügung. Enthält ein unterstützendes Gebiet zum Beispiel einen Ritter und einen Infanteristen, würde es +3 Kampfstärke beisteuern (2 Punkte für den Ritter und 1 für den Infanteristen).

Unterstützung kann weder aufgeteilt werden, noch kann ein Spieler nur einen Teil der Unterstützung versprechen.

Ein Spieler kann eigene Schlachten immer unterstützen, jedoch auch die Schlachten anderer Häuser.

Es gibt keine Begrenzung, wie viele angrenzende Schlachten ein einziger Unterstützungsbefehl unterstützen darf. Dies macht ihn zu einem sehr machtvollen Befehl. Beachten Sie jedoch, dass Unterstützungsbefehle durch Überfallbefehle besonders verwundbar sind. Letztere können Ihre Unterstützung in einem Gebiet ausschalten, gleichgültig, wie groß eine Armee ist.

Beispiel für Unterstützung:

Tyrell lässt eine Armee von 2 Rittern mit einem +1 Marschbefehl von der Weite/the Reach aus nach Blackwater marschieren. In Blackwater befindet sich 1 Lannister-Infanterist, der einen -1 Marschbefehl erhalten hat (der verteidigende Marschbefehl hat keine Auswirkungen auf die Schlacht). Die Spieler bitten nun um Unterstützung. Es befinden sich drei Unterstützungsspielmarken in an Blackwater angrenzenden Gebieten: King's Landing (Tyrell, 1 Ritter), Stoney Sept (Lannister, 1 Infanterist & 1 Ritter) und Harrenhal (Baratheon, 1 Ritter).

Lannister verkündet, dass er die Schlacht von der Stoney Sept aus unterstützt (Kampfstärke 3), und überzeugt zudem den Baratheon-Spieler, ihn von Harrenhal aus zu unterstützen. Der Baratheon-Spieler gibt daraufhin bekannt, Lannister mit 2 Punkten von Harrenhal aus zu helfen. Folglich erhält der Lannister-Spieler 5 Punkte unterstützende Kampfstärke.

Tyrell wird von seinem eigenen Ritter in King's Landing unterstützt, was dem Angreifer 2 zusätzliche Punkte verschafft.

Der Spieler gibt nun bekannt, dass er über Kampfstärke 7 verfügt (4 Punkte für die angreifenden Ritter, 2 für die Unterstützung aus King's Landing und 1 von dem +1 Marschbefehl). Lannister erklärt, dass er Kampfstärke 6 besitzt (1 Punkt für seinen verteidigenden Infanteristen und 5 Punkte durch unterstützende Einheiten von der Stoney Sept und aus Harrenhal).

Die Schlacht geht zum Ausspielen der Hauskarten über:

Schiffe und Unterstützung

Schiffe können eine Schlacht unterstützen, die in angrenzenden Landgebieten stattfindet. Jedes unterstützende Schiff versorgt die unterstützte Seite mit 1 Punkt Kampfstärke.

Landeinheiten (Ritter und Infanteristen) dürfen jedoch niemals eine Schlacht unterstützen, die in einem Meeresgebiet stattfindet.

Anmerkung: Anders als bei Märschen (und Rückzügen – hierzu später), wo Schiffstransporte genutzt werden dürfen, können Einheiten keine Unterstützung durch Schiffstransporte zur Verfügung stellen (also von nicht-angrenzenden Gebieten aus). Deshalb sollten Sie nie einen Unterstützungsbefehl in Dragonstone, dem Arbor oder in Pyke platzieren, da diese Landgebiete weder angrenzende Landgebiete zur Unterstützung haben, noch Landeinheiten (Ritter oder Infanteristen) jemals eine Schlacht zwischen Schiffen unterstützen können.



Die Hauskarten



Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Blatt von sieben speziellen Hauskarten. Diese Karten werden in der Schlacht verwendet, wo jede Partei (Angreifer und Verteidiger) eine Hauskarte ausspielen muss.

