

Spielmaterial

- ❖ Erweiterungen
 - Standard [3-6 Spieler]
 - A Dance with Dragons [6 Spieler]
 - A Feast for Crows [4 Spieler]
- ❖ Spielbrett
 - Wildlings
 - Karten
 - Bedrohungs-Leiste
 - Gebiete
 - Name
 - Hafen
 - Burg
 - Festung
 - Fass: Versorgung
 - Krone: Macht
 - (Haus-)Wappen: Heimat-Gebiet
 - Grenzen
 - Land
 - See
 - Flüsse
 - Einfluss-Leisten
 - Eiserner Thron
 - Fiefdoms [Lehen]
 - Königshof
 - Versorgungs-Leiste
 - Erlaubte Armeen
 - Runden-Leiste
 - Eroberungs-/Sieg-Leiste
- ❖ Units [Einheiten]
 - Footmen [Fußsoldaten]
 - Knights [Ritter]
 - Schiffe
 - Siege Engines [Belagerungstürme]
- ❖ Karten
 - große
 - Haus
 - Stark
 - Lannister
 - Baratheon
 - Greyjoy
 - Tyrell [Arryn]
 - Martell
 - Westeros
 - Wildling
 - Kleine
 - Tides of Battle [Kampf-Trend]
- ❖ Sichtschirme
- ❖ Königshof-Abdeckung [4 Spieler]
- ❖ Plättchen/Marker
 - Order [Befehle]
 - Power [Macht]
 - Influence [Einfluss]
 - Supply [Versorgung]
 - Neutral Forces [Neutrale Truppen]
 - Siegpunkte
 - Garrison [Garnison]
 - Rundenanzeiger
 - Wildling-Bedrohung
 - Dominanz
 - Iron Throne [Eiserner Thron]
 - Fiefdom [Lehen]
 - Königshof

Spielaufstellung

- ❖ Spielbrett
 - Wildlings-Karten mischen und verdeckt aufs Brett
 - Wildlings-Bedrohung auf „2“
 - Westeros Decks getrennt (I, II, und III) mischen und verdeckt neben das Brett
 - Spezielles Deck I
 - Neutrale Truppen (Spieleranzahl beachten) auf die zugehörigen Brettfelder
 - Nicht in Kings Landing
 - Entsprechend Spielerzahl 3(!) legen
 - Nicht in Storm's End
 - Rundenmarker auf „1“
 - Königshof-Abdeckung aufs Brett [3-4 Spieler]
 - Alle Macht-Plättchen neben das Brett
- ❖ Spieler
 - Haus aussuchen
 - 3+ Spieler: Stark, Lannister, Baratheon
 - 4+ Spieler: Greyjoy
 - 5+ Spieler: Tyrell
 - 6 Spieler: Martell
 - 6 Spieler: Stark, Lannister, Baratheon, Greyjoy, Tyrell, Martell
 - 4 Spieler: Stark, Lannister, Baratheon, Arryn (spez. Hauskarten, aber Tyrell-Spiel-Komponenten außer Highgarden Garnison)
- Sichtschirm
- 7 Hauskarten
- Spez. Spielziel
- 15 Befehls-Plättchen
- 1 Versorgungs-Plättchen
- 3 Einfluss-Plättchen
- 1 Siegpunkt-Marker
- 1 Garnison-Plättchen
- Alle Einheiten
- Plättchen und Einheiten lt. Sichtschirm bzw. Karten platzieren
 - Alle Einfluss-Marker 1 Position nach links [3-5 Spieler]
 - Marker nicht ändern
 - Für jede „1“-Position die entsprechenden Dominanz-Marker nehmen
 - Garnisons-Marker in Heimat-Gebiet
 - Arryn-Home-Gebiet: The Eyrie (Macht-Plättchen gilt als aufgedruckt)
 - 4er neutrale Truppe in Storm's End, 3er in Oldtown. Diese neutralen Truppen „zählen“ als Garnisons-Marker für Haus Baratheon bzw. Tyrell.
 - Storm's End und Oldtown zählen aber nicht als Heimat-Gebiete

□ King's Landing und Eyrie neutrale Truppen „zählen“ als Garnisons-Marker für Haus Lannister bzw. Arryn

● King's Landing ist kein Heimat-Gebiet

□ 5 Macht-Plättchen

● Liegen stets offen und werden nur kurz vor einem Bieten hinter den Schirm gelegt

■ Spezielles Spielziel offen neben den Sichtschirm legen

■ Allgemeine Spielziele mischen und 5 verdeckt an jeden Spieler austeilen

■ Jeder wählt 3 aus und nimmt sie verdeckt in die Hand, alle anderen Karten werden zurück in den Stapel gemischt

□ Dürfen den anderen Spielern nicht gezeigt werden

■ Alle Einheiten, Plättchen und Karten sind begrenzt

Spielziel

❖ Ende Runde 10:

Ende Runde 6:

Kontrolle der meisten Gebiete mit Castle [Burg] oder Stronghold [Festung]

■ Anzahl kontrollierter Gebiete stets auf der Siegpunkt-Leiste markieren

■ Gilt nicht!

