

GAME OF THRONES™

KAMPF UM DEN EISERNEN THRON



SPIELREGEL

EINLEITUNG

„Spielt man das Spiel um Throne, gewinnt man oder stirbt. Dazwischen gibt es nichts.“

–Cersei Lennister

König Robert ist tot, die Thronfolge umstritten. Die Großen Häuser von Westeros stehen am Rande eines Krieges. Jedes einzelne würde eher untergehen, als auf den Herrschaftsanspruch zu verzichten. Und so kämpfen Haus Baratheon, Haus Lennister, Haus Stark, Haus Targaryen und Haus Tyrell um den größten Preis von Westeros: den Eisernen Thron.

ZUSAMMENFASSUNG

Bei *Game of Thrones: Kampf um den Eisernen Thron* tauchen drei bis fünf Spieler in die von Ränken und Intrigen umspinnene Welt von Westeros ein. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über eines der Großen Häuser und setzt die Arglist, Ehre und Brutalität seiner berühmten Charaktere ein, um Macht und Kontrolle über die anderen Häuser zu erlangen.

In jedem Spielzug treffen die Charaktere der Großen Häuser aufeinander. Der Sieger der Auseinandersetzung kann seinen Einfluss ausweiten und dem Objekt seiner Begierde – dem Eisernen Thron – einen Schritt näher kommen.

INHALT



100 MACHTMARKER AUS PLASTIK



25 EINFLUSSMARKER
(5 PRO HAUS)



25 ANFÜHRERBÖGEN
(5 PRO HAUS)



18 EREIGNISKARTEN
(3 PRO HAUS, 3 SPEZIALKARTEN)



125 HAUSKARTEN
(25 PRO HAUS)



5 EINFLUSSTAFELN
(1 PRO HAUS)



25 CHARAKTERMARKER
(5 PRO HAUS)

AUFBAU

Das Spiel wird in folgenden Schritten aufgebaut:

1

Häuser wählen: Jeder Spieler entscheidet sich für eines der folgenden Großen Häuser – Lennister, Stark, Baratheon, Targaryen oder Tyrell – und nimmt sich das zugehörige Spielmaterial. Dies beinhaltet 5 Charaktermarker, 1 Einflusstafel, 5 Anführerbögen, 5 Einflussmarker sowie einen Hausstapel, bestehend aus 25 Karten. Das komplette Spielmaterial eines Hauses ist mit dessen Wappen oder Farbe markiert.



SPIELMATERIAL VON HAUS STARK

2

Anführer wählen und hausspezifisches Spielmaterial bereitlegen: Jeder Spieler mischt die Anführerbögen seines Hauses und zieht zwei davon. Dann wählt jeder Spieler im Geheimen einen der gezogenen Anführer; anschließend werden alle gewählten Bögen aufgedeckt.

Nachdem alle Spieler einen Anführer gewählt und aufgedeckt haben, kommen die Charaktermarker, die zu den gewählten Anführern gehören, sowie die nicht gewählten Anführerbögen in die Spielschachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Anschließend mischt jeder Spieler seinen Hausstapel und legt ihn zusammen mit seinem gewählten Anführerbogen und den vier restlichen Charaktermarkern in seinen Spielbereich. Als Letztes zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Hausstapel als Starthand.



SPIELAUFBAU VON HAUS STARK

3

Einflusstafeln bereitlegen: Jeder Spieler legt seine Einflusstafel in den gemeinsamen Spielbereich und legt seine fünf Einflussmarker auf die fünf freien Plätze seiner Einflusstafel.



4

Machtmarker bereitlegen: Jeder Spieler legt je 4 Machtmarker auf jeden seiner Charaktermarker. Außerdem legt jeder Spieler 4 Machtmarker auf seinen Anführerbogen.



5

Ereignisstapel bereitlegen und Startspieler bestimmen: Der Ereignisstapel besteht aus den Ereigniskarten aller am Spiel teilnehmenden Häuser sowie den drei Spezialereigniskarten. Alle diese Karten werden zusammengemischt.

Dann wird per Zufall ein Spieler bestimmt, der das Spiel beginnt.



3-SPIELER-PARTIE MIT HAUS TARGARYEN, HAUS STARK UND HAUS LENNISTER

GRUNDLAGEN

Bevor wir uns den Spielzügen widmen, solltet ihr die zwei grundlegenden Konzepte von *Game of Thrones: Kampf um den Eisernen Thron* kennenlernen: Macht und Einfluss.

Nur wer diese Konzepte verstanden hat, kann effektive Strategien entwickeln und wohlüberlegte Spielentscheidungen treffen.

MACHT

Bei Spielbeginn hat jeder Charaktermarker 4 Macht. Dies stellt die politische und körperliche Stärke des jeweiligen Charakters dar. Im Laufe des Spiels werden die Spieler ihre Charaktere in Kämpfen, Intrigen und Verhandlungen mit anderen Charakteren einsetzen. Je mehr Macht ein Charakter hat, desto effektiver ist er in diesen Begegnungen. Je weniger Macht er hat, desto näher ist er dem Tod; ein Charakter ohne Macht stirbt unverzüglich.



MACHT

Jeder Anführerbogen hat bei Spielbeginn ebenfalls 4 Macht. Dies stellt die Reserven des Hauses dar. Die Macht auf dem Anführerbogen ist zwar nicht unmittelbar verfügbar, zeigt aber, wie viel Stärke das Haus potenziell aufbringen kann.

