

权力的游戏

中文版图版

乔治R.R.马丁

游戏规则



道人酒具

权力的游戏

中文版图版

乔治 R.R. 马丁

“按照律法，铁王座属于我。否认这点的都是我的敌人。”——史坦尼斯·拜拉席恩

“全国都在否认你啊，老哥。糟老头子临死时念叨着否认，未出生的婴儿在妈妈肚子里踢闹着否认。多恩人否认你，长城上的人否认你。没有一个人想让你当他的国王……你的要求的确更合理合法，不过我的军队却多得多。”——蓝礼·拜拉席恩

“在权力的游戏中，你不当赢家，就只有死路一条，没有中间地带。”——瑟曦·兰尼斯特



概述

《权力的游戏》版图版是一款适合三至六位玩家的游戏，改编自乔治R·R·马丁的畅销小说《冰与火之歌》。在《权力的游戏》版图版中，每位玩家控制六大家族之一，试图掌控维斯特洛大陆。每个家族通过招募军队，征战领土以及互相结盟，力求控制最多的城堡和要塞，并最终夺取铁王座。

游戏目标

在游戏的第10回合结束时，控制最多城堡或要塞区域的家族赢得胜利。如果在游戏中任何时刻，一个家族控制了七个这样的区域，则该家族立刻赢得游戏胜利。

玩家人数

《权力的游戏》版图版支持三至六位玩家，在游戏人数为三、四或五位时，请首先阅读本规则书全文，然后参阅第28页的“玩家少于六人”。

配件列表

- ▶ 1 本游戏规则
- ▶ 1 张游戏版图
- ▶ 138 个彩色塑料兵种单位，包括：
 - 60 个步兵（每家族10个）
 - 30 个骑士（每家族5个）
 - 36 个战舰（每家族6个）
 - 12 个攻城车（每家族2个）
- ▶ 81 张大尺寸的卡牌，包括：
 - 42 张家族卡牌（每家族7张）
 - 30 张维斯特洛卡牌
 - 9 张野人卡牌
- ▶ 24 张小尺寸的战局卡牌
- ▶ 6 张家族屏风
- ▶ 266 个纸质标记，包括：
 - 90 个指令标记（每家族15个）
 - 120 个权力标记（每家族20个）
 - 18 个势力标记（每家族3个）
 - 6 个补给标记（每家族1个）
 - 14 个中立军队标记
 - 6 个胜利标记（每家族1个）
 - 6 个主城守备军标记（每家族1个）
 - 1 个铁王座标记
 - 1 个瓦雷利亚钢剑标记
 - 1 个信鸦标记
 - 1 个回合标记
 - 1 个野人威胁标记
 - 1 个宫廷势力条盖板

配件概述

以下列表简要描述《权力的游戏》版图版中各配件的用途。

游戏版图

描绘了整个维斯特洛大陆和游戏中重要的记录条。



家族屏风

为玩家提供参考说明，以及向对手隐藏指令标记。



塑料兵种单位

步兵、骑士、战舰和攻城车，表示每个家族的军事战力。



指令标记

供玩家对版图区域中的兵种单位发布重要命令。



权力标记

表示在维斯特洛大陆上的政治和经济影响力，用于竞标及在版图区域建立控制权。



势力标记

表示每个家族在三个势力条上的位置。



补给标记

放置在补给条上，表示每个家族在版图上军团规模和数量的上限。



胜利标记

放置在胜利进度条上，表示每个家族离游戏胜利的距离。



中立军队标记

表示不愿毫无反抗地交出控制权的中立区域的武装力量。



主城守备军标记

表示每个家族主城内的防御军队。



优势标记

奖励给版图上三个势力条（王权，封臣，宫廷）占据首位的玩家。这些标记为拥有者带来特殊能力，可以在游戏中的不同时刻使用。



回合标记

用于记录游戏进行的回合数。



家族卡牌

展现了《冰与火之歌》世界中的重要人物，将在战斗中使用。



维斯特洛卡牌

表示游戏每回合开始时发生的随机事件和进程。



战局卡牌

可选游戏规则，加强战斗的风险和不确定性。



野人卡牌和野人威胁标记

表示北境野人侵袭维斯特洛的战力和战果。



宫廷势力条盖板

在三人或四人游戏时，平衡可部署的特殊指令标记的数量。



游戏设置

在游戏开始前，按照以下步骤进行游戏设置：

- 1. 准备游戏版图：**展开版图，放置在游戏区域的中央。
- 2. 准备野人卡牌堆和野人威胁标记：**将野人卡牌洗混并形成牌堆，放置在版图上方标明的区域。然后将野人威胁标记放置在野人战力条的“2”位置。
- 3. 准备维斯特洛卡牌堆：**根据维斯特洛卡牌背面的罗马数字（I, II或III）分成三个牌堆，将每个牌堆分别洗牌，面朝下放置在版图旁。
- 4. 放置中立军队标记：**首先根据标明的玩家人数，拿取所有对应的中立军队标记，然后根据标记的名称，放置在版图对应名称的位置上。

例如，在三人游戏时，仅放置标明“3”的中立军队标记。



所有的中立军队标记都是双面的，一面仅用于三人游戏，另一面用于玩家人数在指定范围内的游戏。放置所有对应的中立军队标记后，将其余未使用的标记放回盒中。

在玩家人数为四、五或六位时，并非所有的中立军队标记都会使用，参阅第28页的“玩家少于六人”以了解使用标记的完整列表。

超出配件数量

每个家族拥有的兵种单位、标记和卡牌的数量有限。如果一位玩家用尽了自己某种类型的所有配件，他不能在游戏中获得更多该类型的配件。在战斗中被消灭（或由于其它原因从版图上移除）的兵种单位可以被再次征募。

5. 放置回合标记：将回合标记放置在回合进度条的“1”位置。

6. 决定玩家的家族：每位玩家选择他希望在游戏中扮演的家族（史塔克，兰尼斯特，葛雷乔伊，提利尔，拜拉席恩或马泰尔）。玩家也可以随机抽取扮演的家族。当玩家少于六人时，部分家族不能扮演，参阅第28页。

7. 拿取家族配件：每位玩家拿取自己家族的所有配件，包括：1张家族屏风、7张家族卡牌、15个指令标记、1个补给标记、3个势力标记、1个胜利标记、1个主城守备军标记，以及所有对应颜色的塑料兵种单位（此时玩家先不拿取家族的权力标记）。

8. 放置势力标记、胜利标记和补给标记：每位玩家根据屏风上的说明，将三种标记放到对应的位置。和势力条不同，多个家族可能在胜利进度条或补给条上占据相同的位置。

如果玩家少于六人，在每个势力条上将标记向左（“1”位置）移动，以填补任何空位（换言之，在玩家少于六人时，每个势力条上数字较大的位置会留空，并且不予使用）。第5页的设置图示表明如何在四人游戏中向左调整势力标记。

每个势力条上占据“1”位置（最左侧）的家族，获得图示对应的优势标记（铁王座，瓦雷利亚钢剑，以及信鸽）。

9. 放置兵种单位：每位玩家根据屏风上的说明，将所有初始的兵种单位放置到版图上。

10. 放置主城守备军标记：每位玩家将主城守备军标记放置到自己的主城（对应标记的名称）。

11. 获得权力标记：将所有家族的权力标记放置在一起，这称为“权力池”。然后每位玩家从权力池中拿取五枚自己家族的权力标记。

现在游戏开始！

游戏设置图示

(四人游戏示例)



- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. 游戏版图 | 11. 补给条 |
| 2. 野人战力条 | 12. 势力条 |
| 3. 野人卡牌堆 | 13. 家族屏风 |
| 4. 维斯特洛卡牌堆I | 14. 家族卡牌 (位于玩家手牌) |
| 5. 维斯特洛卡牌堆II | 15. 家族卡牌 (位于玩家弃牌堆) |
| 6. 维斯特洛卡牌堆III | 16. 指令标记 |
| 7. 中立军队标记 | 17. 现有权力标记 |
| 8. 主城守备军标记 | 18. 权力池 |
| 9. 回合进度条 | 19. 优势标记 |
| 10. 胜利进度条 | 20. 宫廷势力条盖板 |

家族屏风



每位玩家拿取标示自己家族的家族屏风。家族屏风提供了参考信息、设置信息，并使玩家在游戏中可以秘密地分类摆放配件（例如指令标记）。

1. 指令标记参考
2. 兵种单位初始位置信息
3. 补给条、势力条和胜利进度条的初始位置
4. 家族的兵种单位设置图（包含初始兵种单位的信息）

重要术语

在继续阅读前，确保理解以下术语：

兵种单位：包括塑料战舰、步兵、骑士以及攻城车。其它类型（包括主城守备军，中立军队以及势力标记）的配件不视为“兵种单位”（简称“单位”）。

区域：版图上描绘的维斯特洛的一部分，彼此用白色或红色边界分隔。区域分为**海洋区域**（红色边界，简称“**海城**”）或**陆地区域**（白色边界，简称“**陆城**”）。

主城：印制家族徽记的陆域。例如，临冬城是史塔克家族的“主城”。

顺位：游戏中任何按照“顺位”的规则，均按照王权势力条上的家族位次来执行。首位家族（“1”位置）最先执行，然后是第二位家族（“2”位置），依此类推。

玩家/家族：在本游戏规则中，“玩家”和其扮演控制的“家族”是完全等同的。

敌方/对手：“对手”指自己以外的其他玩家，“敌方”描述对手的配件或控制区域。

己方：描述同一个玩家的配件或控制区域。

军团：位于同一个海域或陆域的两个或更多单位，称为一个“军团”。一个区域中仅有一个人不视为“军团”（因此不受补给调整的影响，参阅第8页）。

现有权力：一位玩家面前的权力标记，可以用作竞标或者游戏中的耗费。在权力池的权力标记不是“现有权力”。例如，在游戏设置时，每个家族从权力池获得五枚权力标记，所以每个家族在游戏开始时有5点“现有权力”。