■ Bei Gleichheit: Mehr Festungen → Höhere Position auf der Versorgungs-Leiste → Mehr Macht-Plättchen → Höhere Position auf der Eiserner Thron-Leiste

❖ Sofortiges Ende: Kontrolle von 7 derartigen Gebieten

❖ Erster und einziger Spieler der Position 7 (nach der „Spielziel-Karte ziehen“-Phase) auf der Siegpunkteleiste erreicht

■ Jeder Spieler besitzt ein eigenes Spielziel

■ Anzahl der Burgen/Festungen zählen nicht

■ Bei Gleichheit → Kontrolle von mehr Landgebieten → höchster Wert auf der Eiserner-Thron-Leiste

Spielablauf: 10 Runden

❖ Westeros Phase [nicht in Runde 1]

■ Rundenmarker weitersetzen

■ Westeros Karten aufdecken

- Oberste Karte der 3 Stapel in **Reihenfolge** I-III aufdecken und Effekt befolgen

□ Versorgung

- Jedes Haus zählt Versorgungs-Icons in seinen kontrollierten Gebieten und markiert dies mit seinem Versorgungs-Plättchen
 - Die Flaggen zeigen die Anzahl der **zu jeder Zeit** erlaubten verschiedenen Armeen und die maximale Anzahl der Einheiten in jeder Armee, die ein Haus auf das Brett stellen darf
 - Überzählige Armeen/Einheiten müssen entfernt werden
 - Anpassungen werden **nur** in dieser Phase vorgenommen
 - Eine einzelne Einheit ist keine Armee und benötigt keine Versorgung

□ Musterung

- In Spielerreihenfolge darf jeder neue Einheiten für kontrollierte Gebiete mit Burg (1 Rekrutierungspunkt) oder Festung (2 Rekrutierungspunkte) rekrutieren
- Kosten (**Versorgung beachten**)
 - Fußsoldat: 1 Punkt
 - Ritter: 2 Punkte (oder 1 falls Fußsoldaten-Upgrade)
 - Schiff: 1 Punkt
 - Nur in **Hafen** des jeweiligen Gebietes **oder** in benachbartes See-Gebiet ohne feindliche Schiffe
 - Belagerungsturm: 2 Punkte (oder 1 falls Fußsoldaten-Upgrade)

□ Clash of Kings [Kampf der Könige]

- Alle Einfluss-Marker entfernen
- Spieler bieten mit Macht nacheinander für jeden Einflussbereich (Eiserner Thron → Lehen → Königshof)
 - Macht in die Hand und gleichzeitig zeigen: Höchste Anzahl auf „1“, andere entsprechend
 - Bei Gleichheit entscheidet der Eiserner Thron-Halter (für **alle** Gleichheiten)
 - Dominanz-Marker für die „1“-Spieler
- Macht-Marker in den Pool zurück
- **Nach allen** Einflüssen Dominanz-Marker vergeben

■ Wildlings-Plättchen weiterrücken

- Wildlings-Plättchen um so viel Felder vorrücken, wie Wildlings-Icons auf den Westeros-Karten zu sehen sind
 - Falls „12“ erreicht wird ⇒ Sofort **Wildlings-Angriff** auflösen

❖ Planungsphase

■ Befehle zuweisen

- Alle **müssen gleichzeitig** je ein Befehl verdeckt in **jedes kontrollierte** Gebiet mit **1+** Einheit legen
 - Verraten ist nicht erlaubt, wohl aber bitten, beschwatzen, ...
 - Beliebig viele normale und Spezial-Befehle (★) **It. Anzahl ★ entsprechend** der Position auf der Königshof-Leiste
 - Falls ein Spieler nicht genügend Befehls-Plättchen besitzt ⇒ In Spieler-Reihenfolge setzt jeder alle seine Befehlsplättchen, wobei der Spieler ohne genügend Plättchen beliebige Gebiete frei lassen darf
- **March** [Marsch]
 - ★: +1 Kampfwert
- **Defense** [Verteidigung]
 - ★: +2 Kampfwert
- **Support** [Unterstützung]
 - ★: +1 Kampfwert
- **Raid** [Überfall]
 - ★: normaler Überfall oder 1 benachbarten Verteidigungs-Befehl entfernen (mit dem Überfall)
- **Consolidate Power** [Macht festigen]
 - ★: normale Machtfestigung oder **Musterung** in diesem Gebiet
 - Musterung im Hafen ist nicht möglich

■ Befehle gleichzeitig aufdecken

■ Rabe einsetzen

❖ Aktionsphase

1. Überfall Befehle auflösen

- In Spielerreihenfolge wird jeweils 1 Befehl aufgelöst
- 1 gegnerischer Unterstützungs-, Überfall- oder Machtfestigungs-Befehl benachbart zum Überfall-Befehl **kann** (zusammen mit diesem) entfernt werden
 - Überfall-Marker auf Land kann **keinen** Überfall auf See durchführen, Überfall-Marker auf See kann Land oder See überfallen
 - Falls kein möglicher Überfall durchgeführt werden kann, wird nur der Überfall-Marker entfernt
- Falls gegnerischer Machtfest.-Befehl entfernt wird (**Pillaging** [Plünderung]) ⇒ **Plünderer erhält** 1 Macht-Plättchen aus dem Vorrat, **Geplünderter verliert** 1 Macht-Plättchen