Macht bewegt sich im Laufe des Spiels immer wieder zwischen Anführerbogen und Charaktermarkern hin und her, je nachdem, wie die Charaktere bei den Begegnungen abschneiden.

EINFLUSS

Jeder Spieler hat eine Einflusstafel, auf der bei Spielbeginn die eigenen 5 Einflussmarker liegen. Einfluss stellt das Geflecht aus Manipulation und Erpressung dar, mit dem sich die Häuser gegenseitig kontrollieren.

Ziel jedes Spielers ist es, seinen Einfluss auf die anderen Häuser auszuweiten. Dies erreicht man in erster Linie durch das Gewinnen von Begegnungen (siehe „Der Spielzug“ rechts). Wer als Erster alle 5 Einflussmarker auf andere Häuser verteilt hat, **gewinnt das Spiel**.



**EINFLUSSTAFEL
MIT 5 EINFLUSSMARKERN**

GESPRÄCHE AM SPIELTISCH

„Die Macht wohnt dort, wo die Menschen glauben, dass sie wohnt. Alles nur Täuschung, ein Schatten an der Wand.“

–Varys

In allen Spielphasen von *Game of Thrones: Kampf um den Eisernen Thron* kann es Gespräche und Diskussionen geben. Ihr könnt flehen, argumentieren, etwas versprechen, jemanden bedrohen, bestechen oder anderweitig versuchen Einfluss auf die Entscheidungen eurer Mitspieler zu nehmen.

Gespräche machen einen Großteil des Spiels aus. Welche Karten ausgespielt werden, wer wen unterstützt, wer sich gegen wen verbündet und wen verrät: Über all das könnt ihr jederzeit mit allen Spielern debattieren.

DER SPIELZUG

Jeder Spielzug von *Game of Thrones: Kampf um den Eisernen Thron* dreht sich um das Ausführen einer **BEGEGNUNG**. Eine Begegnung ist ein Konflikt zwischen den Häusern und Charakteren von Westeros und reicht von knallharten Verhandlungen über subtile politische Ränkespiele bis hin zum offenen Kampf.

Bei jeder Begegnung gibt es zwei **AKTIVE SPIELER**: einen Herausforderer und einen Verteidiger. Diese beiden Spieler wählen je 1 ihrer Charaktere, der an der Begegnung teilnehmen soll.

Anschließend hat jeder andere Spieler die Möglichkeit, einen der beiden aktiven Spieler zu unterstützen, indem er einen seiner Charaktere auswählt und ihn als Unterstützer anbietet.

Als Letztes wählt jeder aktive Spieler im Geheimen eine Hauskarte. Zusammen mit der Macht der teilnehmenden Charaktere bestimmen diese Karten, welche Seite als Gewinner aus der Begegnung hervorgeht und welche als Verlierer.

Die Gewinner haben die Möglichkeit, ihren Einfluss auszuweiten und sich so dem Spielsieg zu nähern. Die Verlierer verlieren an Macht und riskieren das Leben ihrer teilnehmenden Charaktere.

All dies passiert in den folgenden vier Phasen eines Spielzugs:

1. **Vorbereitung**
2. **Unterstützung**
3. **Begegnung**
4. **Auswertung**

1. VORBEREITUNG

In dieser Phase wird bestimmt, welche beiden Spieler in der kommenden Begegnung die aktiven Spieler sein werden. Außerdem gibt sie den Spielern Zeit, sich auf die Begegnung vorzubereiten. Die Vorbereitungsphase besteht aus den folgenden Schritten:

1. Der Herausforderer (derjenige, der gerade am Zug ist) zieht die oberste Karte vom Ereignisstapel. Darauf steht, wer in diesem Spielzug der Verteidiger sein wird.
2. Die beiden aktiven Spieler (Herausforderer und Verteidiger) ziehen je 1 Karte von ihrem Hausstapel und nehmen sie auf die Hand.
3. Die beiden aktive Spieler verteilen je 1 Macht von ihrem Anführerbogen auf einen ihrer Charaktermarker.
4. Der Herausforderer wählt 1 seiner Charaktere, der an der Begegnung teilnehmen soll. Dann tut der Verteidiger dasselbe.

Beide gewählten Charaktere werden ein Stück nach vorn geschoben und so gedreht, dass das Herausforderungs- bzw. Verteidigungssymbol in Richtung des gemeinsamen Spielbereichs zeigt. Dadurch wird nicht nur angezeigt, dass sie an der Begegnung teilnehmen, sondern auch auf welcher Seite sie stehen.



EREIGNISKARTE

HERAUSFORDERUNGSSYMBOL
EINES TEILNEHMENDEN
CHARAKTERS



VERTEIDIGUNGSSYMBOL
EINES TEILNEHMENDEN
CHARAKTERS



2. UNTERSTÜTZUNG

In dieser Phase haben die nicht aktiven Spieler die Möglichkeit, dem Herausforderer oder dem Verteidiger ihre Unterstützung anzubieten.

Es beginnt der Spieler links vom Herausforderer, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Jeder nicht aktive Spieler kann entweder dem Herausforderer oder dem Verteidiger seine Unterstützung anbieten. Alternativ kann er sich auch aus der Begegnung heraushalten und keine Seite unterstützen. Je mehr Unterstützung ein Spieler hat, desto höher die Chance, dass er die Begegnung gewinnt – was wertvolle Belohnungen abwerfen kann.