获得/弃除权力：当需要“获得权力”时，玩家从公共的权力池中，拿取对应数量的印有自己家族徽记的权力标记。当需要“弃除权力”时，玩家从现有权力中拿取对应数量的权力标记，放回到权力池中。玩家只能“获得”、“弃除”印有自己家族徽记的权力标记。

消灭：当一个单位在游戏中被“消灭”时，它从版图上移除，并放回到对应玩家面前的未使用单位中。

交战区域：目前战斗正在发生的区域。

维斯特洛的各大家族

在《权力的游戏》版图版对应的《冰与火之歌》年代中，以下家族是铁王座的主要竞争者：



史塔克家族 “凛冬将至”

这个避世隐居的家族，具有高尚荣耀的传统，被迫卷入权力的游戏。



葛雷乔伊家族 “强取胜于苦耕”

这个苦难的家族，从叛乱失利的痛苦中逐渐恢复，再次将长船布满维斯特洛的西海岸。



兰尼斯特家族 “听我怒吼”

这个野心勃勃的家族，拥有丰富的金矿和残酷狡诈的性情，成为王国中一股使人畏惧和危险的力量。



马泰尔家族 “不屈不挠”

这个古老的家庭，残忍而无情，在多恩炙热的阳光下逐渐强大起来。



提利尔家族 “生生不息”

这片富饶的土地，被誉为维斯特洛骑士精神的发源地，但这个骄傲的家族却从未登上铁王座，他们希望尽快改变这个历史。



拜拉席恩家族 “怒火燎原”

末代君王劳勃·拜拉席恩的家族，混乱却又有坚定的意志，掌握着铁王座最强硬的继承权。

游戏回合

《权力的游戏》版图版共进行10个回合，每回合包含以下三个阶段：

1. 维斯特洛阶段（第1回合略过）

展示每个维斯特洛卡牌堆的顶牌，然后按照顺序(I, II, 然后III)执行效果。维斯特洛卡牌代表了重要的游戏进程和事件。

2. 战略阶段

所有玩家同时进行，在每个有一个或多个己方单位的区域，均面朝下部署一个指令标记。

3. 行动阶段

结算在战略阶段部署的指令。玩家在《权力的游戏》版图版中的主要行动，都发生在这一阶段。

在行动阶段后，下一回合从新的维斯特洛阶段开始。

如果在游戏中任何时刻，一位玩家控制了七个城堡或要塞区域，游戏立刻结束且该玩家赢得游戏胜利。否则游戏会持续到第10回合结束，然后控制最多的城堡或要塞区域的玩家赢得游戏胜利（参阅第16页的“游戏胜利”）。

维斯特洛阶段

在本阶段，玩家抓取并执行三张维斯特洛卡牌，每个维斯特洛卡牌堆各抓取一张。

注意：在游戏的第1回合，略过本阶段，直接进入战略阶段。

维斯特洛阶段包含以下步骤：

1. 前进回合标记：将游戏回合进度条上的回合标记前进一格。

如果在维斯特洛阶段开始时，回合标记已位于“10”位置，则无需移动，游戏立刻结束并决定获胜者（参阅第16页的“游戏胜利”）。

2. 抓取维斯特洛卡牌：三个维斯特洛卡牌堆各展示一张顶牌。

3. 调整野人战力条：如果展示的维斯特洛卡牌上有野人符号，计算符号的总数，将野人战力条上的野人威胁标记前进等量的格数。如果此时野人威胁标记到达“12”位置，立刻执行“野人袭击”（忽略本步骤中多余的野人符



野人符号

维斯特洛卡牌

维斯特洛卡牌堆共有3个，分别用罗马数字的序号标明。在维斯特洛阶段，展示并执行维斯特洛卡牌时，始终从牌堆I开始，然后是牌堆II，最后是牌堆III。

1. 事件名称和插画

2. 牌堆序号：右侧方形中的数字，标明本卡牌属于哪个牌堆（牌背也有标明）。

3. 文字效果：描述本卡牌在游戏中的效果。

4. 野人符号：有些维斯特洛卡牌的右上角有野人符号。在“调整野人战力条”步骤中，展示的维斯特洛卡牌中每有一个野人符号，野人威胁标记前进一格。



号）。参阅第22页了解如何执行“野人袭击”。

4. 执行维斯特洛卡牌：根据维斯特洛卡牌堆的顺序（从I开始），依次执行每张展示的维斯特洛卡牌，并将执行完毕的卡牌放置到对应的卡牌堆底部。

执行维斯特洛卡牌时，阅读牌面的文字并执行效果。大部分牌面是见文知义的，但有些牌面需对特殊的效果有具体了解，这些重要的牌面效果在下页说明。

维斯特洛卡牌：补给



军团为了保持高效的战力，需要大量的补给：例如食物、饮水、钢铁、马匹、布料等。没有足够的供应，一个军团会迅速瓦解。

执行维斯特洛卡牌“补给”时，每个家族按照顺位，计算己方控制区域内的补给符号总数，将补给条上的补给标记调整到对应的位置。



补给符号

补给条上的每一列都标明了一组旗帜。这些旗帜表示一个家族可拥有的军团数，以及每个军团在版图上能够包含的最大单位数。

例如，补给为“3”的家族可以拥有四个军团：一个包含最多3个单位的军团，和三个各包含最多2个单位的较小军团。

提醒：军团是位于同一个区域的两个或更多单位。单独一个单位不视为军团，不需计算补给。



在以上的图示中，史塔克家族（补给为“2”）可以拥有最多三个军团，其中两个各包含最多2个单位，另一个包含最多3个单位。兰尼斯特和拜拉席恩有更多补给，相应能够拥有更多（及更大规模）的军团。

当一个玩家调整补给时，必须检视目前版图上的军团数量（和规模）不超过他的补给上限，如果他的军团超过新的补给上限，则必须立刻从版图上移除单位，直到军团数量（和规模）满足补给条标明的补给上限。

补给的其它规则

玩家可以拥有数量或规模低于补给上限的军团。

尽管骑士和攻城车的战力强于步兵和战舰，但在计算补给时仍然视为一个单位。

补给示例

兰尼斯特刚被葛雷乔伊夺去奔流城和海疆城（各有一个补给符号）。在随后的一个维斯特洛阶段，展示了一张“补给”卡牌。由于这些区域失守，兰尼斯特必须将补给从“5”调整到“3”。

在“补给”卡牌展示前，兰尼斯特拥有四个军团，分别包含4、3、2和2个单位。

兰尼斯特也控制若干仅有一个单位的区域，但这不形成军团，不受补给上限的影响。

由于兰尼斯特的补给降至“3”，军团中的部分兵力无法得到补给。根据补给条上的标明，补给“3”允许兰尼斯特拥有以下规模的四个军团：3、2、2、2个单位。检视军团后，为了满足新的补给上限，兰尼斯特在孪河城和赫伦堡分别移除一个步兵。



尽管玩家可能在一个或多个行动阶段中获得或失去补给符号，他的军团只会在补给条调整（通过维斯特洛卡牌“补给”或其它游戏效果）时才检视。

玩家在游戏中，不能执行任何会导致超过补给上限的行动（例如征募、行军或撤退，后文详述）。

维斯特洛卡牌：征募



维斯特洛卡牌“征募”，表示各大家族召集他们的封臣，训练并武装士兵，集结战舰，以及建造大型的战争器械。

执行维斯特洛卡牌“征募”时，每个家族按照顺位，从己方控制的城堡和要塞区域征募新单位。每个城堡或要塞提供相应的**征募值**，用于该区域征募新单位。



每个要塞提供2点征募值。



每个城堡提供1点征募值。

每种单位所耗费的征募值如下：



步兵：1点征募值



骑士：2点征募值（或1点征募值从步兵升级）



战舰：1点征募值



攻城车：2点征募值（或1点征募值从步兵升级）

玩家从未使用的单位中拿取新征募的单位，**直接放置到提供该征募值的城堡或要塞区域**。

在征募区域（即城堡或要塞区域）的步兵可以耗费1点征募值，升级（即被替换）成骑士或攻城车。

玩家不能征募新单位使军团超出补给上限。换言之，如果征募一个单位会导致玩家拥有比补给条允许的更多（或更大规模）的军团，**该单位不能被征募**。

如果一个城堡或要塞区域无法再征募或升级单位（或该玩家决定不在该区域征募或升级单位），剩余的征募值随之失效（即不能累积到下一次征募）。

每位玩家必须执行完其所有的征募（所有他的城堡或要塞区域），然后根据顺位，下一位玩家开始征募。



维斯特洛阶段中，展示了一张“征募”卡牌。兰尼斯特（补给“3”）作为顺位的第一顺位玩家，开始征募新单位。

1. 他使用兰尼斯港2点征募值中的1点，在兰尼斯港征募一个步兵，另1点征募一个战舰到黄金湾。
2. 接下来轮到赫伦堡，他使用1点征募值将那里的两个步兵中的一个升级成骑士（升级不影响军团规模）。
3. 由于奔流城已有三个骑士的军团，他使用奔流城的1点征募值，将另一个战舰征募到黄金湾（与奔流城相邻），形成两个战舰的军团。由于已经达到补给上限，他无法再使用奔流城剩余的1点征募值。
4. 兰尼斯特也控制了石堂镇，但由于该区域没有城堡或要塞，因此不发生任何征募。