2. Marsch-Befehle (und ggf. Kampf) auflösen

- In Spielerreihenfolge wird jeweils 1 Befehl aufgelöst
- Beliebig viele Einheiten in gleiches benachbartes oder in unterschiedliche benachbarte Gebiete bewegen
- Auch **Schiffs-Transport**
- Fußsoldaten, Ritter und Belagerungstürme dürfen nicht in Seegebiete oder Häfen
- Schiffe **nur** in freundliche verbundene Häfen- oder benachbarte Seegebiete
- Bewegung in Gebiete mit Einheiten eines anderen Hauses ⇒ **Kampf**, **nachdem** alle anderen Bewegungen durchgeführt wurden
- Pro Marschbefehl nur in 1 feindliches Gebiet
- Falls ein Gebiet ohne Einheiten bleibt, wird die Kontrolle verloren, es sei denn, es wird ein Macht-Plättchen ins Gebiet gelegt

3. Macht-Festigung auflösen

- In Spielerreihenfolge wird jeweils 1 Befehl aufgelöst
- Befestigungs-Marker entfernen und 1 Macht-Marker aus dem Pool nehmen: **plus** 1 Macht-Marker **pro** Macht-Icon im Gebiet
- Falls es Schiffe in See-Gebieten benachbart zu einem Hafen gibt, werden alle Macht-Befehle in diesem Hafen ohne Effekt abgelegt

4. Aufräumen

- Übrig gebliebene Versorgungs- und Verteidigungsmarker entfernen
- **Routed** [besiegte] Einheiten aufrecht stellen
- Umgedrehten Schwert- und Raben-Marker zurückerheben

❖ Punkte und Versorgung

1. Versorgung aktualisieren

In Spielerreihenfolge aktualisieren/ändern alle ihre Versorgungs-Werte (Versorgungs-Westeros-Karte)

2. Spezielle Spielziele werten

Werten der **Spezialziel**-Karte und vorrücken auf der Siegpunktleiste

3. Andere Spielziele werten

Eine allgemeine Spielziel-Karte werten, die Karte aufdecken und auf der Siegpunkt-Leiste entsprechend der Zahl neben dem Symbol auf seiner Hauskarte vorrücken (Spezial-Spielziel-Karten können nur **einmal** gewertet werden)

4. Spielziel-Karte ziehen

Jeder der keine 3 Karten in der Hand hält, zieht eine neue

Begriffe

- ❖ **Einheit:** Schiff, Fußsoldat, Ritter oder Belagerungsturm
- ❖ **Gebiet:** Region durch weiße (Land) oder rote (See) Grenzen markiert
- ❖ **Heimat-Gebiet:** Landgebiet mit Schild des Hauses
- ❖ **Zug-/Spieler-Reihenfolge:** Eiserner Thron-Einfluss-Reihenfolge
- ❖ **Haus/Spieler:** identisch
- ❖ **Feind/Gegner:** Spielkomponente oder Gebiet, das von anderem Spieler kontrolliert wird oder Beschreibung des Rivalen selbst
- ❖ **Freund/freundlich:** Spielkomponente oder Gebiete, die dem Spieler gehören
- ❖ **Armee/Armeen:** 2+ freundliche Einheiten im selben Gebiet (Land und See)
- ❖ **Verfügbare Power:** Verfügbare Power-Plättchen im eigenen Spielbereich
- ❖ **Erhalten/Sammeln/Ablegen von Power:** Nehmen vom bzw. zurücklegen zum Pool
- ❖ **Zerstören:** Zerstörte Einheiten kommen vom Brett zurück zum Spieler-Vorrat

Spezielle Situationen

Allianzen

- Jederzeit können (nicht bindende) Allianzen geschlossen werden
 - Befehls-Plättchen dürfen nie gezeigt werden
 - Spiel-Utensilien dürfen nie weitergegeben werden
 - Gebote müssen geheim bleiben

Einfluss-Leiste und Dominanz-Plättchen

Eiserner Thron: Spielreihenfolge

- Eiserner Thron-Marker:** Entscheidet über **alle** Gleichstände (**außer** beim Kampf)

Lehen: Gewinnt Gleichstand beim Kampf

- Schwert-Marker:** Einmal pro Runde +1 Kampfbonus für sich selbst – Nach Einsatz umdrehen

Königshof: Anzahl verfügbarer Order-Plättchen

- Raben-Marker:** Eine der folgende Aktionen am Ende der Befehls-Zuordnung – Nach Einsatz umdrehen
 - Ein eigenes Befehls-Plättchen gegen ein unbenutztes austauschen
 - Oberste Wildling-Karte ansehen und zurück oder nach unten legen
- Falls ein Spieler seine Position aufgrund von Karten verändern muss, müssen alle anderen Spieler ihre Position anpassen

Garnisonen

- Verteidigen das Heimat-Gebiet, zählen nicht als Einheit und können keine Befehle ausführen
- Bei einem Angriff wird der Verteidigungswert addiert
- Nach einem Sieg wird die Garnison stets aus dem Spiel entfernt
- Sind immun gegen **Skull-Effekte** [Totenkopf-Effekte] der Kampf-Trend-Karten