Auf alle Hauskarten ist in der oberen linken Ecke eine Kampfstärke aufgedruckt (von 0 bis 3). Diese Kampfstärke wird nach dem Aufdecken der Karten zur gesamten Kampfstärke hinzugezählt. Einige Karten besitzen spezielle Fähigkeiten, die während oder nach dem Gefecht zum Einsatz kommen, andere Karten zeigen ein oder mehrere Schwert- und/oder Befestigungssymbole.

Schritt 2: Kampfstärke bekannt geben

Angreifer und Verteidiger zählen nun ihre bisherige Kampfstärke zusammen und geben sie bekannt. Dies schließt die Kampfstärke der kämpfenden Einheiten, die Boni (oder Abzüge) von Verteidigungs- und Marschbefehlen und die Unterstützung ein.

Schritt 3: Hauskarten ausspielen

Nun wählt jeder Spieler geheim eine Hauskarte aus seinen verbliebenen Hauskarten und hält die Karte verdeckt vor sich hin. Wenn beide Spieler bereit sind, werden die Karten gleichzeitig umgedreht.

Nachdem die Hauskarten aufgedeckt wurden, führen Sie zunächst sämtliche auf die Karten zutreffenden Spezialfähigkeiten aus. Nun addiert jeder Spieler die Kampfkraft seiner Karte zu seiner gesamten Kampfkraft dazu.

Schritt 4: Die Valyrische Stahlklinge

Sollte entweder der Angreifer oder der Verteidiger die Valyrische Stahlklinge kontrollieren, kann diese nun eingesetzt werden. Der Spieler, der die Valyrische Stahlklinge benutzt, zählt einfach +1 zu seiner totalen Kampfstärke hinzu. Die Valyrische Stahlklinge darf nur einmal während jeder Spielrunde verwendet werden.

Schritt 5: Ende der Schlacht

Nun vergleichen beide Seiten ihre Kampfstärke. Hier finden Sie eine Zusammenfassung dessen, was zur endgültigen Kampfstärke beiträgt:

- Einheiten in der Schlacht
- Befehle (Boni / Abzüge von Verteidigungs- oder Marschbefehlen)
- Unterstützung aus angrenzenden Gebieten
- alle Spezialfähigkeiten / Modifizierungen der Hauskarten
- der Kampfstarkebonus der Hauskarten
- der +1 Kampfstarkebonus der Valyrischen Stahlklinge

Den Verlierer ermitteln

Der Spieler mit der niedrigeren gesamten Kampfstärke verliert die Schlacht. Kommt es zwischen den beiden Kombattanten zum **Gleichstand**, gewinnt der Spieler mit der **höheren Position auf dem Adelshäuser-Einflusspfad**.

Als Resultat einer verlorenen Schlacht muss der Verlierer:

- a) seine Verluste überprüfen
- b) sich zurückziehen

Verluste überprüfen

Nur der Verlierer erleidet in einer Schlacht Verluste.

Befestigungssymbol



Schwertsymbol



Verluste werden wie folgt ermittelt: Der Sieger zeigt, wie viele **Schwertsymbole** sich auf der Hauskarte befinden, die er ausgespielt hat. Der Verlierer zeigt daraufhin, wie viele **Befestigungssymbole** sich auf seiner Hauskarte befinden. Der Verlierer muss nun für **jedes Schwertsymbol** auf der Hauskarte des Siegers eine Einheit (Infanterist, Ritter oder Schiff) aus dem umkämpften Gebiet entfernen. Für **jedes Befestigungssymbol** auf seiner Hauskarte darf er diese **Verluste um eins reduzieren**.

Beispiel: In einer Schlacht zwischen Lannister und Tyrell spielt Lannister die Tywin Lannister-Hauskarte (2 Schwertsymbole) und der Tyrell-Spieler die Margaery Tyrell-Hauskarte (1 Befestigungssymbol) aus. Sollte der



Lannister-Spieler gewinnen, erleidet der Tyrell-Spieler einen Verlust (2 Schwerter standen gegen 1 Befestigung). Sollte der Tyrell-Spieler gewinnen, erleidet Lannister keine Verluste, da Margaery Tyrell keine Schwertsymbole zeigt.

