Tiny Epic Game Of Thrones

***Пролог***

У захоплюючому царстві Вестерос гравці беруть на себе роль могутніх домів, кожен з яких дивиться на славетний Залізний трон. Шлях до перемоги подвійний, він вимагає тріумфу як на великих полях битв, що простягаються від жвавого Дощового лісу до крижаних плесів півночі, так і в заплутаних поєдинках більш особистого масштабу. Тут дії однієї загадкової фігури можуть схилити терези на користь чисельно переважаючого супротивника.

У Tiny Epic Game of Thrones ви берете участь у запеклій боротьбі за панування над різними будинками. Маючи спритні навички, ви повинні керувати своїми арміями та іншими ресурсами, стратегічно маневруючи своїми силами, щоб убезпечити свої претензії на трон. У грі престолів виграють не лише за допомогою грубої сили, а й за допомогою хитрих змов і прорахованих ходів.

Приготуйтеся зануритися у світ, де влада та вплив є валютою царства. Під час подорожі підступним ландшафтом Вестероса кожне ваше рішення визначатиме долю вашого будинку. Чи піднімешся ти над іншими й захопиш контроль над Залізним троном, чи будеш знесений хвилями амбіцій і зради?

***Компоненти:***

1. 6 планшетів мапи
2. 1 планшет дій
3. 1 планшет підрахунку переможних балів
4. 1 планшет раундів
5. 5 кубиків дій
6. 45 карт змови
7. 7 карт героїв
8. 8 карт домів
9. 72 жетони сили (по 9 в восьми кольорах)
10. 8 жетонів щитів (по одному кожного кольору)
11. 7 фігурок героїв
12. 4 золоті монети
13. 12 жетонів замків
14. 1 жетон залізного трону
15. 1 жетон правиці короля
16. 2 жетони помсти
17. 1 жетон корони
18. 12 карт змагання (соло режим)
19. 7 карт соло героїв (соло режим)

***Підготовка до гри:***

1. Розмістіть 6 карт мап в центрі столу, по дві карти в три ряди щоб сформувати карту Вестеросу:

1а. Зверніть увагу на компаси на кожній карті, і розмістіть їх в відповідному порядку: верхній ряд – NW та NE, середній ряд – W та E, нижній ряд – SW та SE

2. Розмістіть планшет підрахунку очок біля мапи, і планшет раундів, перевернутий стандартною стороною догори, прямо під мапою, і після цього зробіть з планшетом раундів наступне:

2а. Розмістіть маркери раундів на першу позицію зліва, яка позначена іконкою корони

2b. Розмістіть 2 жетони помсти на відповідні поділки після 3 і 5 на треку раундів

3. Помістіть Планшет дій, перевернутий на СТАНДАРТНУ сторону, на протилежній стороні карти та покладіть 5 кубиків дії поруч.

4. Кожен гравець обирає будинок (будь-який із 7, окрім Арріна) і килимок для цього будинку: Ланністер, Таллі, Тайрелл, Грейджой, Старк, Мартелл, Баратеон

5. Покладіть вибраний вами планшет для будинку перед собою та переверніть його позначеною стороною щоб ГРАВЕЦЬ був унизу ліворуч.

5А. Розмістіть 9 жетонів сили вашого будинку на позначених місцях на доріжці вашого домашнього планшету, лежачи обличчям догори.

5B. Візьміть жетон сили зліва на доріжці та розмістіть його у своєму домашньому домені на карті (вказано на вашому планшеті), стоячи вертикально

5C. Розмістіть фігуру героя свого будинку у вашому домашньому домені. Покладіть відповідну Картку Героя у свою ігрову зону як першу картку у своїй руці (див. крок 7).

5D. Помістіть щит свого будинку поруч із першим простором на планшеті підрахунку балів, стороною зі значком догори.

5E. Покладіть золоту монету на своєму планшеті на поділку 3, позначену зірочкою.

6. Навмання виберіть 3 із невибраних планшетів домів, потім покладіть їх разом із планшетом Будинку Арріна в ряд над картою стороною НЕ ГРАВЦЯ вгору. Це 4 неігрові будинки для цієї гри. Решту можна повернути в коробку (у грі на 4 гравці в грі є всі 8 килимків). Для кожного килимка:

6A. Помістіть щит будинку на позначене місце, піктограмою догори.

6B. Покладіть 3 жетони сили будинку на домашній домен, указаний на килимку, стоячи вертикально.

6C. Помістіть решту 6 жетонів сили на зображення замку будинку на планшеті. Це його пул токенів.

6D. Помістіть фігурку героя будинку в коло з написом «Герой» і його Картку героя поруч із килимком. (Будинок Аррін не має фігурки чи картки героя).

7. Перетасуйте картки змови, щоб сформувати колоду обличчям вниз. Потім роздайте по 4 карти кожному гравцеві, додавши їх до однієї карти героя, щоб сформувати руку з 5 карт. Ці карти тримаються в таємниці від інших гравців. Розмістіть решту колоди в межах досяжності для всіх гравців, залишивши місце для купи скидання.

8. Помістіть Залізний трон на місце з відповідним значком у Королівській Гавані на картці E Map.

9. Розмістіть 12 замків на доменах із значком замку на карті.

9А. Кожен гравець починає з контролю над 1 замком у своєму домашньому домені. Кожен гравець розміщує цей замок на своїй золотій доріжці на клітинці 9.

10. Подайте жетон правиці короля (перший жетон гравця) гравцеві, який останнім був на ярмарку Відродження (або скористайтеся власним методом, щоб визначити першого гравця).

***Огляд гри***

Гра складається з шести раундів (позначених на доріжці планшету раундів), змішаних із трьома фазами підрахунку очок (позначених фіолетовою короною)

1. Граються 1-3 раунди

2. Початкова фаза підрахунку очок

3. Граються раунди 4-5

4. Проміжна фаза підрахунку балів

5. Розігрується раунд 6

6. Фінальний етап підрахунку очок

У кожному раунді кожен гравець по черзі стає активним гравцем (перший гравець позначений правицею Короля), очолюючи гру, тоді як усі інші вирішують, чи слідкувати за діями активного гравця.

Після того, як усі гравці вийшли по черзі, раунд закінчується. Потім гравці перевіряють союзи, збирають податки, і рука короля проходить за годинниковою стрілкою. Після раундів 3, 5 і 6 відбувається фаза підрахунку очок, під час якої гравці заробляють переможні очки залежно від того, яку частину Вестероса вони контролюють, а також додаткові бонуси на основі цілей свого дому. Після підрахунку очок у шостому й останньому раунді гравець із найбільшою кількістю переможних очок коронується Володарем Семи Королівств.