Wer einen aktiven Spieler unterstützen will, wählt einen eigenen Charaktermarker und schiebt ihn in Richtung des gemeinsamen Spielbereichs. Dabei dreht er den Marker so, dass das entsprechende Symbol (Herausforderung oder Verteidigung) auf den gemeinsamen Spielbereich zeigt, genau wie beim teilnehmenden Charakter des aktiven Spielers, den er unterstützen will (siehe links unten).

Der aktive Spieler hat jetzt die Möglichkeit, die Unterstützung anzunehmen oder abzulehnen. Nimmt er an, schließt sich der angebotene Charakter seiner Seite an und bleibt dort, wo er ist. Lehnt der aktive Spieler ab, wird der angebotene Charakter wieder in seine Ausgangsposition zurückgeschoben. In jedem Fall kann man **nur ein Mal** pro Spielzug seine Unterstützung anbieten.

LOYALITÄTSBEKUNDUNGEN

„Chaos ist kein Abgrund. Chaos ist eine Leiter.“

–Petyr Baelish

Die Unterstützung durch einen Mitspieler bringt zweifellos große Vorteile. Allerdings erhält der Unterstützer im Falle eines Sieges dieselben Belohnungen wie der aktive Spieler.

Da dies auch das Ausweiten von Einfluss beinhalten kann, sollte der aktive Spieler gut nachdenken, bevor er ein Unterstützungsangebot annimmt. Er muss abwägen, ob die Unterstützung es wert ist, einem Kontrahenten beim Erreichen des Spielziels zu helfen.

Ebenso muss sich ein unterstützender Spieler gut überlegen, für welche Seite er sich entscheidet. Endet die Begegnung in einer Niederlage, erleidet er dieselben Sanktionen wie der aktive Spieler.

3. BEGEGNUNG

In der Begegnungsphase führen die teilnehmenden Charaktere die Begegnung aus. Manchmal läuft alles friedlich ab, meistens jedoch nicht.

Herausforderer und Verteidiger wählen im Geheimen je eine Hauskarte von ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich. Es gibt drei Typen von Hauskarten. Meistens wählt man eine Karte vom Typ Krieg oder Frieden.

Der dritte Typ, die Charakterkarte, kann wie eine Kriegskarte genutzt werden; in diesem Fall wird sie so behandelt, als wäre sie eine Kriegskarte mit dem **Wert 0**. Allerdings werden Charakterkarten meist wegen ihrer speziellen Effekttexte ausgespielt (siehe „Charakterkarten“ auf S. 8).

Vor dem Auslegen der Karten versuchen die beiden aktiven Spieler meist eine verbale Übereinkunft zu treffen (mit mehr oder weniger ehrenwerten Absichten). Sie können „vereinbaren“, dass Frieden im Interesse beider Parteien läge, und trotzdem bluffen, um den Kontrahenten in Sicherheit zu wiegen und zum Auslegen einer für ihn nachteiligen Karte zu bringen.

Egal welche Karten gewählt werden, sobald beide ausgelegt sind, deckt man sie auf. Die aufgedeckten Karten bestimmen das Resultat der Begegnung: Krieg, Frieden oder Verrat.

KRIEG

Das Resultat **KRIEG** bedeutet, dass die Charaktere gegeneinander intrigieren oder kämpfen. Es tritt ein, wenn beide aktiven Spieler Kriegskarten aufdecken. Diese haben Zahlenwerte, welche die Stärke der Truppen, Leibwachen, Spione und Bediensteten des Hauses darstellen.

Beim Resultat Krieg wird der Zahlenwert der Kriegskarte zu der Macht **aller teilnehmenden Charaktere** der jeweiligen Seite addiert. Die Seite mit der höheren Summe aus Macht und Kriegswert gewinnt die Begegnung und erhält Belohnungen (siehe „Belohnungen für die Gewinner“ auf S. 7).

Die Seite mit der niedrigeren Summe verliert und erleidet Sanktionen. Bei Gleichstand verlieren beide Seiten und erleiden Sanktionen (siehe „Sanktionen für die Verlierer“ auf S. 7).



KRIEG

FRIEDEN

Das Resultat **FRIEDEN** bedeutet, dass beide Seiten sich auf einen friedlichen Diskurs einigen. Es tritt ein, wenn beide aktiven Spieler Friedenskarten aufdecken. Auf diesen ist eine Flagge abgebildet, die für einen Gesandten des Hauses steht.

Beim Resultat Frieden treten **die beiden aktiven Spieler** in Verhandlungen. Jeder aktive Spieler darf **eine oder mehrere** der folgenden Verhandlungsgegenstände fordern und/oder anbieten:

- 1 Einfluss ausweiten (siehe „Spielsieg“ auf S. 8).
- Bis zu 2 Geiseln nehmen (siehe „Geiseln“ auf S. 9).
- Bis zu 3 Macht vom Anführerbogen eines aktiven Spielers entfernen und diese auf den Anführerbogen des anderen aktiven Spielers legen.

Die Verhandlungen werden stets offen geführt. Sie können einseitig sein, z. B. kann ein Spieler das Ausweiten seines Einflusses und zwei Geiseln fordern, aber im Gegenzug nichts anbieten. Natürlich können die Verhandlungen auch mit einem fairen Austausch enden.

Solange irgendein Verhandlungsgegenstand gegeben oder genommen wird, gibt es weder Gewinner noch Verlierer (d. h. auch keine Belohnungen oder Sanktionen). Findet hingegen kein Austausch statt, **verlieren alle Spieler** auf beiden Seiten (inkl. Unterstützer) und erleiden Sanktionen.