Gebiets-Kontrolle

- Entweder 1+ Einheiten oder nach Verlassen durch **Marsch-Befehl** und **anschließendes** Legen **eines** Macht-Plättchen
 - Entscheidung **vor** einem eventuellen Kampf
 - Macht-Plättchen bleibt nach anschließendem Bewegen von freundlichen Einheiten liegen
- Falls ein Gegner einmarschiert, gibt es keinen Kampf und das Macht-Plättchen geht zurück in den Pool
- Heimat-Gebiete (mit Haus-Schild) können kontrolliert werden durch freundliche Einheiten und nach Verlassen durch Macht-Plättchen (auf aufgedrucktes Schild legen)

Häfen

- Spezial-Gebiet zwischen Land und See
- Land-Kontrolle bewirkt Hafen-Nutzung
- 2-3 Schiffe sind eine Armee (Versorgungs-Limit beachten), mehr sind **nicht** erlaubt
- Bei einer Musterung kommen Schiffe in den Hafen (auch falls angrenzendes See-Gebiet enthält Feinde) oder das angrenzende See-Gebiet
- Befehle müssen auch in Häfen gelegt werden
 - Verteidigungs-Befehle haben keinen Effekt, da Häfen nicht direkt angegriffen werden können

Kampf

- Marchbefehl-Ausführer = **Angreifer**, Gegner = **Verteidiger**, unterstützende Einheiten (via benachbartem Unterstützungs-Befehl) = **Unterstützer**

1. Ruf nach Unterstützung

- Angreifer und Verteidiger **bitten** um Unterstützung durch benachbarte Einheiten mit Unterstützungs-Befehl
- Alle** Einheiten unterstützen oder verweigern – ggf. in Spielerreihenfolge
- Freundliche Unterstützungs-Befehle dürfen (zur eigenen Unterstützung) genutzt werden
- Man darf sich auch selbst unterstützen
- Unterstützungs-Befehle werden nach dem Kampf **nicht** entfernt
- Unterstützungs-Befehl gibt keinen Verteidigungs-Bonus für Angriffe gegen das eigene Gebiet
- Schiffe können benachbarte See- oder Land-Gebiete unterstützen, andere Einheiten nur Land-Gebiete
- Unterstützende Belagerungs-Türme können nur Angriffe gegen Burg oder Festung unterstützen

2. Anfangs-Kampfstärke berechnen und ankündigen

- Angreifende/verteidigende Einheiten
 - Fußsoldat: +1
 - Ritter: +2
 - Schiff: +1
 - Belagerungsturm: +4 gegen Burg oder Festung, sonst +0
- Verteidigungs-Befehl-Bonus
- Marsch-Befehl-Bonus/Malus
- Unterstützende Einheiten und Spezial-Befehl-Boni
- Garnison

3. Wahl und Aufdecken Haus-Karten

- Verfügbare und benutzte Karten dürfen vom Gegner jederzeit außer Schritt 3 eingesehen werden**
- Jeder muss eine Karte verdeckt wählen und dann gleichzeitig aufdecken

- Falls es einen Reihenfolge-Konflikt gibt, gilt: **Ignore**- und **Cancel**-Text-Fähigkeiten in Spielerreihenfolge auflösen → andere Konflikt-Text-Fähigkeiten in Spielerreihenfolge auflösen → Kampfende-Fähigkeiten in Spielerreihenfolge
- Karten auf den eigenen Ablage-Stapel
- Nach Nutzung der letzten Karte die 6 genutzten wieder aufnehmen, die gerade gespielte bleibt in der Ablage
- Eigenschaften:
 - Kampfstärke: addieren
 - Spezial-Fähigkeiten: anwenden
 - Kampf-Icons
 - Schwerter: Gewinner zerstört pro Schwert eine gegnerische Einheit
 - Fort: Verlierer ignoriert pro Fort ein gegnerisches Schwert

4. Schwert-Marker nutzen

- +1 Kampfstärke

5. End-Kampfstärke berechnen

- Ggf. Neu-Berechnung aufgrund Kartentext

6. Kampf-Auflösung

- Sieger ermitteln

- Höchster Kampfwert gewinnt, bei Gleichheit entscheidet Position auf der Lehen-Leiste

- Verluste

- Nur Verlierer erleidet Verluste durch Schwert- und Fort-Icons und muss pro Schwert-Fort eine eigene (keine unterstützende) Einheit zerstören

- Rückzug und Besiegte

- Verlierer-Armee muss sich zurückziehen
 - Angreifer ins Start-Gebiet
 - Verteidiger in **ein** benachbartes Gebiet ohne Gegner oder Macht-Plättchen
 - Fußsoldaten und Ritter nicht in Hafen oder See, Schiffe nicht auf Land
 - Belagerungstürme werden zerstört
 - Nicht in leeres Angreifer-Gebiet
 - Versorgungs-Limit beachten (ggf. Einheiten zerstören)
 - **Schiffs-Transport** ist erlaubt
 - Falls es kein geeignetes Gebiet gibt, werden alle Einheiten zerstört
- Sieger eines eroberten Landes mit Hafen und feindlichen Schiffen darf diese Schiffe gegen ei-

gene austauschen, anschließend feindliche Schiffe entfernen

- Nach dem Rückzug alle Einheiten auf die Seite legen
 - Kampfwert = 0
 - Keine Bewegung möglich
 - Bei Rückzug zerstören