***Огляд ресурсів***

П’ять основних ресурсів, якими ви керуєте для свого дому — це ваші карти інтриг, замки, золото, жетони сили та альянси з будинками, у яких немає гравців.

***Карти інтриг***

Карти зберігаються у вас на руках, приховані від інших гравців. Вони використовуються для планування альянсів, посилення військових зусиль і ініціювання унікальних подій. Ви можете мати щонайбільше 4 картки сюжету в будь-який час (не враховуючи ваших карт героїв). Якщо колода для розіграшу порожня, перетасуйте скинуті карти, щоб оновити колоду.

***Замки***

Підтвердіть свої претензії на трон, контролюючи замки, які ви отримуєте, контролюючи домен цього замку. Помістіть кожен жетон замку, яким ви керуєте, на свою золоту доріжку, закриваючи одне місце справа наліво.

Це означає утримання, необхідне для підтримки замку, оскільки ваша максимальна кількість золота ніколи не може перевищувати кількість відкритих місць на вашому треку. Якщо отримання замку означає, що у вас забагато золота, перемістіть свою золоту монету на одну клітинку ліворуч. Якщо ви втратите контроль над доменом замку або вирішите покинути його, передайте жетон замку його новому власнику або поверніть його в домен (якщо він нікому не належить).

***Золото***

Багатство вашого будинку відстежується за золотою монетою на золотій доріжці вашого домашнього планшету. Ви отримуєте, витрачаєте та втрачаєте золото, переміщуючи монету вперед і назад, але ви не можете перевищувати кількість в 9 золотих або обмеження, встановлене замками, які ви контролюєте. Крім того, ви ніколи не можете опускатися нижче 0. Золото використовується для вербування армій, планування змов проти інших будинків, оплати вашої оборони в битві або оплати дій подій карт сюжетів.

***Жетони влади***

Кожен будинок (і гравець, і не гравець) має 9 жетонів сили. Ці жетони представляють різні речі залежно від того, де вони розміщені та хто ними володіє:

* Будь-який жетон влади на карті Вестероса представляє військову силу дому, який ним керує (див. Битва). Наприклад, жетон сили Ланністера в Кастерлі Рок представляє одну військову силу.
* Коли жетони перебувають на треку сил вашого домашнього планшета, вони представляють військові підрозділи, за які ви можете заплатити золотом щоб найняти.
* Коли жетони сили не гравців знаходяться в пулі союзників вашого дому, вони представляють важелі, які ви отримали над цим будинком за допомогою інтриг або в результаті розв’язання битви. Будь-який гравець, який має найбільшу кількість жетонів влади певного будинку, що не є гравцем, у своєму пулі союзників контролює цей будинок.
* Коли вони належать до будинку, де не є гравець, і знаходяться на власному планшеті будинку, вони не призначені, і їх можна взяти та використати для будь-якої мети (збільшити війська союзника гравця або створити важіль впливу на будинок, який не є гравцем).

***Альянси***

Ключовим елементом гри є те, що кожен будинок, який не є гравцем, починає гру як потенційний союзник. Якщо ви першим отримаєте 2 жетони влади дому не гравця у свій пул союзників, то потенційно отримаєте щит цього дому, а отже, їхній альянс. Коли ви станете союзником дому, який не є гравцем, усі жетони сили цього дому на карті тепер вважаються військовою силою вашого дому, а жетони на їхньому килимку також можна залучати.

Однак не влаштовуйтеся занадто комфортно, оскільки вірність швидкоплинна. Альянси перевіряються в кінці кожного раунду. Гравці, які мають принаймні 2 жетони сили та більше жетонів сили цього дому, що не є гравцем, ніж будь-хто інший, отримують альянс цього дому. Дивіться далі, щоб дізнатися більше про те, як заробляються альянси та як вони змінюються.

***Огляд раунду***

У кожному раунді гравці по черзі за годинниковою стрілкою виконують дії, засновані на кубиках, фіксуючи кожен з них на планшеті для дій. На початку кожного ігрового раунду гравець із жетоном «Правиця короля» кидає всі 5 кубиків. Потім, починаючи з гравця праворуч від гравця з жетоном «Рука Короля» проти годинникової стрілки, кожен гравець вибирає один із доступних кубиків і розміщує його у своїй ігровій зоні для використання у свій хід. Гравець із жетоном «Правиця короля» отримує два кубики, що залишилися, і починає раунд.

Для гри на трьох гравців: гравець праворуч від гравця з жетоном «Правиця Короля» (перший) вибирає кубик, щоб помістити його в лівий слот у нижній частині килимка для дій, а потім (другий) вибирає кубик, щоб заповнити місце у своїй ігровій зоні. Потім процес вибору кубів продовжується у звичайному режимі.

Для гри для двох гравців: гравець без жетона «Правиця Короля» (перший) вибирає кубик, щоб помістити його в лівий слот у нижній частині килимка для дій, потім другий вибирає кубик, щоб розмістити його в ігровій зоні. Потім гравець із жетоном «Правиця Короля» (третій) вибирає кубик, щоб помістити його в правий слот у нижній частині планшета для дії, а потім починає раунд.

***Ваша черга***

Якщо у вас є два кубика, ви вважаєтеся «активним гравцем» і виконуєте такі дії:

1. Виберіть один із двох кубиків для розміщення на планшеті для дії, помістивши його в один із відкритих слотів для дії з правого боку килимка. Перший гравець кожного раунду має на вибір усі 6 слотів для дій. Піктограма в слоті, який ви вибираєте, визначає необов’язкову дію, яку лише ви можете виконати першою перед виконанням дії кубика (див. наступну сторінку).

2. Потім ви можете виконати дію, показану на кубику (див. стор. 10).

3. Рухаючись по порядку за столом за годинниковою стрілкою, усі інші гравці можуть «слідувати» за вами, також виконуючи дію кубика (див. наступну сторінку). Гравці завжди можуть слідувати за кубиком, навіть якщо активний гравець вирішив не виконувати його.

4. Після того, як усі гравці визначилися, слідувати за активним гравцем чи ні, передайте невикористаний кубик гравцеві за годинниковою стрілкою від вас, стежачи за тим, щоб не змінити грань його кинутого кубика. З 2 кубиками цей гравець стає активним і виконує хід.

***Зміна грані кубика***

Властивості будинку, як ваші власні, так і отримані через альянси, дають вам можливість змінювати грань одного з двох ваших кубиків у свій хід або навіть перекидати ваші кубики. Кубик, який ви змінюєте, не обов’язково повинен бути тим же кубиком, який ви кладете на планшет.

ЗДАТНІСТЬ АЛЬЯНСУ:

Заплатіть 2, щоб змінити кубик на будь-яку грань.

