

GEORGE R. R. MARTIN

LE TRÔNE DE FERTM

LE JEU DE PLATEAU



RÈGLES DU JEU

edge

GEORGE R. R. MARTIN

LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE PLATEAU

« Le trône de Fer me revient de droit. Tous ceux qui le contestent sont mes adversaires. » - Stannis Baratheon

« Le royaume entier le conteste, frère. L'ancêtre le conteste avec un cliquetis macabre, l'à-naître le conteste au ventre maternel. On le conteste à Dorne, on le conteste au Mur. Nul ne te veut pour roi... Tes prétentions sont peut-être les mieux fondées, mais c'est sous moi que marche la plus forte armée. » - Renly Baratheon

« Lorsqu'on s'amuse au jeu des trônes, il faut vaincre ou périr. » - Cersei Lannister



APERÇU

Le Trône de Fer : Le Jeu de Plateau est un jeu pour 3 à 6 joueurs, tiré des romans de George R. R. Martin, *Le Trône de Fer*. Les joueurs contrôlent une des six Grandes Maisons cherchant à dominer les terres de Westeros. En recrutant des armées, en conquérant des territoires et en formant des alliances, chaque Maison lutte pour contrôler le plus de Châteaux et de Forteresses afin de réclamer le Trône de Fer.

NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 6 joueurs peuvent jouer à ce jeu. Pour les parties à moins de 6 joueurs, il faut d'abord lire toutes les règles puis consulter le paragraphe de la page 28 « Jouer à moins de 6 Joueurs ».

BUT DU JEU

À la fin du dixième tour, la Maison qui contrôle le plus de zones contenant des Châteaux et des Forteresses l'emporte. Si à un moment donné durant la partie un joueur contrôle sept de ces zones, il gagne immédiatement la partie.

MATÉRIEL

- » Ce livret de règles
- » 1 Plateau
- » 138 unités colorées en plastique :
 - 60 Fantassins (10 par Maison)
 - 30 Chevaliers (5 par Maison)
 - 36 Bateaux (6 par Maison)
 - 12 Engins de Siège (2 par Maison)
- » 81 grandes cartes :
 - 42 cartes Maison (7 par Maison)
 - 30 cartes Westeros
 - 9 cartes Sauvageons
- » 24 petites cartes Cours de la Bataille
- » 6 Écrans, spécifiques à chaque Maison
- » 266 pions en carton :
 - 90 pions Ordre (15 par Maison)
 - 120 pions Pouvoir (20 par Maison)
 - 18 pions Influence (3 par Maison)
 - 6 pions Ravitaillement (1 par Maison)
 - 14 pions Force Neutre
 - 6 pions Point de Victoire (1 par Maison)
 - 6 pions Garnison (1 par Maison)
 - 1 pion Trône de Fer
 - 1 pion Lame d'Acier Valyrien
 - 1 pion Corbeau Messenger
 - 1 marqueur Tour de Jeu
 - 1 pion Menace des Sauvageons
 - 1 plaque Cour du Roi

APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description des éléments du jeu.

Plateau

Il représente le continent de Westeros et plusieurs pistes de jeu importantes.



Écran du joueur

Il sert à cacher ses pions Ordre et il affiche un résumé du jeu.



Unités en Plastique

Les unités Fantassin, Chevalier, Bateau, et Engin de Siège qui représentent les forces militaires de chaque Maison.



Pions Ordre

Représentent les directives données par les joueurs à leurs unités sur le plateau.



Pions Pouvoir

Ils représentent l'influence politique et économique dans Westeros. On les utilise pour miser et pour établir son contrôle sur les zones du plateau.



Pions Influence

Ils servent à indiquer la position de chaque Maison sur les trois pistes d'Influence.



Pions Ravitaillement

Ils servent à indiquer sur la piste de Ravitaillement le nombre et la taille maximale des armées de chaque joueur sur le plateau.



Pions Point de Victoire

On les place sur la piste de Victoire pour indiquer la progression de chaque Maison vers la victoire.



Pions Force Neutre

Ils représentent les forces des zones indépendantes peu enclines à se soumettre au contrôle d'un joueur sans résister.



Pions Garnison

Ils représentent la force défensive inhérente à la zone de départ de chaque joueur.



Pions Domination

On les donne au joueur dominant sur chacune des trois pistes d'Influence du plateau : le Trône de Fer, les Fiefs, et la Cour du Roi. Ces pions fournissent à leur détenteur des capacités spéciales utilisables à certains moments du jeu.



Marqueur de Tour

Indique combien de tours ont été joués.



Cartes Maison

Elles représentent des personnages importants des romans qui vont agir durant les combats.



Cartes Westeros

Elles représentent les événements aléatoires et les procédures de jeu se produisant au début de chaque tour de jeu.



Cartes Cours de la Bataille

On les utilise avec une variante qui augmente les risques et l'incertitude du combat.



Cartes Sauvageon et Pion Menace

Ils indiquent la force et les effets des attaques menées par les sauvageons contre Westeros.



Plaque Cour du Roi

Cette plaque à superposer ; équilibre la disponibilité des pions Ordre Spécial pour les parties à 3 ou 4 joueurs.



MISE EN PLACE

Avant de jouer, il faut effectuer les étapes suivantes dans cet ordre :

1. **Préparer le plateau** : dépliez le plateau au centre de la table.
2. **Préparer le paquet Sauvageon et le pion Menace des Sauvageons** : mélangez les cartes Sauvageon pour former un paquet que l'on place sur la case en haut du plateau. Puis on place le pion Menace des Sauvageons sur la position 2 de la piste des Sauvageons.
3. **Préparer les paquets Westeros** : on trie les cartes Westeros en trois paquets selon leur chiffre romain (I, II, ou III). On mélange chaque paquet et on les place séparément à côté du plateau.
4. **Placer les pions Force Neutre** : on prend les pions Force Neutre correspondant au nombre de joueurs dans la partie. Puis on place ces pions sur les zones du plateau de même nom.

Par exemple, pour une partie à 3 joueurs, on ne place que les pions Force Neutre avec le symbole 3.

Tous les pions Force Neutre sont réversibles. Une des faces est utilisée pour les parties à 3 joueurs. L'autre face est utilisée quand le nombre de joueurs se situe dans la fourchette du nombre de joueurs indiqué sur le pion. Après avoir placé tous les pions Force Neutre nécessaires, les pions inutilisés sont remis dans la boîte.



Utilisé à 4 ou 5
joueurs



Utilisé uniquement à
3 joueurs

A 4, 5 ou 6 joueurs, la totalité des pions Force Neutre n'est pas utilisée (cf. page 28 pour une liste complète des pions à poser selon le nombre de joueurs).

5. **Placer le marqueur de tour** : on place le marqueur Tour sur la position 1 de la piste de Tour.

6. **Déterminer la Maison des joueurs** : chaque joueur choisit la Maison qu'il souhaite contrôler pour cette partie (Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon, ou Martell). Ce choix peut également se faire au hasard. A moins de 6 joueurs, certaines Maisons ne peuvent pas être choisies, cf. page 28.
7. **Rassembler le matériel de sa Maison** : chaque joueur rassemble le matériel de sa Maison : 1 écran du joueur, 7 cartes Maison, 15 pions Ordre, 1 pion Ravitaillement, 3 pions Influence, 1 pion Point de Victoire, 1 pion Garnison, et tous les unités plastiques de sa couleur (le joueur ne prend pas encore les pions Pouvoir spécifiques à sa Maison).
8. **Placer les pions Influence, Victoire et Ravitaillement** : chaque joueur place ses pions Victoire, Ravitaillement, et Influence sur les pistes du plateau comme indiqué sur son écran. Contrairement aux pistes d'Influence, plusieurs Maisons peuvent se retrouver sur la même position des pistes de Victoire et de Ravitaillement lors de la mise en place.

Pour les parties à moins de 6 joueurs, sur chaque piste d'Influence on fait glisser les pions Influence vers la gauche (vers la position 1) pour combler les positions vides (les positions avec les plus gros chiffres de chaque piste restent vides et ne sont pas utilisées à moins de 6 joueurs). *Le schéma d'installation de la page 5 montre comment les pions Influence ont été glissés vers la gauche lors d'une partie à 4 joueurs.*

Les Maisons occupant la position 1 (le plus à gauche) de chaque piste d'Influence prennent le pion Domination de cette piste (le pion Trône de Fer, le pion Lame d'Acier Valyrien et le pion Corbeau Messager).

9. **Placer les unités** : chaque joueur place ses unités de départ sur le plateau selon les instructions de son écran.
10. **Placer les pions Garnison** : chaque joueur place son pion Garnison sur sa zone de départ (correspondant à la zone de nom du pion).
11. **Rassembler les pions Pouvoir** : on place tous les pions Pouvoir (de toutes les Maisons) dans une pile centrale. **Cette pile de pions Pouvoir est appelée Réserve de Pouvoir.** Chaque joueur prend 5 pions Pouvoir de sa Maison de la réserve.

Le jeu peut commencer !

LIMITE DU MATÉRIEL FOURNI

Chaque Maison a un nombre limité d'unités, de pions et de cartes. Quand un joueur utilise tous les éléments d'un certain type, il ne peut plus amener en jeu des éléments de ce type. Les unités qui sont détruites au combat (ou retirées du plateau pour d'autres raisons) sont à nouveau disponibles pour être recrutées.

SCHÉMA D'INSTALLATION

(EXEMPLE À 4 JOUEURS)



1. PLATEAU

2. PISTE DES SAUVAGEONS

3. PAQUET SAUVAGEONS

4. PAQUET WESTEROS I

5. PAQUET WESTEROS II

6. PAQUET WESTEROS III

7. UN PION FORCE NEUTRE

8. UN PION GARNISON

9. PISTE DE TOURS

10. PISTE DE VICTOIRE

11. PISTE DE RAVITAILLEMENT

12. PISTES D'INFLUENCE

13. ÉCRANS DES JOUEURS

14. CARTES MAISON (MAIN D'UN JOUEUR)

15. CARTES MAISON (PILE DE DÉFAUSSE)

16. PIONS ORDRE

17. PIONS POUVOIR DISPONIBLES

18. RÉSERVE DE POUVOIR

19. PIONS DOMINATION

20. PLAQUE COUR DU ROI (À 3 OU 4 JOUEURS UNIQUEMENT)

L'ÉCRAN DU JOUEUR



Chaque joueur prend l'écran représentant sa Maison. Cet écran fournit des informations et permet de trier et de conserver du matériel (comme les pions Ordre) à l'abri des regards.

1. Résumé des pions Ordre
2. Informations sur les unités de départ
3. Positions de départ sur les pistes de Ravitaillement, d'Influence, et de Victoire
4. Carte d'installation des unités (illustrant les informations sur les unités de départ)

LES MAISONS DE WESTEROS

Les Maisons suivantes sont les principales protagonistes dans la lutte pour le Trône de Fer



Maison Stark « L'hiver vient »
Une famille solitaire avec des traditions honorables qui a été impliquée à contrecoeur dans le jeu des trônes.



Maison Greyjoy « Nous ne semons pas »
Soignant ses blessures de sa révolte ratée, ce clan acerbe a une nouvelle fois lancé ses navires sur les côtes occidentales de Westeros.



Maison Lannister « Je rugis ! »
Famille ambitieuse dont les mines d'or et l'implacable ruse en ont fait une formidable et dangereuse puissance du royaume.



Maison Martell « Insoumis, invincibles, intacts »
Féroce et impitoyable, cette famille ancienne est devenue puissante sous le soleil brûlant de Dorne.



Maison Tyrell « Plus haut, plus fort »
Même si leurs terres fertiles sont considérées comme le cœur de la chevalerie de Westeros, cette famille fière ne s'est jamais assise sur le Trône de Fer. En fait, elle espère le faire bientôt.



Maison Baratheon « Notre est la fureur »
La famille tourmentée et obstinée de Robert Baratheon, le dernier Roi, est la plus décidée pour la succession du Trône de Fer.

TERMES IMPORTANTS !

Ami : éléments du jeu ou zones du plateau appartenant au même joueur.

Armée/Armées : une armée est définie comme étant au moins deux unités dans la même zone terrestre ou maritime. Une unité seule n'est pas une armée et n'est donc pas affectée par les changements de ravitaillement, cf. page 8.

Collecter/Recevoir/Défausser du pouvoir : quand un joueur doit recevoir ou collecter du pouvoir, le joueur prend le nombre indiqué de pions Pouvoir de sa Maison dans la Réserve de Pouvoir commune. Quand un joueur doit défausser du pouvoir, il prend les pions Pouvoir de son pouvoir disponible et les remet dans la Réserve de Pouvoir. Un joueur ne peut que collecter, recevoir ou défausser les pions Pouvoir de sa Maison.

Détruire : une unité qui est détruite durant la partie est retirée du plateau et remise parmi les unités disponibles de la zone de jeu de son propriétaire.

Ennemi/Adversaire : élément de jeu ou zone contrôlé par un autre joueur, ou le joueur adverse.

Maison/Joueur : ces termes sont synonymes et sont utilisées indifféremment quand on fait référence à un joueur et/ou la Maison qu'il contrôle.

Ordre du tour : tout mécanisme de jeu qui agit dans l'ordre du tour est résolu dans l'ordre de position des Maisons sur la piste d'Influence du Trône de Fer. La Maison sur la position 1 agit en premier, suivi par la Maison en position 2 et ainsi de suite.

