

A game of Thrones

DOEL

Op het einde van de 10^{de} ronde wint de speler met de meeste steden en burchten op het bord.

BEGINNEN

1. **leg het bord** in het midden van de tafel
2. **plaats de spelstukken** KINGS.LANDING, EYRIE en SUNSPPEAR (ze stellen de neutrale troepen in deze gebieden voor)
3. **plaats het WILDERLING-SPEELSTUK op de 0** van het WILDERLING-AANVAL-SPOOR in het noorden van Westeros
4. **plaats het SPELBEURT-SPEELSTUK op RONDE 1**
5. **leg de MACHTSTEKENS** van alle huizen in rijen naast het spelbord, dit is de MACHTSVOORRAAD
6. **elke speler** trekt blind een STARTKAART (om te bepalen met welk huis hij speelt)
7. **elke speler** neemt de 7 HUISKAARTEN die overeenkomen met zijn huis
8. schud de **drie stapels WESTEROSKAARTEN** en leg ze **blind** klaar naast het spelbord
9. **elke speler plaatst zijn eerste spelstukken** zoals aangegeven op de startkaart:
 - a. elke speler plaatst zijn ACHTHOEKIG SPEELSTUK **op de invloedssporen**
 - b. elke speler ontvangt **5 MACHTSTEKENS** (van zijn eigen huis) uit de MACHTSVOORRAAD en legt ze zichtbaar voor zich (dit is zijn BESCHIKBARE MACHT)
 - c. elke speler plaatst zijn **eerste spelstukken** (VOETVOLK, RIDDERS en SCHEPEN) zoals aangegeven op de STARTKAART

SPELVERLOOP

er worden 10 volledige rondes gespeeld. In elke ronde zijn 3 fases:

- Westeros-fase (niet in de eerste ronde)
- planningsfase
- actiefase

Westeros-fase (bestaat uit 7 stappen)

1. **verschuif het spelbeurt-spelstuk**
2. **leg de bovenste kaart van elke stapel Westeroskaarten open**
3. **voer de bovenste kaart van de eerste stapel Westeroskaarten uit**

WINTER IS COMING

schud deze stapel kaarten en neem een andere kaart. Herhaal dit als het opnieuw deze kaart (winter is coming) is.

LAST DAYS OF SUMMER

er gebeurt niets, ga verder met het spel

SEA OF STORMS

spelers mogen tijdens **deze ronde geen ROOFTOCHTORDERS** plaatsen **in de PLANNINGSFASE**. Het uitvoeren van de ROOFTOCHTORDERS wordt overgeslagen in de ACTIEFASE.

STORM OF SWORDS

spelers mogen **geen VERDEDIGINGSORDERS** plaatsen **tijdens de planningsfase**

SUPPLY

(in speelvolgorde¹) **passen** spelers hun **plaats op het VOORRAAD-SPOOR**² **aan**³ en herschikken hun legers⁴ tot ze aan de BEVOORRADINGSLIMIET voldoen⁵ (zie ook regels blz. 4)

MUSTERING

(in speelvolgorde) monsteren spelers **nieuwe eenheden** uit hun steden en burchten^{6 en 7}. Hierdoor mag de BEVOORRADINGSLIMIET niet overschreden worden. (zie ook regels blz. 5 en 6)

CLASH OF KINGS

verwijder alle tekens van de machtssporen. Spelers mogen nu met hun beschikbare macht **bieden**⁸ voor een positie op de machtssporen: (zie ook regels blz. 6 en 7)

1. DE IJZEREN TROON⁹: speler met het hoogste bod krijgt¹⁰ de ijzeren troon (*stelt de sterkte voor waarmee je volgens de inwoners van Westeros aanspraak maakt op de troon*)
2. DE LEENHEREN¹¹: speler met het hoogste bod krijgt het Valyriaans zwaard (*stelt je pogingen om de plaatselijke bevolking te leiden voor*)
3. DE KONINKLIJKE RAAD¹²: speler met het hoogste bod krijgt de boodschapperraaf (*stelt de intriges, geheime communicatie en spionage van de koninklijke raadsleden voor*)

WILDLING-ATTACK

de wilderlingen vallen Westeros aan met hun huidige sterkte¹³ (zoals aangegeven op het WILDERLING-SPOOR). Alle spelers moeten **bieden** met macht **om de kracht van de nachtwacht te bepalen**¹⁴. (zie ook regels blz. 8)

FEAST OF CROWS

spelers mogen geen CONSOLIDATIE-ORDERS plaatsen **tijdens de PLANNINGSFASE** van deze ronde. De CONSOLIDATIE-ORDERS-STAP van de ACTIEFASE wordt in deze ronde overgeslagen.

