

DAS BRETTSPIEL
von George R. R. Martin's

DER EISERNE THRON



STURM DER SCHWERTER ERWEITERUNG

von Corey Konieczka und
Christian T. Petersen



Heidelberger
Spieleverlag



Der Eiserne Thron

Erweiterung: Sturm der Schwerter

Vielen Dank, dass Sie die STURM DER SCHWERTER Erweiterung für das Brettspiel DER EISERNE THRON erworben haben. Diese Erweiterung enthält die brandneue Vier-Spieler-Variante STURM DER SCHWERTER, komplett mit neuem Spielplan und ermöglicht den Spielern so, die im Roman-Zyklus „Das Lied von Eis und Feuer“ beschriebenen Schlachten in und um die Lande des Trident, die während des Krieges der fünf Könige stattfinden, nach zu erleben. Das speziell auf vier Spieler abgestimmte Spiel enthält einige neue Regeln sowie neues Spielmaterial. Dazu gehören Anführer-Spielmarken, Taktikkarten und neue Westeros- und Hauskarten. Ein großer Teil des neuen Spielmaterials kann mit dem DER EISERNE THRON Grundspiel verwendet werden, und bietet den Spielern so mehr Optionen und neue Spielvarianten.

Gebrauch der Erweiterung

Diese Spielanleitung ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt. Der erste Abschnitt gibt einen Überblick über das in dieser Erweiterung enthaltene neue Spielmaterial. Der auf Seite 3 beginnende zweite Abschnitt beschreibt den STURM DER SCHWERTER Spielplan im Detail, ebenso wie das neue Spielmaterial und die damit einhergehenden Regeln. Im dritten Abschnitt, beginnend auf S. 9, werden schließlich jene Regeln erklärt, die für die Nutzung dieser Erweiterung mit dem Spielplan des DER EISERNE THRON Grundspiels benötigt werden. Schließlich, beginnend auf Seite 10, folgt eine vollständige Beschreibung der meisten, mit dieser Erweiterung gelieferten, Karten

Inhalt

Folgendes Spielmaterial ist in dieser Schachtel enthalten:

- Diese Spielanleitung
- Der spezielle STURM DER SCHWERTER Spielplan, für die 4-Spieler-Variante
- 44 Taktikkarten
- 24 Verbündetenkarten (jeweils 6 Karten in 4 verschiedenen Verbündeten Stapeln)
- 40 neue Westeroskarten
- 42 neue Hauskarten
- 4 neue Haus-Startkarten
- 5 Wildlingskarten
- 6 Referenzkarten
- 5 Garnisons-Spielmarken
- 15 Anführer-Spielmarken
- 1 Wetter-Spielmarke
- 10 Anspruchs-Spielmarken, wovon 3 auch als Neutrale Kräfte-Marken (Harrenhal, Riverrun und Silverhall) verwendet werden können.
- 6 Unterstützung –1 Befehls-Spielmarken
- 6 Gefängniszellen
- 3 Neutrale Kräfte-Austauschmarken für „Eyrie“, „King’s Landing“ und „Sunspear“

Das STURM DER SCHWERTER-Siegel und das Thronsymbol

Auf verschiedenen Karten dieser Erweiterung tauchen zwei wichtige Symbole auf:



Das STURM DER SCHWERTER-Siegel auf den Karten zeigt an, dass diese Karten nur verwendet werden können, wenn auf dem neuen STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird



Das Thronsymbol auf den Karten zeigt an, dass diese Karten nur mit dem Spielplan des Grundspiels (bzw. dem Spielplan des Grundspiels und der DIE THRONKRIEGE Spielplanaufgabe) verwendet werden können.

Karten dieser Erweiterung, die keines der beiden Symbole haben, können sowohl mit dem neuen Spielplan für STURM DER SCHWERTER als auch dem des Grundspiels verwendet werden.

Der STURM DER SCHWERTER Spielplan

Dieser Plan ist speziell für die neue 4 Spieler Variante des Spiels gedacht, welche ab Seite 3 genauer erklärt wird.

Taktikkarten



Dieser Erweiterung liegen sechs Taktikkarten-Sets bei, eines für jedes der sechs großen Adelshäuser. Haus Baratheon, Greyjoy, Lannister und Stark verfügen über je acht Taktikkarten, während die Häuser Martell und Tyrell sechs haben. Die Taktikkarten stellen die Strategie eines Hauses während einer bestimmten Runde dar.

Verbündetenkarten



Diese vier Sets, zu je sechs Karten, repräsentieren sowohl die Unterstützung der Häuser Arryn, Frey und Tyrell, als auch verschiedener Söldner und Gesetzloser.

Neue Westeroskarten



Die STURM DER SCHWERTER Erweiterung enthält einen vollständig neuen Satz Westeroskarten. Die Kartenrückseite der neuen Westeroskarten ist blau, damit man sie von den orangenen Rückseiten der ursprünglichen Westeroskarten unterscheiden kann. Zwei neue „III“-Kartenstapel liegen bei, eins zur Verwendung mit dem neuen Spielplan und eins für das Grundspiel.