征募战舰单位

和其它单位相同，战舰须从一个城堡或要塞区域征募。但和其它单位不同，战舰只能被放置到征募区域的港口或者相邻的海域（参阅第25页了解港口详情）。

如果海域有一个或多个敌方的战舰，则不能将战舰征募到该海域。如果一个城堡或要塞区域没有港口或合法的相邻海域，则不能从这里征募战舰。

谨记，一个海域有两个或更多战舰也是军团，因此必须和其它军团一样满足补给上限（尽管将多个战舰称为“舰队”更为贴切，但使用术语“军团”较为简明）。

和战舰不同，步兵、骑士、攻城车不能被征募到港口或海域。

维斯特洛卡牌：列王的纷争



从先民的入侵到安达尔人王朝的统治，从坦格利安的烈焰征服到劳勃·拜拉席恩的反叛，维斯特洛大陆经历了数次的军力纷争。然而，权力的游戏并非只发生在战场上。阴谋、背叛和暗杀，以及缺乏维斯特洛其他家族们的支持，也让无数竞争者含恨。每个试图染指铁王座的家族，都要跨过重重荆棘才能得偿所愿。

维斯特洛卡牌“列王的纷争”，模拟战争幕后暗潮汹涌的阴谋和战略，从很多细微（或不那么细微）的方面影响战局。

执行维斯特洛卡牌“列王的纷争”时，移除三个势力条上的所有标记。然后玩家们耗费现有权力标记来竞标三个势力条的位次。每次竞标一个势力条，从王权开始，然后是封臣，最后是宫廷。

竞标势力条

在竞标一个势力条时，每位玩家首先将现有权力标记隐藏到屏风后，然后每位玩家秘密选取其中任意数量的权力标记，握于拳中。当所有玩家做好选择后，同时打开手掌展示各自的出价。

出价最多的玩家将他的势力标记，放置到该势力条的“1”位置。出价居次的玩家将势力标记放置到“2”位置，然后出价第三多的放置到“3”位置，依此类推。

竞标中的所有出价平局，均由铁王座拥有者决定先后。该玩家将平局玩家们的势力标记，依照他的决定，从高（即最左侧）到低放置。

无论结果如何，所有用于出价的权力标记均弃除至权力池。

当一个势力条竞标后，所有势力标记放置完毕。占据该势力条上“1”位置的玩家，获得奖励的优势标记（铁王座、瓦雷利亚钢剑或信鸽，参阅第11页了解优势标记的能力），然后玩家们继续竞标下一个势力条。

当宫廷势力条竞标结束，拿取信鸽后，维斯特洛卡牌“列王的纷争”执行完毕，游戏继续进行，剩余的现有权力标记放回到家族屏风前。

势力条竞标示例

在五人游戏的维斯特洛阶段中，展示了一张“列王的纷争”卡牌，玩家们首先完成了王权势力条的竞标（葛雷乔伊家族赢得首位以及铁王座。）



现在竞标封臣势力条。每位玩家将现有权力标记隐藏到屏风后，秘密选取一定数量的权力标记，握于拳中，然后同时展示出价，并得到以下结果：

- » 兰尼斯特：4点权力
- » 拜拉席恩：3点权力
- » 史塔克：3点权力
- » 提利尔：2点权力
- » 葛雷乔伊：0点权力

兰尼斯特获得封臣势力条的首位，将势力标记放置到“1”位置。

拜拉席恩和史塔克同为第二名平局，葛雷乔伊（目前铁王座拥有者）决定让拜拉席恩的势力标记放到“2”位置，而史塔克放到“3”位置。

提利尔作为竞标第四名，将他的势力标记放置到“4”位置，出价最少的葛雷乔伊将标记放置到“5”位置，在五人游戏中“6”位置并不使用。

在所有势力标记放置到封臣势力条后，兰尼斯特家族由于占据势力条上首位，获得瓦雷利亚钢剑作为奖励。



势力条和优势标记

游戏版图上有三个不同的势力条：王权、封臣和宫廷。每个势力条占据首位的玩家获得一个特殊的优势标记：铁王座、瓦雷利亚钢剑或信鸽。以下说明每个势力条和对应优势标记的效果。

王权势力条

王权势力条上标记的位次决定了顺位。当任何规则按照顺位执行时，总是从该势力条上标记在“1”位置的玩家开始，然后是标记在“2”位置的玩家，依此类推。

占据王权势力条“1”位置的玩家，拥有铁王座。

铁王座

拥有本标记的玩家，除战斗平局（由封臣势力条的位次决定）和游戏胜利的平局之外，决定游戏中所有其它平局的先后。

注意：直到王权势力条竞标结束，所有该势力条的标记放置完毕后，铁王座才结算拥有者，因此，铁王座拥有者在竞标王权势力条时，仍然可以决定平局，即使他可能在竞标结束后，失去铁王座。



铁王座标记

封臣势力条

封臣势力条位置较高（即更靠近“1”）的玩家与位置较低的玩家战斗时，在平局中获胜（参阅第17页“战斗”）。

占据封臣势力条“1”位置的玩家，拥有瓦雷利亚钢剑。

谨记，除战斗平局和游戏胜利的平局之外，所有平局均由铁王座拥有者决定，包括封臣势力条的竞标平局。

瓦雷利亚钢剑



瓦雷利亚钢剑标记

拥有本标记的玩家，可以在一次战斗中使用，获得战力+1，每回合限用一次。

当玩家使用瓦雷利亚钢剑时，将它翻转至无色的一面，表明已经在本回合使用过。在每回合行动阶段结束时（也即每回合结束时），瓦雷利亚钢剑拥有者将其翻回至彩色的一面，表明可以在下一回合继续使用。

宫廷势力条

家族在宫廷势力条上的位置，决定该家族在战略阶段可部署的特殊指令标记数量。家族在宫廷势力条的位置越高（即更靠近“1”），可部署的特殊指令标记就越多。

占据宫廷势力条“1”位置的玩家，拥有信鸽。

宫廷势力条上每个位置旁对应的星数，表示可部署的特殊指令标记数量（一些较低的位置不可部署任何特殊指令）。参阅第22页“特殊指令”了解详情。

在三人或四人游戏时，在宫廷势力条上放置宫廷势力条盖板，以更改每个位置的星数。

信鸽

拥有本标记的玩家，可以在战略阶段的使用信鸽步骤中从以下选择一个行动执行：

- ▶ **更换指令标记：**信鸽拥有者将版图上一个己方的指令标记，替换为一个己方未部署的指令标记。



信鸽标记

- ▶ **查看野人卡牌堆：**信鸽拥有者查看野人卡牌堆的顶牌，然后决定将该牌放回牌堆顶部，或牌堆底部。他可以将牌面信息和其他玩家分享（甚至说谎），但不能展示该卡牌。

当玩家使用信鸽时，将它翻转至无色的一面，表明已经使用过。在每回合行动阶段结束时，信鸽拥有者将其翻回至彩色的一面，表明可以在下一回合继续使用。

战略阶段

在本阶段，玩家秘密地对版图上的区域部署指令。

战略阶段包含以下步骤：

1. 部署指令
2. 展示指令
3. 使用信鵠

1. 部署指令

在本步骤，每位玩家必须在每个有至少一个己方单位（步兵、骑士、战舰或攻城车）的控制区域中面朝下放置（称为部署）一个指令标记。所有玩家同时部署各自的指令。每个区域均不能部署超过一个指令标记。

玩家不能彼此展示部署的指令，但可以在本步骤中自由地互相请求、说服以及战略谈判。

指令标记共有五种不同类型：



行军指令



防御指令



支援指令



突袭指令



休整指令

以上描绘的是普通指令标记，每位玩家还拥有五个特殊指令标记，是每种指令类型的强化，以星号标明。参阅第22页特殊指令的细节说明。



普通指令标记



特殊指令标记
(以星号标明)

玩家可以在战略阶段部署任意数量的普通指令，但最多只能部署和宫廷势力条位置对应星数等量的特殊指令。

例如（六人游戏），宫廷势力条“1”位置的家族，可以在战略阶段部署最多三个特殊指令（“1”位置对应三个星号）。但在势力条“4”位置的家族，只能部署一个特殊指令，而“5”位置的家族不能部署任何特殊指令。

每种类型的指令效果会在第13页“指令标记概述”（以及每位玩家的家族屏风上）说明。

所有玩家部署指令完毕后，游戏进入“展示指令”步骤。请确保在展示前，每个至少有一个单位的区域，都部署了一个指令，否则就说明有玩家尚未部署完毕。

没有足够的指令标记了？

极其罕见的情况下，玩家合法的指令标记少于需要部署的数目（即他无法在每个有己方单位的区域部署指令）。

在这种情况下，每位玩家按照顺位（而非同时）进行部署指令步骤。首位玩家在版图上部部署完他的全部指令（仍然是面朝下），然后是第二位玩家，依此类推。指令标记不够的玩家必须部署所有合法的指令，但允许剩余的区域（该玩家选择）没有指令。任何时候，玩家均不能部署超过宫廷势力条所允许数目的特殊指令。

2. 展示指令

版图上部署的所有指令同时展示。将这些指令翻面，展示指令的类型，并在随后的行动阶段结算。

3. 使用信鵠

如第11页的说明，信鵠拥有者可以从以下选择一个行动执行：

» **更换指令标记：**将版图上一个己方的指令标记，替换为一个己方未部署的指令标记。

» **查看野人卡牌堆：**查看野人卡牌堆的顶牌，然后决定将该牌放回牌堆顶部，或牌堆底部。他可以将牌面信息和其他玩家分享（甚至说谎），但不能展示该卡牌。

如果愿意，信鵠拥有者可以决定在本步骤不执行任何一个行动。

当玩家使用信鵠时，将它翻转至无色的一面，表示已经使用过。在每回合行动阶段结束时，信鵠拥有者将其翻回至彩色的一面，表示可以在下一回合继续使用。

本步骤结束后，战略阶段结束，然后游戏进入行动阶段。

指令标记概述

突袭指令



突袭指令表示对敌方领地的主动袭击和抢夺，目的是干扰敌方的计划及掠夺敌方的重要资源。

突袭指令在行动阶段的步骤1结算，用来移除一个相邻的敌方支援、休整和突袭指令。[参阅第14页了解结算突袭指令。](#)