- Aufräumen

- Marsch-Befehle des Angreifers vom Bord
 - Falls **Angreifer** gewonnen hat, alle Befehle des Verteidigers und alle Macht-Plättchen entfernen
- Hauskarten ablegen

❖ Kampf-Trends

- Trends-Karten ziehen
 - Nach dem Aufdecken der Haus-Karten zieht jeder Spieler eine Karte und liest sie privat
- Schwert nutzen
 - Vor dem Aufdecken der Trend-Karten kann das Schwert genutzt werden, um eine neue Karte zu ziehen
- Trend aufdecken
 - Spezielle Kampf-Stärken addieren
- Verluste modifizieren
 - Schwert- und Fort-Icon zu denen der Haus-Karte addieren
 - Totenkopf-Icons bewirken, dass der Gegner einen Verlust erleidet – unabhängig von Gewinn oder Verlust

❖ Machtplättchen

- Sind **kein** Macht-Icon
- Helfen **nicht** beim Verteidigen
- Nur 1 Plättchen pro Gebiet
- Nach Bewegung/Rückzug aus einem Gebiet bleiben die Plättchen liegen
- Nach Bewegung/Rückzug darf ein Plättchen ins Gebiet gelegt werden
 - Gilt **nicht** für andere Situationen

❖ Neutrale Truppen

- Zum Zerstören (und Erlangen der Kontrolle) muss die aufgedruckte Kampfstärke unter folgenden Bedingungen gleich oder größer sein:
 - Kampfstärke „-“: Nicht erobert
 - Kampfstärke der einmarschierenden Einheiten (Belagerungstürme nur falls Burg oder Festung)
- Keine** Hauskarten
- Marsch-Befehl-Bonus/Malus
- Unterstützung **nur** für Angreifen
- Schwert-Bonus kann **nicht** genutzt werden

❖ Schiffe

- Können in benachbarte See-Gebiete oder Häfen ohne feindliche Einheiten bewegt werden
- Schiffe im Hafen können Kämpfe in benachbarten See-, aber nicht in Land-Gebieten unterstützen, gleiches gilt für Überfälle

- Schiff im See-Gebiet kann einen Hafen überfallen
- Gegner in Land-Gebiet können keinen angrenzenden Hafen überfallen

❖ Schiffs-Transport

- Zwei Land-Gebiete gelten als benachbart bzgl. **Marsch** und **Rückzug** sofern sie durch aufeinanderfolgende See-Gebiete **mit** freundlichen Schiffen benachbart sind
- Das selbe Schiff kann beliebig oft genutzt werden
- Ein liegendes Schiff darf benutzt werden

❖ Spielbrett-Eigenschaften

■ Flüsse

- Durch einen Fluss getrennte Gebiete sind **nicht** benachbart

■ Brücken

- Gebiete, die durch eine Brücke verbunden sind, sind benachbart

■ Inseln

- 3 Inseln (Dragonstone, Pyke, The Arbor) sind „normale“ Land-Gebiete, können aber nur per Schiff erreicht werden

❖ Wildlings-Angriff

- Bedrohungs-Plättchen erreicht „12“ oder entsprechende Westeros-Karte

1. Wildlings-Stärke

- Zahl auf der Wildlings-Bedrohungs-Leiste

2. Macht bieten

- Anzahl Macht-Plättchen verdeckt bieten

3. Night Watch's Strength [Nacht-Wachen-Stärke]

- Gleichzeitig aufdecken und Gesamtzahl feststellen

4. Ausgang

- Nacht-Wachen-Stärke \geq Wildlings-Stärke \Rightarrow Angriff abgewehrt

5. Wildlings-Leiste anpassen

- Angriff abgewehrt \Rightarrow Bedrohungs-Plättchen auf „0“
- Wildlings siegreich \Rightarrow Bedrohungsplättchen 2 Positionen zurück

6. Macht-Plättchen ablegen











7. Konsequenzen


















- Wildlings-Karte aufdecken
- Angriff abgewehrt \Rightarrow Spieler mit den meisten gebotenen Macht-Plättchen erhält angegeben Belohnung
- Wildlings siegreich \Rightarrow Spieler mit den wenigsten gebotenen Macht-Plättchen erleidet schwere Strafe, andere Spieler leichte Strafe
 - Gleichheiten löst der Eiserne Thron-Halter auf
- Wildlings-Karte nach unten legen

















Aufstellung		Haus					
		Stark	Lannister	Baratheon	Greyjoy	Tyrell	Martell
Einheiten	Schiffe	Shivering Sea: 1	Golden Sound: 1	Shipbreaker Bay: 2	Ironman's Bay: 1 Pyke Port: 1	Redwyne Straights: 1	Sea of Dorne: 1
	Ritter	Winterfell: 1	Lannisport: 1	Dragonstone: 1	Pyke: 1	Highgarden: 1	Sunspear: 1
	Fußsoldaten	Winterfell: 1 White Harbor: 1	Lannisport: 1 Stoney Sept: 1	Dragonstone: 1 Kingswood: 1	Pyke: 1 Greywater Watch: 1	Highgarden: 1 Dornish Marches: 1	Sunspear: 1 Salt Shore: 1
Position auf Leiste	Eiserner Thron	3	2	1	5	6	4
	Lehen	4	6	5	1	2	3
	Königshof	2	1	4	6	5	3
	Versorgung	1	2	2	2	2	2
	Sieg	2	1	1	1	1	1



