VERRAT

Das Resultat **VERRAT** bedeutet, dass eine Seite zu friedlichen Verhandlungen erscheint, während die andere das Messer wetzt.

Zum Verrat kommt es, wenn ein aktiver Spieler eine Kriegskarte und der andere eine Friedenskarte aufdeckt. Bei einem Verrat geht man ähnlich vor wie bei einem Krieg; die Seite mit der Kriegskarte gewinnt **egal** wie hoch die Summe aus Macht und Kriegswert ist, die andere Seite verliert.

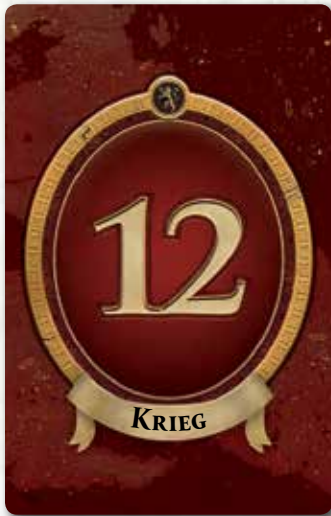
Dafür erhält der Spieler, der die Friedenskarte aufgedeckt hat, eine Entschädigung (siehe „Geiseln nehmen“ auf S. 7).



FRIEDEN



BEISPIEL FÜR DAS RESULTAT KRIEG



HAUS LENNISTER GEWINNT MIT:
 $12 + 5 = 17$



HAUS STARK, UNTERSTÜTZT VON
HAUS BARATHEON, VERLIERT MIT:
 $10 + 2 + 4 = 16$

4. AUSWERTUNG

Nachdem festgestellt worden ist, wer die Gewinner und wer die Verlierer sind, erhalten alle teilnehmenden Spieler Belohnungen oder Sanktionen.

BELOHNUNGEN FÜR DIE GEWINNER

Die grundlegenden Belohnungen für Krieg und Verrat sind für alle Spieler auf der Gewinnerseite gleich. Allerdings hängen sie davon ab, ob die Spieler als Herausforderer oder als Verteidiger gewonnen haben.

Belohnungen für Herausforderer: Gewinnt der Herausforderer, weitet jeder Spieler auf der Gewinnerseite seinen Einfluss auf den Verteidiger aus (siehe „Spielsieg“ auf S. 8).

Belohnungen für Verteidiger: Gewinnt der Verteidiger, zieht jeder Spieler auf der Gewinnerseite 2 Hauskarten und verteilt 2 Macht von seinem Anführerbogen nach Belieben auf seine Charaktermarker.

Beim Resultat Krieg erhält der aktive Spieler der Gewinnerseite zusätzlich eine Geisel (siehe „Geiseln nehmen“ rechts).

SANKTIONEN FÜR DIE VERLIERER

Die grundlegenden Sanktionen für Krieg und Verrat sind für alle Spieler auf der Verliererseite gleich. Es spielt keine Rolle, ob sie Herausforderer oder Verteidiger waren.

Jeder Spieler entfernt die Hälfte der Macht von seinem teilnehmenden Charakter (aufgerundet). Die entfernte Macht wird auf den Anführerbogen des entsprechenden Spielers gelegt.

Ein Charakter ohne Macht stirbt unverzüglich (siehe „Charaktertod“ auf S. 9).

GEISELN NEHMEN

Nach dem Verteilen der grundlegenden Belohnungen und Sanktionen kann (je nach Resultat der Begegnung) einer der aktiven Spieler Geiseln nehmen (siehe „Geiseln“ auf S. 9).

Resultat Krieg: Der aktive Spieler der Gewinnerseite (egal ob Herausforderer oder Verteidiger) wählt **einen beliebigen** Spieler der Verliererseite und nimmt von ihm **eine Geisel**.

Resultat Verrat: Der aktive Spieler der Verliererseite (also derjenige, der die Friedenskarte aufgedeckt hat) nimmt von **jedem** Spieler der Gewinnerseite **eine Geisel**.

ENDE DES SPIELZUGS

Nachdem alle Belohnungen und Sanktionen verteilt worden sind, werden noch ein paar Aufräumschritte durchgeführt. Alle teilnehmenden Charaktere kehren auf ihre Ausgangspositionen zurück, alle ausgespielten und aufgedeckten Karten kommen auf die passenden Ablagestapel. Wer weniger als 5 Hauskarten auf der Hand hat, zieht auf 5 Karten auf.

Dann wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum Herausforderer und beginnt seinen Zug mit der Vorbereitungsphase.

SPIELSIEG

Wer das Spiel gewinnen will, muss seinen Einfluss auf die anderen Häuser ausweiten. Immer wenn ein Spieler seinen Einfluss ausweitet, entfernt er einen seiner eigenen Marker von seiner Einflusstafel und legt ihn auf die Tafel des Hauses, auf das er seinen Einfluss ausweiten will.



HAUS STARK WEITET SEINEN EINFLUSS AUF HAUS LANNISTER AUS

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden:

- Ein oder mehrere Spieler haben ihren kompletten Einfluss (alle 5 Marker) ausgeweitet.
- Alle vier Charaktere eines Hauses sind tot (siehe „Charaktertod“ auf S. 9).