***Додаткові дії***

Коли ви активний гравець, ви, і тільки ви, маєте можливість виконати додаткову дію перед дією обраного кубика. Слот для дій, куди ви розміщуєте кубик, показує один із шести значків, які ви можете виконати як необов’язкову дію. Наприклад, розміщення кубика «Марш» у слоті Рекрутинг означає, що активний гравець може самостійно виконати Рекрутинг перед тим, як виконати марш свого кубика. Ви можете вибрати необов’язкову дію лише з відкритих слотів, що залишилися, а не з тих, які вже закриті кубиком попереднього гравця

***Наступні дії***

Після того, як активний гравець виконає свої необов’язкові дії, кожен гравець за годинниковою стрілкою, може вибрати дію кубика, вибрану активним гравцем. Наприклад, ви вирішили виконати дію «Марш». Після того, як ви завершите марш, усі інші гравці в порядку годинникової стрілки також можуть вибрати марш. Немає альтернативної вигоди, якщо ви не виконаєте дію кубика.

***Усі гравці по черзі***

Продовжуйте по черзі за годинниковою стрілкою, доки всі гравці не матимуть шанс бути активними гравцями. Потім, починаючи з гравця, який має жетон «Правиця Короля», за годинниковою стрілкою перевірте альянси. Потім гравці збирають податки. Передайте жетон «Правиця Короля» наступному гравцеві за годинниковою стрілкою, і раунд завершено. Або почніть наступний раунд, або рахуйте переможні бали.

***Зміни для гри для 2 або 3 гравців***

Після того, як усі гравці по черзі стали активними гравцями та перед перевіркою альянсів, усі гравці тепер можуть йти за кубиком (або кубиками) у нижній частині планшета для дій. Починаючи з першого гравця за годинниковою стрілкою:

Для 3 гравців: кожен гравець вирішує, виконувати чи ні дію кубика внизу планшета.

Для 2 гравців: кожен гравець вирішує, виконувати дію лівого кубика першим чи ні. Після того як усі гравці мали можливість виконати першу дію, кожен гравець вирішує, виконувати чи ні праву дію кубика.

***Виконання дій***

5 кубиків дії ідентичні. На кожному кубику є шість піктограм, кожна з яких представляє дію, яку ви можете виконати. Усі вони перераховані на Планшеті Дій. Це:

*Дія: Рекрут*

Ви можете найняти один або два жетони сили, розмістивши їх на карті. Жетони можуть надходити або з треку вашого будинку, або з планшету будинку, з яким у вас є альянс. Жетони сили можна залучити з будь-якої комбінації цих двох джерел:

1. Зі свого дому: Ви можете заплатити вартість золота, вказану на крайньому лівому жетоні у верхній частині треку. Після оплати розмістіть жетон сили у будь-якому контрольованому домені. Однак кількість одиниць у домені не може перевищувати ліміт одиниць домену (див. нижче). Якщо ваш Трек сили порожній, ви не можете набирати жетони сили у своєму будинку. Ви також можете заплатити 3 золота, щоб завербувати свого героя, якщо він повернувся на ваш планшет.

2. Від союзного дому: ви можете заплатити 1 золото, щоб найняти жетон сили не гравця з вашого альянсу, з яким у вас є союз. Візьміть токен із пулу токенів будинку та помістіть його в домен, яким ви керуєте (з урахуванням обмежень домену). Наприклад, якщо Аррін є вашим союзником, наймання одного жетона Арріна з його домашнього планшета коштує 1 золото. Якщо на планшеті будинку не залишилося жетонів, ви не можете залучити жетони сили з цього будинку. Ви також можете заплатити 2 золота, щоб залучити Героя дому, який не є гравцем, якщо він знаходиться на планшеті. Коли ви наймаєте Героя дому, який не є гравцем, ви також отримуєте цю Картку Героя. Це не зараховується до вашого ліміту рук.

*Ліміт одиниць домену (DUL)*

Наприкінці дії в домені ніколи не може бути більше 3 одиниць юнітів з одного будинку. Ці одиниці включають жетони сили та героїв. Крім того, ви можете займати один домен одночасно з одним союзним будинком не гравця. Отже, домен може мати щонайбільше 6 одиниць. Наприклад, є 3 одиниці гравців Ланністерів і 3 союзних одиниці Аррін в Гірському краї. Ви не можете поєднувати союзні жетони сили з різних будинків, які не є гравцями, в одному домені.

*Дія: марш*

Ви можете перемістити армію на два суміжні домени. Марш — це переміщення по суші будь-якої кількості жетонів сили, якими ви керуєте (вашого дому та/або дому-спільника), з одного домену в сусідній домен. Усі рухомі підрозділи називаються «армією».

«Суміжний» вимагає переходу через кордон. Домени від кута до кута, такі як Ашермарк і Ейрі, не є суміжними. Однак водні кордони між доменами вважаються суміжними: Пайк є суміжним з Ріверраном і Ашемарком.

Під час маршу підрозділів:

* Ви можете переміститися до двох суміжних доменів (з білими рамками). Наприклад, ви можете пройти маршем від Блек-замку через Останнє вогнище до Горнвуда.
* Ви можете переміщатися в домени, які ви контролюєте, і забирати та/або висаджувати одиниць зі своєї армії (включаючи жетони союзників) будь-де вздовж маршруту, переходячи від домену до домену. 2 Наприклад, починаючи з Блек-замку, залишаючи жетон і забираючи Аррина з Останнього вогнища, перед тим, як перейти до Горнвуду.
* Ви можете переходити від однієї картки до іншої. Наприклад, переїзд із Горнвуда до Вінтерфеллу.
* Ви не можете перемістити дві окремі армії з двох різних домашніх доменів однією дією маршу. Усі одиниці, які рухаються, мають бути частиною початкової армії або бути підібраними на шляху цієї початкової армії.
* Ви не можете пересуватися доменами за допомогою жетонів сили іншого гравця або жетонів сили стороннього дому (якщо сила не дозволяє вам це робити). Марш у ворожу територію негайно призводить до битви.
* Якщо ви закінчите свій похід у незайнятому замку, ви берете під контроль і додаєте замок праворуч відкритий простір на вашій золотій доріжці.
* Ви не можете завершити свій марш у Королівській Гавані, якщо наразі не контролюєте 3 замки. Однак ви можете переміщатися через Королівську Гавань, якщо вона наразі не зайнята іншим гравцем або стороннім будинком.
* Кінцевий результат маршу не може перевищувати ліміт одиниць домену.

