Spelregels Game of Thrones

Met een door de speler gekozen personage (hoofdrolspeler) beweeg je door een fictieve wereld. Deze fictieve wereld bestaat uit meerdere landen. Elk land heeft één of meerdere buurland(en).

Sommige landen worden begrensd door een zee. Er is één land dat alleen maar te bereiken is door een zee over te steken. In dit land wordt het eindspel gespeeld.

Elk personage uit het spel behoort tot een familie. Families kunnen bevriend zijn met elkaar. Elk personage heeft een rol. Binnen het spel zijn vier rollen gedefinieerd. De Diplomaat, de Krijger en de Schipper en de Prinses. De laatste 2 rollen komen slechts 1 keer voor in het spel.

Voor alle personages is vastgelegd in welk land hij/zij zich aanvankelijk bevindt. De bedoeling van het spel is dat de hoofdrolspeler een gezelschap om zich heen verzamelt om mee te nemen naar het land waarin het eindspel kan worden gespeeld, het doel van het eindspel is het toevoegen van de Prinses aan je gezelschap. Op het moment dat het spel start, bestaat het gezelschap van de hoofdrolspeler alleen uit zichzelf. De speler heeft bij start de optie tussen 2 hoofdrolspelers, een Krijger of een Diplomaat. Alle personages die zich *niet* in je gezelschap bevinden zijn vreemdelingen. Door een ronde te spelen is het mogelijk om het gezelschap uit te breiden met de vreemdelingen die zich op dat moment in je land bevinden. Afsluitend kan het gezelschap zich verplaatsen naar een buurland. De rollen van de personages die je om je heen verzamelt, zijn erg van belang. Op het moment dat je een zee wilt oversteken moet er in je gezelschap een Schipper aanwezig zijn. Een diplomaat kan andere personages overtuigen om mee te reizen met jouw gezelschap. Een Krijger kan man-tegen-man gevechten winnen.

Elke ronde die gespeeld wordt, bestaat uit drie fases.

**Fase 1**

* Kies een personage uit je gezelschap om een actie mee uit te voeren (de actievoerder). Het is ook mogelijk om deze fase over te slaan door geen personage te kiezen.
  + Wanneer de actievoerder een Diplomaat is, kies je de vreemdeling met wie je diplomatie wilt voeren. Indien de vreemdeling behoort tot een familie die bevriend is met de familie van de hoofdrolspeler, zal de vreemdeling toetreden tot het gezelschap. Anders wordt het spel ‘Rock, Paper, Scissors’ gespeeld. Bij winst (van de actievoerder) zal de vreemdeling toetreden tot het gezelschap, bij verlies wordt de Diplomaat verbannen uit het spel.
  + Wanneer de actievoerder een Krijger is en er bevindt zich een Krijger tussen de vreemdeling, dan wordt er met een willekeurig Krijger het spel ‘Rock, Paper, Scissors’ gespeeld. Bij winst wordt de vreemde Krijger verbannen, bij verlies wordt jouw Krijger verbannen uit het spel. Op het moment dat er geen Krijger tussen de vreemdelingen aanwezig was, kiest de speler een vreemdeling om te “overtuigen” mee te reizen in jouw gezelschap.

**Fase 2**

* De computer bepaalt of er een tegenactie komt. De kans hierop is 50%, tenzij in het eindland, dan is het 100%.
* Wanneer er een tegenactie komt, zal de computer een willekeurige vreemdeling aanwijzen om de tegenactie mee uit te voeren. De regels die gelden bij deze tegenactie zijn hetzelfde zoals beschreven in fase 1, waarbij de tegenstander (een persoon uit het gezelschap van de speler) willekeurig gekozen wordt, waar dat nodig is.

**Fase 3**

* De speler bepaalt naar welk buurland het gezelschap zich zal verplaatsen. Hij kan er ook voor kiezen om in het huidige land te blijven.

Je wint het spel als de Prinses uit het eindland is toegetreden tot jouw gezelschap. Je verliest het spel op het moment dat de hoofdrolspeler wordt verbannen uit het spel.