Endet das Spiel, wird der Spieler mit dem meisten Einfluss auf die anderen Häuser zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

WEITERE REGELN

Nachdem ihr nun erfahren habt, wie ein Spielzug abläuft, könnt ihr euch den weiteren wichtigen Regeln widmen.

ANFÜHRERFÄHIGKEIT

Beim Spielaufbau sucht sich jeder Spieler einen Anführer aus. Jeder Anführer hat eine Sonderfähigkeit, welche die Spielweise des Hauses grundlegend verändern kann.

Beispielsweise gibt es Fähigkeiten, die Kriegswerte verändern, einen Karten ziehen lassen oder es einem ermöglichen, Geiseln von anderen Spielern zu nehmen. Manche führen dazu, dass Begegnungen anders ausgeführt werden.

Bei jeder Anführerfähigkeit steht ausdrücklich, wann sie eingesetzt werden kann und welchen Spieleffekt sie hervorruft. Das Ausführen einer Anführerfähigkeit ist immer **freiwillig**.

ERPRESSUNG

Bevor ein Spieler seine Unterstützung anbietet, falls du Einfluss auf sein Haus hast und ein aktiver Spieler bist:

Wähle 1 Charakter aus dem Haus. Der gewählte Charakter muss dich unterstützen.

ANFÜHRERFÄHIGKEIT

CHARAKTERKARTEN

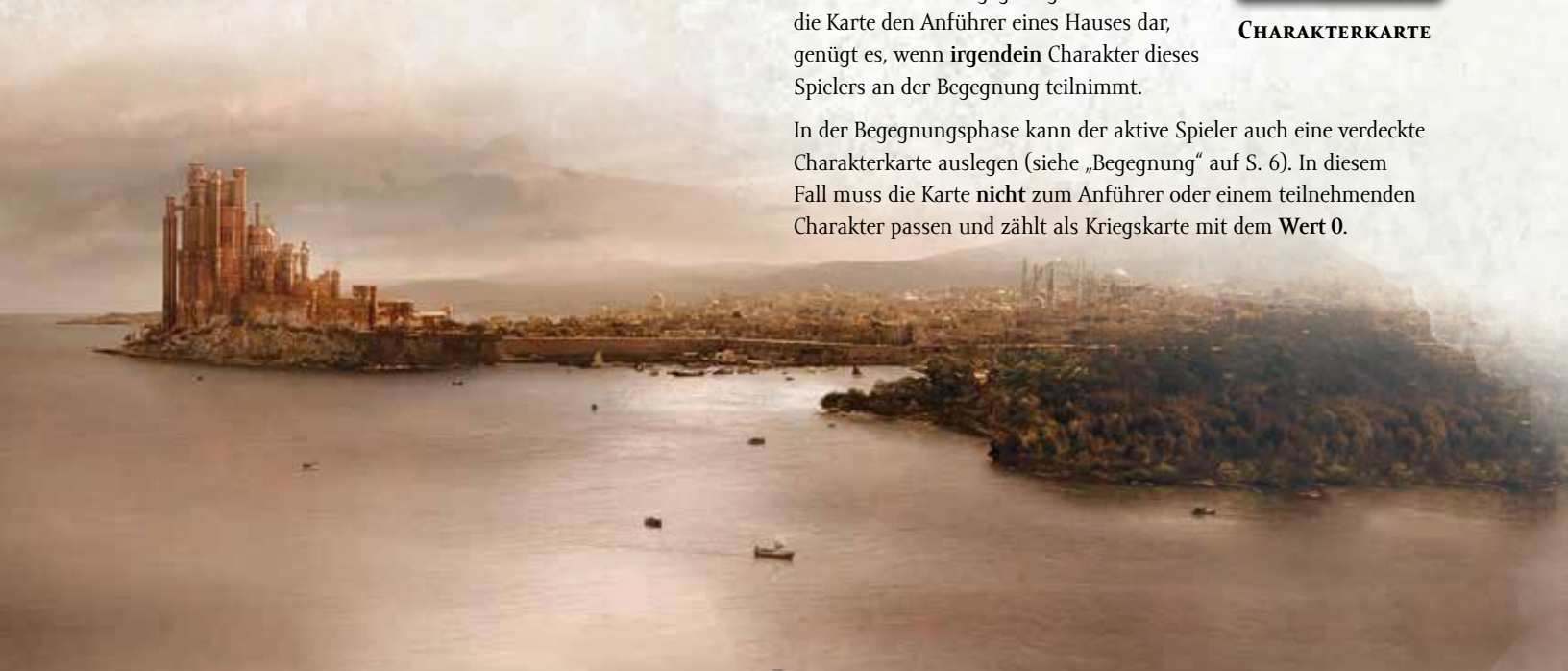
Jeder Hausstapel enthält mehrere Charakterkarten. Diese zeigen den Namen des Charakters, sein Porträt sowie einen Effekttext, der einen nützlichen Spielvorteil bietet.

Zu welchem Zeitpunkt eine Charakterkarte ausgespielt werden kann, steht kursiv über dem Karteneffekt. Generell kann sie **nur** dann ausgespielt werden, wenn der entsprechende Charakter an der Begegnung teilnimmt. Stell die Karte den Anführer eines Hauses dar, genügt es, wenn **irgendein** Charakter dieses Spielers an der Begegnung teilnimmt.

In der Begegnungsphase kann der aktive Spieler auch eine verdeckte Charakterkarte auslegen (siehe „Begegnung“ auf S. 6). In diesem Fall muss die Karte **nicht** zum Anführer oder einem teilnehmenden Charakter passen und zählt als Kriegskarte mit dem Wert 0.