*Дія: Плавання*

Ви можете переміщати армію на велику відстань морем навколо Вестероса, з одного домену на домен на іншій карті карти на відстані до двох морів. Усі домени мають узбережжя, тому ви можете запускати або завершувати дію плавання у будь-якому домені. Моря Вестероса — це темно-сині водні шляхи на зовнішніх краях кожної карти карти. Вестерос розділений на шість морів, позначених значком компаса у верхніх кутах.

Під час плавання одиниць:

* Ви можете перейти до будь-якого земельного домену на відстані до двох карток карти від вашої поточної картки, рухаючись за або проти годинникової стрілки навколо Вестероса. Наприклад, ви можете відпливти від Вінтерфеллу на 2 карти проти годинникової стрілки до Старого міста.
* Ви не можете перейти до домену на вашій поточній картці. Наприклад, ви не можете переплисти з Річу до Сонцеспису. Ви не можете плисти «на північ» над картами карт NW та NE, щоб пересуватися на протилежну сторону. Тобто ви не можете плисти на північ від стіни.
* Ви можете завершити своє плавання в домені, який ви контролюєте (за допомогою своїх жетонів сили або союзника). Однак заплив у ворожу область негайно призводить до битви.

Якщо ви завершуєте своє плавання в незайнятому домені замку, ви берете на себе контроль і додаєте замок до крайнього правого відкритого місця на вашій Золотій доріжці.

• Ви не можете завершити своє плавання в Королівській Гавані, якщо наразі не контролюєте 3 замки.

• Ви завжди повинні завершувати своє плавання в домені; море не може бути зайняте жодними одиницями, і кінцевий результат не може перевищувати ліміт одиниць домену.

*Дія: Шепіт*

Скиньте зі своєї руки скільки завгодно карт змови, отримуючи 1 золото за кожну скинуту карту, а потім перетягніть до ліміту руки у 4 (карти героїв не зараховуються до ліміту руки). Ви ніколи не можете скидати карти героїв. Скинуті картки сюжету йдуть у стопку скидання. Наприклад, скинувши 2 карти сюжету з вашої руки, ви отримаєте 2 золота, а потім ви візьмете карти до ліміту вашої руки в 4 карти.

*Дія: Змова*

Ви можете отримати жетони сили до свого пулу союзників із дому, який не є гравцем, і використовувати їх як важіль проти них. Розіграйте одну карту змови зі своєї руки та виконайте змову, що впливає на будь-який будинок, чий щит указано у верхньому правому куті карти. Кожна дія змови коштує золото, і якщо картка сюжету має більше одного щита, ви можете діяти проти одного або обох. Якщо щит призначений для:

1. Будинку, який не є гравцем: заплатите 1 золото, щоб взяти жетон сили з жетона цього будинку з пулу на планшеті та додайте його до свого пулу союзників. Якщо в пулі немає жетонів, виберіть гравця з одним із жетонів у пулі союзників і поверніть його до пулу його будинку. Цей жетон сили тепер можна отримати за допомогою іншої змови. Наприклад, щит Арріна дозволяє отримати 1 жетон сили Арріна.

2. Ваш власний будинок або будинок, який не в грі: заплатите 2 золота, щоб взяти жетон сили БУДЬ-ЯКОГО будинку не гравця, і помістити його у свій пул союзників. Наприклад, щит Ланністерів дозволяє отримати 1 жетон сили Арріна, якщо ви граєте в Ланністерів.

3. Будинок суперника: заплатите 3 золота, щоб вкрасти будь-який 1 жетон сили цього гравця та помістити його у свій пул. Цей гравець не отримує 3 золота, які ви витратили. Наприклад, щит Старка дозволяє вкрасти 1 жетон сили Арріна у гравця Старка.

Розігравши та розв’язавши карту сюжету, помістіть її в стопку скидання.

*Дія: подія*

Виконайте потужну дію, наприклад змініть альянси, маневруйте арміями або запустіть потужну інтригу проти своїх супротивників. Кожен унікальний і тематичний для захоплюючої історії!

Події можуть містити вартість або передумови. Якщо ви не можете заплатити або виконати це, то карта не може бути відтворена. Якщо на картці є Герой, ви повинні контролювати Героя на Карті. Після розіграшу помістіть картку в купу скидання. Якщо подія говорить про «усунення» підрозділу, це означає видалення підрозділу з місця розташування та повернення його на планшет.

***Битва***

Коли ви входите в домен, який контролює опонент або сторонній будинок, це призводить до битви. Гравець, який ініціював бій, увійшовши в домен, є ініціатором. Щоб визначити військову силу кожної зі сторін виконайте такі дії:

1. Атакуючий може негайно зіграти одну змову обличчям вниз. Картки розігруються з рук безкоштовно (зловмисники не платять). Бонус сили цієї карти залежить від значка у верхньому лівому куті карти, але він також може представляти спеціальну бойову дію, яку ви можете виконати (див. наступну сторінку).

2. Тоді захисник також може зіграти закриту картку змови з руки. Однак вони повинні сплатити будь-яку вартість золота (вказана під піктограмою битви на картці). Якщо ви боретеся з будинком, який не є гравцем і який не входить до альянсу, витягніть і відкрийте верхню карту сюжету з колоди для її бойового значка (за це не потрібно платити золото).

3. Обидві сторони підсумовують свої сили на основі своїх одиниць у домені:

* Кожен токен сили в домені має 1
* Кожен герой у домені має 2
* Якщо захисник контролює замок у домені, він дає 1
* Якщо захищає Королівську гавань, Залізний трон дає 2.
* Обидві сторони тепер відкривають будь-які зіграні картки сюжету та додають будь-яку силу, яка намальована в верхній частині картки
* Додайте додаткову силу з карти Змови, яку розіграв ініціатор для початку битви

***Вирішення битви***

Сторона з більшою силою виграє битву. Якщо рівність, виграє захисник. Гравець, який виграє битву, отримує 1 переможне очко, переміщуючи свій жетон на 1 клітинку вперед на доріжці результатів. Вони також залишаються в домені і не втрачають бойових одиниць.

Сторона, яка програла, повинна негайно втратити 1бойову одиницю з цього домену.

Якщо програв гравець: він повинен втратити або жетон сили, або героя з цього домену. Якщо вони мали союзні жетони сили в домені, вони повинні втратити 1 з цих жетонів, і він переходить до пулу союзників переможця. Якщо вони не мали союзних жетонів сили в цьому домені, тоді вони можуть вибрати, чи втратити один із власних жетонів сили чи героя, і вони отримають будь-яку вигоду, указану в списку, за повернення одиниці на місце на своєму домашньому килимку.

Якщо сторона, що програла, є будинком не гравця: переможець бере 1 жетон сили будинку, у якому не гравець, із домену та розміщує його у своєму пулі союзників.

Тоді всі програшні частини, що залишилися в битві, повинні відступити (див. нижче).