Pouvoir disponible : les pions Pouvoir dans la zone de jeu d'un joueur sont disponibles pour les enchères ou pour être dépensés autrement. Les pions Pouvoir dans la Réserve de Pouvoir ne sont pas disponibles. Par exemple, lors de la préparation du jeu, chaque Maison reçoit cinq pions Pouvoir de la Réserve. Ainsi, chaque Maison a cinq Pouvoirs disponibles au début du jeu.

Unité : bateau, fantassin, chevalier ou engin de siège en plastique. Les autres types d'éléments (dont les pions Garnison, Force Neutre ou Influence) ne sont pas des unités.

Zone : région de Westeros représentée sur le plateau et délimitée par des frontières rouges ou blanches. Une zone est une **zone maritime** (bordures rouges) ou une **zone terrestre** (bordures blanches).

Zone de bataille : zone dans laquelle se déroule le combat.

Zone de départ : zone terrestre contenant le blason de sa Maison. Par exemple, Winterfell est la zone de départ de la Maison Stark.

LE TOUR DE JEU

Le jeu se fait en 10 tours, chaque tour étant divisé en trois phases jouées dans cet ordre :

1. La phase Westeros (sauf au tour 1)

On pioche la première carte de chaque paquet Westeros, et on les résout dans l'ordre (I, II, et III). Ces cartes représentent des événements et des procédures de jeu importantes.

2. La phase de Programmation

Chaque joueur assigne simultanément des pions Ordre, face cachée, aux zones contenant au moins une de ses unités.

3. La phase d'Actions

Les pions Ordre assignés durant la phase de programmation sont maintenant résolus. La majeure partie de l'activité d'un joueur a lieu durant cette phase.

Après chaque phase d'actions, un nouveau tour de jeu commence.

Si à n'importe quel moment du jeu, un joueur contrôle sept zones, contenant un Château ou une Forteresse, ce joueur a gagné et le jeu prend fin. Sinon, on joue jusqu'à la fin du 10^{ème} tour de jeu et le joueur contrôlant le plus de zones contenant un Château ou une Forteresse à ce moment-là remporte la partie (cf. page 16).

LA PHASE WESTEROS

Lors de cette phase, les joueurs piochent et résolvent trois cartes Westeros, une de chaque paquet.

Remarque : on ne joue pas cette phase au premier tour, on passe directement à la phase de Programmation.

Cette phase est composée des étapes suivantes :

1. **Avancer le marqueur de tour :** on avance le marqueur Tour d'une position sur la piste de tours.

Si le marqueur est sur la case 10 au début de la phase Westeros, il ne peut pas avancer et le jeu prend fin (cf. Victoire page 16).

2. **Piocher des cartes Westeros :** on révèle la première carte des trois paquets Westeros.

3. **Avancer les Sauvageons :** on compte le nombre de symboles Sauvageon sur les trois cartes Westeros révélées et on avance d'autant de cases le pion Menace des Sauvageons sur la piste Sauvageons. Si lors de cette étape, le pion Menace des Sauvageons atteint la case 12, une Attaque des Sauvageons (cf. page 22) est immédiatement résolue (on ignore les éventuels symboles Sauvageon en excès).



Symbole Sauvageons

LES CARTES WESTEROS

Il y a trois paquets de cartes Westeros, chacun identifié par un chiffre romain. Quand on résout les cartes Westeros, on commence toujours par le paquet I, puis le II et enfin le III.

1. Nom de la carte et illustration

2. **Numéro de paquet :** ce chiffre indique à quel paquet appartient cette carte (on le retrouve au dos de la carte).

3. **Effet du texte :** indique comment cette carte affecte le jeu.

4. **Symbole Sauvageons :** certaines cartes ont un symbole Sauvageon. Lors de l'étape Avancer les Sauvageons, le pion Menace des Sauvageons est avancé d'une case pour chaque symbole de ce type présent sur les trois cartes Westeros piochées.



4. **Résoudre les cartes Westeros :** dans l'ordre des cartes (I, II puis III), on résout chaque carte Westeros révélée. On résout une carte Westeros en suivant les instructions de la carte. De nombreuses cartes sont facilement compréhensibles mais certaines nécessitent des explications détaillées que vous trouverez dans les pages suivantes.

Cartes Westeros : Ravitaillement



Les armées ont de grands besoins en eau, nourriture, chevaux, armes, vêtements, etc. Sans un ravitaillement adéquat, une armée dépérit et perd de ses éléments.

Quand on résout cette carte, chaque Maison, dans l'ordre du jeu, compte le nombre de symboles Ravitaillement dans les zones qu'elle contrôle et ajuste son pion Ravitaillement sur la piste Ravitaillement pour refléter ce niveau de ravitaillement.



Symbole Ravitaillement

Chaque colonne de la piste Ravitaillement a un certain nombre de bannières. Ces bannières illustrent le nombre d'armées que ce niveau de ravitaillement autorise et le nombre maximum d'unités dans chacune de ces armées que peut avoir cette Maison sur le plateau.

Par exemple, une Maison avec un ravitaillement de 3 peut avoir quatre armées : une armée avec 3 unités au maximum, et trois autres armées avec chacune un maximum de deux unités.

Rappel : une armée est définie comme au moins deux unités amies dans la même zone terrestre ou maritime. Une unité seule n'est pas considérée comme une armée, et n'est pas concernée par les considérations de ravitaillement.



Dans l'illustration ci-dessus, le joueur Stark (qui a un ravitaillement de 2) peut avoir jusqu'à trois armées, deux avec 2 unités max. et une avec 3 unités max. Les joueurs Lannister et Baratheon ont plus de ravitaillement, et peuvent donc avoir plus d'armées (et de plus grande taille).

Après avoir ajusté son ravitaillement, le joueur doit vérifier que le nombre actuel (et la taille) de ses armées sur le plateau n'excède pas les limites de son ravitaillement. Si ses armées excèdent ses limites de ravitaillement, il doit **immédiatement retirer des unités du plateau** jusqu'à ce que son nombre d'armées (et leur taille) se conforme à ce qui est permis par sa position sur la piste Ravitaillement.

Autres Règles de Ravitaillement

- ☞ Un joueur peut avoir moins d'armées (et/ou plus petites) que la limite fournie par sa position sur la piste Ravitaillement.
- ☞ Bien que les Chevaliers et les Engins de Siège soient plus puissants que les Bateaux ou les Fantassins, ils ne comptent que comme une seule unité pour les besoins du ravitaillement.

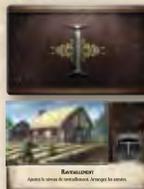
EXEMPLE DE RAVITAILLEMENT

La Maison Lannister vient de perdre le contrôle de Vivesaigues et de Salvemer (chacune de ces zones ayant un symbole Ravitaillement) au profit du joueur Greyjoy. Durant la phase Westeros, une carte Ravitaillement est révélée. A cause de la perte de ces zones, le joueur Lannister doit alors ajuster son niveau de Ravitaillement de 5 à 3.

Avant d'appliquer les effets de la carte Ravitaillement, le joueur Lannister entretenait quatre armées de 4, 3, 2, et 2 unités.

La Maison Lannister contrôle également d'autres zones avec un seul Fantassin, mais une unité seule ne forme pas une armée et ne compte pas pour les limites de Ravitaillement.

Comme le Ravitaillement du joueur Lannister est tombé à 3, il ne peut plus ravitailler correctement ses armées. Comme indiqué sur la table de Ravitaillement, un ravitaillement de 3 permet de maintenir 4 armées de taille : 3, 2, 2, 2. Pour se conformer à ce niveau, le joueur Lannister détruit un de ses Fantassins aux Jumeaux et un autre à Harrenhal.



- ☞ Même si un joueur gagne ou perd des symboles de Ravitaillement sur le plateau, ses armées ne sont harmonisées que lorsqu'on ajuste la piste de Ravitaillement (par une carte Westeros ou un autre effet de jeu).
- ☞ Un joueur n'a pas le droit de faire une action (comme marcher, battre en retraite ou recruter) qui lui ferait dépasser sa limite actuelle de ravitaillement.

Carte Westeros : Recrutement



Cette carte reflète les efforts des grandes Maisons pour mobiliser leurs bannerets, entraîner les guerriers, construire des bateaux et des engins de guerre.

Quand on résout cette carte, chaque joueur, dans l'ordre du jeu, peut recruter de nouvelles unités dans chaque zone qu'il contrôle contenant un Château ou une Forteresse. Chaque Château ou Forteresse fournit des points de recrutement qui peuvent être dépensés pour recruter de nouvelles unités dans leur zone :



Chaque Forteresse fournit 2 points de recrutement.



Chaque Château fournit 1 point de recrutement.

Le coût de recrutement de chaque type d'unité est le suivant :



Fantassin : coûte 1 point de recrutement.



Chevalier : coûte 2 points de recrutement (ou 1 point si un Fantassin est amélioré en Chevalier).



Bateau : coûte 1 point de recrutement.



Engin de Siège : coûte 2 points de recrutement (ou 1 point si un Fantassin est amélioré en Engin de Siège).

Une unité recrutée est prise des unités inutilisées du joueur et est placée **directement dans la zone du Château ou de la Forteresse ayant fourni les points de recrutement pour la recruter.**

Une unité Fantassin située dans une zone de recrutement (une zone ayant un Château ou une Forteresse) peut être améliorée (remplacée) en Chevalier ou Engin de Siège pour 1 point de recrutement.

Un joueur ne peut jamais recruter une nouvelle unité qui créerait une armée dépassant ses limites de Ravitaillement. Si le recrutement d'une nouvelle unité fait que ce joueur a plus d'armées (ou de plus grande taille) que ce qu'autorise la piste de Ravitaillement, **cette unité ne peut pas être recrutée.**

Si une zone contenant un Château ou une Forteresse ne peut pas recruter ou améliorer une unité (ou si son propriétaire ne le veut pas), ses points de recrutement sont perdus. Ils ne sont pas gardés pour un recrutement ultérieur dans cette zone.

Chaque joueur doit résoudre la totalité de son recrutement (pour toutes les zones possibles) avant que le joueur suivant ne commence son recrutement.

EXEMPLE DE RECRUTEMENT



Une carte de Recrutement vient d'être révélée durant la phase Westeros. Le joueur Lannister (Ravitaillement 3) est le premier joueur dans l'ordre du jeu et peut recruter de nouvelles unités.

1. Il utilise un des deux points de recrutement de Port-Lannis pour y placer un Fantassin et l'autre pour placer un bateau à la Passe d'Or.
2. A Harrenhal, il utilise son seul point de recrutement pour améliorer l'un de ses deux Fantassins en Chevalier (l'amélioration n'affecte pas la taille de l'armée).
3. Comme il a déjà une armée de 3 Chevaliers à Vivesaigues, il y utilise un de ses points de recrutement pour placer un autre bateau à la Passe d'Or (qui est adjacent à Vivesaigues), créant une armée de 2 bateaux. Il ne peut pas utiliser son dernier point de recrutement à Vivesaigues car il a atteint ses limites de Ravitaillement.
4. Le joueur Lannister contrôle aussi Pierremouëtier, mais comme cette zone n'a pas de Château ni de Forteresse, il n'y a pas de recrutement.

Recruter des Unités Bateau

Les unités Bateau, comme les autres unités, sont recrutées par une zone contenant un Château ou une Forteresse. Contrairement aux autres types d'unité, les unités Bateau ne peuvent être placées que dans un port connecté à la zone de recrutement **ou** dans une zone maritime adjacente (cf. page 25 pour les ports).

Les bateaux ne peuvent pas être recrutés dans des zones maritimes contenant des bateaux ennemis. Si une zone de Château ou Forteresse n'a pas de port ou de zone maritime possible, on ne peut pas y recruter d'unités Bateau.

N'oubliez pas que deux unités Bateau ou plus dans la même zone maritime forment une armée et doivent se conformer aux restrictions de ravitaillement comme toutes les autres armées.

Contrairement aux unités Bateau, les unités Fantassin, Chevalier et Engin de Siège ne peuvent pas être recrutées dans les ports ou les zones maritimes.

Cartes Westeros : Bataille des Rois



De l'invasion des Premiers Hommes au règne des rois andals ; de la conquête féroce des Targaryens à la révolte de Robert Baratheon, le continent de Westeros a toujours connu des bouleversements militaires. Pourtant, le jeu des trônes ne se joue pas toujours sur le champ de bataille. Les intrigues, les trahisons et les assassinats ont détruit plus d'un candidat au même titre que l'absence de soutien des Maisons mineures de Westeros. Le chemin d'une Maison vers le Trône de Fer est parsemé d'embûches.

La carte Westeros « Bataille des Rois » recrée les complots et les intrigues se déroulant en coulisse.

Pour résoudre cette carte, on retire d'abord tous les pions Influence des trois pistes d'Influence du plateau. Puis les joueurs misent du pouvoir pour les positions des trois pistes. L'enchère est résolue piste par piste, en commençant par celle du Trône de Fer, puis les Fiefs et enfin la Cour du Roi.

Enchères pour les Pistes d'Influence

Quand on mise pour chaque piste d'Influence, les joueurs dissimulent tous leurs pions Pouvoir disponibles derrière leurs écrans. Puis chaque joueur place secrètement un certain nombre de pions Pouvoir (y compris aucun) dans son poing, fermé. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, ils révèlent simultanément leurs mises en ouvrant le poing.