Aufstellung		Haus					
		Stark	Lannister	Baratheon	Greyjoy	Tyrell	Martell
Einheiten	Schiffe	-	Golden Sound: 1	The Shivering Sea: 2	West Summer Sea: 3 Bay of Ice: 1 Sunset Sea: 1 Ironman's Bay: 1	Shipbreaker Bay: 3	Sunspear: 1
	Ritter	Winterfell: 1 White Harbor: 1 Moat Cailin: 1	Lannisport: 1	Dragonstone: 1 Castle Black: 1	Pyke: 1	Kingswood: 1	Sunspear: 1 Yronwood: 1
	Fußsoldaten	The Twins: 2 Winterfell: 1 Moat Cailin: 1	Riverrun: 2 King's Landing: 2 Lannisport: 1 Harrenhal: 1	Castle Black: 2 Karhold: 1 Storm's End: 1	Searoad Marches: 2 Stony Shore: 1	Crackclaw Point: 2 Highgarden: 1 Oldtown: 1 The Reach: 1	Sunspear: 1 Salt Shore: 1 The Boneway: 1
	Macht-Marker	Moat Cailin: 1 Widow's Watch: 1	Stoney Sept: 1 Blackwater: 1	Storm's End: 1	Searoad Marches: 1	Oldtown: 1 The Reach: 1 Dornish Marches: 1 Three Towers: 1 The Arbor: 1	Prince's Pass: 1 Starfall: 1
Position auf Leiste	Eiserner Thron	4	1	5	3	2	6
	Lehen	6	5	3	1	4	2
	Königshof	3	4	5	6	1	2
	Versorgung	2	5	1	3	4	4
	Sieg	1	4	2	1	4	3













Aufstellung		Haus			
		Stark	Lannister	Baratheon	Arryn
Einheiten	Schiffe	Winterfell: 1 Shivering Sea: 1	Golden Sound: 1 Blackwater Bay: 1	The Shipbreaker Bay: 2	Narrow Sea: 1
	Ritter	Winterfell: 1 Seagard: 1	Harrenhal: 1	Storm's End: 1	The Eyrie: 1 The Mountains oft he Moon: 1
	Fußsoldaten	Winterfell: 1 White Harbor: 1 Moat Cailin: 1	Lannisport: 2 King's Landing: 2 Harrenhal: 1 Stoney Sept: 1	Dragonstone: 1 Kingswood: 1	The Mountains oft he Moon: 2 The Twins: 1 The Fingers: 1
	Belagerungstürme	Moat Cailin: 1	-	Kingswood: 1	-
	Macht-Marker	-	King's Landing: 1 Blackwater: 1 Searoad Marches: 1 Stoney Sept: 1	-	The Eyrie: 1
Position auf Leiste	Eiserner Thron	4	2	1	3
	Lehen	1	4	3	2
	Königshof	4	2	3	1
	Versorgung	2	5	2	3

Haus Baratheon [3+ Spieler]			Haus Lannister [3+ Spieler]			Haus Stark [3+ Spieler]		
Stannis Baratheon	+4	Falls dein Gegner einen höheren <i>Eisernen Thron</i> -Einfluss besitzt ⇒ +1 Kampfstärke	Tywin Lannister	+4	Falls du gewinnst, nimm 2 <i>Macht</i> -Plättchen	Eddard Stark	+4	
Renly Baratheon	+3	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du 1 teilnehmenden Fußsoldaten (oder 1 unterstützenden <i>Baratheon</i> Fußsoldaten) zum Ritter befördern	Ser Gregor Clegane	+3		Robb Stark	+3	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du das (legale) Rückzugs-Gebiet deines Gegners wählen, bei dem er die wenigsten Einheiten verliert
Ser Davos Seaworth	+2	Falls <i>Stannis Baratheon</i> im Ablagestapel liegt ⇒ +1 Kampfstärke und 	The Hound	+2		Roose Bolton	+2	Falls du verlierst, nimm alle deine Hauskarten (inkl. dieser) wieder auf die Hand
Brienne of Tarth	+2	 	Ser Jaime Lannister	+2		Greatjon Umber	+2	
Melisandre	+1		Tyron Lannister	+1	Du darfst deinem Gegner sofort seine Hauskarte zurückgeben. Er muss dann eine andere wählen. Falls er keine andere mehr besitzt, darf er keine benutzen.	Ser Rodrick Cassel	+1	
Salladhor Saan	+1	Falls du in diesem Kampf unterstützt wirst ⇒ Kampfstärke aller Nicht-Baratheon -Schiffe = 0	Ser Kevan Lannister	+1	Falls du angreiffst, besitzen alle Fußsoldaten (inkl. unterstützender <i>Lannister</i> -Fußsoldaten) eine Kampfstärke von +2 (statt +1)	The Blackfish	+1	Du erleidest keine Verluste durch Hauskarten-Eigenschaften, Kampf-Icons oder <i>Kampf-Trend-Karten</i>
Patchface	0	Nach dem Kampf darfst du die Karten des Gegners ansehen und eine beliebige Karte abwerfen	Cersei Lannister	0	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du 1 beliebiges gegnerisches <i>Befehls</i> -Plättchen vom Brett entfernen	Catelyn Stark	0	Falls du ein Verteidigungs- <i>Befehls</i> -Plättchen im Kampfgebiet hast, wird sein Wert verdoppelt