CHARAKTERKARTE



RÜCKZUG

Manche Spieleffekte führen dazu, dass sich ein **unterstützender Spieler** aus einer Begegnung zurückzieht. Wenn das passiert, bringt der Spieler seinen Charakter in seine Ausgangsposition zurück, legt seine ausgespielten Karten ab und nimmt ab jetzt nicht mehr an der Begegnung teil. Er erhält weder Belohnungen noch Sanktionen.

Spieleffekte können nicht dazu führen, dass sich ein **aktiver Spieler** zurückzieht, weder freiwillig noch unfreiwillig.

CHARAKTERTOD

Viele Spieleffekte führen dazu, dass Macht von Charakteren entfernt wird. Hat ein Charakter keine Macht mehr, stirbt er.

Wenn ein Charakter stirbt, wird sein Marker umgedreht. Der Charakter kann ab jetzt nicht mehr an Begegnungen teilnehmen und die Texte seiner Charakterkarten können nicht mehr genutzt werden.



EDDARD STARK STIRBT; SEIN MARKER WIRD UMGEDREHT

GEISELN

Diverse Spieleffekte führen dazu, dass man von einem anderen Spieler Geiseln nimmt. Um dies zu tun, nimmt man eine Hauskarte dieses Spielers und behält sie. Man darf wählen, von welchem Ort man sie sich nimmt:

- Vom Hausstapel des anderen Spielers (die oberste Karte)
- Von der Hand des anderen Spielers (eine zufällige Karte)
- Von den Geiseln, die der andere Spieler genommen hat

Nach der Geiselnahme legt man die Karte verdeckt in den eigenen Spielbereich. Man darf sich die Vorder- und Rückseiten seiner Geiseln jederzeit ansehen.

GEISELN FREILASSEN ODER FOLTERN

Geiseln werden nicht für ihre Werte oder Effektttexte genutzt. Stattdessen kann jeder Spieler zu Beginn jedes Zugs beliebig viele seiner Geiseln **FREILASSEN** oder **FOLTERN**.

Geiseln freilassen: Lässt man eine Geisel frei, kehrt sie auf die Hand ihres ursprünglichen Besitzers zurück. Anschließend zieht man eine Karte vom eigenen Hausstapel.

Geiseln foltern: Foltert man eine Geisel, kommt die Karte auf den Ablagestapel ihres ursprünglichen Besitzers. Dies kann drei verschiedene Effekte haben, abhängig vom Typ der gefolterten Karte:

- **Anführer:** Ist die gefolterte Geisel eine Charakterkarte, die zum Anführer eines Hauses gehört, werden sofort 4 Macht von diesem Anführer entfernt und in die Spielschachtel gelegt.
- **Charakter:** Ist die gefolterte Geisel eine Charakterkarte, die zu einem aufgedeckten Charaktermarker gehört, werden 4 Macht von diesem Charakter entfernt und auf den Anführerbogen seines Hauses gelegt.
- **Krieg oder Frieden:** Ist die gefolterte Geisel eine Kriegs- oder Friedenskarte, wählt der Folterer einen Charakter dieses Hauses und entfernt 1 Macht von ihm. Diese wird auf den Anführerbogen des Folterers gelegt.

Der Umgang mit Geiseln kann ein wichtiges Druckmittel sein. Beispielsweise könnte ein Geiselnahmer fordern, dass ein Spieler eine bestimmte Seite unterstützt, sich aus einer Begegnung heraushält, eine bestimmte Karte ausspielt oder darauf verzichtet – den Intrigen und Komplotten sind keine Grenzen gesetzt.

WIE GEHT'S WEITER?

„Ihm soll dieser Eisenstuhl gehören, auf dem der Vater seiner Mutter saß. Ich schenke ihm die Sieben Königslande.“

–Khal Drogo

Jetzt kennt ihr alle notwendigen Regeln für euer erstes Spiel. Auf der Rückseite der Spielregel findet sich eine Kurzübersicht, die als Gedächtnisstütze verwendet werden kann. Treten komplexere Spielsituationen ein, können die „Regelklarstellungen“ auf S. 10 und 11 weiterhelfen.

REGELKLARSTELLUNGEN

Die folgenden Seiten solltet ihr durchlesen, nachdem ihr eure erste Partie gespielt habt.

KONFLIKTLÖSUNG

Es kann passieren, dass sich Regeln widersprechen oder verschiedene Effekte gleichzeitig eintreten.

- Bei Widersprüchen zwischen Spielregeln und Kartentexten haben stets die Kartentexte Vorrang.
- Treten mehrere Effekte gleichzeitig ein, gelten folgende Regeln:
 - Anführerfähigkeiten werden vor allen anderen Effekttexten ausgeführt.
 - Alle weiteren Fähigkeiten werden der Reihe nach im Uhrzeigersinn ausgeführt, beginnend mit dem Herausforderer. Ist das nicht möglich, bestimmt der Herausforderer die Reihenfolge.

GESPRÄCHE AM SPIELTISCH

Offene Gespräche sind ein zentraler Bestandteil des Spiels. Dabei gelten jedoch die folgenden drei Regeln:

- Gespräche aller Art sind jederzeit erlaubt, solange alle Spieler dabei zuhören können.
- Versprechungen, die im Rahmen eines offenen Gesprächs gemacht werden, sind nicht bindend. Einzige Ausnahme ist der Austausch von Verhandlungsgegenständen, welche die beiden aktiven Spieler im Rahmen einer Friedensverhandlung beschließen. Diese müssen wie vereinbart ausgeführt werden.

