



## RUNDA:

- I. Faza Westeros (pomijana w 1 rundzie)
- II. Faza Planowania
- III. Faza Akcji

### Przygotowanie:

- potasować talię Dzikich oraz ustawić żet. Dzikich na „2”
- potasować osobno talie Westeros (I, II, III)
- rozłożenie Wojsk Neutralnych (w zależności od ilości graczy)
- znacznik rundy na „1”
- rozdanie graczom (każdy ustawia na planszy zgodnie z informacjami z zasłonki):
  - 1 zasłonka, 3 żet. Wpływów, 1 żet. Zaopatrzenia, Zwycięstwa i Garnizonu oraz jednostki
- pobranie przez każdego po 5 żet. Władzy z puli Władzy.

### I. FAZA WESTEROS (pomijana w pierwszej rundzie gry)

- Przesunięcie znacznika rundy
- Losowanie kart Westeros (I, II, III)
- Przesunięcie żet. Dzikich o ilość symboli Dzikich („12” = Atak Dzikich)
- Rozpatrzenie kart Westeros

### II. FAZA PLANOWANIA (ilość żet. rozkazów Specjalnych uzależniona od miejsca na torze Królewskiego Dworu)

- Przydzielenie zakrytych rozkazów (po jednym na każdy obszar z jednostką)
- Odkrycie rozkazów (jednoczesne)
- Kruk Posłaniec (zamiana swojego żetonu rozkazu na niewykorzystany lub podejrzenie karty dzikich i jej pozostawienie lub przesunięcie na spód talii)

### III. FAZA AKCJI (w kolejności zgodnej z torem Żelaznego Tronu, po jednym rozkazie na raz)

- *Rozpatrzenie rozkazów Najazdu*

**Najazd** – usuwamy jeden ze swoich rozkazów Najazdu oraz jeden z wrogich, sąsiadujący rozkaz **Wsparcia, Najazdu** lub **Umocnienia Władzy** (w tym ostatnim przypadku „grabimy” ziemie wroga i dostajemy żet. Władzy; dodatkowo przeciwnik musi odrzucić żet. Władzy). **Nigdy** nie można najechać obszaru morskiego z lądu, ale statki moga najeżdżać sąsiedni obszar lądowy

- *Rozpatrzenie rozkazów Marszu (i wynikłych zeń bitew)*

**Marsz** – przesuwamy jednostki z danego obszaru na 1 lub więcej sąsiednich obszarów. Rozkaz Marszu pozwala graczowi na wydanie tylko jednej bitwy, którą rozgrywa się po zakończeniu wszystkich ruchów z danego obszaru. Podczas opuszczania obszaru gracz może zostawić tam żeton Władzy (jeśli go ma) aby stanowić nad nim kontrolę pomimo braku przyjaznych jednostek)

- *Rozpatrzenie rozkazów Umocnienie Władzy*

**Umocnienie Władzy** – usuwamy jeden ze swoich rozkazów Umocnienia Władzy aby otrzymać żet. Władzy **plus** po jednym żet. Władzy za każdy symbol wydrukowany na obszarze planszy.

- *Porządkowanie* – Usuwamy pozostałe na planszy rozkazy Wsparcia i Obrony, a **Rozbite** jednostki przywracamy do normalnej pozycji.

### WYGRANA:

- Natychmiast gdy któryś z graczy kontroluje 7 twierdz i/lub zamków
- Gracze dotarli do końca 10 rundy – ten kto ma najwięcej twierdz i/lub zamków wygrywa. Gdy remis -> liczy się ilość twierdz. Gdy nadal remis -> liczy się pozycja na torze Zaopatrzenia. Gdy ciągle remis -> kto ma więcej żet. Władzy. Gdy cały czas remis ☺ -> liczy się pozycja na torze Żelaznego Tronu.

## BITWY

### 1. Wezwanie Wsparcia

(z sąsiedniego pola z rozkazem Wsparcia; nie usuwa się żetonów rozkazów Wsparć aż do końca rundy)

Statki moga wspierać bitwy na sąsiednich obszarach lądowych lub morskich; jednostki lądowe nigdy nie mogą wspierać bitew morskich.