每位玩家拥有两个普通突袭指令，以及一个特殊突袭指令。

行军指令



行军指令表示军队和舰队的移动，跨越维斯特洛的陆地和海洋。玩家只有通过对版图上单位部署行军指令，才能控制新的区域或者与对手发生战斗。

行军指令在行动阶段的步骤2结算，该指令区域的所有单位均可行军（即移动）至一个或多个相邻区域。如果行军单位进入具有一个或多个敌方单位的区域，立刻发起战斗（每个行军指令只能发起一次战斗）。[参阅第15页了解结算行军指令。](#) [参阅第17页了解战斗。](#)

每位玩家拥有两个普通行军指令，其中一个为战力-1，另一个为战力+0，以及一个特殊行军指令。

防御指令



防御指令表示做好坚固防守的准备。该指令为区域中的单位在防御时提供战力加值（印制在指令标记上的数字）。[参阅第17页了解战斗。](#)

除非在行动阶段中被移除（例如在该指令区域输去一次战斗），否则防御指令在同一回合中，对所有攻击该指令区域的战斗，均提供防御加值。

每位玩家拥有两个普通防御指令，每个均提供战力+1，以及一个特殊防御指令。

支援指令



支援指令表示为邻近的战斗提供后勤和军事的援助。玩家的支援指令不仅可以援助自己，还能援助其他玩家。因此支援指令是《权力的游戏》版图版中谈判和权谋的核心。

在战斗中的“寻求支援”步骤，与交战区域相邻的支援单位，可以将战力叠加到本次战斗中某一方的战力上。[参阅第17页了解战斗中使用支援指令。](#)

每位玩家拥有两个普通支援指令，以及一个特殊支援指令。

休整指令



休整指令表示在玩家控制的区域提升民心，征收税赋和收获资源。该指令是从权力池获得权力标记的最直接方式。

休整指令在行动阶段的步骤3结算。结算时，从版图上移除指令标记并从权力池中获得一枚权力标记，该指令区域每印有一个权力符号，额外再获得一枚权力标记。[参阅第16页了解结算休整指令。](#)

休整指令可以部署在海域，但不产生任何效果。

每位玩家拥有两个普通休整指令，以及一个特殊休整指令。



行动阶段

在本阶段中，玩家结算所有在战略阶段部署到版图的指令。行动阶段包含以下步骤：

1. 结算突袭指令
2. 结算行军指令（以及战斗）
3. 结算休整指令
4. 重置

1. 结算突袭指令

按照顺位，每位玩家轮流结算版图上己方的一个突袭指令。如果玩家没有剩余的突袭指令，他在本步骤略过后续的结算过程。

每位玩家每次结算一个己方的突袭指令，按照顺位循环，直到版图上没有任何突袭指令，然后游戏进入“结算行军指令”步骤。

结算一个突袭指令时，玩家选择一个相邻的敌方支援、突袭或休整指令，该指令和结算的突袭指令一起从版图上移除。

通过突袭，玩家有效地破坏敌方指令，使得被突袭的区域没有任何指令。

如果玩家的突袭指令移除了敌方的休整指令，称为该玩家**抢劫**了他的对手。在突袭指令结算后，抢劫者从权力池获得一枚权力标记，并且如可能，被抢劫者弃除一枚现有权力标记到权力池。即使被抢劫者没有现有权力标记可以弃除，抢劫者仍然可从权力池获得一枚权力标记。

部署在陆域的突袭指令**不能**突袭相邻的海域，但部署在海域的突袭指令**可以**突袭相邻的陆域或海域。

只要符合指令类型，突袭指令可以移除相邻的特殊指令（即特殊支援、特殊突袭和特殊休整）。

突袭的其它规则

- 如果结算时没有合法的相邻敌方指令，突袭指令不产生任何效果，并从版图上移除。
- 一个突袭指令结算时，即使有合法的相邻敌方指令，玩家也可以选择不产生任何效果（直接从版图上移除）。

参阅右侧的“结算突袭指令示例”，以理解如何结算突袭指令。

结算突袭指令示例

版图上有五个突袭指令。兰尼斯特在河湾地和日落之海部署有突袭指令，葛雷乔伊在西夏日之海部署有突袭指令，提利尔在多恩边疆地部署有突袭指令，而拜拉席恩在石堂镇部署有特殊突袭指令。

顺位（由王权势力条决定）为：葛雷乔伊、史塔克、兰尼斯特、拜拉席恩和提利尔。



“结算突袭指令”步骤如下进行：

1. 葛雷乔伊首先结算他的突袭指令，他决定突袭提利尔在高庭的休整指令，于是将己方突袭指令标记和提利尔的休整指令标记一起移除。由于突袭休整指令称为“抢劫”，因此葛雷乔伊从权力池获得一枚权力标记，而提利尔弃除一枚现有权力标记到权力池。
2. 史塔克没有部署突袭指令，所以下一个是兰尼斯特。兰尼斯特在版图上部署有两个突袭指令，并决定从河湾地突袭提利尔在多恩边疆地的突袭指令。兰尼斯特将己方和提利尔的突袭指令标记一起移除。
3. 拜拉席恩使用他部署在石堂镇的特殊突袭指令，移除兰尼斯特在兰尼斯特港的防御指令，将两个指令标记一起移除（移除防御指令是特殊突袭指令的效果，参阅第22页“特殊指令标记”）。
4. 由于唯一的突袭指令被兰尼斯特率先移除，因此提利尔没有其它突袭指令。游戏循环到顺位的起始开始。
5. 由于兰尼斯特部署在日落之海的突袭指令，相邻区域没有敌方的支援、休整或突袭指令，兰尼斯特将其从版图上移除，不产生任何效果。



2. 结算行军指令

按照顺位，每位玩家轮流结算版图上己方的一个行军指令。如果玩家没有剩余的行军指令，他在本步骤略过后续的结算过程。

每位玩家每次结算一个己方的行军指令，按照顺位循环，直到版图上没有任何行军指令，然后游戏进入“结算休整指令”步骤。

结算行军指令可能是《权力的游戏》版图版中最重要的部分。在本步骤中，玩家们移动版图上的单位，和对手发生战斗并夺取要地，来实现各自的野心。

结算一个行军指令时，规则如下：

- ① 玩家可以从指令区域移动所有或部分单位，或不移动任何单位。
- ② 单位可以一起移动或分别移动到多个相邻区域，和/或停留在指令区域原地。
- ③ 玩家只能将单位移动到**相邻**区域（除非通过战舰运输，参阅第23页“战舰运输”）。
- ④ 步兵、骑士和攻城车不能移动至海域或港口。战舰可以移动至己方的港口或相邻海域，但不能移动至陆域。
- ⑤ 每个行军指令，玩家仅能将己方单位移动至**一个**有敌方单位的区域，换言之，在行军时玩家可将单位分别移动到多个相邻区域，但其中仅可有一个区域有敌方的单位。
- ⑥ 当玩家将一个或多个单位移动至有敌方单位的区域，他作为攻方发起**战斗**。参阅第17页了解战斗。
- ⑦ 在结算战斗前，必须先完成该行军指令的其它所有非战斗移动。
- ⑧ 当行军指令发起一次战斗时，该指令上的数字会对攻方的战力值产生修正。
- ⑨ 如果玩家退出（即没有留下任何单位）一个区域，他可以拿取一个现有权力标记放置到该区域，以**建立控制权**，否则他将失去该区域的控制。参阅第24页了解控制区域和建立控制权。

参阅右侧的“行军指令示例”，以理解如何结算行军指令。



兰尼斯特在有三个步兵的兰尼斯港部署了行军指令。

结算该行军指令时，兰尼斯特首先将一个步兵移动至石堂镇，然后将一个步兵移动至滨海大道（该区域已有一步兵，因此形成一个规模为两个单位的军团），最后一个步兵停留在兰尼斯港。

兰尼斯特玩家的该行军指令结算完毕并将该指令标记移除（没有发生战斗）。

进阶策略：玩家可以通过在相邻区域部署多个行军指令，来进行“迂回”移动，在这种方式下，单位可以一次穿越多个区域。首先将单位移动至己方另一个行军指令的区域，然后（第二次结算行军指令时），再将该区域的单位移动至新区域（可以包含第三个行军指令，使单位在下次结算行军指令时再次移动）。但是完成这个计谋会有阻碍，因为敌方的一次成功攻击可以移除“行军链”中的一个行军指令。

3. 结算休整指令

按照顺位，每位玩家轮流结算版图上己方的一个休整指令。如果玩家没有剩余的休整指令，他在本步骤略过后续的结算过程。

每位玩家每次结算一个己方的休整指令，按照顺位循环，直到版图上没有任何休整指令，然后游戏进入“重置”步骤。



权力符号

玩家结算休整指令时，将该指令标记从版图上移除，并从权力池获得一枚权力标记。该指令区域内每印有一个权力符号，再额外获得一枚权力标记。

参阅右侧的“休整指令示例”，以理解如何结算休整指令。

4. 重置

移除版图上所有的防御和支援指令，并将所有的溃败单位直立起来（参阅第21页“撤退和溃败”了解溃败单位）。信鸦和瓦雷利亚钢剑翻回至彩色（可用）的一面。

行动阶段现在结束，如果该游戏回合是第10回合，游戏结束并决定获胜者，否则下一回合开始，并进入新的维斯特洛阶段。

移除/结算指令

指令标记结算完毕，或由于其它原因从版图上移除时，将其返回到家族的未部署指令中，在随后的战略阶段继续使用。

游戏胜利

《权力的游戏》版图版在出现以下两种情况时游戏结束：

- （1）游戏的第10回合结束。
- （2）一位玩家控制了第七个有城堡或要塞的区域。

每位玩家必须随时计算己方控制的城堡或要塞区域的数量，并记录在版图上的胜利进度条。

在游戏的第10回合结束时，胜利进度条上位置最高（即控制最多的城堡或要塞区域）的玩家获得游戏胜利。如果有两位（或多为）玩家在胜利进度条上平局，控制较多要塞区域的玩家获胜。如果再次平局，补给条上位置较高的玩家获胜。如果再次平局，现有权力标记较多的玩家获胜。在极其罕见的情况下再次平局，则王权势力条上位置较高的玩家获胜。