Anmerkung des Autors: Obwohl während einer mittelalterlichen Schlacht natürlich

beide Seiten Verluste erlitten, waren die tatsächlichen Verluste weitaus niedriger als die moderner Schlachten.

Bezeichnenderweise kam es, nachdem die mittelalterliche Schlacht bereits geschlagen war, im Nachhinein zu deutlich höheren Verlusten. Ein kluger Anführer würde einen Sieg erzwingen, in dem er die zerschlagene Feindesarmee über die Flanken angreifen, verfolgen und niedermetzeln würde.

In "DER EISERNE THRON" stellt jede Einheit ein großes Heer von Kriegeren dar, und sogar ein oder zwei Verluste sollten einen erschütternden Verlust für die Verliererseite bedeuten.

Rückzug

Nachdem die unterlegene Armee Verluste erlitten hat, muss sie sich aus dem umkämpften Gebiet zurückziehen. Wenn es sich beim Verlierer um die angreifende Armee gehandelt hat, müssen alle Einheiten in die Gebiete zurückkehren, aus denen sie gekommen sind.

Wenn der Verteidiger verloren hat, müssen sich dessen Einheiten unter Einhaltung folgender Regeln zurückziehen:

- 1) Alle Einheiten müssen sich in dasselbe Gebiet zurückziehen.
- 2) Die Einheiten können sich nur in ein eigenes angrenzendes oder ein leeres angrenzendes Gebiet zurückziehen (d.h. es darf keine feindlichen Einheiten oder Stärke-Spielmarken enthalten).
Wichtige Regel: Einheiten des Verteidigers dürfen sich auch nie in Gebiete zurückziehen, aus denen die angreifenden Einheiten gekommen sind.
- 3) Sie dürfen eine Einheit nie in ein Gebiet zurückziehen, wenn Sie dabei Ihre Nachschubsbegrenzung überschreiten. Falls nötig, ziehen Sie Einheiten innerhalb der Nachschubsbegrenzung zurück und zerstören Sie die verbliebenen Einheiten.

Sie können Einheiten auf dem Rückzug per Schiff transportieren (dabei gelten dieselben Transportregeln wie beim Marschieren).

Nachdem Sie Ihre Einheiten in ein erlaubtes angrenzendes Gebiet zurückgezogen haben, legen Sie sie auf die

Seite. Damit zeigen Sie an, dass es sich um **inaktive Einheiten** handelt.

Inaktive Einheiten besitzen keine Kampfstärke. Sie zählen immer noch für die Nachschubsbegrenzung, doch wenn eine inaktive Einheit gezwungen wird, sich erneut zurückzuziehen, wird sie automatisch zerstört. Inaktive Einheiten zählen in der Schlacht nie als Verluste und dürfen nie marschieren, selbst wenn ihr neuer Standort einen Marschbefehl enthält.

Sobald sämtliche Marschbefehle für die Runde ausgeführt wurden, stellen Sie alle inaktiven Einheiten wieder aufrecht hin.

Beispiel: Das Haus Tyrell hat im Kingswood eine Schlacht gegen Baratheon verloren. Die überlebende Ritterschiff von Tyrell zieht sich nach Storm's End zurück (wo sich 1 Tyrell-Infanterist aufhält) und wird auf die Seite gelegt, um anzuzeigen, dass sie inaktiv ist. Später in derselben Runde greift das Haus Baratheon Storm's End mit 2 Ritterschiffen an, die von Dragonstone aus über das Meer transportiert wurden. Der Tyrell-Spieler hat durch den Infanteristen eine verteidigende Kampfstärke von 1, da die inaktive Ritterschiff keine Kampfstärke zur Verfügung stellt. Falls das Haus Tyrell die Schlacht verliert, wird der Ritter automatisch zerstört – da sich eine inaktive Einheit nicht zurückziehen darf.

Existierende Befehle in eroberten Gebieten.