***Відступ***

Усі одиниці в домені, які належать стороні, що програла, повинні переміститися сушею з домену до найближчого дружнього домену з доступним місцем, який вони контролюють, або до найближчого домену, який не зайнятий жодним домом. Відстань цього домену рахується так, ніби вони марширують. Дотримуйтесь цих правил пересування, коли ваша армія відступає:

* Ви можете переміщатися крізь будь-яку кількість доменів і крізь ворожі домени (це не починає битву), щоб досягти найближчого незайнятого домену або дружнього домену, який може підтримувати потрібну кількість рухомих одиниць.
* Ви повинні дотримуватися правил обмеження одиниць домену. Якщо на карті немає доменів, які можуть підтримувати кількість одиниць, що рухаються, тоді ви повинні повернути будь-які відступаючі одиниці, які перевищать ліміт назад на їхні килимки. Ви все ще отримуєте бонуси від повернення жетонів.
* Якщо два або більше найближчих доступних доменів (дружніх або незайнятих) однаково віддалені, ви можете вибрати, до якого домену перейти.
* Ви можете відступити в Королівську Гавань або на територію Замку, лише якщо ви її контролюєте, і немає інших варіантів поблизу.

***Особливі бойові дії***

У верхній частині деяких карток є спеціальні значки. До них належать:

Відступ: Негайно відступіть з бою. Інший гравець не отримує переможне очко за перемогу. Якщо обидва гравці відступають, захисник відступає першим.

Призовники: отримайте силу від кожної дружньої одиниці в доменах, суміжних з тим, у якому відбувається бій. Отримайте +1 від кожного жетона сили та +2 за кожного Героя. Ці загони пропонують свою силу, але залишаються у своїй зоні й не втрачають загонів і не відступають.

Секрет: Ви повинні взяти верхню картку сюжету з колоди та розпорядитися нею так, ніби ви її щойно зіграли. Якщо ви захищаєтеся, ви платите лише 1 золото, вказане на вашій картці; не платіть золото за витягнуту карту.

***Сидячи на залізному троні***

Домен Королівська Гавань працює інакше, ніж інші домени. По-перше, ви повинні контролювати щонайменше 3 замки, щоб або марширувати, або вплисти в нього, і ви не можете відступити в нього, якщо він вільний.

Лише тоді, коли ви виконаєте вимоги до 3 замків, ви зможете перейти в Королівську гавань і отримати Залізний трон, додавши його до свого пулу союзників. Його наявність дає такі переваги:

* Залізний трон — це «дикий» жетон сили у вашому пулі союзників, тобто перебування на ньому вважається 1 жетоном сили для кожного будинку не гравця.
* Коли королівську гавань атакують, він пропонує 2 сили для захисту.
* Ви отримуєте 1 очко під час раунду підрахунку очок, якщо у вас набрано достатньо одиниць.
* Жетони сили союзника можуть зайняти Королівську гавань разом з вами, але будьте обережні: втрата цього альянсу означає, що ви повинні відступити.

***Втрата контролю над Королівською Гаванню***

Якщо ви більше не контролюєте 3 замки, ви повинні негайно відступити з Королівської Гавані. Потім поверніть Залізний трон на його місце в Королівській Гавані.

***Повернення жетонів сили або героїв***

Коли ви отримуєте вказівку повернути або вилучити будь-яку одиницю, ви повертаєте її на свій домашній планшет і отримуєте перевагу, указану на місці, куди ви її повертаєте, включаючи золото, Картки сюжетів або навіть очки перемоги:

* Ваш жетон влади: покладіть жетон у крайній відкритий праворуч простір і або отримайте золото, або витягніть карту сюжету
* Ваш герой: помістіть його на своє місце на килимку для будинку та отримайте 2 монети і переможне очко(див. наступну сторінку).
* Жетон сили не гравця: поверніть його на килимок і нічого не отримайте.
* Герой не гравця: поверніть його на килимок і отримайте 1 монету і 1 переможне очко (див. наступну сторінку).

***Остання бойова одиниця будинку на карті***

Якщо на карті є лише одна бойова одиниця будинку (жетон сили або герой), ця одиниця з будь-якої причини не може залишити карту. Ця одиниця не може атакувати поодинці, бути атакованою іншими гравцями або бути усуненою через подію. Це стосується бойових одиниць як гравців, так і негравців. Однак ця остання одиниця може битися, і відбудеться битва, якщо вона ділить домен принаймні з 1 одиницею союзника, яка не є останньою одиницею на карті цього союзного будинку.

***Герої та Будинки***

У кожному будинку, крім дому Аррін, є Герой, який складається з двох компонентів:

1. Фігура, яка діє як потужна одиниця на карті, та дає 2 у бою.

2. Карта у вашій руці, яку можна використати для створення змови, потужної події або як силу щоб взяти участь в битві. Після того, як ви зіграли для будь-якої з цих цілей карту, вона залишається відкритою вгору у вашій ігровій зоні (вона не видаляється з гри, коли грає як подія). Карти героїв повертаються в вашу руку після закінчення кожного раунду. Герой має бути на карті, щоб у вас була його картка героя.

Якщо ви втрачаєте Героя, ви також втрачаєте його Картку Героя, доки не завербуєте його знову (див. Вербування). Наявність альянсу також надає вам здатність альянсу, яку можна використовувати під час свого ходу (дивіться неігрову сторону кожного килимка).

***Перевірка альянсів***

Якщо у вашому пулі союзників є 2 жетони дому, який не є гравцем, ви потенційно можете отримати альянс цього дому (див. нижче).

Після того, як усі гравці стали активними гравцями в раунді (і вирішили, чи використовувати додаткові кубики в грі на 2-3 гравці), настав час перевірити альянси. Починаючи з гравця, у якого є жетон «Правиці Короля», і рухайтеся за годинниковою стрілкою, присуджуючи альянси гравцям, які мають принаймні 2 жетони сили в неігровому домі ТА більше його жетонів сили у своєму пулі союзників, ніж будь-хто інший.

Якщо більше ніж один гравець має однакову кількість жетонів сили для будинку, що не є гравцем, і один із цих гравців уже є союзником цього будинку, вони зберігають союз. Якщо жоден із рівних гравців уже не є союзником цього будинку, гравець, який йде першим у порядку гравців, отримує альянс. Щит з планшету цього будинку розміщується в його ігровій зоні (ви повинні мати принаймні 2 жетони сили будинку не гравця, щоб укласти з ним союз).