Haus Greyjoy [4+ Spieler]			Haus Tyrell [5+ Spieler]			Haus Martell [6 Spieler]		
Euron Crow's Eye	+4		Mace Tyrell	+4	Zerstöre sofort 1 gegnerischen angreifenden oder verteidigenden Fußsoldaten	The Red Viper	+4	 
Victarion Greyjoy	+3	Falls du angreiffst, besitzen alle deine teilnehmenden Schiffe (inkl. unterstützende <i>Greyjoy</i> -Schiffe) eine Kampfstärke von +2 (statt +1)	Ser Loras Tyrell	+3	Falls du angreiffst und gewinnst, bewege die benutzten <i>Marsch-Befehls</i> -Plättchen in das eroberte Gebiet und nutze diese später in dieser Runde	Areo Hotah	+3	
Theon Greyjoy	+2	Falls du ein Gebiet mit <i>Festung</i> oder <i>Burg</i> verteidigst ⇒ +1 Kampfstärke und 	Ser Garlan Tyrell	+2		Obara Sand	+2	
Balon Greyjoy	+2	Die aufgedruckte Kampfstärke der gegnerischen Hauskarte beträgt 0	Randyll Tarley	+2		Darkstar	+2	
Asha Greyjoy	+1	Falls dich in diesem Kampf niemand unterstützt ⇒  	Alester Florent	+1		Nymeria Sand	+1	Falls du verteidigst ⇒  Falls du angreiffst ⇒ 
Dagmar Clefjaw	+1	 	Margaery Tyrell	+1		Ariane Martell	+1	Falls du verteidigst und verlierst, darf dein Gegner seine Einheiten nicht in das Kampfgebiet bewegen, sondern muss sich in das Ausgangsgebiet zurückziehen. Deine Einheiten müssen sich zurückziehen.
Aeron Damphair	0	Du darfst sofort 2 <i>Macht</i> -Plättchen abwerfen, um <i>Aeron Damphair</i> abzuwerfen und eine andere Hauskarte wählen	Queen of Thorns	0	Entferne sofort ein gegnerisches <i>Befehls</i> -Plättchen in einem benachbarten Gebiet – außer dem <i>Marsch-Befehls</i> -Plättchen, das diesen Kampf gestartet hat	Doran Martell	0	Setze deinen Gegner sofort auf den letzten Platz einer Einfluss-Leiste

Haus Baratheon [6 Spieler]			Haus Lannister [6 Spieler]			Haus Stark [6 Spieler]		
Stannis Baratheon	+4	Falls du in diesem Kampf nicht unterstützt wirst, entferne alle Unterstützungs-Befehle (inkl. eigener), die zum Kampfgebiet benachbart sind und annulliere alle deren Kampfstärken)	Ser Jaime Lannister	+4	 	Roose Bolton	+4	
Jon Snow	+3	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du den Wildlings-Marker um ± 1 bewegen.	Ser Kevan Lannister	+3		Ramsey Bolton	+3	Falls <i>Reek</i> noch in deiner Hand ist \Rightarrow Kampfstärke +1 und   
Melisandre	+2	Nach dem Kampf darfst du eine beliebige Ablage-Karte (inkl. dieser) durch Abgeben von Macht-Plättchen in „gleicher“ Höhe wieder in die Hand nehmen	Daven Lannister	+2		Steelshanks Walton	+2	
Bastard of Nightsong	+2		Ser Ilyn Payne	+2	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du einen gegnerischen Fußsoldaten in einem bel. Gebiet zerstören (zusätzlich zu den normalen Verlusten). Falls dies die letzte Einheit im Gebiet war, entferne auch alle Befehls-Plättchen.	Black Walder	+2	
Ser Davos Seaworth	+1	 	Cersei Lannister	+1		Walder Frey	+1	Jeder Spieler, der – außer deinem Gegner – dem Gegner Unterstützung gewährt, muss die diese Unterstützung gewähren.
Ser Axell Florent	+1		Ser Addam Marbrand	+1	Falls du angreiffst, besitzen alle Ritter (inkl. unterstützender <i>Lannister</i> -Ritter eine Kampfstärke von +3 (statt +2)	Damon Dance-For-Me	+1	
Mance Rayder	0	Deine End-Kampfstärke entspricht der Position des Wildlings-Markers.	Qyburn	0	Du darfst 2 Macht-Plättchen abgeben, um eine Hauskarte in einem Ablagestapel eines bel. Spielers wählen und die aufgedruckte Kampfstärke sowie die Icons nutzen, aber den Text ignorieren.	Reek	0	Falls <i>Ramsey Bolton</i> im Ablagestapel liegt, nimm ihn sofort wieder in die Hand. Falls du den Kampf verlierst, darfst du <i>Reek</i> zurücknehmen.