GAME OF THRONES

(in speelvolgorde) krijgt elke speler een MACHTSTEKEN uit de MACHTSVOORRAAD **voor elk MACHTSICOON** (kroon) in een GECONTROLEERD GEBIED.

RAINS OF AUTUMN

¹ speelvolgorde = volgorde van de huizen zoals te zien is op het IJzeren Troon spoor
² plaats op voorraadspoor = som van de voorraadiconen in de gebieden die je controleert
³ dit gebeurt enkel als deze kaart wordt opgedraaid, in andere gevallen moet een wijziging voorraad niet aangepast worden
⁴ leger = 2 of meer eenheden van hetzelfde huis op hetzelfde gebied (vloot = 2 of meer schepen)
⁵ plaats op voorraadspoor bepaalt maximum aantal legers en hun respectievelijke grootte
⁶ een stad geeft recht op 2 punten, een burcht op 1 punt. De kosten voor het monsteren zijn: voetvolk 1 – ridder 2 – schip 1 – in een stad of burcht voetvolk promoveren tot ridder 1
⁷ het opzetten van nieuwe speelstukken kan enkel in het gebied dat de monsterings-punten genereerde (voor schepen in een aangrenzend niet-vijandig gebied)
⁸ alle spelers nemen een aantal machtstekens in hun gesloten hand en onthullen gelijktijdig het aantal. In overeenkomstige volgorde worden de invloedstekens op het invloedsspoor geplaatst. Alle ingezette machtstekens gaan terug naar de machtsvoorraad.
⁹ bepaalt de speelvolgorde en bepaalt wie wint bij gelijkheid (vb. tijdens veiling), behalve bij gevechten
¹⁰ zodra deze veiling is afgelopen
¹¹ een speler met een hogere positie onder de leenheren wint bij gelijkspel een gevecht tegen een lagergeplaatste. Bovendien mag hij 1 keer per ronde in een gevecht 1 bij zijn gevechtssterkte tellen
¹² de plaats op het koninklijk hof spoor geeft aan (in sterren) hoeveel speciale orders je tijdens de planningsfase mag gebruiken. Bovendien mag de raaf 1 keer per ronde gebruikt worden tijdens de planningsfase om 1 van je orders te veranderen nadat alle andere orders zijn bekend gemaakt;
¹³ Westeroskaarten met het mammoetsymbool verhogen (naast hun gewone functie) de sterkte van de wilderlingen op het overeenkomstig spoor
¹⁴ gebeurt op dezelfde wijze als het gewone bieden. De som van de geboden machtstekens is de sterkte van de nachtwacht. Als die gelijk is aan of hoger dan die van de wilderlingen wint de nachtwacht (speler met hoogste bod krijgt 1gebruikte huiskaart naar keuze terug). Anders winnen de wilderlingen. Ze vallen Westeros binnen: alle spelers moeten speelstukken ter waarde van 2 monsteringspunten afgeven (de speler met het laagste bod nog eens 2 extra). Alle ingezette machtstekens gaan terug naar de machtsvoorraad. Het wilderlingendreiging-spoor wordt op 0 gezet.

tijdens deze ronde geeft VOETVOLK geen gevechtssterkte aan een aangrenzend gevecht dat het ondersteunt

4. voer de bovenste kaart van de tweede stapel Westeroskaarten uit
5. voer de bovenste kaart van de derde stapel Westeroskaarten uit
6. steek de uitgevoerde kaarten terug onder de respectievelijke stapels
7. ga verder met de planningsfase

PLANNINGSFASE

- elke speler heeft 15 ORDERS (10 gewone en 5 extra met een ster)
- de geplaatste orders mogen nooit (ook niet i.f.v. onderhandelingen) getoond worden aan de medespelers