Wurde ein Gebiet vom Angreifer erfolgreich übernommen, wird die eventuell vom Verteidiger in dem Gebiet zurückgelassene Befehlsspielmarke entfernt. Entfernen Sie auch den aufgebrauchten Marschbefehl des angreifenden Spielers.

Benutzte Hauskarten

Angreifer und Verteidiger legen nun beide die von ihnen benutzten Hauskarten offen auf einem Stapel neben dem Spielbrett ab.

Diese benutzten Hauskarten dürfen bis auf weiteres nicht mehr verwendet werden.

Nachdem ein Spieler seine 7. und letzte Hauskarte in der Schlacht ausgespielt hat, nimmt er, anstatt die Karte abzulegen, die 6 zuvor verwendeten Karten wieder an sich. Alle Karten stehen erneut für weitere Schlachten zur Verfügung.

Das Spiel wird fortgesetzt

Nach Beendigung einer Schlacht ist der laufende Marschbefehl ausgeführt und wird deshalb vom Brett entfernt. Fahren Sie mit dem Marschbefehl des nächsten Spielers fort. Wurden alle Marschbefehle ausgeführt und vom Brett entfernt, geht es weiter mit dem nächsten Schritt:

C) Ausführung der „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle



In dieser Phase sammeln alle Spieler gleichzeitig Stärke aus den Gebieten, in denen sie „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle platziert haben. Wurde ein „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl durch einen Überfall entfernt oder befand er sich in einem Gebiet, in das ein Feind erfolgreich einmarschiert ist, ist dieser Befehl nicht länger im Spiel, und der Besitzer kann keine Stärke sammeln.

Um Schritt C) auszuführen, nimmt ein Spieler für jeden seiner „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle auf dem Spielbrett 1 Stärke-Spielmarke aus dem Stärkpool, außerdem eine Stärke-Spielmarke für jedes Stärkesymbol (die Krone), das auf Gebieten des Bretts aufgedruckt ist, in denen sich seine „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle befinden.

Beispiel: Auf Dragonstone ist ein einzelner Infanterist zurückgeblieben. Der Baratheon-Spieler erteilt diesem Gebiet in der Planungsphase einen „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl. Während der Aktionsphase wird der Befehl weder durch eine Invasion noch durch einen Überfall entfernt, weshalb der Baratheon-Spieler während der Ausführung der „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle 2 Stärkepunkte für diesen Befehl einsammelt; 1 Punkt vom Befehl selbst und 1 zusätzlichen Stärkepunkt durch das Stärkesymbol in Dragonstone.

Nachdem die Spieler die Stärke-Spielmarken für ihre „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle eingesammelt haben, ist die Aktionsphase beendet.

Alle übrig gebliebenen Befehlsspielmarken werden vom Brett entfernt, und eine neue Runde startet (beginnend mit der Westeros-Phase).

Falls dies die letzte Runde war (Runde 10), ist das Spiel vorbei, und der Sieger wird ermittelt.

Das Spiel gewinnen

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel „DER EISERNE THRON“ zu gewinnen:

a) Derjenige Spieler, der am Ende der 10. Runde die meisten Gebiete mit Städten und Festungen kontrolliert, gewinnt das Spiel. Falls es zwischen zwei Spielern zum Gleichstand kommt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Position auf dem Versorgungspfad. Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, gewinnt der Spieler mit den meisten verfügbaren Stärkemarken. Sollte es abermals zum Gleichstand kommen, endet das Spiel unentschieden.

b) Kontrolliert ein Haus zu einem beliebigen Zeitpunkt 7 Gebiete mit Städten und Festungen, ist das Spiel sofort vorbei, und der entsprechende Spieler wird zum Sieger erklärt.

Weitere Regeln

Neutrale Kräfte (King's Landing, die Eyrie und Sunspear)



Zu Beginn des Spiels werden spezielle Spielmarken auf den Gebieten von King's Landing, der Eyrie und Sunspear platziert. Die Zahl auf jeder dieser Spielmarken entspricht der Stärke der neutralen Kräfte, die einen Einmarsch in das Gebiet verhindern sollen.