Haus Greyjoy [6 Spieler]			Haus Tyrell [6 Spieler]			Haus Martell [6 Spieler]		
Euron Crow's Eye	+4	Falls dein Gegner eine höhere Position auf der Lehen-Leiste besitzt \Rightarrow Kampfstärke +1	Mace Tyrell	+4	 	Doran Martell	+4	Für jede Hauskarte in deiner Hand: -1 Kampfstärke (Min. 0) und  
Victarion Greyjoy	+3	 	Randyll Tarly	+3	 	Areo Hotah	+3	 
Asha Greyjoy	+2		Willas Tyrell	+2		Bastard of Godsgrace	+2	
Rodrik the Reader	+2	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du irgend einen Westeros-Stapel nach einer Karte deiner Wahl durchsuchen. Mische den Rest und lege die Karte verdeckt darauf.	Ser Jon Fossoway	+2		Big Man	+2	
Qarl the Maid	+1	Falls du angreiffst und verlierst nimm 3 Macht-Plättchen.	Paxter Redwyne	+1	Falls das Kampfgebiet ein Seegebiet ist, beitzten alle deine beteiligten Schiffe (inkl. unterstützende <i>Tyrell</i> -Schiffe) eine Kampfstärke +2 (statt +1)	Ser Gerris Drinkwater	+1	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du +1 auf einer bel. Einfluss-Leiste setzen.
Ser Harras Harlaw	+1		Queen of Thorns	+1	Ignoriere alle Texte der gegnerischen Karte.	Quentin Martell	+1	Für jede Hauskarte im Ablagestapel +1 Kampfstärke
Aeron Damphair	0	Du darfst bel. viele <i>Macht</i> -Plättchen abwerfen, um deine Kampfstärke entsprechend zu erhöhen.	Margaery Tyrell	0	Falls du dein Heimatgebiet oder ein Gebiet mit deinem Macht-Plättchen verteidigst, beträgt die End-Kampfstärke deines Gegners 2.	Nymeria Sand	0	 

Haus Baratheon			Haus Lannister			Haus Stark			Haus Arryn		
Stannis Baratheon	+4	Falls dein Gegner einen höheren <i>Eisernen Thron</i> -Einfluss besitzt ⇒ +1 Kampfstärke	Tywin Lannister	+4	Falls du gewinnst , nimm 2 <i>Macht</i> -Plättchen	Eddard Stark	+4		Bronze Yohn Royce	+4	Falls du mehr <i>Macht</i> -Plättchen als dein Gegner besitzt ⇒ +1 Kampfstärke
Renly Baratheon	+3	Falls du den Kampf gewinnst, darfst du 1 teilnehmenden Fußsoldaten (oder 1 unterstützenden <i>Baratheon</i> Fußsoldaten) zum Ritter befördern	Ser Gregor Clegane	+3		Robb Stark	+3	Falls du den Kampf gewinnst , darfst du das (legale) Rückzugs-Gebiet deines Gegners wählen, bei dem er die wenigsten Einheiten verliert	Littlefinger	+3	Falls du <i>The Eyrie</i> nach diesem Kampf kontrollierst, nimm dir doppelt so viele <i>Macht</i> -Plättchen wie die gedruckte Kampfstärke der Gegener-Hauskarte anzeigt.
Ser Davos Seaworth	+2	Falls <i>Stannis Baratheon</i> im Ablagestapel liegt ⇒ +1 Kampfstärke und 	The Hound	+2		Roose Bolton	+2	Falls du verlierst , nimm alle diene Hauskarten (inkl. dieser) wieder auf die Hand	Nestor Royce	+2	
Brienne of Tarth	+2	 	Ser Jaime Lannister	+2		Greatjon Umber	+2		Lyn Corbray	+2	
Melisandre	+1		Tyrian Lannister	+1	Du darfst deinem Gegner sofort seine Hauskarte zurückgeben. Er muss dann eine andere wählen. Falls er keine andere mehr besitzt, darf er keine benutzen.	Ser Rodrick Cassel	+1		Lothar Brune	+1	 
Salladhor Saan	+1	Falls du in diesem Kampf unterstützt wirst ⇒ Kampfstärke aller Nicht-Baratheon-Schiffe = 0	Ser Kevan Lannister	+1	Falls du angreifst , besitzen alle Fußsoldaten (inkl. unterstützender <i>Lannister</i> -Fußsoldaten) eine Kampfstärke von +2 (statt +1)	The Blackfish	+1	Du erleidest keine Verluste durch Hauskarten-Eigenschaften, Kampf-Icons oder <i>Kampf-Trend-Karten</i>	Alayne Stone	+1	Falls du diesen Kampf gewinnst und <i>The Eyrie</i> kontrollierst, darfst du 2 <i>Macht</i> -Plättchen abwerfen, um deinen Gegner zu zwingen alle <i>Macht</i> -Plättchen abzuwerfen.
Patchface	0	Nach dem Kampf darfst du die Karten des Gegners ansehen und eine beliebige Karte abwerfen	Cersei Lannister	0	Falls du den Kampf gewinnst , darfst du 1 beliebiges <i>Befehls</i> -Plättchen des Verlierers irgendwo vom Brett entfernen	Catelyn Stark	0	Falls du ein <i>Verteidigungs-Befehls</i> -Plättchen im Kampfgebiet hast, wird sein Wert verdoppelt	Lysa Arryn	0	Falls dein Gegner nach dem Kampf mehr <i>Macht</i> -Plättchen als du besitzt, nimm 3 <i>Macht</i> -Plättchen.