- Man darf jederzeit behaupten eine bestimmte Karte oder Geisel zu besitzen, aber man darf sie den anderen Spielern nicht zeigen.

SPIELMATERIAL UND TERMINOLOGIE

Im Folgenden werden bereits erklärte Regeln näher erläutert.

CHARAKTERTOD

Es folgen Regelklarstellungen zum Thema Charaktertod (siehe Grundregeln auf S. 9):

- Anführer können nicht sterben.
- Stirbt ein Charakter, während er an einer Begegnung teilnimmt, nimmt sein kontrollierender Spieler weiterhin an der Begegnung teil und kann immer noch Belohnungen erhalten oder Sanktionen erleiden.
 - Der Charakter selbst nimmt nicht mehr an der Begegnung teil, d. h., seine Charakterkarten können nicht mehr zum Nutzen der Effekttexthe ausgepielt werden.
- Auf einen toten Charakter kann keine Macht gelegt werden.
- Die Charakterkarten toter Charaktere können weiterhin vom aktiven Spieler in der Begegnungsphase verdeckt ausgelegt werden.
 - Sie werden genauso behandelt wie alle Charakterkarten, die auf diese Weise verwendet werden: Sie zählen als Kriegskarten mit dem Wert 0.



GEISELN

Es folgen Regelklarstellungen zum Thema Geiseln (siehe Grundregeln auf S. 7 und 9):

- Sobald eine Geisel genommen wird, legt der Geiselnnehmer die Karte verdeckt in seinen Spielbereich.
 - Wer eine Geisel nimmt, die zu seinem eigenen Haus gehört, nimmt die Karte stattdessen auf seine Hand.
- Jeder Spieler darf die von ihm festgehaltenen Geiseln jederzeit ansehen.
 - Die anderen Spieler sehen nur, aus welchen Häusern die Geiseln stammen. Die Vorderseiten der Karten dürfen sie nicht ansehen.
- Verhindert ein Effekt, dass ein aktiver Spieler Belohnungen erhält, kann er auch keine Geiseln nehmen.
- Verhindert ein Effekt, dass ein Spieler Sanktionen erleidet, darf keine Geisel von ihm genommen werden.

HAUSKARTEN

Es folgen Regelklarstellungen zum Thema Hauskarten (siehe Grundregeln auf S. 6 und 9):

- Es gibt kein Handkartenlimit.
- Am Ende jedes Spielzugs zieht jeder Spieler, der weniger als 5 Handkarten hat, auf 5 Handkarten auf.
- Geht ein Hausstapel zur Neige, wird sofort der Ablagestapel gemischt und ein neuer Hausstapel gebildet.
- Wenn ein Spieler eine Hauskarte auslegen oder ausspielen muss (z. B. die verdeckte Karte, die jeder aktive Spieler in der Begegnungsphase auslegt), aber keine Karten auf der Hand hat, zieht er die oberste Karte seines Stapels und legt bzw. spielt sie aus.
- Man kann die Hauskarten anderer Spieler als Geiseln nehmen, aber man kann ihre Begegnungsoptionen und Effekttex te nicht nutzen.

Aufbau der Hausstapel: Jeder Hausstapel enthält 4 Friedenskarten, 10 Charakterkarten (2 pro Charakter) und 11 Kriegskarten (Werte 1–8, 10, 12 und 20).

EINFLUSSTAFELN UND -MARKER

Es folgen Regelklarstellungen zum Thema Einfluss tafeln und -marker (siehe Grundregeln auf S. 4 und 8):

- Wenn ein Spieler seinen Einfluss ausweitet, nimmt er einen seiner eigenen Einflussmarker von seiner Tafel und legt ihn auf die Tafel eines anderen Spielers.
- Auf einer Einflussstafel können beliebig viele gegnerische Einflussmarker liegen (auch mehrere vom selben Haus).
- Die Felder unter den Markern haben keine Spielfunktion; sie zeigen lediglich, wie weit der Besitzer der Tafel noch vom Spielsieg entfernt ist.

TEILNEHMEN

Die Teilnehmer einer Begegnung sind die beiden aktiven Spieler sowie alle Spieler, deren Unterstützungsangebot angenommen wurde.

- Die gewählten Charaktere der teilnehmenden Spieler nehmen ebenfalls an der Begegnung teil.
- Spieler und Charaktere gelten von Beginn der Begegnungsphase bis zum Ende des Zugs als teilnehmend.
- Zurückgezogene Charaktere nehmen nicht mehr an der Begegnung teil.

MACHT

Es folgen Regelklarstellungen zum Thema Macht (siehe Grundregeln auf S. 4 und 6):

- Wenn ein Spieler Macht verteilt, nimmt er sie von seinem Anführerbogen und legt sie auf einen oder mehrere Charaktermarker seiner Wahl.
 - Verteilte Macht muss nicht zwingend auf einen einzelnen Charakter gelegt werden.
 - Nimmt ein Charakter an einer Begegnung teil, muss die verteilte Macht nicht zwingend auf diesen Charakter gelegt werden.
 - Macht kann nicht vom Anführerbogen eines anderen Spielers genommen werden, es sei denn, ein spezieller Spieleffekt erlaubt dies ausdrücklich.
- Wenn ein Spieler Macht von einem Charaktermarker entfernt, legt er sie auf seinen Anführerbogen.
 - Manche Effekte verlangen, dass Macht vom Anführerbogen entfernt wird. In diesem Fall wird die Macht in die Spielschachtel gelegt und kann in dieser Partie nicht mehr genutzt werden.
- Jeder Charakter kann beliebig viel Macht haben.
- Wer keine Macht auf seinem Anführerbogen hat, kann keine Macht vom Anführerbogen auf seine Charaktere verteilen.