Um erfolgreich in ein neutrales Gebiet einzumarschieren, muss die Stärke der marschierenden Einheiten und angrenzenden unterstützenden Gebiete eines Spielers (Unterstützung aus eigenen Gebieten oder von verbündeten Häusern) der neutralen Stärke entweder entsprechen oder diese übertreffen.

Beachten Sie, dass das Einmarschieren in neutrale Gebiete keine Schlacht auslöst und deshalb keine Hauskarten ausgespielt werden. Modifikationen der Marschbefehle (-1, 0 oder +1) werden jedoch zur Stärke hinzugezählt/abgezogen. Nachdem ein Spieler erfolgreich in ein Gebiet, in dem sich neutrale Kräfte befinden, eingedrungen ist, wird die Spielmarke der neutralen Kräfte abgelegt. Sie wird im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr verwendet.

Beispiel: Eine Armee des Hauses Tyrell versucht vom Ironwood aus nach Sunspear zu kommen. In Sunspear befinden sich neutrale Kräfte mit einer Stärke von 5; dieser Stärke muss der Tyrell-Spieler entsprechen oder sie übertreffen, damit er erfolgreich einmarschieren kann. Die Armee von Tyrell besteht aus 1 Ritter und 1 Infanteristen und marschiert mit einem +1-Befehl. Folglich hat die marschierende Armee eine Stärke von 4 (2 für den Ritter, 1 für den Infanteristen und 1 für den +1-Marschbefehl). Ein einzelnes Tyrell-Schiff in der Summer Sea steuert einen Unterstützungsbefehl bei – dieser addiert weitere +1 zur Stärke des Tyrell-Marsches hinzu, der nun über eine Punktzahl von insgesamt 5 verfügt. Der Einmarsch ist somit erfolgreich, und die Sunspear-Spielmarke wird aus dem Spiel entfernt.

Spielregeln für drei und vier Spieler

Wenn Sie den „EISERNEN THRON“ mit 3 oder 4 Spielern spielen möchten, gelten folgende Regeln:

3 Spieler

Die Häuser Greyjoy und Tyrell stehen den Spielern nicht zur Verfügung. Die Starteinheiten (Schiffe, Ritter und Infanteristen) von Greyjoy und Tyrell werden wie beim 5-Spieler-Spiel auf das Spielbrett gesetzt, repräsentieren jedoch neutrale Kräfte (wie die in King's Landing, Sunspear und auf der Eyrie), wobei 1 Infanterist eine Stärke von 1 besitzt, ein Ritter eine Stärke von 2 und ein Schiff eine Stärke von 1 (in Gebieten, die mehrere Einheiten enthalten, werden die Punkte zusammengezählt). Legen Sie für Greyjoy und Tyrell keine Einfluss- oder Nachschubspielmarken auf die Einflussbereiche oder den Versorgungspfad.

In einem Spiel für 3 Spieler werden 8 Städte/Festungen für einen sofortigen Sieg benötigt, anstatt der normalen 7.

4 Spieler

Das Haus Greyjoy steht den Spielern nicht zur Verfügung. Bauen Sie wie im Spiel für 3 Spieler die Starteinheiten der Greyjoys als neutrale Kräfte auf. Im Spiel für 4 Spieler benötigt man für einen sofortigen Sieg nur die normalen 7 Städte/Festungen.

Beachten Sie, dass Häuser, die sich nicht im Spiel befinden, keine Einfluss-Spielmarken in einem der drei Einflussbereiche haben. Dies wird zu Beginn des Spiels zu einigen offenen Positionen führen. Um dies zu beheben, bewegen Sie einfach die Einfluss-Spielmarken der anderen Häuser weiter nach oben, so dass zwischen den Häusern keine Lücken entstehen. **Dadurch kann es vorkommen, dass zu Spielbeginn ein neues Haus in den Besitz der Valyrischen Stahlklinge gelangt.**

Begrenzung der Spielmarken

Alle Spielmarken und Einheiten im Spiel sind auf ihre jeweilige Zahl begrenzt. Sollte zum Beispiel ein Spieler all seine 20 Stärke-Spielmarken als verfügbare Stärke haben, kann er solange keine weiteren Spielmarken aus dem Stärkepool erhalten, bis er einen Teil seiner verfügbaren Stärke wieder verbraucht hat.