如果某一家族在游戏任何时刻到达胜利进度条上的第七个位置（即控制了第七个城堡或要塞），游戏立即结束且该玩家获得游戏胜利。

休整指令示例



拜拉席恩的一个步兵在龙石岛上。在部署指令阶段，拜拉席恩部署了一个休整指令。随后在行动阶段，拜拉席恩结算该指令，并获得两枚权力标记：一枚来自指令本身，另一枚来自龙石岛区域印有的权力符号。他从权力池拿取两枚权力标记，加入到现有权力标记中。



战斗

一旦玩家将己方的一个或多个单位移动至有其他家族单位的区域时，发起战斗。

战斗通过比较交战双方的总战力来结算，总战力较高的玩家赢得战斗胜利。

以下因素会影响总战力：

- 参战单位
- 支援单位
- 防御指令（仅守方）
- 行军指令（仅攻方）
- 瓦雷利亚钢剑
- 家族卡牌
- 主城守备军标记（仅守方）

结算当前行军指令的玩家称为**攻方**（其单位视为攻击），原本占据交战区域的对手称为**守方**（其单位视为防御）。任何提供支援的单位（通过相邻区域的支援指令）视为支援（即不视为攻击，也不视为防御）。

战斗按照以下步骤结算：

1. 寻求支援
2. 计算基础战力
3. 选择并打出家族卡牌
4. 使用瓦雷利亚钢剑
5. 计算总战力
6. 计算战果

1. 寻求支援

在战斗结算的首个步骤中，攻方和守方均可从**交战区域相邻的部署支援指令的区域**寻求援助。

单位的战力

每种类型的单位提供一定数值的战力：



步兵：提供1点战力。

骑士：提供2点战力。

战舰：提供1点战力。

攻城车：攻击（或支援攻击）城堡或要塞区域时提供4点战力，否则提供0点战力。

控制这些相邻支援指令的玩家，可以同意（或拒绝）将**支援战力**叠加到攻方或守方。

支援战力表示在支援指令区域内的所有单位的战力总和。

支援可以提供给任何相邻的战斗，无论是支援玩家自己参战的战斗，还是其他玩家间的战斗。

如果交战区域相邻有多个支援指令，必须按照顺位宣告（或拒绝）支援。

如果攻方或守方在相邻区域有己方的支援指令，可以在战斗中支援自己（通常也会如此做）。





支援示例

提利尔通过行军+1指令，将两个骑士的军团从河湾地移动至黑水河，黑水河有一个兰尼斯特步兵和一个兰尼斯特的行军-1指令。

战斗步骤1，玩家寻求支援。黑水河相邻有三个支援指令：君临（提利尔，一个骑士），石堂镇（兰尼斯特，一个步兵和一个骑士）以及赫伦堡（拜拉席恩，一个骑士）。

兰尼斯特宣告从石堂镇（3点战力）支援自己，拜拉席恩宣告从赫伦堡（2点战力）支援兰尼斯特，最后提利尔宣告从君临（2点战力）支援自己。

目前提利尔有7点战力（两个骑士的4点战力，君临支援的2点战力，行军+1的1点战力），兰尼斯特有6点战力（一个步兵的1点战力，石堂镇和赫伦堡支援的5点战力）。

支援的其它规则：

- ① 当玩家同意支援时，他的支援指令在战斗结束时不会移除。支援指令可以在同一回合中支援任意次数的相邻战斗。
- ② 部署支援指令的区域被攻击时，不提供任何战力的加值（该区域单位如常防御）。
- ③ 攻方和守方玩家可以拒绝支援。
- ④ 战舰可以支援相邻海域或陆域的战斗。但步兵、骑士或攻城车不能支援海域的战斗。
- ⑤ 攻城车仅在支援攻方且交战区域有城堡或要塞时，才提供支援战力。
- ⑥ 支援玩家必须提供该支援指令区域的全部战力总和，或者拒绝支援。
- ⑦ 玩家不能在自己参战的战斗中支援对方。

提醒：支援只能从交战区域相邻且部署有支援指令的区域提供，不要将交战区域和发起攻击的行军指令区域（攻方的出发点）混淆。

参阅左侧的“支援示例”，以理解如何支援战斗。

交战区域相邻的所有支援指令同意（或拒绝）支援后，战斗进入下一个步骤。

2. 计算基础战力

双方计算并宣告当前各自的战力数值，这称为**基础战力**。它包含以下所有战力：

- ① 攻击/防御单位
- ② 防御指令加值（仅守方）
- ③ 攻击指令加值/减值（仅攻方）
- ④ 支援单位和特殊支援指令加值
- ⑤ 主城守备军标记（参阅第26页）

双方明确地宣告各自的基础战力，然后战斗进入“选择并打出家族卡牌”步骤。



3. 选择并打出家族卡牌

葛雷乔伊家族卡牌



攻方和守方秘密地从手中选择一张家族卡牌面朝下打出。待双方选择完毕，同时展示两张卡牌，并执行牌面文字效果。

战斗中打出家族卡牌是强制的，攻守双方均必须打出一张家族卡牌。

然后战斗进入“使用瓦雷利亚钢剑”步骤。

家族卡牌

每位玩家在游戏开始时获得七张独有的家族卡牌，表示能为战斗提供特殊能力和战力的人物（参阅上方的“家族卡牌概览”）。

玩家在战斗中展示家族卡牌后，两张卡牌的文字效果立刻执行。有些文字效果会说明在本次战斗的后续过程中（例如“在本次战斗结束时”）执行，否则便立刻产生效应。

在有些情况下，家族卡牌执行的具体次序会变得非常重要，如果效果发生冲突，按照以下次序执行：

1. 任何包含“忽略”或“取消”的文字效果按照顺位

最先执行。

2. 其它冲突的文字效果，按照顺位执行。

3. 战斗胜败决定后，任何包含“赢得/输去本次战斗”的文字效果，按照顺位执行。

一张家族卡牌的文字效果完全执行后，再执行第二张卡牌。

战斗结算完毕，将两张刚打出的家族卡牌面朝上放置到各自的弃牌堆中。在弃牌堆的家族卡牌不能在战斗中打出。

在战斗结束时，如果玩家打出了最后一张（即第七张）家族卡牌，他将当前弃牌堆中的六张卡牌返回手中，并将最后打出的一张卡牌放进弃牌堆。

战斗符号

有些家族卡牌没有文字效果，而提供了一个或多个战斗符号。《权力的游戏》版图版中的**战斗符号**共有两种：利剑符号和铁堡符号。

利剑符号：在“计算战果”步骤，赢得战斗的玩家（即**胜方**）查看家族卡牌上利剑符号的数目。每有一个利剑符号，交战区域便有一个敌方单位被消灭（参阅第20页“伤亡”）。



铁堡符号：输去战斗的玩家（即**败方**）家族卡牌上每有一个铁堡符号，便忽略胜方的一个利剑符号。



注意：所有的家族卡牌，无论是手中或弃除的，均为公开信息，因此**除本步骤（战斗步骤3）之外**的任意时刻，玩家的手牌和弃牌堆均可以被其他玩家查阅。

4. 使用瓦雷利亚钢剑

如果攻方或守方拥有瓦雷利亚钢剑，该玩家可以选择使用，为其提供1点战力。如果使用，将瓦雷利亚钢剑翻转至无色的一面，表明在本回合不能再使用。

5. 计算总战力

双方将基础战力、打出的家族卡牌及瓦雷利亚钢剑的数值叠加，构成玩家的**总战力**。

以下是总战力的组成：

- ✓ 基础战力 *
- ✓ 打出的家族卡牌战力和文字效果
- ✓ 瓦雷利亚钢剑的战力+1（如果可以使用）

* 有些家族卡牌的文字效果会导致玩家的基础战力重新计算。

例如，如果一张打出的家族卡牌消灭了对方的一个步兵，在本步骤中对方的基础战力下降1点。

6. 计算战果

战果按照以下步骤计算：

1. 决定胜方
2. 伤亡
3. 撤退和溃败
4. 清理战场

1. 决定胜方

总战力较高的一方赢得战斗，另一方输去战斗。如果双方的总战力相等，封臣势力条上位置较高（即更靠近“1”）的玩家赢得战斗。

2. 伤亡

只有战斗的败方会承受伤亡。伤亡按照以下规则结算：

1. 胜方的利剑符号：计算胜方家族卡牌的利剑符号数量。
2. 败方的铁堡符号：计算败方家族卡牌的铁堡符号数量。

战斗结算示例



提利尔从君临将两个单位移动至御林。由于御林有兰尼斯特的两个步兵，因此发起战斗。

由于没有相邻的支援指令，兰尼斯特的基础战力为2点（两个步兵），提利尔为3点（一个步兵和一个骑士）。提利尔的行军指令是+0，因此不提供任何加值或减值。

双方现在秘密地从手中选择并打出一张家族卡牌。兰尼斯特打出了“詹姆·兰尼斯特爵士”，拥有2点战力和一个利剑符号。提利尔打出了“艾利斯特·佛罗伦”，拥有1点战力和一个铁堡符号。

兰尼斯特和提利尔都没有瓦雷利亚钢剑，所以没有战力加值。



双方的总战力均为4点，但封臣势力条上兰尼斯特的位置比提利尔更高，封臣势力条的位置决定了兰尼斯特是胜方。



提利尔输去了本次战斗，要承受可能的伤亡。但是兰尼斯特的一个利剑符号（来自“詹姆·兰尼斯特爵士”）被提利尔的一个铁堡符号（来自“艾利斯特·佛罗伦”）忽略，因此提利尔没有任何伤亡。