Le joueur avec la mise la plus élevée place un de ses pions Influence sur la position 1 de la piste ayant été mise aux enchères. Le joueur avec la deuxième mise la plus élevée place un de ses pions Influence sur la position 2 de la même piste. Le joueur avec la troisième mise la plus élevée place un de ses pions Influence sur la position 3 de la même piste et ainsi de suite.

Les égalités sont brisées par le joueur ayant le pion Trône de Fer. Ce joueur place les pions Influence des joueurs à égalité sur les positions disponibles les plus élevées (les plus à gauche), dans l'ordre de son choix.

Tous les pions Pouvoir, quelle que soit l'issue de l'enchère, sont défaussés dans la Réserve de Pouvoir.

Quand tous les pions Influence ont été placés sur la piste mise aux enchères, le joueur occupant la position 1 reçoit le pion Domination (Trône de Fer, Lame d'Acier Valyrien ou Corbeau Messenger, voir page 11 pour plus de détails sur ces pions). Puis les joueurs passent à l'enchère suivante.

Après avoir résolu l'enchère de la piste de la Cour du Roi (enchères et attribution du pion Corbeau Messenger), la carte Bataille du Roi est totalement résolue et le jeu continue. Tous les pions Pouvoir restants sont remis devant les écrans des joueurs.

EXEMPLE D'ENCHÈRE POUR UNE PISTE D'INFLUENCE

Lors d'une partie à 5 joueurs, une carte Bataille des Rois a été piochée lors de la phase Westeros du tour. Les joueurs ont déjà misé pour la piste du Trône de Fer (la Maison Greyjoy a gagné l'enchère et le pion Trône de Fer).



Les joueurs misent maintenant pour la piste des Fiefs. Chaque joueur cache son pouvoir disponible derrière son écran et place secrètement un certain nombre de pions Pouvoir dans son poing fermé. Les mises sont révélées simultanément :

- ♣ **Lannister** : 4 Pouvoirs
- ♣ **Baratheon** : 3 Pouvoirs
- ♣ **Stark** : 3 Pouvoirs
- ♣ **Tyrell** : 2 Pouvoirs
- ♣ **Greyjoy** : 0 Pouvoir

Le joueur Lannister récupère la position 1 de la piste des fiefs en plaçant son pion Influence sur la position 1.

Les joueurs Baratheon et Stark sont à égalité pour la deuxième position. Le joueur Greyjoy (qui détient pour le moment le pion Trône de Fer) décide que le pion Influence du joueur Baratheon ira sur la position 2 et le joueur Stark sur la position 3.

Le joueur Tyrell ayant la 4^{ème} mise la plus élevée, place son pion Influence sur la position 4 et le joueur Greyjoy place son pion sur la position 5 car il a la mise la plus faible. La position 6 reste vide car c'est une partie à 5 joueurs.

Après le placement des pions Influence sur la piste, la Maison Lannister prend le pion Lame d'Acier Valyrien car elle est en première position sur la piste des Fiefs.



LES PISTES D'INFLUENCE ET LES PIONS DOMINATION

Il y a trois pistes d'Influence sur le plateau : la piste du Trône de Fer, la piste des Fiefs, et la piste de la Cour du Roi. Le joueur dans la position la plus élevée de chaque piste reçoit un pion Domination spécifique : le Trône de Fer, la Lame d'Acier Valyrien ou le Corbeau Messager.

La Piste du Trône de Fer

L'ordre des pions Influence sur la piste d'Influence du Trône de Fer détermine l'ordre du tour. Quand on résout quelque chose dans l'ordre du tour, on commence toujours par le joueur dont le pion est sur la position 1 de la piste, suivi par le joueur dont le pion est sur la position 2, etc.

Le joueur dont le pion est sur la position 1 de la piste Influence du Trône de Fer détient le pion Trône de Fer.

Le Pion Trône de Fer

Le joueur ayant ce pion décide de l'issue de toutes les égalités se produisant durant la partie, sauf celles au combat (qui sont résolues par la position des joueurs sur la piste des Fiefs) et les égalités pour déterminer le vainqueur de la partie.

Remarque : le marqueur Trône de Fer ne change de propriétaire qu'à la fin des enchères pour le Trône de Fer quand on a placé tous les pions influence. Donc, le joueur contrôlant ce marqueur tranche les égalités se produisant lors de l'enchère pour la piste du Trône de Fer, même s'il apparaît qu'il va perdre le marqueur Trône de Fer à la fin de cette enchère.



Le Pion
Trône de Fer

La Piste des Fiefs

Le joueur avec une position plus forte (la plus proche de 1) sur la piste des Fiefs gagne les égalités au combat contre un joueur ayant une position plus faible sur cette piste (cf. Combat page 17).

Le joueur dont le pion est sur la position 1 de la piste Influence des Fiefs détient le pion Lame d'Acier Valyrien.

Remarque : tous les égalités en dehors du combat et de la détermination du vainqueur du jeu sont tranchées par le possesseur du pion Trône de Fer, dont les égalités des enchères pour la piste des Fiefs.

Le Pion Lame d'Acier Valyrien



Le Pion Lame
d'Acier Valyrien

Le joueur ayant ce pion peut, une fois par tour, utiliser ce pion au combat pour recevoir un bonus de +1 à sa Force de Combat.

Quand un joueur utilise ce pion, il le retourne du côté pâle pour indiquer qu'il l'a utilisé pour ce tour. A la fin de chaque phase d'actions (la fin du tour donc), le détenteur de ce pion le retourne du côté coloré, indiquant ainsi qu'il peut être à nouveau utilisé au prochain tour.

La Piste de la Cour du Roi

La position d'une Maison sur la piste de la Cour du Roi détermine le nombre pions Ordre Spécial disponibles pour cette Maison durant la phase de programmation. Plus la position d'une Maison est élevée (plus proche du 1) sur la piste de la Cour du Roi, plus cette Maison dispose de pions Ordre Spécial. Ce nombre est indiqué par le nombre d'étoiles imprimé sur la position de la piste (les positions les plus faibles n'ont pas d'étoiles).

Le joueur dont le pion est sur la position 1 de la piste Influence de la Cour du Roi détient le pion Corbeau Messager.

Plus d'informations sur les pions Ordre Spécial page 22.

A 3 ou 4 joueurs, la plaque de la Cour du Roi est placée sur la piste de la Cour du Roi pour modifier le nombre d'ordres spéciaux de chaque position.

Le Pion Corbeau Messager

Le joueur ayant ce pion peut effectuer **une** des actions suivantes lors de l'étape 3 de la phase de programmation :

- ✧ **Remplacer un pion Ordre :** le détenteur du pion peut échanger un de ses pions Ordre du plateau par un de ses pions Ordre inutilisés.
- ✧ **Regarder le paquet Sauvageons :** le détenteur du pion peut regarder la première carte du paquet Sauvageons. Après l'avoir regardée, il peut choisir de remettre la carte au-dessus ou au bas du paquet. Il peut partager l'information de la carte avec les autres joueurs (ou mentir), ou ne rien dire mais il ne peut pas montrer la carte aux autres joueurs.



Le Pion
Corbeau Messager

Quand un joueur utilise ce pion, il le retourne (du côté pâle) pour indiquer qu'il l'a utilisé pour ce tour. A la fin de chaque phase d'actions (la fin du tour donc), le détenteur de ce pion le retourne du côté coloré, indiquant ainsi qu'il peut être à nouveau utilisé au prochain tour.

LA PHASE DE PROGRAMMATION

Durant cette phase, les joueurs donnent secrètement des ordres sur les zones pour commander leurs unités sur le plateau.

La phase de programmation est composée des étapes suivantes :

1. Assigner les ordres
2. Révéler les ordres
3. Utiliser le Corbeau Messenger

1. Assigner les Ordres

Lors de cette étape, chaque joueur **doit** placer exactement **un** pion Ordre face cachée (blason de la Maison apparent) sur chaque zone qu'il contrôle contenant **au moins** une de ses unités (Fantassin, Chevalier, Bateau ou Engin de Siège). Tous les joueurs placent leurs ordres simultanément.

Une zone ne peut recevoir qu'un seul pion Ordre.

Les joueurs ne peuvent pas révéler les ordres placés par les autres joueurs mais ils ont le droit de plaider leur cause, d'influencer, de suggérer des stratégies aux autres joueurs.

Il y a cinq types de pions Ordre :



Ordres de Marche



Ordres de Défense



Ordres de Soutien



Ordres de Raid



Ordres de Consolidation de Pouvoir

Les pions Ordre représentés ci-dessus sont les pions Ordre normaux. Chaque joueur a aussi cinq pions **Ordre Spécial** qui sont des variations plus fortes de chaque type d'ordre, signalés par une étoile. Plus de détails sur les ordres spéciaux page 22.



Pion Ordre



Pion Ordre Spécial
(indiqué par une étoile)

Un joueur peut utiliser n'importe lequel de ses 10 pions Ordre normaux pendant la phase de programmation, **mais il ne peut utiliser qu'un nombre d'ordres spéciaux égal au nombre d'étoiles de sa position à la piste de la Cour du Roi.**

Exemple : lors d'une partie à 6 joueurs, la Maison dans la position 1 de la piste de la Cour du Roi peut utiliser jusqu'à trois ordres spéciaux (il y a trois étoiles sur la position 1) lors de la phase de programmation. La Maison dans la position 4 ne peut utiliser qu'un ordre spécial et la Maison dans la position 5 ne peut utiliser aucun ordre.

Les effets des pions Ordre normaux sont indiqués à la page 13 (et sur les écrans des joueurs).

Quand tous les joueurs ont placé leurs ordres, on passe à l'étape de révélation des ordres. *Assurez-vous que chaque zone contenant au moins une unité a bien reçu un pion ordre avant de révéler les pions.*

Pas Assez de Pions Ordre ?

Dans de rares circonstances, un joueur n'aura pas assez de pions Ordre (il ne peut pas assigner un ordre non simultanément). Le premier joueur place tous ses ordres (face cachée comme d'habitude) sur le plateau, suivi par le joueur suivant dans l'ordre du jeu et ainsi de suite. Le joueur n'ayant pas assez de pions Ordre doit placer tous ceux qu'il peut et a exceptionnellement le droit de laisser des zones (de son choix) vides de pion Ordre. Un joueur ne peut jamais, quelles que soient les circonstances, placer plus de pions Ordre Spécial que ne l'autorise sa position sur la piste d'Influence de la Cour du Roi.

2. Révéler les Ordres

Tous les ordres assignés sur le plateau sont maintenant révélés (pour ce faire, retournez les pions face visible). Ils seront résolus lors de la phase d'actions.

3. Utiliser le Corbeau Messenger

Comme indiqué page 11, le joueur détenant le pion Corbeau Messenger peut effectuer **une** des actions suivantes :

- ✎ **Remplacer un pion Ordre** : il peut échanger un de ses pions Ordre du plateau par un de ses pions Ordre inutilisés.
- ✎ **Regarder le paquet Sauvageons** : il peut regarder la première carte du paquet Sauvageons. Après l'avoir regardée, il peut choisir de remettre la carte au-dessus ou au bas du paquet. Il peut partager l'information de la carte avec les autres joueurs mais il ne peut pas montrer la carte aux autres joueurs.

Le détenteur de ce pion n'est pas obligé de l'utiliser.

Quand un joueur utilise le pion Corbeau Messenger, il retourne le pion Corbeau Messenger du côté pâle pour indiquer qu'il a utilisé le pion. A la fin de chaque phase d'actions (la fin du tour donc), le détenteur de ce pion le retourne du côté coloré, indiquant ainsi qu'il peut être à nouveau utilisé au prochain tour.

Après avoir résolu cette étape, la phase de programmation est terminée et on passe à la phase d'actions.

RÉSUMÉ DES PIONS ORDRE

L'ordre de Raid

Ces ordres représentent des incursions agressives et le pillage de régions ennemies. Leur objectif est de perturber les plans de l'adversaire et de le priver de précieuses ressources.



Un pion Raid est résolu lors de la première étape de la phase d'actions en dépensant le pion pour retirer un ordre ennemi adjacent de raid, de consolidation de pouvoir ou de soutien. **Plus de détails sur ce pion à la page 14.**

Chaque joueur dispose de deux raids normaux et un raid spécial.

L'Ordre de Marche

Ces ordres représentent le mouvement des troupes et des bateaux sur les terres et les mers de Westeros. Les joueurs prennent le contrôle de nouvelles zones et engagent le combat contre des adversaires en assignant ces ordres et uniquement avec eux.



Les ordres de marche sont résolus lors de la deuxième étape de la phase d'actions. Quand on résout un ordre de marche, toutes les unités dans la zone du pion peuvent marcher (se déplacer) vers des zones adjacentes. Une unité qui entre dans une zone contenant au moins une unité ennemie déclenche un combat. Un ordre de marche ne peut déclencher qu'un seul combat. *Plus de détails sur ce pion à la page 15. Les règles du combat sont à la page 17.*

Chaque joueur a deux ordres de marche normaux, un avec un modificateur de la Force de Combat de -1 et l'autre avec un modificateur de la Force de Combat de +0, et un ordre de marche spécial.

L'Ordre de Défense

Ces ordres représentent la préparation de positions défensives fortes. Ils accordent un bonus à la Force de Combat du défenseur de la zone attaquée (le bonus est indiqué par le chiffre imprimé sur le pion). *Règles détaillées du combat à la page 17.*



A moins d'être retiré pendant la phase d'actions (en perdant un combat dans leur zone par exemple), un ordre de défense donnera son bonus défensif contre n'importe quel nombre d'attaques dans la zone où il est assigné.