Наявність альянсу одразу надає вам такі переваги:

* Усі жетони влади цього будинку на карті тепер під вашим контролем, а також домен(и), які вони займають, і будь-які замки, які вони контролюють. Перемістіть будь-які здобуті замки на свій Золотий трек.
* Ви можете займати домени цими одиницями, якщо вони є єдиним будинком без гравців у певному домені.
* Ви маєте можливість під час майбутніх дій Наймання залучати їх жетони сили або Героя до доменів, які ви контролюєте (див. Вербування). Коли ви наймаєте Героя будинку, який не є гравцем, ви також отримуєте цю Картку Героя. (Це не зараховується до вашого ліміту рук.)

***Втрата альянсу***

Так само легко, як ви отримали альянс, ви також можете його втратити: під час перевірки альянсів, якщо інший гравець має більше жетонів сили союзника, ніж ви, у своєму пулі союзників або, можливо, через те, що він контролює Залізний трон, цей гравець вкраде у вас альянс. Виконайте ці 3 кроки:

1. Цей гравець негайно бере щит будинку та контролює всі одиниці будинку не гравця на карті, включно з картою героя та героя, якщо вони є на карті.

2. Для кожного домену, який ви ділите з підрозділами свого колишнього союзника, ваші підрозділи повинні відступити.

3. Оскільки цей гравець створює альянс, він одразу ж отримує будь-які Замки, які контролює неігровий дім (будь-який домен із цими неігровими одиницями та Замком).

Альянси не можуть бути втрачені протягом раунду, хіба що через подію. Якщо ви втратите жетон союзника зі свого пулу союзників, і це приведе вас до менше 2 жетонів для цього союзника, зберігайте цей альянс, доки альянси не будуть перевірені в кінці раунду. Якщо жоден гравець не має права вступити в цей альянс, поверніть щит та Героя (якщо ви взяли) на планшет. Гравець все ще повинен відійти від усіх спільних доменів і повернути будь-які втрачені замки на свої місця на карті.

***Збирання податків***

Після перевірки альянсів настав час збирати податки, збільшуючи свої монети на 1 на вашій Золотій доріжці за кожне здобуте золото. По-перше, отримайте золото та карти змови з будь-якого відкритого місця на вашій трасі сили в результаті вербування. Карти сюжетів отримуються в порядку гравців, починаючи з гравця, який має жетон «Правиці короля». Потім отримайте 1 золото з кожного домену, яким ви керуєте. Ці домени не мають замків, натомість вони мають один золотий значок, указаний на карті карти. За кожне золото, здобуте від збору податків, на Золотій доріжці збільште свої монети на 1, і якщо ви контролюєте Королівську гавань, додайте ще 2 додаткові монети.

***Вибракування пулів союзників***

Після того, як гравці зберуть податки, зменшіть кількість жетонів сили в пулі союзників кожного гравця до лише 2 жетонів будинку не гравців, повертаючи надлишок жетонів на їхні домашні килимки. Це не призведе до змін альянсу. Якщо гравець контролює Королівську гавань і тепер має більше жетонів влади для будинку, з яким він не є союзником, це буде вирішено під час перевірки альянсів у кінці наступного раунду.

***Кінець раунду***

Після перевірки альянсів, збору податків і вибраковування, просуньте Корону на 1 по треку раундів. Якщо наступне поле є фазою підрахунку очок (позначено фіолетовою короною), тоді перейдіть до фази підрахунку очок (див. наступну сторінку). Якщо ні, то починайте наступний раунд.

***Фаза підрахунку очок***

У грі є три фази підрахунку очок, під час яких гравці просувають свої щити на доріжці очок: одна після 3 раунду, одна після 5 раунду, а потім остання після 6 раунду. Якщо ваш рахунок перевищує 30, переверніть свій щит на 30+ бік.

Порівняйте Кількість замків під вашим контролем порівняно з усіма іншими гравцями за таблицею. У разі рівності всі гравці отримують повну суму очок відповідно до рівня, і будь-які наступні гравці також отримують повні очки. Наприклад, якщо 2 гравці в грі з трьома гравцями мають однакову кількість замків, то обидва гравці виграють, а гравець, що залишився, займає друге місце за кількістю виграшу.

Цілі будинку: конкретні вимоги, зазначені внизу килимка для будинку кожного гравця. Ці цілі пов’язані з жетонами сили, які ви набрали на треку сили. Щоб набрати очки, ви повинні мати всі жетони сили, що перевищують ціль, і контролювати необхідні домени. Наприклад, Будинок Ланністерів не отримує контроль над 2 доменами, оскільки вони залучили лише 3 жетони сили, а не 4. Примітка: остання мета на кожному килимку не вимагає контролю над доменом.

Альянси: отримайте переможний бал за кожен ваш альянс (щити NP у вашому пулі союзників).

***Жетони помсти***

Коли Корона досягає фази підрахунку очок і потрапляє на жетон помсти, жетон передається гравцеві з найменшою кількістю переможних очок після завершення фази підрахунку очок. До кінця гри цей гравець отримує 1 переможне очко кожного разу, коли починає бій (навіть якщо бій зупинено відступом або іншим ефектом). Можна отримати обидва жетони, і це означає, що ви отримаєте 2 очки перемоги за початок бою! Якщо два гравці мають найменшу кількість очок, жетон для цієї фази не дається гравцеві, а натомість вилучається з гри.

***Початок наступного раунду***

Гравець, який отримав жетон «Правиця короля» (за годинниковою стрілкою від першого гравця останнього раунду), стає новим першим гравцем. Дайте йому усі 5 кубиків, щоб кинути та почати наступний раунд.

***Кінець гри***

Після останньої фази підрахунку очок гравець із найбільшою кількістю переможних очок коронується Володарем Семи Королівств! Якщо є нічия, користайтеся цими кроками, щоб розв’язати нічию:

Хто володіє Залізним троном > Хто контролює найбільше замків > Хто наразі залучив найбільше жетонів сили свого будинку > Хто має найбільше золота > Якщо нічия не вирішеться, поділіться перемогою ... і просто спіть з відкритими очима.