FRIEDEN

Es folgen Regelklarstellungen zum Thema Frieden (siehe Grundregeln auf S. 6):

- Die Friedensverhandlungen finden in der Auswertungsphase statt. Dies ist für einige Spieleffekte relevant.
- Beim Resultat Frieden erhalten die Spieler keine Belohnungen, aber sie erleiden Sanktionen, falls die Verhandlungen scheitern.
- Jeder mögliche Verhandlungsgegenstand kann von jedem aktiven Spieler nur ein Mal ausgeführt werden.
- Unterstützende Spieler können sich an den Verhandlungen beteiligen (gemäß der Regeln für offene Gespräche), aber sie können keine Forderungen stellen oder etwas erhalten.

KURZÜBERSICHT

DER SPIELZUG

1. VORBEREITUNG (S. 5)

Der Herausforderer zieht eine Ereigniskarte, um den Verteidiger zu ermitteln.

- A. Jeder aktive Spieler zieht 1 Hauskarte und verteilt 1 Macht von seinem Anführerbogen.
- B. Zuerst wählt der Herausforderer einen Charakter, der an der Begegnung teilnehmen soll, dann der Verteidiger.

2. UNTERSTÜTZUNG (S. 5)

Jeder nicht aktive Spieler darf entweder dem Herausforderer oder dem Verteidiger einen Charakter zur Unterstützung anbieten.

3. BEGEGNUNG (S. 6)

Jeder aktive Spieler wählt eine Hauskarte von seiner Hand und legt sie verdeckt aus. Dann werden die Karten aufgedeckt.

- **Resultat Krieg:** Beide Seiten addieren Macht und Kriegswert. Wer die höhere Summe hat, gewinnt.
- **Resultat Frieden:** Die beiden aktiven Spieler treten in offene Verhandlungen ein und können bestimmte Verhandlungsgegenstände fordern und/oder anbieten.
- **Resultat Verrat:** Wer die Kriegskarte ausgelegt hat, gewinnt, erleidet aber spezielle Sanktionen.

4. AUSWERTUNG (S. 7)

Abhängig vom Ausgang der Begegnung erhalten die Spieler Belohnungen und Sanktionen.

- **Herausforderer gewinnt:** Jeder Spieler auf der Gewinnerseite weitet seinen Einfluss auf den Verteidiger aus.
- **Verteidiger gewinnt:** Jeder Spieler auf der Gewinnerseite zieht 2 Hauskarten und verteilt 2 Macht von seinem Anführerbogen.
- **Herausforderer oder Verteidiger verliert:** Jeder Spieler auf der Verliererseite entfernt die Hälfte der Macht seines teilnehmenden Charakters (aufgerundet).
- **Geiselnahme:** Beim Resultat Krieg nimmt der aktive Spieler der Gewinnerseite 1 Geisel von einem Spieler auf der Verliererseite. Beim Resultat Verrat nimmt der aktive Spieler der Verliererseite 1 Geisel von jedem Spieler auf der Gewinnerseite.

Nach der Auswertungsphase zieht jeder Spieler auf 5 Handkarten auf.

GEISELN

- Eine Geisel kann von der Hand, vom Stapel oder von den Geiseln eines Spielers genommen werden.
- Zu Beginn jedes Zugs kann jeder Spieler Geiseln freilassen oder foltern (siehe S. 9).

CREDITS

Autoren: Bill Eberle, Peter Olotka, Greg Olotka und Justin Kempainen

Basierend auf Cosmic Encounter® von Eon Products, Inc

Produzent: Jason Walden

Technische Redaktion und Lektorat: Molly Glover und Allan Kennedy

Grafikdesign: Monica Helland

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Lizenzexpertin: Amanda Greenhart

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Produktionskoordination: Jason Glawe

Produktionsmanagement: Megan Duehn

Abteilungsleiter Brettspiele: Justin Kempainen

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Samuel Bailey, Adam Baker, Justin Bogner, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jacob Clark, Ben Eldridge, Jacob Freedman, Ben Garrett, Molly Glover, Donovan Goertzen, Ellen Griffin, Nathan Hajek, Julia Jannace, Steven Kimball, Nathan Kiemele, Todd Michlitsch, Sean O'Hare, Quoc Tran und Paul Winchester

Wir danken unseren hervorragenden Betatestern!

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout: Thomas Kramer

Redaktion: Sabine Machaczek

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Birte Bärmann, Benjamin Fischer, Jasmin Ickes, Oliver Kutsch, Tim Leuftink und Catrin Schumacher

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Series title, artwork, and photographs © 2016 Home Box Office, Inc. All Rights reserved. HBO® and related service marks are the property of Home Box Office, Inc. Game of Thrones is a trademark of Home Box Office, Inc. Rules and game text © 2016 Fantasy Flight Games. All rights reserved. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. German version published by Heidelberger Spieleverlag. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 17 OR YOUNGER.

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