Chaque joueur a deux ordres de défense normaux (chacun a +1 de modificateur de combat) et un ordre de défense spécial.

L'Ordre de Soutien

Ces ordres représentent l'assistance logistique et guerrière aux forces engagées dans la bataille. Le soutien peut être affecté pour soi ou pour un autre joueur. Cela fait de cet ordre le point central des négociations et des intrigues.



Lors de l'étape de déclaration de soutien, les unités en soutien adjacentes à la zone du combat peuvent ajouter leur Force de Combat à l'un des deux participants de cette bataille. *Plus de détails sur ce pion à la page 17.*

Chaque joueur a deux ordres de soutien normaux et un ordre de soutien spécial.

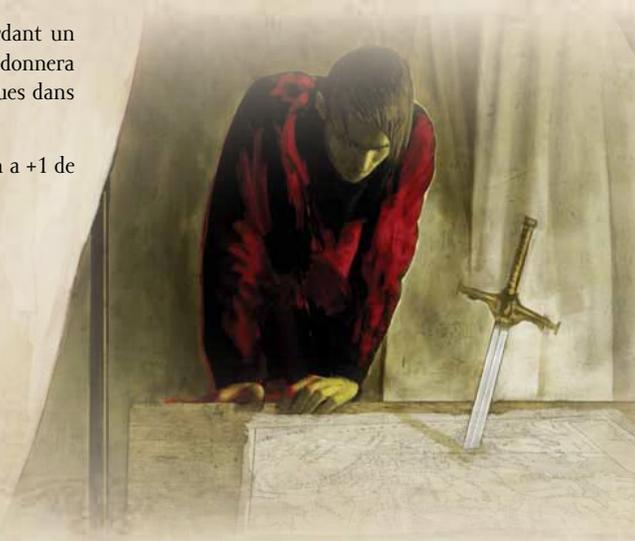
L'Ordre de Consolidation de Pouvoir

Ces ordres représentent le rassemblement des faveurs locales, la collecte des impôts, et la récolte des ressources d'une zone sous le contrôle d'un joueur. C'est le moyen le plus direct pour gagner des pions Pouvoir de la réserve. On résout ces ordres durant la troisième étape de la phase d'actions. Quand il est résolu, ce pion est retiré du plateau en échange d'un pion Pouvoir de la réserve, plus un pion Pouvoir pour chaque symbole Pouvoir imprimé sur la zone. *Plus de détails sur ce pion à la page 16.*



Les pions Consolidation de Pouvoir placés dans les zones maritimes n'ont pas d'effet, mais on peut les placer dans ces zones.

Chaque joueur a deux ordres de consolidation de pouvoir normaux et un ordre de consolidation de pouvoir spécial.



LA PHASE D' ACTIONS

Durant cette phase, les joueurs résolvent les ordres assignés sur le plateau lors de la phase de programmation. On résout la phase d'actions en effectuant les étapes suivantes :

1. Résolution des ordres de Raid
2. Résolution des ordres de Marche (et des batailles résultantes)
3. Résolution des ordres de Consolidation de Pouvoir
4. Nettoyage

1. Résolution des Ordres de Raid

Dans l'ordre du tour, chaque joueur résout l'un de ses ordres de raid sur le plateau. Si un joueur n'a pas de pion de ce type, il passe cette étape.

On continue ainsi dans l'ordre du tour, avec chaque joueur résolvant un de ses ordres de raid jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ordres de raid sur le plateau. On passe alors à la résolution des ordres de marche.

Quand un joueur résout un pion Ordre de Raid, il choisit un ordre de soutien, un ordre de raid, ou un ordre de consolidation de pouvoir adjacent à son ordre de raid. L'ordre choisi et l'ordre de raid résolu sont tous les deux retirés du plateau.

En pillant les ordres adverses, les joueurs annulent les ordres des adversaires, en laissant les zones pillées sans pion Ordre.

Si un ordre de raid est utilisé pour retirer un ordre adverse de consolidation de pouvoir, on dit que le joueur faisant le raid **pille** son adversaire. Après avoir résolu l'ordre de raid, le joueur faisant le pillage reçoit un pion Pouvoir de la Réserve de Pouvoir et l'adversaire défause un de ses pions Pouvoir disponibles dans la réserve, si possible. Le joueur faisant le pillage gagne toujours un pion Pouvoir de la réserve, même si l'adversaire n'a pas de pion Pouvoir à défauter.

Un pion Ordre de Raid placé sur une zone terrestre ne peut jamais affecter une zone maritime. Un pion Ordre de Raid placé sur une zone maritime peut affecter une zone maritime ou une zone terrestre adjacente.

Un ordre de raid peut retirer un ordre spécial s'il est du bon type (soutien, raid ou consolidation de pouvoir).

Autres Règles pour les Ordres de Raid

- ☞ S'il n'y a pas de pions Ordre ennemis adjacents à retirer quand on résout un pion Ordre de Raid, ce dernier est retiré du plateau sans effet.
- ☞ Quand le joueur résout un ordre de raid, il peut décider que cet ordre n'ait pas d'effet (il le retire du plateau) même s'il y a des cibles possibles.

EXEMPLE DE RÉOLUTION D'UN ORDRE DE RAID

Il y a 5 ordres de Raid sur le plateau. Le joueur Lannister a un ordre de raid au Bief et un autre à la Mer du Crépuscule. Le joueur Greyjoy a un ordre de raid à la Mer d'Été Occidentale. Le joueur Tyrell a un ordre de raid aux Marches de Dorne. Le joueur Baratheon a un ordre de raid spécial à Pierremoùtier.

L'ordre du tour (donné par la piste du Trône de Fer) est : Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon, et Tyrell.



On effectue ainsi l'étape de résolution des ordres de raid :

1. Le joueur Greyjoy résout le premier son ordre de Raid. Il décide de faire un raid sur l'ordre de consolidation de pouvoir du joueur Tyrell à *Hautjardin*. Le joueur Greyjoy retire son ordre de raid et l'ordre de consolidation de pouvoir du joueur Tyrell à *Hautjardin*. Comme faire un raid sur un ordre de consolidation de pouvoir est considéré comme un pillage, le joueur Greyjoy reçoit un pion Pouvoir de la réserve alors que le joueur Tyrell en défause un dans la réserve.
2. Le joueur Stark n'a pas d'ordre de Raid, c'est donc au joueur Lannister de procéder. Il décide de faire un raid sur l'ordre de raid du joueur Tyrell dans les Marches de Dorne à partir du Bief. Le joueur Lannister retire son ordre de raid du Bief ainsi que l'ordre de raid Tyrell aux Marches de Dorne.
3. Le joueur Baratheon utilise son ordre de raid spécial à Pierremoùtier pour retirer l'ordre de défense Lannister à Port-Lannis. Il retire les deux pions (retirer un ordre de défense est la capacité unique d'un ordre de raid spécial, cf. page 22.).
4. Comme son ordre de Raid a été retiré par le premier Raid Lannister, la Maison Tyrell n'a plus d'ordre de Raid. On revient au début de l'ordre du tour.
5. Comme l'ordre de raid restant du joueur Lannister dans la Mer du Crépuscule n'est adjacent à aucun ordre adverse de soutien, de consolidation de pouvoir ou de raid, il est retiré du plateau sans effet.



2. Résolution des Ordres de Marche

Dans l'ordre du tour, chaque joueur résout l'un de ses ordres de marche du plateau. Si un joueur n'a pas de pion de ce type, il passe cette étape.

On continue ainsi dans l'ordre du tour, avec chaque joueur résolvant un de ses ordres de marche, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ordres de marche sur le plateau. On passe alors à la résolution des ordres de consolidation de pouvoir.

La résolution de ces ordres est peut-être le passage le plus important du jeu. C'est durant cette étape que les joueurs déplacent leurs unités sur le plateau, engagent des combats contre leurs adversaires et gagnent des territoires.

Quand on résout un ordre de marche, on applique les règles suivantes :

- ✎ Un joueur peut déplacer toutes, une partie ou aucune de ses unités de la zone où se trouve l'ordre de marche.
- ✎ Les unités peuvent se déplacer ensemble ou séparément dans plusieurs zones adjacentes, et/ou rester dans la zone de l'ordre de marche.
- ✎ Un joueur ne peut déplacer ses unités que dans des zones **adjacentes** (à moins d'utiliser le transport par bateau, voir page 23).
- ✎ Les unités Fantassin, Chevalier et Engin de Siège ne peuvent jamais se déplacer dans les zones maritimes, ni dans les ports. Les unités Bateau peuvent aller dans des zones de port connectés amies ou dans des zones maritimes adjacentes, mais jamais dans une zone terrestre.
- ✎ Pour chaque ordre de marche, un joueur peut déplacer des unités dans **une seule zone** contenant des unités d'une autre Maison. Donc, un ordre de marche permet à un joueur de séparer ses unités et de les déplacer dans plusieurs zones mais une seule de ces zones peut contenir des unités d'une autre Maison.
- ✎ Quand un joueur déplace une ou plusieurs unités dans une zone contenant des unités d'une autre Maison, il lance un **combat** en tant qu'attaquant. Les règles du combat sont à la page 17.
- ✎ Avant de résoudre le combat, tous les autres mouvements non combat de la zone du pion Ordre de Marche doivent être effectués.
- ✎ Le chiffre imprimé sur chaque pion Ordre de Marche est le modificateur de la Force de Combat donné à l'attaquant quand un combat est initié avec cet ordre de marche.
- ✎ Si un joueur vide une zone (il n'y laisse aucune unité), il perd le contrôle de cette zone sauf s'il y établit un contrôle en plaçant un pion Pouvoir de son pouvoir disponible. Les règles pour le contrôle des zones et l'établissement du contrôle sont page 24.

EXEMPLE D'ORDRE DE MARCHÉ



Le joueur Lannister a un ordre de Marche à Port-Lannis où se trouvent 3 Fantassins.

Quand il exécute son ordre de marche, il déplace un Fantassin à Pierremouëtier, un Fantassin aux MARCHES DU FRONT DE MER (qui contient déjà un Fantassin Lannister, créant ainsi une armée de taille 2), le dernier Fantassin reste à Port-Lannis.

Le joueur Lannister a terminé son ordre de marche et retire le pion du plateau (aucun combat n'a été lancé).

Stratégie avancée : un joueur peut échelonner son déplacement en plaçant plusieurs ordres de marche dans des zones adjacentes. De cette façon, une unité peut se déplacer de plusieurs zones par tour. Le joueur peut faire marcher des unités dans une zone contenant un autre ordre de marche et recommencer ceci une dernière fois (le joueur est limité à 3 pions Ordre de Marche). C'est une manœuvre peu évidente car une attaque ennemie réussie peut retirer un des ordres de Marche de cette chaîne.

3. Résolution des Ordres de Consolidation de Pouvoir

Dans l'ordre du tour, chaque joueur résout l'un de ses ordres de consolidation de pouvoir du plateau. Si un joueur n'a pas de pion de ce type, il passe cette étape.

On continue ainsi dans l'ordre du tour, avec chaque joueur résolvant un de ses ordres de consolidation de pouvoir, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ordres de consolidation de pouvoir sur le plateau. On passe alors à l'étape de nettoyage.



Symbole de Pouvoir

Quand un joueur résout un tel ordre, il retire le pion Ordre de Consolidation de Pouvoir pour gagner un pion Pouvoir de la Réserve de Pouvoir, plus un pion Pouvoir supplémentaire pour chaque symbole Pouvoir imprimé dans la zone où a été assigné cet ordre.

4. Nettoyage

Tous les ordres de soutien et de défense restant sur le plateau sont retirés et les unités en déroute sont redressées (cf. Retraite et Déroute page 21). Les pions Corbeau Messenger et Lame d'Acier Valyrien sont retournés sur leur face disponible (coloré).

La phase d'actions est maintenant terminée. Si c'était la fin du tour 10, le jeu est terminé et on détermine le vainqueur. Sinon on passe au tour suivant.

RETIRER/ RÉSOLUDRE UN ORDRE

Quand un pion Ordre est résolu normalement ou retiré du jeu d'une autre manière, il est renvoyé dans les ordres disponibles de sa Maison, et peut être réutilisé lors de la prochaine phase de programmation.

VICTOIRE

Le jeu se termine d'une de ces deux manières :

- ☞ Le jeu atteint la fin du 10^{ème} tour.
- ☞ Dès l'instant où un joueur contrôle sa 7^{ème} zone contenant un Château ou une Forteresse.

Chaque joueur doit à tout moment noter le nombre de zones qu'il contrôle contenant un Château ou une Forteresse sur la piste de Victoire du plateau.

A la fin du 10^{ème} tour de jeu, le joueur avec la position la plus élevée sur la piste Victoire (qui contrôle donc le plus de zones contenant un Château ou une Forteresse) remporte la partie. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, le joueur impliqué contrôlant le plus de Forteresses l'emporte. S'il y a toujours une égalité, le joueur impliqué avec la plus haute position sur la piste Ravitaillement l'emporte. S'il y a toujours une égalité, le joueur impliqué avec le plus de pouvoir disponible l'emporte. Si l'égalité perdure, le joueur impliqué avec la plus haute position sur la piste du Trône de Fer l'emporte.