1. ALLE SPELERS PLAATSEN (gelijktijdig en gesloten) HUN ORDERS

- slechts 1ORDER per gebied

2. ALLE SPELERS ONTHULLEN (gelijktijdig) HUN ORDERS

3. DE BOODSCHAPPERRAAF MAG GEBRUIKT WORDEN

- en 1 gebruikte ORDER vervangen door 1 ongebruikte (voor een SPECIALE ORDER heb je nog een extra ster nodig op het RAVENSPoor)

ACTIEFASE

1. VOER DE ROOFTOCHTSORDERS UIT

- in **speelvolgorde** mag elke speler 1 ROOFTOCHT uitvoeren. Daarna mag de eerste speler terug 1 ROOFTOCHT uitvoeren, enz.
- je voert een ROOFTOCHT uit door je **eigen ROOFTOCHTSORDER te verwijderen én tegelijk een vijandig orderteken** (ROOFTOCHT/ONDERSTEUNING/CONSOLIDATIE¹⁵) van een aangrenzend veld te **verwijderen**¹⁶
- als beloning voor een succesvolle rooftocht mag je plunderen: **je krijgt 1 MACHTSTEEKEN** uit de MACHTSVOORRAAD
- je kan vanuit land geen zeeveld roven, andersom kan je vanuit een zeeveld wél een landveld roven (zeeveld mag ook)

2. VOER MARSORDERS UIT

- in **speelvolgorde** mag elke speler 1 MARS uitvoeren. Daarna mag de eerste speler terug 1 MARS uitvoeren, enz.¹⁷
- verplaats **1 of meerdere eenheden naar 1 of meerdere aangrenzende gebieden**¹⁸
- per MARSORDER mag je **slechts naar 1 gebied gaan waarin vijandelijke eenheden staan**^{19 en 20}

¹⁵ dus geen verdediging/mars

¹⁶ je mag ook kiezen om je aanval niet uit te voeren: je haalt dan enkel je eigen orderteken weg
¹⁷ op deze manier kan je wel een lange mars maken met een keten van marsorders

¹⁸ schip niet naar land, ridders en voetvolk niet naar zee

¹⁹ door in een gebied met vijandige eenheden binnen te gaan start je een gevecht (je kan dus slechts 1 gevecht per ronde starten)

²⁰ de marsorder volgt de troepen die gebied met vijandelijke eenheden binnentrekken

- aangrenzende zeegebieden waarin eigen²¹ schepen staan vormen een “**brug**”²²: je kan ze met 1 enkele MARSORDER over steken²³
- **let op:** door het bewegen mag je je BEVOORRADINGSLIMIET niet overschrijden!
- als je met al je eenheden een land verlaat, verlies je de controle over dat land, tenzij je er je **controle vestigt**: plaats er een beschikbaar eigen machtsteken^{24 en 25}

gevecht	speler met hoogste gevechtssterkte wint het gevecht	
BASISGEVECHTSSTERKTE	voetvolk	+ 1 punt
	ridder	+ 2 punten
	schip	+ 1 punt
BIJKOMENDE PUNTEN	marsorder -1	aanvaller - 1 punt
	marsorder 0	
	marsorder + 1	aanvaller + 1 punt
	verdediging + 1	verdediging + punt
	verdediging + 2	verdediging + 2 punten
<u>stap 1</u>	<u>versterking vragen</u>	zowel aanvaller als verdediger mogen versterking vragen van naburige gebieden. Die mogen enkel versterking bieden als ze een “ versterkings ”order ^{26 en 27} hebben liggen
<u>stap 2</u>	<u>gevechtssterkte aankondigen</u>	zowel aanvaller als verdediger tellen hun actuele gevechtssterkte en maken die bekend
<u>stap 3</u>	<u>huiskaarten spelen</u>	beide spelers nemen een huiskaart, leggen die blind voor zich en draaien ze gelijktijdig open. Hun gevechtswaarde staat in de linkerbovenhoek.
<u>stap 4</u>	<u>Valyriaans zwaard</u> ²⁸	+ 1 punt
<u>stap 5</u>	GEVECHTSRESULTAAT : speler met de laagste totale gevechtswaarde verliest ²⁹ de verliezer	
	1. verwijdert de slachtoffers ³⁰	
	2. trekt terug ³¹	<ul style="list-style-type: none"> • verliezende aanvaller naar uitvalsgebied • verliezende verdediger naar een leeg of eigen gebied³²
<u>stap 6</u>	<u>veroverd gebied schoon maken</u>	<ul style="list-style-type: none"> • verwijder alle orders van de vorige eigenaar • verwijder je eigen marsorder
<u>stap 7</u>	<u>gebruikte huiskaart afleggen</u> ³³	