Die Inseln



Beachten Sie, dass Dragonstone, Pyke und der Arbor als Landgebiete gelten und daher nicht von Schiffen befahren werden können. Da es sich aber um Inseln handelt, können sich Infanteristen und Ritter aus diesen Gebieten nur mit Hilfe von Schiffen in andere Gebiete bewegen.

Die Flüsse



Landgebiete sind auf dem Spielbrett von einer weißen Grenze umgeben. Einige Grenzen sind jedoch blau und stellen große Flüsse dar. Flüsse können von Einheiten nicht überquert werden, außer es gibt zwischen den Gebieten eine Möglichkeit zum Übersetzen (mit einem Brückensymbol gekennzeichnet). Die beiden einzigen Brücken befinden sich bei den Twins und im Gebiet von Crackclaw Point.

Der Norden

Das Gebiet oberhalb von Castle Black – der Norden – wird nicht als Teil des Spiels betrachtet und kann daher nicht von Einheiten betreten werden.

Danksagungen

Basierend auf den Romanen des Zyklus „DAS LIED VON EIS UND FEUER“ von George R.R. Martin
Spieldesign: Christian T. Petersen
Zusätzliches Design und Entwicklung: Kevin Wilson
Leitender Entwickler: Darrell D. Hardy
Graphisches Design: Scott Nicely
Regeln: Christian T. Petersen
Schlussbearbeitung: Greg Benage, Christian T. Petersen and Darrell D. Hardy
Deckblattillustration: JP Targete
Artwork: Anders Finer, Michael Erickson, Jacques Bredy, Thomas Denmark, Jason A. Engle, John Matson, Mark Evans, Roman V. Papsuev, Cos Koniotis, Thomas Gianni, Alexander Petkov, Tim Truman, Jim Pavelec, Sedone Thongvily

Besonderer Dank gilt: Eric M. Lang, Tony Doepner, Robert Vaughn, Daniel & Kat Abraham, Carl Keim und Melinda M. Snodgrass.

Christian möchte folgenden Personen danken: George R.R. Martin (für seine wundervolle Welt, Geduld und Ratschläge), Kevin Wilson (für seine exzellente Entwicklungsarbeit, Prototypen und großartige Designvorschläge) und Gretchen (für ihre Geduld, Liebe und Unterstützung).

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe
Übersetzung: Lara Möller
Lektorat: Jan Christoph Steines / Harald Bilz
Layout: Peter Gutbrod

A Game Of Thrones The Board Game © George R.R. Martin 2003 © Fantasy Flight Publishing, Inc 2003. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission from the publisher. A Song Of Ice and Fire © George R.R. Martin 2003. Used under license.

Weitere Informationen zum Spiel finden Sie unter:
www.FantasyFlightGames.com
www.heidelberger-spieleverlag.de

Deutsche Ausgabe:

Heidelberger Spieleverlag
Mosbacher Str. 18
74834 Elztal
info@heidelberger-spieleverlag.de
www.heidelberger-spieleverlag.de



HEIDELBERGER SPIELEVERLAG

presents

WARCRAFT THE BOARD GAME

Die magische Welt von Azeroth wird von einem blutigen, verheerenden Krieg zerrissen. Orkhorden ziehen marodierend durch die Lande, auf der Suche nach längst vergangener Herrlichkeit. Die Menschenallianz hat sich noch einmal gesammelt, um sich der Bedrohung durch die Orks zu stellen. Doch mysteriöse Krankheiten und ein mächtiger Totenkult plagen das Bündnis.

Das vielfach preisgekrönte Computerspiel Warcraft® springt direkt aus dem Bildschirm heraus auf Euren Spieltisch!

In Warcraft – The Boardgame übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über eines der vier mächtigen Völker und stürzt sich in die Schlacht um Azeroth.