Si une Maison, à n'importe quel moment, atteint la 7^{ème} position sur la piste Victoire (elle gagne sa 7^{ème} zone contenant un Château ou une Forteresse), le jeu est aussitôt terminé et ce joueur a gagné.

EXEMPLE D'ORDRE DE CONSOLIDATION DE POUVOIR



Un Fantassin Baratheon est resté seul à Peyredragon. Le joueur Baratheon donne à cette zone un ordre de Consolidation de Pouvoir lors de la phase de programmation. Durant la phase d'actions, le joueur Baratheon collecte 2 pouvoirs pour cet ordre : un pour l'ordre lui-même et un pour le symbole pouvoir de Peyredragon. Il prend les deux pions Pouvoir de la Réserve de Pouvoir et les ajoute à son pouvoir disponible.



COMBAT

Quand un joueur fait marcher une ou plusieurs de ses unités dans une zone contenant des unités d'une autre Maison, un combat se produit.

On résout le combat en comparant le total de Force de Combat des deux camps. Le vainqueur est le joueur ayant la plus grande Force de Combat.

Les éléments suivants participent à la Force de Combat :

- ♪ Les unités du combat
- ♪ Les unités en soutien
- ♪ Un ordre de défense (défenseur uniquement)
- ♪ Un ordre de marche (attaquant uniquement)
- ♪ Le pion *Lame d'Acier Valyrien*
- ♪ Les cartes Maison
- ♪ Un pion *Garnison* (défenseur uniquement)

Le joueur résolvant l'ordre de marche est l'**attaquant** (et ses unités *attaquent*) tandis que l'adversaire occupant la zone attaquée est le **défenseur** (et ses unités *défendent*). Les unités en soutien (via un ordre de soutien d'une zone adjacente) sont en soutien (elles ne sont ni attaquants, ni défenseurs).

On résout le combat en effectuant les étapes suivantes :

1. Demande de soutien
2. Calcul de la Force de Combat initiale
3. Choix et révélation des cartes Maison
4. Utiliser la *Lame d'Acier Valyrien*
5. Calcul de la Force de Combat finale
6. Résolution du combat

1. Demande de Soutien

Lors de la première étape de combat, l'attaquant et le défenseur peuvent demander du soutien de toutes les zones **adjacentes à la zone de la bataille** contenant un ordre de soutien.

FORCE DES UNITÉS DE COMBAT

Chaque type d'unité apporte un montant spécifique à la Force de Combat :



Fantassin : ajoute 1 à la Force de Combat.



Chevalier : ajoute 2 à la Force de Combat.



Bateau : ajoute 1 à la Force de Combat.



Engin de Siège : ajoute 4 à la Force de Combat quand il attaque (ou soutient une attaque contre) une zone contenant un Château ou une Forteresse. Sinon, il ajoute 0 à la Force de Combat.

Un joueur qui contrôle un ordre de soutien adjacent peut accorder (ou décliner) sa **Force de Combat de soutien** à l'attaquant ou au défenseur.

La Force de Combat de soutien est la somme de la Force de Combat de toutes les unités dans la zone de soutien.

Le soutien peut être donné à un combat adjacent, que les propres forces du joueur en soutien soient dans le combat ou non.

S'il y a plusieurs ordres de soutien adjacents à la zone de la bataille, le soutien doit être déclaré (ou refusé) dans l'ordre du tour.

Si le joueur attaquant ou défenseur a des ordres de soutien amis dans des zones adjacentes, il peut se soutenir lui-même au combat (ce qui se produit le plus souvent).



EXEMPLE DE SOUTIEN

Le joueur Tyrrell déplace une armée de 2 chevaliers du Bief à la Néra avec un ordre de marche +1. La Néra contient 1 fantassin Lannister avec un ordre de marche -1.

Comme première étape du combat, les joueurs demandent du soutien. Il y a 3 pions Soutien dans les zones adjacentes à la Néra : Port-Réal (Tyrell, 1 Chevalier), Pierremoùtier (Lannister, 1 Fantassin & 1 Chevalier), et Harrenhal (Baratheon, 1 Chevalier).

Le joueur Lannister annonce qu'il se soutient depuis Pierremoùtier (Force de Combat 3). Le joueur Baratheon annonce son soutien au joueur Lannister depuis Harrenhal (Force de Combat 2). Enfin, le joueur Tyrrell annonce qu'il reçoit le soutien de ses propres unités à Port-Réal (Force de Combat 2).

À ce moment de la bataille, le joueur Tyrrell a une force de combat de 7 (4 pour les chevaliers en attaque, 2 pour le soutien de Port-Réal et 1 point du pion Marche +1). Le joueur Lannister a une force de combat de 6 (1 pour son fantassin en défense, 5 des unités en soutien à Pierremoùtier et Harrenhal).



Autres Règles pour les Ordres de Soutien :

Quand un joueur accorde son soutien, son pion Ordre de Soutien **n'est pas retiré** après le combat. Un ordre de soutien peut soutenir n'importe quel nombre de combats adjacents au même tour.

- ✧ Un ordre de soutien ne donne pas de bonus défensif pour les attaques contre sa propre zone (les unités dans cette zone se défendent normalement).
- ✧ Les joueurs attaquant et défenseur peuvent refuser le soutien.
- ✧ Les unités Bateau **peuvent soutenir un combat adjacent dans une zone maritime ou une zone terrestre**. Les unités Fantassin, Chevalier ou Engin de Siège ne peuvent jamais fournir de soutien à un combat dans une zone maritime.
- ✧ Les unités Engin de Siège ne fournissent de la Force de Combat que lorsqu'elles soutiennent l'**attaquant** dans une zone de bataille contenant un Château ou une Forteresse.
- ✧ Un joueur en soutien doit apporter toute sa Force de Combat d'une, ou pas du tout.
- ✧ Un joueur ne peut jamais soutenir un adversaire dans un combat contre ses propres unités.

Rappel : le soutien ne peut venir que d'une zone contenant un ordre de soutien adjacent à la zone attaquée. Il ne faut pas confondre la zone attaquée avec la zone où a été assigné l'ordre de marche d'attaque (et d'où viennent les attaquants).

Voir l'exemple de soutien dans la colonne de gauche pour plus de clarté.

Quand tous les ordres de soutien adjacents à la zone attaquée ont été accordés (ou refusés), on passe l'étape de combat suivante.

2. Calcul de la Force Initiale de Combat

Les deux camps calculent et annoncent leur Force de Combat. Ce chiffre est appelé **Force de Combat Initiale**. Elle comprend les Forces de Combat provenant des sources suivantes :

- ✧ Unités en attaque/en défense
- ✧ Bonus de l'ordre de défense (pour le défenseur uniquement)
- ✧ Bonus/pénalité de l'ordre de marche (pour l'attaquant uniquement)
- ✧ Unités en soutien et bonus des ordres de soutien spéciaux
- ✧ Pion Garnison (cf. page 26)

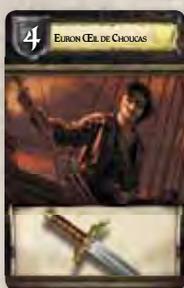
Les deux joueurs annoncent clairement leur Forces de Combat Initiale avant de passer à l'étape des cartes Maison.

DÉTAILS D'UNE CARTE MAISON

1. **Nom du leader et illustration** : illustration et nom permettant d'identifier le personnage des romans.
2. **Force de Combat** : la Force de Combat d'une carte Maison révélée est ajoutée à la Force de Combat du joueur.
3. **Capacité** : capacité spéciale de la carte Maison qui peut affecter le combat ou un autre aspect du jeu.
4. **Symboles de Combat** : Cartes sans capacité et qui fournissent à la place des symboles d'épée et de fortification.



3. Choix et Révélation des cartes Maison



Une Carte
Maison Greyjoy

L'attaquant et le défenseur choisissent secrètement une carte Maison de leur main. Quand les deux joueurs sont prêts, on révèle les deux cartes et on résout les capacités des cartes.

Jouer une carte Maison durant le combat est **obligatoire**. L'attaquant et le défenseur doivent jouer une carte.

Puis on passe à l'étape 4, Utiliser la Lame d'Acier Valyrien.

Les Cartes Maison

Chaque joueur commence la partie avec sept cartes Maison uniques. Ces cartes représentent des personnages prêtant leurs capacités et leur force au combat.

Une fois que les joueurs ont révélé les cartes Maison durant le combat, les capacités des deux cartes Maison sont immédiatement résolues. Certaines capacités indiquent qu'elles seront appliquées plus tard lors de ce combat (comme « la fin du combat ») mais sauf mention contraire, on applique leurs effets immédiatement.

Il y a des cartes où l'ordre de résolution des cartes Maison a de l'importance. S'il y a un problème de timing, on suit ces étapes :

1. On résout d'abord les capacités « Ignorer » ou « Annuler » selon l'ordre du tour de la piste du Trône de Fer.
2. Les autres capacités en conflit sont ensuite résolues dans l'ordre du tour de la piste du Trône de Fer.

3. Une fois l'issue du combat déterminée, on résout les capacités « gagner/perdre ce combat... » selon l'ordre du tour de la piste du Trône de Fer.

La capacité de la première carte est totalement appliquée avant celle de la seconde carte.

Une fois le combat résolu, les deux cartes Maison jouées sont défaussées dans la pile de défausse de leur propriétaire. Quand une carte Maison est dans une pile de défausse, elle n'est pas disponible pour le combat.

Les cartes maisons dans la défausse sont toujours considérées comme connues. Elles peuvent être consultées par n'importe quel joueur à n'importe quel moment (incluant les différentes phases d'un combat).

A la fin d'un combat, si le joueur a utilisé sa dernière carte Maison (la septième), il reprend en main les six cartes dans sa pile de défausse. La dernière carte jouée reste dans la pile de défausse.

LES SYMBOLES DE COMBAT

Certaines cartes n'ont pas de capacité, et ont à la place un ou plusieurs **symboles de combat**. Il y a deux types de symbole : l'épée et la fortification.

Le symbole Epée : lors de l'étape Résolution du Combat, le joueur ayant gagné le combat (le **vainqueur**) compte le nombre de symboles Epée sur sa carte Maison. Pour chacun de ces symboles, une unité adverse de la zone de la bataille doit être détruite (cf. Pertes page 20).



Le symbole Fortification : pour chaque symbole Fortification de la carte Maison du perdant, on annule un symbole Epée du vainqueur.



Remarque : toutes les cartes Maison, qu'elles soient disponibles ou défaussées sont une information publique. Les cartes dans la pile de défausse d'un joueur ou dans sa main peuvent être examinées par les autres joueurs à tout moment sauf lors de l'étape 3 du combat.

4. Utiliser la Lame d'Acier Valyrien

Si l'attaquant ou le défenseur détient le pion Lame d'Acier Valyrien, ce joueur a maintenant la possibilité de l'utiliser pour avoir un bonus de +1 à son total de Force de Combat. Quand ce pion est utilisé, il est retourné du côté pâle, pour indiquer que l'on ne peut plus s'en servir à ce tour.

5. Calcul de la Force de Combat Finale

Les deux camps additionnent leur Force de Combat initiale avec les modificateurs des cartes Maison et du pion Lame d'Acier Valyrien. Cette valeur finale est appelée **Force de Combat Finale**.

Voici un résumé de tout ce qui contribue à la Force de Combat finale :

- ☞ Force de Combat initiale*
- ☞ La Force de Combat et les capacités applicables de la carte Maison choisie
- ☞ Le +1 à la Force de Combat de la Lame d'Acier Valyrien (si elle est utilisée)

* Certaines capacités de cartes Maison peuvent modifier la Force de Combat initiale. Par exemple, si le texte d'une carte Maison révèle détruit une unité Fantassin adverse, la Force de Combat initiale de cet adversaire est diminuée de 1 durant cette étape.

6. Résolution du Combat

Le combat se termine en effectuant les étapes suivantes :

1. Déterminer le vainqueur
2. Pertes
3. Retraites et déroute
4. Nettoyage du combat

1. Déterminer le Vainqueur

Le joueur avec la Force de Combat finale la plus élevée gagne le combat et son adversaire a perdu. S'il y a une égalité pour la Force de Combat finale, le joueur avec la position la plus élevée (la plus proche du 1) sur la piste des Fiefs gagne le combat.

2. Pertes

Seul le perdant subit des pertes à l'issue du combat. On détermine ainsi les pertes :

1. **Symboles d'épée du vainqueur** : on compte le nombre de symboles d'épées sur la carte Maison du vainqueur.
2. **Symboles de fortification du perdant** : on compte le nombre de symboles de fortification sur la carte Maison du perdant.

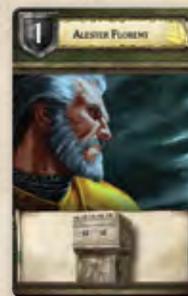
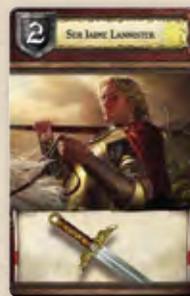
EXEMPLE DE RÉOLUTION D'UN COMBAT



Le joueur Tyrell déplace deux unités de Port-Réal au Bois-du-Roi. Comme il y a deux fantassins aux Bois-du-Roi, un combat se produit.

Comme il n'y a pas d'ordres de soutien adjacents, la force de combat initial du joueur Lannister est 2 (deux fantassins) celle de Tyrell est 3 (un fantassin et un chevalier). L'ordre de marche de Tyrell a un modificateur de 0.