3. voer de consolidatie-orders uit

- alle spelers mogen gelijktijdig nieuwe machtstekens nemen: 1 voor elk CONSOLIDATIE-ORDER en 1 voor elk gedrukt machtsicoon op dat gebied

HET SPEL WINNEN

- een speler die **7 gebieden met steden en burchten** controleert wint het spel **onmiddellijk**
- anders wint **na 10 rondes** de speler met de **meeste gebieden met steden en burchten**.³⁴

²¹ je mag enkel gebruik maken van eigen schepen, dus niet van de schepen van een medespeler, zelfs als je zijn toestemming krijgt

²² landgebieden worden hierdoor niet “aangrenzend” voor “roofovervallen” of “ondersteuning”

²³ je mag dezelfde schepen meermaals per ronde gebruiken. Er zijn dan uiteraard meerdere marsorders nodig

²⁴ een land met enkel een vijandelijk machtsteken kan zonder gevecht ingenomen worden.

²⁵ een leger mag nooit terugtrekken in een gebied met een vijandig machtsteken

²⁶ versterking bieden betekent de totale gevechtswaarde van je eenheden in dat gebied ter beschikking stellen.

Schepen kunnen landeenheden versterken. Landeenheden kunnen geen schepen versterken.

²⁷ 1 versterkingsorder kan tijdens een ronde meerdere malen versterking bieden

²⁸ mag slechts 1 keer per ronde gebruikt worden

²⁹ bij gelijke stand beslissen de leenheren

³⁰ = aantal zwaardsymbolen op huiskaart van aanvaller – aantal burchtsymbolen op huiskaart van de

verdediger

³¹ teruggetrokken eenheden worden platgelegd, ze zijn verslagen. Verslagen eenheden hebben geen gevechtssterkte en worden automatisch vernietigd als ze zich nog eens moeten terugtrekken. Ze kunnen ook niet deelnemen aan een mars. Alle verslagen eenheden worden terug rechtgezet zodra alle marsorders zijn uitgevoerd.

³² alle eenheden van de verliezer moeten zich terugtrekken in hetzelfde gebied, daarbij mag de bevoorradingslimiet niet overschreden worden. Indien nodig moet je eenheden die je niet kan terugtrekken vernietigen.

³³ op aflegstapel, zodra de 7^{de} huiskaart is gespeeld mag een speler zijn aflegstapel terug in de hand nemen

BIJKOMENDE REGELS

neutrale legers (Kings Landing, The Eyrie en Sunspear)

bij het begin van het spel worden de speciale tekens op de overeenkomstige plaatsen gelegd. Om succesvol dit gebied te bezetten moet je hun sterkte minstens evenaren (met eigen eenheden en eventuele versterking, maar zonder huiskaart. De MARSORDERBONUS wordt wel opgeteld of afgetrokken).

Het neutrale-leger-kaartje wordt uit het spel genomen.

met 3 spelers

de huizen Greyjoy en Tyrell spelen niet mee. Hun eenheden worden wel opgesteld als neutrale legers. Hun invloeds- en voorraadtekens worden niet gelegd.

Voor een onmiddellijke overwinning moet je 8 gebieden bezetten.

met 4 spelers

het huis Greyjoy speelt niet mee. Zijn eenheden worden wel opgesteld als neutrale legers. Hun invloeds- en voorraadtekens worden niet gelegd.

rivieren

mogen enkel overgestoken worden als dat is aangeduid (bij The Twins en bij Cracklaw Point).

³⁴ bij gelijke stand wint de speler die het verst staat op het voorraadspoor. Als ook door gelijke stand is wint de speler met het meeste beschikbare macht. Als ook dat gelijk is eindigt het spel met gelijkspel.