***Пояснення карт:***

1. A crown for a king (корона для короля): виберіть домен (за винятком Королівської гавані) прилеглий до домену який ви контролюєте. Поверніть жетон сили іншого гравця в цьому домені на його планшет, він не отримує нагороду за повернення юніта
2. A Debt to the Iron Bank (Борг залізної скарбниці): втратьте одне переможне очко і підніміть до максимуму своє золото
3. Aggressive Arbitration (агресивне суддівство): розмістіть жетон сили з вашого пулу союзників до пулу іншого гравця і виконайте дію рекрутування безкоштовно
4. A loyal squire (вірний сквайр): отримайте 2 монети і зіграйте дію рекрутинг для одного жетона сили безкоштовно, і розмістіть його в домені з вашим героєм
5. A noble sacrifice (шляхетна жертва): знищіть один з ваших жетонів сили з будь-якого домену і отримайте 1 переможне очко та подвойте нагороду за повернення жетона на ваш трек
6. A secret heir (таємний спадкоємець): приберіть один жетон сили з пулу союзників гравця який контролює Королівську гавань, і поверніть в запас відповідного будинку
7. A shocking discovery (шокуюче відкриття): заплатіть 1 монету щоб добрати 5 карт змови, а потім скиньте кількість карт щоб зберегти ліміт на руці
8. Assault by sea (напад морем): порухайте ваших юнітів з будь-якого домену до іншого домену щоб почати битву.+1 сили в битві
9. A surprising coalition (неочікувана коаліція): заплатіть 1 монету щоб взяти по одному жетону сили з кожного планшету не гравця. Перемішайте їх в кулаку, і наосліп виберіть 2. Розмістіть їх в вашому пулі союзників, а решту поверніть в запаси
10. A Timely Alliance (тимчасовий альянс): виконайте дію змова. Потім, якщо ви маєте принаймі 2 жетони сили певного будинку і найбільше серед всіх гравців, отримайте 1 альянс відразу
11. Attempted coup (спроба державного перевороту): поверніть будь-який 1 жетон сили з вашого пулу союзників до відповідного будинку, і після цього виконайте дію рекрутування безкоштовно
12. Banished to the watch (вигнаний на стіну): отримайте 3 монети і порухайте свого героя в Чорний замок. Якщо опонент окупував цей домен, він повинен відступити
13. Bend the Knee (прихилити коліно): поверніть будь-якого героя, якого ви контролюєте на його планшет і отримайте 1 очко на додаток до нагороди за повернення
14. Betrayers Gift (подарунок зрадника): поверніть жетон сили з вашого пулу союзників до його будинку, і отримайте 1 очко та 4 монети
15. Cache of Wildfire (таємниця дикого вогню): знищіть 1 жетон сили в Королівській гавані
16. Captured At Sea (захоплені в морі): порухайтеся в будь-який домен з одним ворожим юнітом. Якщо це жетон гравця, знищте його. Якщо жетон не гравця, заберіть його в свій пул союзників
17. Complex Negotiations (комплексні переговори): візьміть 1 жетон сили з пулу союзників іншого гравця, і віддайте йому 1 зі свого пулу
18. Critical Battle (критична битва): зіграйте дію марш або плавання щоб почати битву. Ви можете зіграти до двох карт змови для їхніх показників битви (оборонець досі може зіграти лише одну)
19. Crushing Siege (нищівна облога): зіграйте дію марш яка приведе до битви в домені з замком, або в королівській гавані (ви досі повинні контролювати 3 замки, щоб виконати це). Отримайте +3 сили в битві
20. Dangerous Voyage (небезпечна подорож): заплатіть 3 монети щоб виконати пряме плавання в будь-який домен щоб почати битву. Отримайте +1 сили за кожну карту мапи, яку ви пройшли (максимум 4)
21. Dealmaking (угода): візьміть 1 жетон сили в одного або двох не-гравців, заплатіть 1 монету за кожен і додайте до свого пулу союзників
22. Devotion (відданість): візьміть жетон сили не гравця з будь-якого домену за винятком Королівської Гавані і розмістіть його в ваш пул союзників
23. Disobedience (непокора): поверніть 1 з ваших власних жетонів сили з домену на ваш планшет і отримайте 6 монет (не отримуйте нагороду за повернення)
24. Drain the coffers (осушити скарбницю): отримайте 6 монет, лише якщо ви маєте нуль монет
25. Enlist the faceless men (Залучення безликих людей): заплатіть 2 монети щоб знищити один будь-який жетон сили з будь-якого регіону
26. Faith Militant Returns (повернення войовничої віри): отримайте 3 монети і порухайте героя якого ви контролюєте до вашого стартового домену. Якщо суперник окупував цей домен, він повинен відступити
27. Followers zeal (завзяття послідовників): зіграйте дію рекрутування безкоштовно, розмістіть 1 жетон сили з будинку не гравця з яким ви в альянсі в домен який ви контролюєте
28. Forced March (вимушений марш): рухайтеся прямо з домену який ви контролюєте до будь-якого іншого домену в межах чотирьох доменів щоб почати битву. Отримайте +2 до сили в битві
29. Hire a Master Of Whispers (найняти майстра нашіптування): зіграйте змову. Кожна змова для цієї дії безкоштовна
30. Hire sellswords (Найняти перекупного меча): замість того щоб платити нормальну ціну, сплатіть 3 і зіграйте дію рекрутування, виставивши 2 жетони з вашого треку
31. Honor from your allies (честь ваших союзників): отримайте 1 монету за кожен жетон сили, включно з залізним троном, у вашому пулі союзників
32. House of the undying (будинок невмирущих): зіграйте дію шепіт і будь-які карти змови які ви маєте скинути замість цього розмістіть на верх колоди в будь-якому порядку, не показуючи іншим гравцям
33. Inspire Your Army (Надихнути свою армію): якщо ви маєте принаймі 7 жетонів сили на своєму треку, зіграйте безкоштовну дію рекрутингу
34. Instruction In Swords (навчання мечам): отримайте 1 переможне очко якщо карта Героя вашого будинку в вашій руці. Якщо карта вашого героя зіграна, поверніть її собі на руку і отримайте 2 золота
35. Kingslayer (Вбивця короля): втратьте 1 переможне очко, і вбийте 1 юніта (навіть героя) в іншого гравця з найбільшою кількістю переможних балів (нічия не може бути) з будь-якого домену. Цей гравець не отримує бонусів від повернення юніта на його трек
36. Little Fingers Influence (Вплив Мізинця): поверніть будь-який 1 жетон сили з вашого пулу союзників до його будинку, а потім візьміть 2 жетони сили з іншого будинку не-гравця в ваш пул союзників
37. Lone Wolf (Самотній вовк): отримайте 1 очко і дві монети якщо ти контролюєш героя який є єдиним юнітом в його домені
38. Lordly promotion (Панське підвищення): поверніть 1 з ваших жетонів сили з домену на ваш планшет щоб виконати дію рекрутування героя в цей домен безкоштовно (не отримуйте нагороду за повернення)
39. Loyal companion (вірний компаньйон): тримайте цю карту біля вашого планшету. Ви отримуєте +1 в бою доки ця карта в грі. Скиньте цю карту коли програєте битву або на початку наступної фази підрахунку, в залежності що станеться швидше
40. Maester Training (навчання мейстра): зіграйте дію шепіт до двох разів
41. Master of the seas (володар морів): розіграйте дію плавання, порухайтеся на відстань до 4 карт. За кожну карту яку пройшли отримайте 1 монету
42. Muster your Troops (Зібрати твоє військо): зіграйте до двох дій рекрутингу
43. Poisoning (отруєння): знищіть 1 жетон сили який контролює інший гравець в будь-якому домені. Щоб зробити це, ви повинні мати принаймі 1 жетон в вашому пулі союзників будинку, який перебуває на даний момент в альянсі з цим гравцем (залізний трон також враховується)
44. Press into battle (тиск в битві): зіграйте дію марш або плавання щоб почати битву з не-гравцем. Якщо ви виграєте, візьміть як зазвичай жетон з домену плюс ще один з запасу цього будинку в свій пул союзників
45. Raid the gold lines (рейд на золоті лінії): отримайте 3 монети, і порухайте вашого героя в Річ, якщо опонент окупував цей домен, він повинен відступити
46. Reclaim your Homeland (досягти батьківщини): порухайте вашу армію яку очолює будь-який герой якого ви контролюєте в ваш стартовий домен. Якщо це приводить до битви, отримайте +3 до сили битви
47. Red Wedding (червоне весілля): поверніть будь-яку кількість жетонів сили з вашого пулу союзників до їхніх будинків. Отримайте 1 переможне очко за кожні два таких жетони
48. Resurrection (воскресіння): якщо герой вашого будинку на вашому планшеті, заплатіть 2 монети щоб розмістити героя в будь-якому домені який ви контролюєте. Потім виконайте дію марш цим героєм і будь-якою кількістю юнітів в цьому домені
49. Save Passage (безпечна подорож): заплатіть 3 монети щоб отримати 1 переможне очко. Ви можете зробити це до 3 разів
50. Spoils of war (воєнна здобич): отримайте 6 монет. Інші гравці отримують 2 монети
51. Stash of dragon glass (сховок драконячого скла): розіграйте дію марш щоб почати битву, і на додачу до розіграшу карти, також доберіть верхню карту з колоди і додайте до вашої сили (перетягніть якщо витягнули відступ)
52. Survival (виживання): отримайте 4 монети, а якщо ця карта зіграна вслід за виконаною подією іншого гравця в його хід, отримайте 7 монет натомість
53. Tarrifs from your Subjects (Податки з вашого товару): отримайте 1 монету за кожен домен який контролюєте, і отримайте 1 додаткову монету якщо контролюєте Королівську гавань
54. The Element Of Surprise (Момент несподіванки): виберіть домен (окрім Королівської Гавані) прилеглий до домену який ви контролюєте. Знищіть один жетон сили тут (якщо можливо) а потім ті ворожі юніти, які залишилися, повинні відступити
55. The Kings Roads (Королівські дороги): зіграйте дві окремі дії маршу і отримайте 3 монети якщо жодна не привела до битви
56. Trial By Combat (cуд битвою): порухайте одного вашого юніта до будь-якого домену з одним ворожим воїном щоб розпочати битву. Отримайте 1 додаткове очко за битву
57. Tribute to the Lord Of Light (Пожертва богу світла): знищіть 1 юніта вашого будинку з будь-якого домену, а потім виконайте дію маршу або плавання щоб розпочати битву. Отримайте +3 сили в битві
58. Uniting the bloodlines (об’днати кревні узи): отримайте 2 монети, +2 додаткові монети за кожен альянс, який ви маєте
59. Unjust Trial (несправедливий суд): гравець який контролює Королівську гавань повинен втратити 4 монети. Якщо цей гравець не має 4 монет, його армія повинна відступити (відступ не може повинен почати нову битву)
60. Unsullied (незаплямований): виконайте дію марш щоб почати битву. Якщо ви виграєте цю битву, ви можете зробити ще один марш щоб почати ще одну битву
61. Vendetta (помста): заплатіть 4 монети щоб повернути до двох жетонів сили одного будинку з пулу союзників іншого гравця до відповідного пулу.
62. Vision of the three-eyed Raven (бачення триокого Ворона): виконайте дію шепіт, потім можете виконати іншу подію