Les deux joueurs choisissent secrètement une carte Maison de leur main et la révèlent simultanément. Le joueur Lannister révèle Ser Jaime Lannister (force 2 et un symbole d'épée) et le joueur Tyrell révèle Alester Florent (force 1 et un symbole de fortification).



Aucun de ces joueurs n'a la Lame d'Acier Valyrien et ne bénéficie donc de son bonus.

Les combattants sont à égalité avec une force de combat finale de 4. Mais comme le joueur Lannister est mieux placé que le joueur Tyrell sur la piste des Fiefs, il remporte le combat.

Le joueur Tyrell ayant perdu le combat, il peut subir des pertes. Mais son symbole de fortification annule le symbole d'épée du joueur Lannister. Il ne subit donc pas de perte pour ce combat.

Le joueur Tyrell doit maintenant battre en retraite. Comme il est l'attaquant, il doit battre en retraite vers la zone d'où il vient. Il ramène ses unités à Port-Réal, qu'il couche pour indiquer qu'elles sont déroutees.

3. **Le perdant subit des pertes** : le perdant doit détruire une de ses unités dans la zone de combat par symbole d'épée du vainqueur **moins** le nombre de symboles de fortification du joueur perdant (si le résultat est nul ou négatif, le défenseur n'a pas de perte).

Quand un joueur subit des pertes, il décide des unités à retirer (sauf mention contraire d'une carte Maison). N'oubliez pas que les unités en soutien ne peuvent pas subir de pertes.

Remarque : chaque perte subie détruit une unité, quelle que soit la force de combat. En d'autres termes, retirer une unité Chevalier compte comme une seule perte même si sa force de combat est 2. Pour cette raison, il vaut mieux retirer des fantassins pour les pertes.

3. Retraite et Déroute

Après avoir subi des pertes, l'armée défaite doit battre en retraite de la zone de bataille (les unités en soutien ne battent pas en retraite).

Si l'attaquant perd le combat, ses unités survivantes doivent battre en retraite dans la zone où elles se sont mises en marche.

Si le défenseur perd le combat, ses unités survivantes doivent battre en retraite selon les règles suivantes :

- ☞ Les unités battant en retraite doivent se retirer dans une zone vide adjacente (zone ne contenant pas d'unités ou de pions Pouvoir ennemis) ou vers une zone amie (zone contenant des unités amies et/ou un pion Pouvoir ami).
- ☞ Les unités battant en retraite doivent toutes se retirer dans la même zone.
- ☞ Les unités battant en retraite ne peuvent pas se retirer dans la zone d'où proviennent les unités attaquantes, même si elle est vide.
- ☞ Un joueur ne peut pas faire battre en retraite ses unités en défense dans une zone amie si cela lui fait dépasser ses limites de ravitaillement. Si la seule possibilité d'un joueur est de battre en retraite dans une telle zone, il doit d'abord détruire autant d'unités battant en retraite que nécessaire pour respecter cette limite avant de pouvoir battre en retraite dans cette zone.
- ☞ S'il n'y a pas de zone possible pour battre en retraite, toutes les unités battant en retraite sont détruites.
- ☞ Les unités Fantassin ou Chevalier ne peuvent pas battre en retraite dans une zone maritime ou un port. Les unités Bateau ne peuvent pas battre en retraite dans une zone terrestre.

Après avoir battu en retraite, toutes ces unités sont couchées pour signifier qu'elles sont **en déroute**. Les unités dérotées ne fournissent pas de Force de Combat, mais comptent dans la limite de ravitaillement du joueur. Si une unité en déroute est obligée de battre en retraite, elle est détruite. On ne peut pas choisir les unités en déroute comme pertes de combat et elles ne peuvent pas se déplacer, même si un ordre de marche est résolu dans leur nouvelle zone.

AUTRES RÈGLES DE RETRAITE

- ☞ Un joueur a le droit d'utiliser le transport en bateau pour faire battre en retraite ses unités (cf. page 23 transport par bateaux).
- ☞ Les unités Engin de Siège ne peuvent pas battre en retraite. Si une unité Engin de Siège est obligée de battre en retraite, elle est détruite.

EXEMPLE DE RETRAITE ET DE DÉROUTE

Le joueur Baratheon vient d'attaquer et de battre le joueur Tyrell au Bois-du-Roi. Le joueur Tyrell a subi des pertes et doit battre en retraite.

1. Le joueur Tyrell choisit de faire battre en retraite son chevalier survivant à Accalmie (où se trouve un fantassin Tyrell). Le chevalier est couché pour indiquer qu'il est déroté.
2. Lors du même tour, la Maison Baratheon attaque Accalmie avec deux chevaliers venant des Osseux. Lors de ce combat, le joueur Tyrell a une force de combat initiale de 1 (pour le fantassin) car le chevalier déroté ne fournit pas de force de combat. Si la Maison Tyrell perd la bataille, son chevalier en déroute sera automatiquement détruit car une unité dérotée ne peut pas battre en retraite.



4. Nettoyage après Combat

Une fois le combat terminé, on retire du plateau l'ordre de marche du joueur attaquant.

Si le combat a été gagné par l'attaquant, on retire le pion Ordre du défenseur assigné à la zone attaquée (s'il en reste un), ainsi que l'éventuel pion Pouvoir dans la zone (qui peut exister si le défenseur a précédemment établi un contrôle ici, voir page 24).

Si le combat a été gagné par le défenseur, les pions Ordre et Pouvoir du défenseur dans la zone ne sont pas affectés.

Les cartes Maison jouées sont défaussées dans la pile de défausse de leur propriétaire et l'étape de résolution des ordres de marche de la phase d'actions se poursuit.

AUTRES RÈGLES

LES ORDRES SPÉCIAUX

En plus des 10 pions Ordre normaux, chaque Maison dispose de 5 pions Ordre Spécial. Un joueur peut utiliser n'importe quel nombre de ses 10 pions Ordre normaux lors de la phase de programmation, mais il ne peut utiliser autant de pions Ordre Spécial qu'il a d'étoiles sur sa position de la piste de la Cour du Roi.

Par exemple dans une partie à 5 ou 6 joueurs, le joueur sur la position 1 de la piste de la Cour du Roi peut utiliser jusqu'à 3 pions Ordre Spécial par tour. Alors que le joueur sur la position 4 ne peut utiliser qu'un seul pion Ordre Spécial, etc.



Défense +2 : donne au joueur défenseur dans sa zone +2 à la Force de Combat.



Marche +1 : donne +1 à la Force de Combat de l'attaquant quand le combat est initié par cet ordre.



Soutien +1 : +1 à la Force de Combat en soutien de cette zone.



Raid : ce pion peut être utilisé comme un ordre de Raid normal, ou il peut être résolu pour retirer un pion Ordre de Défense adjacent (on retire les deux pions).



Consolidation de Pouvoir : ce pion peut être utilisé comme un pion normal de consolidation de pouvoir, ou il peut être utilisé pour faire un recrutement dans sa zone en respectant les règles de recrutement de la page 9. **Seule la zone où a été assigné le pion Ordre Spécial de Consolidation de Pouvoir est recrutée.** S'il n'y a pas de Château ou de Forteresse dans la zone assignée, il n'y a pas de recrutement.

Les ordres spéciaux sont plus intéressants que les ordres normaux et ils ont un autre avantage : ils donnent accès à trois exemplaires de chaque type d'ordre au lieu de deux, ce qui modifie considérablement les stratégies (comme lancer une offensive de grande envergure, accumuler rapidement du pouvoir, etc.).

ATTAQUE DES SAUVAGEONS

Dans le nord glacé, une armée de sauvages barbares se rassemble pour descendre sur le continent de Westeros. L'ordre ancien de la

Garde de Nuit protège le Mur massif qui protège de ces dangers. Mais la Garde de Nuit a besoin des grandes Maisons pour accomplir sa tâche.



Il y a deux événements lors de la phase de Westeros qui peuvent déclencher une attaque des sauvages :

- ☞ Le pion Menace des Sauvageons atteint la case 12 de la piste des Sauvageons
- ☞ On pioche la carte Westeros Attaque des Sauvageons et on la résout

La Menace des Sauvageons

Dans les trois paquets Westeros (I, II, et III), certaines cartes ont le symbole Sauvageon. Ces cartes font avancer d'une case le pion Menace des Sauvageons sur la piste des Sauvageons. Le pion Me-



Symbole Sauvageons

nace des Sauvageons peut avancer jusqu'à trois fois lors de la même phase Westeros).

On résout une attaque des sauvages de cette façon :

1. **Déterminer la force des sauvages** : on vérifie la position actuelle du pion Menace des Sauvageons. Le chiffre imprimé sur sa position sur la piste des Sauvageons est la force de l'attaque des Sauvageons.
2. **Mise de pouvoir** : chaque joueur cache son pouvoir disponible derrière son écran, et mise secrètement un nombre de pions Pouvoir (de son pouvoir disponible) dans son poing fermé.
3. **Calcul de la force de la Garde de Nuit** : les joueurs révèlent leurs mises simultanément. On ajoute le pouvoir misé de tous les joueurs pour déterminer la force de la Garde de Nuit.
4. **Déterminer l'issue** : si la force de la Garde de Nuit est **supérieure ou égale** à la force des Sauvageons, l'attaque des Sauvageons est repoussée.

Si la force des sauvages est supérieure à celle de la Garde de Nuit, les sauvages ont gagné. On résout les « Conséquences d'une Attaque de Sauvageons » comme indiqué page suivante.

5. **Ajuster la Piste des Sauvageons** : Si la Garde de Nuit a gagné, on remet immédiatement le pion Menace des Sauvageons sur la case 0 de la piste des Sauvageons. Si les sauvageons ont gagné, le pion Menace des Sauvageons est reculé de deux cases (jusqu'à un minimum de 0).
6. **Défausser le pouvoir** : tous les pions Pouvoir misés par les joueurs, quel que soit l'issue de cette mise, sont défaussés dans la Réserve de Pouvoir.

Conséquences d'une Attaque des Sauvageons

Une fois l'issue de l'attaque connue (durant l'étape 4), les joueurs affrontent les conséquences de cette attaque :

1. **Révéler la carte Sauvageons** : on pioche la première carte du paquet Sauvageons pour connaître la récompense ou la pénalité.
2. **Résoudre la carte Sauvageons** : si la Garde de Nuit a battu les sauvageons, le joueur qui a misé le plus de pions Pouvoir reçoit la récompense indiquée dans la partie Victoire de la Garde de Nuit de la carte.

Si les sauvageons ont gagné, le joueur qui a misé le moins de pions Pouvoir subit une pénalité sévère alors que les autres joueurs subissent une pénalité moins forte. Ces pénalités sont indiquées dans la partie Victoire des Sauvageons de la carte.

3. **Enterrer la carte Sauvageon** : on place la carte Sauvageon au bas du paquet éponyme.

Comme dans les autres cas du jeu, les égalités du jeu sont départagées par le détenteur du pion Trône de Fer. *Par exemple, s'il y a une égalité pour la plus faible mise entre deux joueurs, le détenteur du pion Trône de Fer décide lequel de ces deux joueurs a la plus faible mise.*

L'attaque de sauvageons est maintenant terminée et le jeu continue.

Remarque : il est possible, mais peu fréquent, que les sauvageons attaquent deux fois durant une phase Westeros si le pion Menace atteint la case 12 de la piste des Sauvageons et que l'on pioche la carte Westeros Attaque des Sauvageons.

TRANSPORT PAR BATEAU

Le transport par bateau est très important car il permet aux troupes terrestres de se déplacer rapidement sur de longues distances en empruntant les bateaux.

Deux zones terrestres sont considérées comme adjacentes pour les conditions de marche et de retraite quand elles sont reliées par des zones de mers consécutives (ou une zone de mer unique) contenant chacun au moins un bateau ami.

EXEMPLE DE TRANSPORT PAR BATEAU



La Maison Tyrell a un bateau au Chenal Redwyne, un bateau à la Mer d'Été Occidentale et un bateau à la Mer d'Été Orientale. Toutes ces zones maritimes sont adjacentes entre elles. Donc n'importe quel nombre d'unités Tyrell à Hautjardin peut, avec un ordre de Marche, bouger directement à Lanchélión (ou toute autre zone côtière adjacente aux bateaux).

En d'autres mots, les unités Bateau dans des zones maritimes adjacentes consécutives forment un « pont » pour les fantassins, les chevaliers et les engins de siège pour aller directement d'une zone côtière à une autre en un seul mouvement.

Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un joueur peut utiliser les mêmes unités Bateau pour le transport par bateau au cours du même tour. Les mêmes unités Bateau peuvent être utilisées plusieurs fois avec le même ordre de marche, transportant des unités de la zone où se trouve l'ordre de marche vers des destinations différentes. Mais un joueur ne peut pas utiliser de bateaux d'un autre joueur pour le transport, même si ce dernier est d'accord.

Autres Règles pour le Transport par Bateau

- ☞ Les unités Bateau peuvent effectuer le transport par bateau quel que soit le type d'ordre assigné dans leur zone.
- ☞ Un bateau en déroute peut être utilisé pour le transport.
- ☞ Les unités Fantassin, Chevalier, et Engin de Siège peuvent, par le transport par bateau, marcher dans une zone ennemie et y initier un combat (n'oubliez pas qu'un ordre de marche ne peut initier qu'un seul combat).
- ☞ Les unités Bateau ne peuvent pas utiliser le transport par bateau.
- ☞ Si des zones terrestres connectées par le transport par bateau sont considérées comme adjacentes pour la marche et la retraite, elles ne sont pas considérées comme adjacentes pour d'autres besoins (y compris le soutien et les raids).