提利尔现在必须撤退，作为攻方，他必须撤回行军的出发点，即撤退到君临，并将单位放倒以表明它们已溃败。

3. 败方承受伤亡：计算胜方的利剑符号数量减去败方的铁堡符号数量的差值，败方消灭相等数量的交战区域内己方单位（如果差值等于或小于零，败方不承受伤亡）。

当玩家承受伤亡时，他选择哪个单位被消灭（除非所打出的家族卡牌有文字效果说明）。谨记支援单位不能被选作伤亡对象。

注意：每承受一个伤亡，会消灭一个单位，而和该单位的战力无关。换言之，虽然骑士的战力为2，移除骑士仍然仅视为一个伤亡。基于此原因，尽可能移除步兵作为伤亡对象通常是最好的选择。

3. 撤退和溃败

承受伤亡后，败方的单位必须从交战区域撤退（支援单位无需撤退）。

如果攻方输去战斗，幸存单位必须撤退回行军的出发点。

如果守方输去战斗，幸存单位必须按照以下规则撤退：

- ① 撤退单位必须撤退至一个**相邻的空白区域**（即没有敌方单位或敌方权力标记）**或己方区域**（即有己方单位和/或己方的权力标记）。
- ② 所有撤退单位必须撤退至同一区域。
- ③ 撤退单位**不能**撤退到攻击单位的行军出发点，即使该区域为空白。
- ④ 如果撤退单位因撤退至有己方单位的区域，而**导致超过补给上限**，玩家不能选择这种撤退。如果玩家**只能**撤退到这样的区域，他必须首先消灭部分撤退单位以满足补给上限，然后，再进行这种撤退。
- ⑤ 如果没有任何区域可以进行撤退，所有撤退单位立刻被消灭。
- ⑥ 步兵和骑士不能撤退至海域或港口，战舰不能撤退至陆域。

撤退后，将所有撤退单位放倒，表明它们已**溃败**。溃败单位不提供任何战力，但仍然计算补给上限。当一个溃败单位被迫撤退时，改为直接被消灭。溃败单位不能被选作伤亡对象，而且即使有行军指令也不能移动。

撤退的其它规则

- ① 玩家可以通过**战舰运输**来进行撤退（参阅第23页了解**战舰运输**）。
- ② 攻城车不能撤退，当被迫撤退时，改为直接被消灭。

撤退和溃败示例

拜拉席恩进攻御林并战胜了提利尔，提利尔承受伤亡且必须撤退。

1. 提利尔选择将幸存的骑士撤退到风息堡（那里有另一个提利尔步兵）。撤退的骑士被放倒以表明已溃败。

2. 稍后在本回合，拜拉席恩使用两个骑士从骨路攻击风息堡。在这次战斗中，因为溃败的骑士不提供战力，提利尔的基础战力为1点（步兵）。如果提利尔失去战斗，因为溃败单位不能撤退，他的骑士会立刻被消灭。



4. 清理战场

战斗结束后，攻方将本次行军指令从版图上移除。

如果攻方赢得战斗，将守方在交战区域的指令标记（如果存在）和权力标记（如果守方在这个区域建立控制权，参阅第24页）移除。

如果守方赢得战斗，守方在交战区域的指令标记和权力标记（如果存在）不受影响。

将两张刚打出的家族卡牌弃除至对应玩家的弃牌堆，然后继续本次行动阶段的“结算行军指令”步骤。

其它规则

特殊指令

除了十个普通指令标记，每个家族还拥有五个特殊指令标记。玩家可以在战略阶段部署任意数量的普通指令，但最多只能部署和宫廷势力条位置对应星数等量的特殊指令。

例如，在五人或六人游戏中，占据宫廷势力条上首位的玩家可以在每回合部署最多三个特殊指令，而位列第四位的玩家只能部署一个特殊指令。

以下说明特殊指令的效果：



防御+2：为本区域的守方提供战力+2。



行军+1：如果本特殊指令发起战斗，为攻方提供战力+1。



支援+1：来自本区域的支援战力+1。



突袭：可以作为普通突袭，也可以移除一个相邻的防御指令（两个指令标记一同移除）。



休整：可以作为普通休整，也可以根据第9页的征募规则，在本区域征募新单位。**玩家仅能从本区域进行征募。**如果本区域内没有城堡或要塞，不能进行征募。

除了明显强于相应的普通指令，特殊指令还带来一个细微的优势：拥有某种类型的三个指令（而非两个），可以为许多战略（例如发起总攻或快速积累权力）提供明显的便利。

野人袭击

在冰雪的北境，一支蛮族野人军队正在集结，准备南下袭击维斯特洛大陆。守夜人遵循古老的传统，保卫着魁伟长城抵御这些外来的威胁。然而没有各大家族们的支持，守夜人会在战斗中败下阵来。



在《权力的游戏》版图版的维斯特洛阶段中，有两种事件会导致野人袭击：

- 野人威胁标记到达野人战力条的“12”位置。
- 维斯特洛卡牌“野人袭击”被展示并执行。

野人的威胁

在三个维斯特洛卡牌堆(I, II和III)中，有些卡牌标有野人符号。每有一张这样的卡牌，野人威胁标记在野人战力条上前进一格（以这种方式，野人威胁标记在一个维斯特洛阶段最多可能前进三格）。



野人符号

野人袭击按照以下步骤执行：

1. **决定野人战力：**查看目前野人威胁标记的位置，对应的数值即为野人袭击的战力。
2. **权力竞标：**每位玩家将现有权力标记隐藏在屏风后，然后秘密（从现有权力标记中）拿取一定数量的标记，握在拳中竞标。
3. **计算守夜人战力：**一旦所有玩家都秘密竞标后，同时展示出价。**所有玩家出价的权力总和**，即为守夜人的战力。
4. **执行战果：**如果守夜人战力等于或大于野人战力，野人被击退。如果野人战力大于守夜人战力，野人获胜。

玩家们根据下方的说明执行“野人袭击的战果”。

5. 调整野人战力条：如果守夜人获胜，立刻将野人威胁标记放置到野人战力条的“0”位置。但如果野人获胜，只将野人威胁标记后退两格（最小为“0”位置）。

6. 弃除权力：无论战果如何，所有用于出价的权力标记均弃除至权力池。

野人袭击的战果

在决定野人袭击的胜负（步骤4）后，玩家们按照以下步骤执行袭击的战果：

1. 展示野人卡牌：抓取野人卡牌堆的顶牌，决定玩家们得到的奖励或惩罚。

2. 执行野人卡牌：如果守夜人成功击退野人，出价权力标记**最多**的玩家获得野人卡牌下半部的“守夜人获胜”的奖励。



如果野人获胜，出价权力标记**最少**的玩家获得较重惩罚，其他出价者（即所有其他玩家）获得较轻惩罚，这些惩罚均标明在野人卡牌上半部的“野人获胜”中。执行惩罚的次序是，“出价最少者”首先执行较重惩罚，随后是“其他出价者”执行较轻惩罚。

3. 清除野人卡牌：将执行的野人卡牌面朝下，放置到野人卡牌堆底部。

和《权力的游戏》版图版其它规则相同，出价的平局由铁王座拥有者进行判决。

例如，如果两位玩家的出价均为最少，铁王座拥有者决定谁成为出价最少者。

野人袭击结束后，游戏继续进行。

注意：极其罕见的情况下，一个维斯特洛阶段会出现**两次**“野人袭击”，这是由于野人符号的数目使威胁标记到达野人战力条的“12”位置，同时展示了维斯特洛卡牌“野人袭击”。



提利尔在雷德温海峡、西夏日之海和东夏日之海各有一个战舰。由于这些海域连续相邻，提利尔在高庭的单位，能通过一个行军指令直接移动至阳戟城（或任何其它与战舰相邻的沿海陆域）。

战舰运输

使用战舰将陆域的单位进行运输，是《权力的游戏》版图版中一个非常重要的元素，这使得骑士、步兵和攻城车能够利用海域的优势，比正常行军更快速地移动。

通过连续（或单个）的有己方战舰单位的海域而连接的两个陆域，在行军和撤退时，视为相邻区域。换言之，在连续的相邻海域上的战舰可以形成“桥梁”，使骑士、步兵和攻城车在一次行军中，从一个沿海陆域移动至另一个沿海陆域。

在游戏每回合中，玩家使用同样的战舰进行运输的次数不受限制。同样的战舰甚至可在同一个行军指令结算时运输多次，将该指令区域的单位运输至不同的陆域。但玩家不能使用敌方的战舰进行运输，即使该家族同意。

战舰运输的其它规则

① 战舰所在海域无论部署的是何种指令，战舰均可以进行运输。

② 溃败的战舰可以进行运输。

③ 步兵、骑士和攻城车可以通过战舰运输，移动至敌方区域并发起战斗（谨记一个行军指令只能发起一次战斗）。

④ 战舰在进行运输时自己不移动。

⑤ 通过战舰运输而连接的两个区域，仅在行军和撤退时视为相邻，但在其它情况（包括支援和突袭时）**不视为相邻**。

控制区域

为了**控制**一个区域，家族必须在该区域有至少一个步兵、骑士或攻城车，或者已经在该区域放置了一枚权力标记来**建立控制权**（下述）。

建立陆域的控制权

如果玩家将其所有单位从一个陆域退出，他可以选择**建立控制权**，否则会失去该陆域的控制优势。

当玩家退出一个陆域（即使用行军指令移出所有单位）时，玩家可以通过从现有权力标记中拿取一枚，放置到该陆域建立控制权（家族不能在海域建立控制权）。该权力标记放置到版图上，代表当地的贵族、雇佣的卫兵，税赋人员以及官僚全部向该家族效忠。