Neu, ab Dezember 2004

WARCRAFT - BOARD GAME ERWEITERUNG

Die Ankunft der Helden

Diese Warcraft Erweiterung eröffnet viele neue Spielmöglichkeiten, um das Spiel Warcraft – The Boardgame noch spannender und abwechslungsreicher zu gestalten. Es gibt neue Regeln und Spielmaterial für die 16 Warcraft Helden, „schaurige“ Zufallsbegegnungen, neue Erfahrungskarten und Fähigkeiten der Völker, neue Spielplanteile, neue Szenarien und vieles mehr.

Weitere Infos und Bezugsquellen:
Heidelberger Spieleverlag
Mosbacher Str. 18
74834 Elztal
Tel. 06261-917854
Fax 06261-917855
www.heidelberger-spieleverlag.de

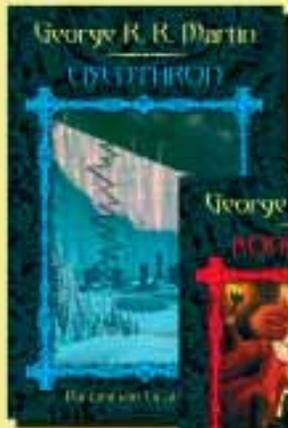


Fantasy Productions präsentiert:

George R.R. Martin

Werksausgabe

Das Lied von Eis und Feuer Limitiert



Band 1: Eisenthron
Vergriffen, nur noch die
signierte Ausgabe ist lieferbar!
Exklusiv bei: www.F-SHOP.de



Band 2: Königsfehde
780 Seiten, gebunden
reichhaltige Ausstattung
auf 1.000 Stück limitiert

ISBN: 3-89064-533-X

Plus 200 signierte Exemplare,
Exklusiv bei: www.F-SHOP.de



Sturm über Windhaven

Dieser Roman ist in
Zusammenarbeit mit Lisa Tuttle
entstanden.
352 Seiten, gebunden
ISBN: 3-89064-531-3



Die Flamme erlischt

Das Science Fiction Debut
von George R.R. Martin
352 Seiten, gebunden
ISBN: 3-89064-530-5

20 Jahre

Das Schwarze Auge

Die Fantasy-Welt von Fantasy Productions



Lutz Stepponat's

RÜCKKEHR DER HELDEN

**Erlebe packende Abenteuer
in einer phantastischen Welt!**

Rückkehr der Helden ist mehr als ein Spiel, es ist deine Geschichte als Held oder Heldin! Es ist dein Tor in die phantastische Welt der Elfen, Zwerge, Magier, Krieger und Priester! Erlebe Abenteuer in der Hauptstadt und Umgebung, kaufe in Zenda ein, kämpfe gegen Riesen, Trolle oder andere finstere Wesen. Am Ende besiege den grausamen Namenlosen in seinem Turm und kehre zurück als Held!

Rückkehr der Helden: ein Spiel für 1-4 Spieler, ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 90 min

**Erleben Sie Rückkehr der Helden!
Interaktiv!**

Forum, Infos zum Spiel und vieles mehr!

Infos unter:

www.phantastische-abenteuer.de

Klick!

Sneak Preview

**Im Herbst 2004
kommt der Drache!**

**Neue Orte, neue Helden,
neue Abenteuer!**

**Aufgrund des
gigantischen Erfolges
in Kürze als Nachauflage
wieder erhältlich!**



Pegasus Spiele GmbH
www.pegasus.de
Straßheimer Str. 02
D-61169 Friedberg

Der Inhalt kann von der Gestaltung abweichen.
HGSchneide, WI 2004

Die Westeroskarten



Der Winter naht

(In den Stapeln I, II und III enthalten)
Mischen Sie diesen Stapel von Westeroskarten und ziehen Sie sofort eine neue Karte. Wiederholen Sie den Vorgang, falls eine weitere "Der Winter naht"-Karte gezogen wird.



Die letzten Tage des Sommers

(In den Stapeln I, II und III enthalten)
Nichts passiert, fahren Sie mit dem Spiel fort.