CONTRÔLE DES ZONES

On dit qu'une Maison **contrôle** une zone terrestre quand elle a au moins un fantassin, un chevalier ou un engin de siège dans la zone, ou qu'elle a précédemment établi le contrôle dans cette zone en y plaçant un pion Pouvoir (voir ci-dessous).

Etablir le Contrôle d'une Zone

Si un joueur vide une zone terrestre de toutes ses unités, il perd les bénéfices du contrôle de cette zone sauf s'il décide **d'établir le contrôle**.

Quand une maison vide une zone terrestre (toutes ses unités partent avec un ordre de marche), elle peut décider d'établir un contrôle en plaçant un pion Pouvoir de son pouvoir disponible dans la zone vidée (on ne peut pas établir de contrôle dans une zone maritime). Une fois placé sur le plateau, ce pion Pouvoir représente le soutien des nobles locaux ainsi que les investissements dans les gardes, les percepteurs et les bureaucrates loyaux à la Maison qui les contrôle.

Si des unités amies entrent plus tard dans cette zone, le pion Pouvoir reste en place, inaffecté (et continue à établir le contrôle si la zone est à nouveau vidée).

Si un joueur quitte une zone vide avant d'initier un combat, il doit décider s'il établit ou non un contrôle dans la zone vidée *avant* le début du combat.

Un pion Pouvoir sur le plateau ne retourne dans la Réserve de Pouvoir uniquement après qu'un adversaire ait pris le contrôle de sa zone. Marcher dans une zone contenant uniquement un pion Pouvoir adverse (il n'y a pas d'unité ennemie) ne crée pas un combat, le pion Pouvoir est simplement défaussé dans la Réserve de Pouvoir.

Les pions Pouvoir n'aident pas le défenseur au combat, et ne comptent pas comme symbole de pouvoir imprimé sur le plateau pour les besoins des ordres de consolidation de pouvoir ou de la carte Westeros Jeu des Trônes.

Il ne peut y avoir qu'un pion Pouvoir par zone à un moment donné.

Si un joueur n'a pas de pouvoir disponible, il ne peut pas établir de contrôle.

Important : un joueur ne peut établir un contrôle qu'en vidant une zone avec un ordre de marche. Les événements qui videraient une zone (comme les effets négatifs d'une victoire des sauvageons) ne permettent pas à un joueur d'établir le contrôle quand la dernière unité est détruite.

Contrôle des Zones de Départ

Chaque Maison a une zone de départ indiquée par son blason imprimé sur le plateau. Dès le début du jeu, on considère qu'une Maison a établi le contrôle dans sa zone de départ. Le blason imprimé fonctionne comme un pion Pouvoir qui ne peut pas être retiré.

Les joueurs peuvent contrôler une zone de départ ennemie en a) ayant des unités amies dans cette zone, ou b) en établissant le contrôle dans la zone de départ ennemie. Quand on établit le contrôle sur une zone de départ ennemie, le pion Pouvoir est placé sur le blason imprimé.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas laisser un pion Pouvoir quand il abandonne une zone de départ ennemie, le contrôle de cette zone de départ revient aussitôt à sa Maison d'origine.

Rappel : une armée qui bat en retraite ne peut pas aller dans une zone contenant un pion Pouvoir ennemi.

ALLIANCES

Les joueurs sont libres (à n'importe quelle phase, à n'importe quel moment) de faire des alliances, des promesses avec les autres Maisons. Les promesses et les alliances peuvent être brisées pour n'importe quelle raison. On ne peut jamais être sûr de rien. Après tout, il n'y a qu'une place sur le Trône de Fer.

Il y a trois règles strictes à respecter dans ces tractations :

- ✧ Un joueur n'a pas le droit de montrer aux autres un pion Ordre assigné. Il ne peut pas non plus montrer ses pions Ordre inutilisés lors de la phase de programmation pour que l'on puisse déduire ce qu'il a placé sur le plateau.
- ✧ Un joueur ne peut jamais donner, échanger, etc. un élément du jeu comme un pion Pouvoir, un pion Domination, une carte Maison, etc. à un autre joueur.
- ✧ Les mises doivent toujours être faites secrètement. Un joueur ne peut pas montrer à un adverse sa mise avant de la révéler.

LES PORTS



Les Ports fonctionnent comme des zones spéciales entre la terre et la mer qu'ils relient. Seul le joueur contrôlant la zone terrestre reliée peut utiliser le Port connecté et est considéré comme le « propriétaire » du Port.

Utiliser les Ports

Les zones de Port ne peuvent être occupées que par des unités Bateau. Plusieurs bateaux occupant un port sont considérés comme une armée et doivent respecter les limites de ravitaillement. En plus des restrictions normales d'armée, **Un Port ne peut jamais contenir plus de trois unités bateau en même temps.**

Quand une zone terrestre connectée à un Port recrute de nouvelles unités, le joueur qui recrute peut placer ses bateaux directement dans la zone maritime adjacente ou dans le port.

Le joueur peut recruter de nouveaux bateaux dans un port connecté, même si la zone maritime connectée est occupée par des bateaux ennemis. Cette possibilité est l'intérêt majeur des ports.

Les Ordres dans les Ports

Comme les unités dans des zones normales, les unités Bateau doivent recevoir un pion Ordre durant l'étape d'assignation des ordres de la phase de programmation. On peut placer un ordre Défense sur un port, mais il n'a pas d'effet car un port ne peut pas être attaqué directement.

Autres Règles pour les Ports

- Les bateaux peuvent marcher d'une zone maritime adjacente vers un port ami, ou peuvent marcher du port vers la zone

maritime adjacente. **Les bateaux ne peuvent jamais marcher vers un port appartenant à un autre joueur.**

- Les bateaux dans un Port peuvent soutenir un combat dans la zone maritime adjacente mais pas dans une zone terrestre adjacente (pas même dans la zone terrestre connectée). Les unités Bateau dans un port ne fournissent pas de Force de Combat défensive à un combat dans sa zone terrestre connectée.
- Les bateaux dans un Port peuvent faire un raid dans la zone maritime adjacente mais pas dans une zone terrestre adjacente.
- Les bateaux dans la zone de mer connectée peuvent faire un raid dans un port. Les unités ennemies dans les zones terrestres adjacentes ne peuvent pas faire un raid dans un port.
- Si, lors de l'étape de résolution des ordres de consolidation de pouvoir, il y a des bateaux ennemis dans la zone maritime connectée au port, l'ordre de consolidation de pouvoir assigné au port est retiré sans effet. Sinon, un ordre de consolidation de pouvoir dans un port est résolu normalement (comme s'il était dans une zone terrestre sans symbole de pouvoir).
- Un ordre spécial de consolidation de pouvoir ne peut pas être utilisé pour recruter des unités s'il est placé dans un port, mais il peut être utilisé pour collecter du pouvoir normalement (en respectant le point précédent).

Prendre le Contrôle d'un Port Ennemi

Si la zone terrestre connectée à un port est attaquée et passe sous le contrôle d'un autre joueur, ce dernier peut immédiatement remplacer les bateaux ennemis dans le port par le même nombre de ses bateaux (ou autant qu'il lui en reste ou qu'il lui est permis par sa limite de ravitaillement). Les bateaux ennemis en excès sont retirés du plateau.

Commercer avec les Cités Libres

Quand la carte Westeros Jeu des Trônes est résolue lors de la phase Westeros, en plus de collecter du pouvoir pour chaque symbole de pouvoir, les joueurs reçoivent un pion Pouvoir pour chaque port ami contenant au moins un bateau ami, tant que la zone maritime connectée au port ne contient pas de bateau ennemi.

EXEMPLE D'UTILISATION D'UN PORT

Une carte Westeros Recrutement vient d'être piochée lors de la phase Westeros. Le joueur Martell est le premier dans l'ordre du tour et recrute ses unités en premier.

Le joueur Martell utilise les 2 points de recrutement de Lancehélion pour recruter un fantassin et un bateau. Il décide placer le bateau dans le port de Lancehélion (il aurait pu être placé dans la Mer de Dorne, mais pas dans la Mer d'Été Orientale occupée par le joueur Tyrell).

Plus tard, dans la phase de programmation, le joueur Martell assigne un ordre de raid au port de Lancehélion. Dans la phase d'actions, il exécute cet ordre pour annuler un ordre Soutien assigné à la Mer d'Été Orientale.



PIONS FORCE NEUTRE



Les pions Force Neutre représentent la résistance des maisons indépendantes ne voulant pas se soumettre aux plans des joueurs.

Ces pions sont placés sur le plateau lors de la préparation.

Les joueurs peuvent faire marcher des unités dans une zone occupée par une force neutre afin de la détruire et de contrôler la zone. Le joueur doit avoir une Force de Combat suffisante pour battre la force neutre.

Détruire une Force Neutre

Pour détruire une force neutre et prendre le contrôle de sa zone, le joueur faisant la marche doit **dépasser ou égaliser** la valeur de force imprimée sur le pion Force Neutre par l'addition de la Force de Combat des facteurs suivants :

- ☞ On compte la Force de Combat des unités en marche (on ne compte la force des engins de Siège que si la zone de la force neutre contient un Château ou une Forteresse).
- ☞ On ne peut pas jouer de carte Maison.
- ☞ On applique le bonus (ou la pénalité) de l'ordre de marche.
- ☞ Les forces neutres ne peuvent pas recevoir de soutien des zones adjacentes.
- ☞ L'attaquant peut recevoir du soutien contre la force neutre des zones adjacentes (comme au combat).
- ☞ La Lame d'Acier Valyrien ne peut pas être utilisée.

Si la Force de Combat du joueur effectuant la marche est supérieure ou égale à la valeur de force de la force neutre, le pion est retiré du jeu. Le joueur effectuant la marche déplace ses unités dans la zone.

Marcher contre une force neutre compte comme une attaque pour l'ordre de marche.

De nombreux pions Force Neutre utilisés dans les parties à 3 joueurs sont marqués d'un « - » à la place de leur valeur de force. Ces pions représentent des zones **infranchissables** où l'on ne peut pas pénétrer.



ATTAQUER UNE FORCE NEUTRE

Le joueur Tyrell veut entrer à Lanchélión depuis Ferboys. Lanchélión a une force neutre de 5.

L'armée Tyrell a 1 chevalier et 1 fantassin avec un ordre de marche +1, ce qui fait une Force de Combat de 4. Un bateau Tyrell dans la Mer de Dorne a un ordre de soutien, ce qui ajoute un autre +1 à la force du joueur pour un total de 5. Sa Force de Combat est égale à celle du pion Force Neutre à Lanchélión. Sa marche est donc réussie et on retire le pion force neutre. L'armée Tyrell est déplacée à Lanchélión.



GARNISONS

Les garnisons sont des pions spéciaux qui fournissent de la force supplémentaire en défense à la zone de départ d'une maison. Chaque maison commence avec un pion Garnison dans sa zone de départ. Les garnisons ne sont pas des unités, elles ne comptent donc pas dans la limite de ravitaillement, et elles ne peuvent pas recevoir d'ordre.



Quand un lieu avec une garnison est attaqué, la force de la garnison (la valeur du pion) est ajoutée à la Force de Combat initiale du défenseur. S'il n'y a pas d'unités en défense avec la garnison, il y a **tout de même un combat** qui se déroule normalement comme si la garnison était une unité seule.

Quand une garnison est battue au combat (seule ou avec d'autres unités amies), elle est retirée définitivement du jeu, quel que soit le nombre de symboles épée et fortification des cartes Maison jouées au combat.

On ne peut pas placer un ordre dans une zone contenant **uniquement** une garnison. La force de la garnison n'est utilisée que lorsque la zone où elle se trouve est attaquée, et non pour le soutien ou d'autre besoin.

Les garnisons sont immunisées aux effets des symboles Crâne des cartes Cours de la Bataille, cf. page 29.

ÉLÉMENTS DU PLATEAU

Le plateau est constitué principalement de zones terrestres et maritimes, il existe des éléments qui nécessitent des explications supplémentaires.

Fleuves : ces limites aquatiques empêchent le mouvement entre les zones terrestres qu'elles séparent. Deux zones séparées par un fleuve ne sont pas considérées adjacentes pour les besoins du jeu (marche, soutien, raid, etc.).



Ponts : deux zones séparées par un fleuve, mais reliées par un pont, sont considérées adjacentes pour les besoins du jeu.



Îles : trois zones terrestres (Peyredragon, Pyk et La Treille) sont particulières car elles sont entourées par des zones maritimes. Mais elles sont considérées comme des zones terrestres et doivent suivre les règles s'appliquant aux zones terrestres. A cause de leur statut particulier d'île, les fantassins, les chevaliers et les engins de siège doivent utiliser le transport par bateau quand elles sortent ou entrent dans ces zones.



La Treille

Toutes les autres petites îles du plateau (sans bordure blanche) ne sont pas des zones de jeu.

AJUSTER LES PISTES D'INFLUENCE

Il existe des cartes qui obligent à déplacer les pions Influence sur les pistes d'Influence en dehors des enchères se produisant lors de la carte Bataille des Rois.

Quand un joueur change de position sur une piste d'Influence à cause de circonstances spéciales, tous les autres joueurs doivent s'ajuster en conséquence.