***Властивості персонажів:***

1. Серсі Ланністер: розіграйте дію рекрутування безкоштовно і виставте 1 або 2 жетони сили з одного з будинків ваших союзників в зону з вашим героєм, якого ви контролюєте
2. Робб Старк: розіграйте рекрутування до 3 юнітів і будь-який герой коштує на 1 монету менше
3. Едмур Таллі: виконайте дію змови безкоштовно. Якщо ви крадете жетон іншого гравця, поверніть інший жетон з вашого пулу союзників в відповідний будинок за кожен жетон, який ви викрали
4. Eларія Сенд: виконайте дію рекрутування одного жетону безкоштовно, помістіть його в домен, який контролює ворог, і розв’яжіть битву
5. Марджері Тайрелл: виконайте дію шепіт, а потім дію змова
6. Станніс Баратеон: порухайте героя і до двох жетонів сили, кожного з іншого домену, в будь-який інший домен щоб почати битву
7. Теон Грейджой: виконайте дію марш або плавання армією з героєм якого ви контролюєте щоб почати битву. Якщо отримаєте замок після битви, отримайте карту
8. Тиріон Ланністер: виконайте дію марш або плавання армією з героєм якого ви контролюєте щоб почати битву. Якщо виграєте, отримайте 3 монети
9. Джеймі Ланністер: виконайте дію марш або плавання армією з героєм якого ви контролюєте щоб почати битву. Якщо це домен з замком або Королівська гавань, отримайте +1 в битві
10. Еддард Старк: отримайте 2 монети, потім зіграйте дію рекрутування
11. Гостер Таллі: отримайте 2 монети, потім отримайте 1 жетон сили з запасу не гравця з якими ви не в союзі і помістіть його в свій пул союзників
12. Оберин Мартелл: Порухайте героя, якого ви контролюєте, без армії, в будь-який домен щоб почати битву. Герой вартує 4 сили в цій битві
13. Оленна Тайрелл: отримайте 2 монети і виконайте дію змова. Потім поверніть зіграну карту змови в руку
14. Роберт Баратеон: якщо ви контролюєте 4 або більше замки, помістіть золоту монету на найвищу поділку
15. Ейрон Грейджой: порухайте армію з героєм якого ви контролюєте в будь-який домен. Якщо це приводить до битви з іншим гравцем, вкрадіть 1 монету в нього спочатку, якщо можливо
16. Дайнеріс Таргарієн: заплатіть 2 монети і розмістіть яйце в домен який ви контролюєте. Ви можете розмістити декілька яєць якщо можете заплатити
17. Джон Сноу: зіграйте дію марш або плавання з армією на чолі якої герой якого ви контролюєте щоб почати битву. Якщо ви виграєте битву, отримайте додаткове очко