如果己方的单位再次进入该陆域，已放置的权力标记不受影响（如果再次退出该陆域会继续保持控制权）。

如果玩家在退出一个陆域同时发起战斗，必须在战斗开始之前，决定是否在该陆域建立控制权。

只有己方陆域被对手控制时，该陆域原本的权力标记才弃除至权力池。行军至一个仅有敌方权力标记（即没有敌方单位）的陆域不会发起战斗，直接将该权力标记弃除至权力池。

权力标记在战斗时不提供任何守方优势，也不视为该陆域的权力符号（结算休整指令和执行维斯特洛卡牌“权力的游戏”时）。

每个陆域在任何时刻只能放置一枚权力标记。

如果玩家没有现有权力标记，则不能建立控制权。

重要：玩家仅能通过行军指令退出一个陆域时建立控制权。某些其它导致陆域空白的事件（例如野人袭击的惩罚）消灭了陆域的最后一个单位，该玩家不能建立控制权。

控制主城

每个家族拥有一个标有家族徽记（直接印制在版图上）的主城，从游戏开始，每个家族视为已在主城建立了控制权，即徽记的效果类似于一个不能移除的权力标记。

玩家可以通过以下方式控制敌方主城：1) 己方单位占据该陆域。2) 在该陆域建立控制权。当在敌方主城建立控制权时，将己方的权力标记直接覆盖到版图上的敌方家族徽记上。

如果玩家在退出敌方主城时，不能或不愿在该陆域放置权力标记，该陆域的控制权会立刻返回到其原本的家族。

提醒：撤退单位不能撤退至有敌方权力标记的区域。

结盟

玩家可以自由（任何阶段任何时刻）和其他家族提出承诺或盟约，但承诺和盟约不会有任何约束，并可因**任何缘由**破裂。即使忠诚的盟友也不能完全信赖其好意，毕竟，只有一人能坐上铁王座。

以下三条规则限制玩家间的谈判行为：

- ① 战略阶段中，玩家不能向对手展示（公开或秘密）任何已部署的指令，也不能向对手展示未部署的指令（否则其他玩家可以通过推理和估算，得出已部署到版图上的指令）。
- ② 玩家不能向对手给予、赠送、贿赂任何游戏道具，例如权力标记、优势标记、指令标记以及家族卡牌。
- ③ 竞标必须秘密进行，玩家不能在展示出价前向对手透露。

港口



港口是连接陆域和海域的一个特殊区域。只有控制了港口所在陆域的玩家才可使用该港口，并且视为该港口的“拥有者”。

使用港口

港口区域只能放置战舰。同一港口内的多个战舰视为军团，必须同样符合补给上限。除了军团的正常规则，一个港口同时只能最多有三个战舰单位。

如果港口所在的陆域征募新单位，玩家可以将战舰直接征募到港口或相邻海域。

即使港口的相邻海域有一个或多个敌方战舰单位，玩家依然可以将战舰征募到港口。（事实上，即使海域被对手控制，也能将战舰征募到港口，这是港口最核心的特性。）

在港口部署指令

和在其它区域的单位一样，在港口中的战舰在战略阶段的部署指令步骤，也必须得到一个指令。港口可以部署防御指令，但由于不会被直接攻击，因此不产生任何效果。

港口的其它规则

- ① 战舰可以从相邻的海域行军至己方港口，或从己方港口行军至相邻的海域。**但战舰不能行军至对手拥有的港口。**
- ② 港口的战舰可以支援相邻海域的战斗，但不能支援任何相邻陆域（包括所在的陆域）的战斗。港口的战舰对所在陆域的战斗不提供任何防御战力。
- ③ 港口的战舰可以突袭相邻海域，但不能突袭任何相邻陆域。
- ④ 相邻海域的战舰可以突袭港口，但相邻陆域的敌方单位**不能突袭**港口。
- ⑤ 在行动阶段的结算休整指令步骤，如果港口的相邻海域有敌方战舰，港口的休整指令不产生任何效果并移除。反之，港口的休整指令正常结算（如同一个未印有任何权力符号的陆域）。
- ⑥ 部署在港口的特殊休整指令，不能征募新单位，但可以作为普通休整使用（如上所述）。

控制敌方港口

如果玩家攻击港口所在的陆域，并控制了该区域，该玩家可以立刻将港口的敌方战舰替换为等量的己方战舰（或根据其意愿、配件数量及补给上限，替换部分战舰，并将其余的战舰移除）。

与自由贸易城邦的通商

当维斯特洛卡牌“权力的游戏”在维斯特洛阶段执行时，玩家可以从每个有己方战舰且相邻海域没有敌方战舰的港口额外获得一枚权力标记。

使用港口示例

维斯特洛阶段中，展示了一张“征募”卡牌。马泰尔占据顺位首位，因此首先开始征募。

马泰尔使用阳戟城的2点征募值，征募一个步兵和一个战舰，他决定将战舰放置在阳戟城的港口（也可以放置在多恩海，但不能放置在提利尔占据的东夏日之海）。

稍后在战略阶段，马泰尔在阳戟城港口部署了突袭指令。在行动阶段，他结算该指令，移除东夏日之海的支援指令。



中立军队标记



中立军队代表不愿毫无反抗向玩家臣服的独立家族，中立军队标记在游戏设置时放置到版图上。

玩家可以将单位行军至有中立军队的区域，以消灭该军队并控制该区域，但玩家必须有足够的战力成功击败中立军队，才能如此做。

消灭中立军队

为了消灭中立军队并控制区域，行军玩家的总战力必须等于或大于中立军队标记上印制的战力值，玩家总战力包含以下因素：

- ✓ 行军单位的战力（只有中立军队的区域有城堡和要塞时，攻城车才能提供战力）。
- ✗ 不能打出家族卡牌。
- ✗ 行军指令的加值（或减值）。
- ✗ 中立军队不能从相邻区域寻求支援。
- ✗ 攻方玩家来说可以从相邻区域寻求支援（如同战斗）。
- ✗ 不能使用瓦雷利亚钢剑提供战力+1。

如果行军玩家的总战力等于或大于中立军队的战力，该中立军队标记被消灭并从游戏中移除。行军玩家将他的单位正常移动至该区域。

行军至中立军队的区域，视为占用行军指令允许的一次战斗。

三人游戏使用的大部分中立军队标记，标有“~”代替战力值，这表示牢不可破的区域，因此有这种标记的区域在整场游戏中为禁区，所有玩家均无法进入。



攻击一个中立军队

提利尔计划从伊伦伍德城行军至阳戟城，但阳戟城有一个战力值为5的中立军队标记。

提利尔的军团包含一个骑士和一个步兵，并使用行军+1指令，获得4点战力。为了达到5点战力，提利尔通过多恩海的支援指令，使一个战舰提供1点支援战力。

由于提利尔的总战力（计算支援后为5点）等于中立军队标记的战力值，因此行军成功，并消灭阳戟城的中立军队标记。提利尔将军团移动至阳戟城。



主城守备军

主城守备军是为每个家族的主城增加防御的特殊标记。

每个家族在游戏开始时，主城均有一个主城守备军标记。主城守备军不是单位，因此不计算补给上限，也不能为其部署指令。



如果有主城守备军的主城被攻击，主城守备军的战力（标记上印制的数值）叠加到守方的基础战力（参阅第17页）。如果主城守备军的区域没有任何防御单位，将主城守备军视为单独一个单位，战斗依然发生。

如果主城守备军在战斗中战败（无论单独还是和其它单位一起防御），无视双方家族卡牌上的利剑符号和铁堡符号，该主城守备军均从游戏中永久移除。

玩家不能在仅有主城守备军的区域部署指令，主城守备军的战力只在防御时计算，而不可用于支援或其它情况。主城守备军是完全的防御性兵力。

主城守备军对战局卡牌的骷髅符号免疫，参阅第29页。

游戏版图元素

游戏版图主要由陆域和海域组成，但有三种特殊的元素需要说明：

河流：这些水流的界线阻碍两边陆域的互相移动。换言之，两个被河流分隔的区域在游戏中（例如行军、支援或突袭）不视为相邻。



桥梁：作为以上规则的特例，两个被河流分隔但被桥梁连接的区域，在游戏中视为相邻。



海岛区域：有三个陆域（龙石岛、派克岛和青亭岛）比较特殊，因为完全被海域包围。尽管如此，它们依然视为陆域并遵守陆域的所有规则。



但由于特殊的海岛地形，步兵、骑士和攻城车必须通过战舰运输才能进出这些区域。

青亭岛

版图上的其它小岛屿（即没有白色边界），只是作为美术装饰，而非游戏的区域。

调整势力条

有些卡牌（例如家族卡牌“道朗·马泰尔”或野人卡牌“塞外之王”）会导致势力标记在维斯特洛卡牌“列王的纷争”的正常竞标之外，产生调整变化。

一旦有玩家在这些特殊情况下调整势力条上的位置时，所有其他玩家必须随之调整。

例如，一位玩家必须调整到势力条的首位（“1”位置）时，原来该位置的玩家必须调整到“2”位置，依此类推。

如果这样的调整会导致一位玩家失去势力条的“1”位置，他必须立刻将对应的优势标记（保持目前的一面，已使用或未使用）给予新的首位玩家。在宫廷势力条上的调整，不会影响已经部署到版图上的特殊指令，但玩家在下一个战略阶段的特殊指令数量会依此增加或减少。