Meer der Stürme

Während der Planungsphase dieser Runde dürfen keine Überfallbefehle platziert werden. Der Schritt, in dem die Spieler Überfallbefehle ausführen, wird während der folgenden Aktionsphase übersprungen.



Sturm der Schwerter

Während der Planungsphase dieser Runde dürfen keine Verteidigungsbefehle platziert werden.



Nachschub

Die Spieler bringen in der vorgegebenen Reihenfolge ihre Spielmarken auf dem Versorgungspfad auf den aktuellen Stand und passen ihre Armeen entsprechend an, bis diese dem neuen Versorgungsstand entsprechen. (Detaillierte Anweisungen finden Sie in der Spielanleitung.)



Streit der Könige

Entfernen Sie alle Spielmarken aus den drei Einflussbereichen. Die Spieler bieten nun mit der ihnen verfügbaren Stärke um Positionen in den Einflussbereichen. (Detaillierte Anweisungen finden Sie in der Spielanleitung.)



Ein festessen für die Krähen

Während der Planungsphase dieser Runde dürfen keine "Zusammenziehen der Kräfte"-Befehle platziert werden. Der Schritt, in dem die Spieler die „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle ausführen, wird während der folgenden Aktionsphase übersprungen.



Angriff der Wildlinge

Die Wildlinge greifen Westeros mit der ihnen zur Verfügung stehenden Stärke an (wie auf dem "Bedrohung durch Wildlinge"-Pfad angezeigt). Alle Spieler müssen Stärke-Spielmarken bieten, um die Nachtwache zu unterstützen. (Detaillierte Anweisungen finden Sie in der Spielanleitung.)



Appell

Die Spieler versammeln in der vorgegebenen Reihenfolge neue Einheiten in ihren Städten und Festungen. Neue Einheiten dürfen die Nachschubsbegrenzung des jeweiligen Spielers nicht überschreiten. (Detaillierte Anweisungen finden Sie auf den Seiten 5 und 6 der Anleitung.)



Spiel der Throne

Jeder Spieler erhält in der vorgegebenen Reihenfolge für jedes Stärkesymbol (Krone) in von ihm kontrollierten Gebieten eine Stärke-Spielmarke aus dem Stärkepool.



Herbstregen

Unterstützende Infanterie-Einheiten stellen angrenzenden Schlachten während dieser Runde keine Kampfkraft zur Verfügung. Sie werden behandelt, als hätten sie nun die Stärke 0.



Das Mammutsymbol

Nachdem zu Beginn der Westerosphase die drei Westeroskarten aufgedeckt wurden, setzen Sie sofort die Wildlings-Spielmarke (auf dem "Bedrohung durch Wildlinge"-Pfad) für jedes Mammutsymbol auf den drei Karten ein Feld weiter.

Rundenverlauf

- 1) Die Westerosphase (wird in der ersten Runde übersprungen)
- 2) Die Planungsphase
 - a) Alle Spieler geben Befehle (gleichzeitig).
 - b) Alle Spieler decken die Befehle auf (gleichzeitig).
 - c) Der Botenrabe kann eingesetzt werden.
- 3) Die Aktionsphase
 - a) Überfallbefehle ausführen
 - b) Marschbefehle (und daraus resultierende Schlachten) ausführen
 - c) „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle ausführen

Schlachtverlauf

- 1) Angreifer und Verteidiger fordern Unterstützung an.
- 2) Die Kampfkraft beider Seiten wird bekannt gegeben.
- 3) Angreifer und Verteidiger spielen gleichzeitig eine Hauskarte aus.
- 4) Die Valyrische Stahlklinge kann eingesetzt werden (nur einmal pro Spielrunde).
- 5) Der Ausgang der Schlacht wird bestimmt. Der Verlierer wird ermittelt, Verluste werden entfernt, und der Verlierer zieht alle überlebenden Einheiten zurück.

Die Befehle



Marsch



Zusammenziehen der Kräfte



Unterstützung



Verteidigung



Überfall

Festung



Stadt



Nachschub



Kraft