Par exemple, si un joueur doit aller sur la position la plus forte d'une piste (la position 1), le joueur actuel à cette position doit reculer sur la position 2, etc.

Quand un joueur perd la position 1 d'une piste, il doit **immédiatement** donner le pion Domination correspondant (dans le même état où il se trouvait, utilisé ou disponible) au nouveau joueur occupant la position 1. Un tel déplacement sur la piste de la Cour du Roi n'affecte pas les ordres spéciaux déjà assignés au plateau, mais restreignent ou augmentent leur disponibilité à la prochaine phase de programmation.

INFORMATION CACHÉE

Chaque joueur a un écran pour garder au secret certains éléments du jeu. Les pions Ordre inutilisés doivent rester derrière cet écran.

Le pouvoir disponible d'un joueur doit rester visible à l'exception des enchères.



Quand les joueurs doivent miser durant la partie, il est de bon ton que chacun annonce son total de pouvoir disponible avant de cacher ces pions derrière les écrans et de faire les mises.

Les pions Pouvoir restent derrière les écrans le temps des enchères. A la fin de ces enchères, on les remet devant les écrans.

La main d'un joueur et ses cartes défaussées sont des informations consultables par tous sauf quand le joueur choisit une carte durant l'étape 3 du combat.

JOUER À MOINS DE 6 JOUEURS

Partie à 5 Joueurs

Lors d'une partie à 5 joueurs, on joue sans la Maison Martell.

Lors de la préparation, on place les neuf pions Force Neutre marqués d'un « 4-6 » et d'un « 4-5 » sur le plateau. Chaque pion Force Neutre est placé sur la zone correspondante du plateau. Assurez-vous de placer les pions Force Neutre avec le bon nombre de joueurs face visible.

Partie à 4 Joueurs

Lors d'une partie à 4 joueurs, on joue sans les Maisons Martell et Tyrell.

Lors de la préparation, on place les douze pions Force Neutre marqués d'un « 4-6 », « 4-5 » et « 4 » sur le plateau. Chaque pion Force Neutre est placé sur la zone correspondante du plateau. Assurez-vous de placer les pions Force Neutre avec le bon nombre de joueurs face visible.

On place la plaque de la Cour du Roi sur la piste d'Influence de la Cour du Roi, pour couvrir les quatre premières positions (voir le schéma).

Partie à 3 Joueurs

Lors d'une partie à 3 joueurs, on joue sans les Maisons Martell, Greyjoy et Tyrell.

Lors de la préparation, on place les quatorze pions Force Neutre marqués d'un « 3 » sur le plateau. Chaque pion Force Neutre est placé sur la zone correspondante du plateau. Assurez-vous de placer les pions Force Neutre avec le bon nombre de joueurs face visible.

On place la plaque de la Cour du Roi sur la piste d'Influence de la Cour du Roi, pour couvrir les quatre premières positions (voir le schéma).



COURS DE LA BATAILLE

Cette variante ajoute un élément d'incertitude et meurtrier au combat. Cette augmentation du risque rend les négociations encore plus vitales, et gagner du soutien encore plus critique. Cette variante change radicalement les stratégies du jeu.

Avant la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord pour savoir s'ils utilisent cette variante ou non.

Quand on joue avec cette variante, lors de la préparation on mélange ces cartes pour former un paquet que l'on place à côté du plateau.

Les cartes Cours de la Bataille modifient le combat comme suit :

1. **Piocher des cartes Cours de la Bataille** (d'un paquet formé par toutes les cartes Cours de la Bataille qui ont été re mélangées) : après avoir choisi et révélé les cartes Maison, l'attaquant et le défenseur piochent chacun une carte Cours de la Bataille et la regardent secrètement. 
2. **Utiliser la lame d'acier Valyrien** : avant de révéler les deux cartes Cours de la Bataille, si l'un des joueurs détient le pion lame d'acier Valyrien, il peut l'utiliser pour défausser sa carte Cours de la Bataille et en piocher une autre. Il doit garder la nouvelle carte Cours de la Bataille. Puis il retourne son pion lame d'acier Valyrien du côté pâle pour indiquer qu'il a été utilisé à ce tour.
3. **Révéler les cartes Cours de la Bataille** : chaque joueur révèle sa carte Cours de la Bataille et ajoute le modificateur (chiffre dans le bouclier) de la Force de Combat à la sienne.
4. **Modifier les pertes** : chaque joueur ajoute les symboles d'épée et de fortification de sa carte Cours de la Bataille à ceux de sa carte Maison (comme s'ils étaient imprimés sur sa carte Maison jouée). 
 - Ajouté à la force de combat
 - Ajouté aux symboles de la carte Maison

Après avoir résolu les pertes des symboles d'épée, les joueurs résolvent les symboles de crâne des cartes Imprévus de la Bataille :

Si la carte Cours de la Bataille d'un joueur a un symbole Crâne, l'adversaire subit une perte qu'il ait gagné ou perdu ce combat.

Cette perte se fait en plus de celles du combat et elle ne peut pas être empêchée par les symboles Fortification. Cette perte se fait selon les règles habituelles, cf. page 21.



Symbole Crâne

CRÉDITS

Tiré des romans du *Trône de Fer* de George R.R. Martin

Auteur du jeu : Christian T. Petersen

Développement additionnel : Corey Konieczka, Jason Walden, et Kevin Wilson

Producteur : Jason Walden

Règles : Christian T. Petersen et Jason Walden

Maquette et relecture : Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler,

Julian Smith, et Anton Torres.

Création graphique : David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg, et Michael Silsby

Illustration de couverture : Tomasz Jedruszek

Illustration de la carte : Henning Ludvigsen

Illustration intérieure : 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 Hryniewicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay,

Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve, et Doug Williams.

Illustration des cartes *Sandor Clegane*, *Melisandre*, *Eddard Stark*, et *Loras Tyrell* copyright Michael Komarck.

Photographie des figurines et image en 3d : Jason Beaudoin

Direction artistique : Zoë Robinson

Responsable de la direction artistique : Andrew Navaro

Responsable de la création graphique : Brian Schomburg

Coordinateur des licences FFG : Deb Beck

Responsable de production : Eric Knight

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Editeur : Christian T. Petersen

Traducteur : Frédéric Bizet

Relecteur : Grégory Penne

Testeurs : Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudley, 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, et Jamie Zephyr. **Remerciement spéciaux à :** 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, et Mike Zebrowski.

Les noms, les descriptions, et les représentations appliqués à ce jeu sont tirés de travaux protégés par droits d'auteur de George R. R. Martin, et ne peuvent pas être utilisés sans permission.

©2011 George R.R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *A Song of Ice and Fire* ©2011, utilisé sous licence. *Le trône de Fer Le Jeu de Plateau*, Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Chine.

Visitez notre site web :

www.EdgeEnt.com



RÉFÉRENCE DES CARTES WESTEROS



L'Hiver Vient

Mélangez immédiatement ce paquet Westeros (avec cette carte) et piochez une autre carte. Résolez cette carte. Recommencez si vous piochez à nouveau une carte L'Hiver Vient.



Derniers Jours d'Été

Il ne se passe rien. Résolez la carte Westeros suivante.



Recrutement

Dans l'ordre du tour, les joueurs recrutent de nouvelles unités dans chacune de leurs zones contenant un Château ou une Fortresse.



Ravitaillement

Dans l'ordre du tour, les joueurs ajustent leur pion Ravitaillement sur la piste de Ravitaillement. Puis chaque joueur doit arranger ses armées pour qu'elles respectent les nouvelles limites de recrutement.



Le Trône de Lames

Le détenteur du pion choisit une des options suivantes : a) Tous les joueurs peuvent recruter des unités (comme si la carte Recrutement avait été piochée), b) Tous les joueurs doivent mettre à jour leur ravitaillement et arranger ses armées (comme si la carte Ravitaillement avait été piochée), ou c) Il ne se passe rien (comme si la carte Derniers Jours d'Été avait été piochée).



Jeu des Trônes

Dans l'ordre du tour, chaque joueur collecte un pion Pouvoir de la Réserve de Pouvoir pour chaque symbole de pouvoir dans les zones qu'il contrôle. Chaque joueur collecte aussi un pion Pouvoir pour chaque port adjacent à un bateau (et qu'il n'y a pas de bateaux ennemis dans la zone maritime adjacente).



Bataille des Rois

Retirez tous les pions Influence des trois pistes d'Influence. Puis les joueurs misent pour les positions de chaque piste, en commençant par la piste du Trône de Fer.



Noires Ailes, Noires Nouvelles

Le détenteur du pion Corbeau Messager doit choisir une des options suivantes : 1) Tous les joueurs doivent miser pour les positions des trois pistes d'Influence (comme si la carte Bataille des Rois avait été piochée), 2) Tous les joueurs collectent des pions Pouvoir pour les symboles de pouvoir du plateau et les ports (comme si la carte Jeu des Trônes avait été piochée) ou 3) Il ne se passe rien (comme si la carte Derniers Jours d'Été avait été piochée).



Attaque des Sauvageons

Les sauvages attaquent Westeros avec la force indiquée sur la piste des Sauvageons. Tous les joueurs misent du pouvoir pour aider la Garde de Nuit et empêcher une victoire des sauvages.



Pluies d'Automne

Les joueurs ne peuvent pas assigner leur ordre spécial de marche +1 à cette phase de programmation.



Tempête d'Épées

Les joueurs ne peuvent pas assigner d'ordres Défense à cette phase de programmation (y compris leur ordre spécial de défense).



Mer des Tempêtes

Les joueurs ne peuvent pas assigner d'ordres Raid à cette phase de programmation (y compris leur ordre spécial de raid).



Un Festin pour les Corbeaux

Les joueurs ne peuvent pas assigner d'ordres Consolidation de Pouvoir à cette phase de programmation (y compris leur ordre spécial de consolidation de pouvoir).



Tissu de Mensonges

Les joueurs ne peuvent pas assigner d'ordres Soutien à cette phase de programmation (y compris leur ordre spécial de soutien).



Passé par l'Épée

Le détenteur du pion Acier Valyrien doit choisir une des options suivantes : a) Les joueurs ne peuvent pas assigner leur ordre spécial de marche +1 à cette phase de programmation (comme si la carte Pluies d'Automne avait été piochée), b) Les joueurs ne peuvent pas assigner d'ordres Défense à cette phase de programmation (comme si la carte tempête d'Épées avait été piochée), ou c) Il ne se passe rien (comme si la carte Derniers Jours d'Été avait été piochée).

RÉSUMÉ DU JEU

Séquence d'un Tour

I. Phase Westeros (pas au tour 1)

1. Avancer le marqueur de tour
2. Piocher les cartes Westeros
3. Avancer la piste Sauvageons (si nécessaire)
4. Résoudre les cartes Westeros (I, II, puis III)

II. Phase de Programmation

1. Assigner les ordres
2. Révéler les ordres
3. Utiliser le Corbeau Messager (facultatif)

III. Phase d'Actions

1. Résoudre les ordres Raid
2. Résoudre les ordres Marche et combat
3. Résoudre les ordres Consolidation de Pouvoir
4. Nettoyage

Séquence du Combat

I. Demander du Soutien

II. Calcul de la Force de Combat Initiale

III. Choix et Révélation des cartes Maison

IV. Utiliser la Lame d'Acier Valyrien

V. Calcul de la Force de Combat Finale

VI. Résolution du Combat

1. Déterminer le vainqueur
2. Pertes
3. Retraite et déroute
4. Nettoyage

Pions Ordre Spécial



Défense +2

Donne +2 à la Force de Combat au joueur défenseur.



Marche +1

Donne +1 à la Force de Combat au joueur attaquant.



Soutien +1

Donne +1 à la Force de Combat au joueur en soutien.



Raid

Peut être utilisé comme un ordre Raid normal, ou peut être utilisé pour retirer un ordre Défense adjacent.



Consolidation de Pouvoir

Peut être utilisé comme un ordre Consolidation de Pouvoir normal, ou peut être utilisé pour recruter des unités dans sa zone assignée.

Symboles du Plateau

Forteresse

Peut recruter deux points d'unités dans sa zone lors du recrutement. Le contrôle des Forteresses contribue aux conditions de victoire du joueur.



Château

Peut recruter un point d'unités dans sa zone lors du recrutement. Le contrôle des Châteaux contribue aux conditions de victoire du joueur.



Ravitaillement

Donne à son contrôleur une avancée sur la piste de Ravitaillement quand la carte Westeros Ravitaillement est piochée.



Pouvoir

Donne un pion Pouvoir supplémentaire quand on résout un ordre Consolidation de Pouvoir dans cette zone.



Pont

Relie deux zones séparées par un fleuve.



Port

Les bateaux peuvent être recrutés (depuis sa zone terrestre connectée) dans un port. Les bateaux peuvent entrer et sortir d'un port ami depuis sa zone maritime connectée.



Symboles des Cartes

Symbole épée

Crée une perte au joueur battu à la fin du combat (si ce symbole est présent sur la carte Maison du vainqueur).



Symbole Fortification

Empêche une perte du joueur battu à la fin du combat (si ce symbole est présent sur la carte Maison du perdant).



Symbole Crâne (cartes Cours de la Bataille)

Crée une perte à l'adversaire à la fin du combat. Cette perte ne peut pas être empêchée par les symboles de fortification.



Symbole Sauvageons (cartes Westeros)

On avance d'une case le pion Menace des Sauvageons sur la piste Sauvageons quand ce symbole apparaît sur une carte Westeros.