隐藏信息

每位玩家拥有一个家族屏风，向其他玩家隐藏游戏中的特定信息。

从游戏开始时，玩家必须一直将未部署的指令标记隐藏在屏风后。

除非在竞标中，否则玩家必须一直将现有权力标记置于屏风前，向其他玩家公开。

当玩家开始竞标（例如争夺势力条的位置或野人袭击）时，较好的方式是，所有玩家首先各自宣告现有权力标记的数量，然后暂时将现有权力标记隐藏到屏风后，开始秘密竞标。

以这种方式隐藏到屏风后的权力标记，持续到竞标结束，然后再次向所有玩家公开。

除非玩家正在战斗步骤3中选择家族卡牌，否则玩家手牌和弃牌堆中的家族卡牌均为公开信息。

玩家少于六人

五人游戏

五人游戏中，玩家不能扮演马泰尔家族。

在游戏设置时，将9个标有“4-6”或“4-5”的中立军队标记，根据标记的名称放置到游戏版图上对应的区域中。确保所有的中立军队标记为正确的一面朝上。

四人游戏

四人游戏中，玩家不能扮演马泰尔家族和提利尔家族。

在游戏设置时，将12个标有“4-6”、“4-5”或“4”的中立军队标记，根据标记的名称放置到游戏版图上对应的区域中。确保所有的中立军队标记为正确的一面朝上。

然后将宫廷势力条盖板放置到宫廷势力条上方，覆盖前四个位置（参阅图示）。

三人游戏

三人游戏中，玩家不能扮演马泰尔家族、提利尔家族和葛雷乔伊家族。

在游戏设置时，将14个标有“3”的中立军队标记，根据标记的名称放置到游戏版图上对应的区域中。确保所有的中立军队标记为正确的一面朝上。

然后将宫廷势力条盖板放置到宫廷势力条上方，覆盖前四个位置（参阅图示）。



战局卡牌

战局卡牌是《权力的游戏》版图版的一个可选规则，为战斗增加不确定性和风险的因素。这些因素会使谈判变得更为重要，使战斗中的支援更为关键，并为战局带来更大的戏剧性（及伤亡），给您的《权力的游戏》版图版带来全新的战略体验。

在游戏开始前，所有玩家决定是否使用此规则。如果使用，在游戏设置时将战局卡牌洗混并形成牌堆，放置在版图旁边。

战局卡牌为战斗带来以下改变：

1. 抓取战局卡牌：在选择并

打出家族卡牌后，攻方和守方分别从战局卡牌堆顶抓一张战局卡牌，并秘密查看。



2. 使用瓦雷利亚钢剑：展示

战局卡牌前，如果攻方或守方拥有瓦雷利亚钢剑，可以使用它，**弃除手上的战局卡牌并重新抓一张**。他必须保留新的战局卡牌，然后将瓦雷利亚钢剑翻转至无色的一面，表明已经在本回合使用过。

3. 展示战局卡牌：每

位玩家展示他的战局卡牌，将特殊战力（盾形中的数值）叠加到己方战力。



叠加到战力

叠加到家族卡牌的符号

4. 修正伤亡：每位玩

家将战局卡牌上的利剑符号或铁堡符号，叠加到家族卡牌（视为印制在他刚打出的家族卡牌上）。

利剑符号导致的伤亡结算完毕后，玩家按下述规则结算战局卡牌上的骷髅符号：

如果一位玩家的战局卡牌上有骷髅符号，则对方无论胜败，必须承受一个伤亡。



骷髅符号

该伤亡和战斗已经导致的其它伤亡叠加，并且不能被铁堡符号忽略。该伤亡的移除遵守第21页的所有其它规则和限制。



致谢名单

改编自乔治R.R.马丁的畅销小说《冰与火之歌》。

游戏设计: Christian T. Petersen

协助开发: Corey Konieczka, Jason Walden, and Kevin Wilson

制作: Jason Walden

规则撰写: Christian T. Petersen and Jason Walden

编辑校对: Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith, and Anton Torres.

插画设计: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg, and Michael Silsby

封面设计: Tomasz Jedruszek

地图美术设计: Henning Ludvigsen

插画师: Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hrynkiewicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve, and Doug Williams.

桑铎·克里冈, 梅丽珊卓, 艾德·史塔克和洛拉斯·提利尔

卡牌插画版权: Michael Komarck

模型及3D造型: Jason Beaudoin

美术指导: Zoë Robinson

美术设计管理: Andrew Navaro

插画设计管理: Brian Schomburg

FFG授权协调: Deb Beck

产品经理: Eric Knight

游戏设计执行: Corey Konieczka

产品执行: Michael Hurley

发行人: Christian T. Petersen

中文翻译: 乐挺, 谭钧颐

中文校验: 张怡雯, 高欣, 李有华

游戏测试: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudrey, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang, and Jamie Zephyr.

特别感谢: Daniel & Kat Abraham, Edge Studio, Tony Doepner, Carl Keim, Eric M. Lang, George R.R. Martin, Kay McCauley, Gretchen D. Petersen, Thomas H. Petersen, Robert Vaughn, Melinda M. Snodgrass, and Mike Zebrowski.

本游戏产品所衍生的名字, 描述与引文等版权归乔治R.R.马丁所有, 未经许可不得使用。

©2011 George R.R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2011, used under License. *A Game of Thrones The Board Game*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS AGES 13 OR YOUNGER.

欢迎访问我们的网站

WWW.GAMEHARBOR.COM.CN

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

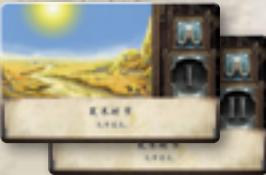


维斯特洛卡牌参考



凛冬将至

重洗本维斯特洛卡牌堆（包括本卡牌），抓取并执行一张新的维斯特洛卡牌，以及可能印有的野人符号。如果依然抓取到“凛冬将至”重复本步骤。



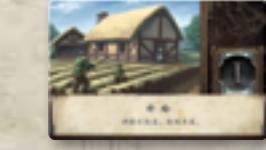
夏末时节

无事发生。执行下一张维斯特洛卡牌。



征募

按照顺位，玩家在其每一个城堡和要塞区域征募新单位。



补给

按照顺位，玩家调整其补给条上的补给标记。然后，每位玩家必须检视他们的军团，确保满足新的补给上限。



利刃的王座

铁王座拥有者必须选择以下一个执行：1) 每位玩家调整各自的补给条，然后检视军团（如同执行维斯特洛卡牌“补给”）。2) 每位玩家征募新单位（如同执行维斯特洛卡牌“征募”）。3) 无事发生（如同执行维斯特洛卡牌“夏末时节”）。



权力的游戏

按照顺位，每位玩家所控制的区域每印有一个权力符号，获得一枚权力标记，并额外从每个有己方战舰且相邻海域没有敌方战舰的港口获得一枚权力标记。



列王的纷争

移除三个势力条上的所有势力标记。然后玩家重新竞标每个势力条上的位置，从王权势力条开始。



黑色的翅膀，带来黑色的消息

信鸽拥有者必须选择以下一个执行：1) 所有玩家竞标三个势力条（如同执行维斯特洛卡牌“列王的纷争”）。2) 每位玩家从版图印有权力符号的区域和港口获得权力标记（如同执行维斯特洛卡牌“权力的游戏”）。3) 无事发生（如同执行维斯特洛卡牌“夏末时节”）。



野人袭击

依据当前野人战力条标明的战力，野人袭击维斯特洛大陆。所有玩家出价竞标，援助守夜人并阻止野人获胜。



秋雨滂沱

玩家在本回合战略阶段，不能部署行军+1指令。



冰雨的风暴

玩家在本回合战略阶段，不能部署防御指令（包括特殊防御指令）。



惊涛骇浪

玩家在本回合战略阶段，不能部署突袭指令（包括特殊突袭指令）。



群鸦的盛宴

玩家在本回合战略阶段，不能部署休整指令（包括特殊休整指令）。



交织的谎言

玩家在本回合战略阶段，不能部署支援指令（包括特殊支援指令）。



屠杀殆尽

瓦雷利亚钢剑拥有者必须选择以下一个执行：1) 玩家在本回合战略阶段，不能部署防御指令（如同执行维斯特洛卡牌“冰雨的风暴”）。2) 玩家在本回合战略阶段，不能部署行军+1指令（如同执行维斯特洛卡牌“秋雨滂沱”）。3) 无事发生（如同执行维斯特洛卡牌“夏末时节”）。

快速参考

回合流程

I. 维斯特洛阶段（第1回合略过）

- 前进回合标记
- 抓取维斯特洛卡牌
- 调整野人战力条（如需要）
- 执行维斯特洛卡牌（I, II然后III）

II. 战略阶段

- 部署指令
- 展示指令
- 使用信鸽（可选）

III. 行动阶段

- 结算突袭指令
- 结算行军指令和战斗
- 结算休整指令
- 重置

战斗流程

I. 寻求支援

II. 计算基础战力

III. 选择并打出家族卡牌

IV. 使用瓦雷利亚钢剑

V. 计算总战力

VI. 计算战果

- 决定胜方
- 伤亡
- 撤退和溃败
- 清理战场

特殊指令标记



防御 +2

为守方提供战力+2。



行军 +1

为攻方提供战力+1。



支援 +1

为支援方提供战力+1。



突袭

可以视为普通突袭，或移除一个相邻的防御指令。



休整

可以视为普通休整，或从指令部署的区域征募新单位。

游戏版图符号

要塞

征募时提供2点征募值，控制要塞是玩家的胜利条件。



城堡

征募时提供1点征募值，控制城堡是玩家的胜利条件。



补给

在维斯特洛卡牌“补给”执行时，将对应玩家的补给标记在补给条上前进一格。



权力

结算本区域的休整指令时，额外获得一枚权力标记。



桥梁

连接两个由于河流而分隔的区域。



港口

战舰可以（从所在陆域）被征募到港口，战舰可以在己方港口和相邻海域间移动。



卡牌符号

利剑符号

战斗结束时，败方承受一个伤亡（如果出现在胜方家族卡牌）。



铁堡符号

战斗结束时，败方避免承受一个伤亡（如果出现在败方家族卡牌）。



骷髅符号（战局卡牌）

战斗结束时，对方承受一个伤亡，不能被铁堡符号忽略。



野人符号（维斯特洛卡牌）

野人战力条上的野人威胁标记前进一格。