*Machiny oblężnicze dodają swoją siłę tylko jeśli są wykorzystywane do wspierania atakującego i na ogarniętym bitwą obszarze znajduje się Zamek/Twierdza.*

### 2. Ustalenie początkowych sił armii

Jednostki + premie z rozkazów Obrony/Marszu/Wsparcia(specjalny) + żeton Garnizonu

### 3. Wybór i ujawnienie karty Rodów (nie używa się ich w walce z neutralnymi)

Po jednej karcie na gracza (obowiązkowe).

Symbole miecza i fortyfikacji oznaczają Straty jakie nastąpią po bitwie.

Zwycięzca zlicza ilość mieczy -> jego przeciwnik musi zniszczyć tyle jednostek z tego obszaru

Symbol fortyfikacji: *pokonany* zlicza ilość -> tyle symboli mieczy może zignorować

### 4. Losowanie kart Losów Bitwy Po jednej na gracza.

### 5. Wykorzystanie Ostrza z Valyriańskiej Stali (nie można go wykorzystać podczas bitw z neutralnymi)

Jeśli uczestnik bitwy jest posiadaczem tego Ostrza, może z niego skorzystać (+1 do siły armii). Z żetonu można skorzystać tylko ran na rundę. Wariant „Losy Bitwy” – wykorzystanie Ostrza pozwala odrzucić kartę Losu Bitwy i dobrać kolejną. Tę kartę już musi zatrzymać.

### 6. Ujawnienie kart Losów Bitwy (modyfikacja siły, symboli miecza, fortyfikacji, czaszki)

### 7. Ustalenie ostatecznej siły armii

### 8. Rozstrzygnięcie bitwy

Gracz posiadający większą siłę armii wygrywa. (z *neutralnymi* wystarczy remis by wygrać) Gdy remis -> decyduje tor Lenników

Symbole miecza zwycięzcy: ilość jednostek, które musi zniszczyć przegrany z obszaru bitwy

Symbole fortyfikacji pokonanego: anulują symbole miecza w przypadku porażki.

*Czaszka: oznacza śmierć jednej jednostki przeciwnika, niezależnie od tego kto wygrał i czy posiadał fortyfikacje.*

Pokonany sam wybiera które jednostki zostaną zniszczone.

### 9. Odwroty i rozbite jednostki

Jeśli atakujący przegrał bitwę musi wykonać odwrót do miejsca z którego atakował.

Jeśli obrońca przegrał musi wykonać odwrót wszystkimi jednostkami na:

- Sąsiedni pusty bądź przyjazny obszar
- Nigdy nie można się wycofać na obszar z którego przybyła armia atakującego
- Nie można przekroczyć limitu Zaopatrzenia
- Jeśli nie można wykonać legalnego odwrotu, jednostki zostają zniszczone
- Można wykorzystać Transport Morski do wykonania odwrotu
- *Machiny Oblężnicze nie wykonują odwrotów, są od razu niszczone*

Jednostki wycofujące się kładzie się na boku - stają się **Rozbite** (nie posiadają żadnej siły, nie mogą się poruszać, ale wliczają się do limitu Zaopatrzenia). Jeśli Rozbite jednostki zostaną zmuszone do odwrotu, są automatycznie zniszczone.

## ATAK DZIKICH

Licytujemy się na żet. Władzy ile wynosić w sumie będzie siła Nocnej Straży. Jeśli mamy tyle samo lub więcej od siły Dzikich - wygrywa Nocna Straż (przesuwamy żeton Dzikich na „0”). Jeśli to Dzicy zwyciężyli cofamy żet. Dzikich o 2 pola. Remis -> decyduje posiadacz żet. Żelaznego Tronu.

## PORTY

Można werbować statki do portu, nawet gdy sąsiedni obszar morski zawiera wrogie statki. Statki w porcie nie mogą wspierać bitw lądowych. Specjalny rozkaz Umocnienia Władzy nie pozwala na mobilizację jednostki w porcie, ale można pobrać normalnie żet. Władzy; jednakże rozkaz ten (specjalny oraz zwykły) nie wywiera żadnego efektu jeśli na obszarze morskim połączonym z portem znajduje się wroga jednostka.

**Piechur:** +1 do siły armii

**Rycerz:** +2 do siły armii

**Statek:** +1 do siły armii

**Machina oblężnicza:** +4 do siły armii (tylko i wyłącznie podczas ataku na obszar z Zamkiem/Twierdzą)