Neue Hauskarten



Diese Erweiterung enthält auch ein vollständig neues Satz Hauskarten für die sechs großen Adelshäuser. Die Rückseiten der neuen Hauskarten zeigen sowohl das jeweilige Hauswappen, als auch zwei gekreuzte Schwerter. Dies unterscheidet sie von den Hauskarten des Grundspiels und denen der DIE THRONKRIEGE Erweiterung (welche durch ein Kronensymbol gekennzeichnet sind)

Neue Haus-Startkarten

Die Spieler sollten die Haus-Startkarten dieser Erweiterung verwenden, wenn sie auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan spielen. Wie die Hauskarten, sind die neuen Haus-Startkarten mit gekreuzten Schwertern gekennzeichnet.

Die sechs großen Adelshäuser

Diese Spielanleitung bezieht sich immer wieder auf die „sechs Adelshäuser“ von Westeros. Dies sind die fünf Häuser aus dem DER EISERNE THRON Grundspiel Baratheon, Greyjoy, Lannister, Stark und Tyrell, sowie Haus Martell, das mit der DIE THRONKRIEGE Erweiterung Eingang ins Spiel fand. Dieser Erweiterung liegt Spielmaterial für das Haus Martell (einschließlich Anführer-Spielmarken und neuen Hauskarten) bei. Dies ist für Spieler gedacht, welche die DIE THRONKRIEGE Erweiterung besitzen. Die DIE THRONKRIEGE Erweiterung wird aber nicht benötigt, um STURM DER SCHWERTER spielen zu können.

Wildlingskarten



Diese Karten können mit dem Grundspiel verwendet werden, um die Auswirkungen der Angriffe der Wildlinge zu variieren.

Referenzkarten

Die sechs Referenzkarten fassen die Befehls-Spielmarken und den Rundenverlauf zusammen.



Garnisonen

Garnisonen verleihen dem Verteidiger mehr Kampfstärke.



Anführer-Spielmarken

Anführer-Spielmarken repräsentieren bestimmte, mächtige Persönlichkeiten. Sie verleihen Armeen, die sie begleiten, größere Stärke und besondere Fähigkeiten, können aber auch als Geiseln genommen werden.



Gefängniszellen

Anführer, die als Geiseln genommen wurden, werden in Gefängniszellen gesteckt.



Wetter-Spielmarke

Die Wetter-Spielmarke zeigt an, ob die Furten auf dem neuen STURM DER SCHWERTER Spielplan offen (wenn das Wetter gut ist) oder geschlossen (aufgrund der schweren Regenfälle) sind.



Anspruch-Spielmarken

Diese Spielmarken werden verwendet um anzuzeigen, wer die Kontrolle über die Städte und Festungen auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan hat. Drei der Anspruch-Spielmarken können auch verwendet werden, um die Neutralen Kräfte, die Harrenhal, Riverrun und Silverhall verteidigen, zu Beginn des Spiels darzustellen.



Unterstützung -1 Befehle

Diese Befehle können den Armeen infolge der Effekte bestimmter Taktikkarten zugewiesen werden. Eine Armee mit einem zugewiesenen Unterstützung -1 Befehl, die sich in Nachbarschaft zu einer Schlacht befindet, kann ihre Stärke weniger 1 entweder dem Angreifer oder dem Verteidiger während des Schritts „Unterstützung anfordern“ zur Verfügung stellen.

Neutrale Kräfte-Austauschmarken

Diese Marken ersetzen die ursprünglichen Neutrale Kräfte-Marken, wenn mit der Anführer-Variante auf dem Spielplan des Grundspiels gespielt wird (siehe Seite 9).

Verwendung des Sturm der Schwerter Spielplans

Auch wenn die meisten Regeln für den neuen STURM DER SCHWERTER Spielplan identisch mit denen für das DER EISERNE THRON Grundspiel sind, hat das neue Spiel doch andere Siegbedingungen und wurde an vielen Stellen erweitert.

Ziel des Spieles

Das Ziel von STURM DER SCHWERTER besteht darin, den größten Anspruch auf Westeros zu erlangen. Der Spieler, der am Ende der zehnten Runde den größten Anspruch auf Westeros hat, gewinnt das Spiel. Wenn außerdem, zu irgendeinem Zeitpunkt, ein Spieler einen Anspruch von 8 auf Westeros hat, ist das Spiel sofort zu Ende und dieser Spieler wird zum Sieger erklärt.

Anspruch

Anspruch erlangt man durch Städte und Festungen, ebenso wie durch bestimmte Karten. Wie viel Anspruch eine Stadt oder Festung verleiht, ist sowohl auf dem Spielplan, als auch auf den Anspruch-Spielmarken der Städte und Festungen angegeben. Solange ein Spieler eine Stadt oder Festung kontrolliert, verfügt er über den Anspruch, den sie verleiht.

Spieler erhalten Anspruch auch durch bestimmte Karten. Anspruch, der über Karten erworben wird, wird auf der Anspruch auf Westeros-Leiste festgehalten. Wenn eine Karte die Anweisung gibt, dass der Spieler eine bestimmte Menge Anspruch erwirbt, wird die entsprechende Zahl an Stärke-Spielmarken (aus dem Stärkepool des Spielers oder der ihm zur Verfügung stehenden Stärke) auf der Anspruch auf Westeros-Leiste platziert (siehe nebenstehender Infokasten). Der gesamte Anspruch eines Spielers ergibt sich aus dem Anspruch, den er durch Städte und Festungen erlangt hat und der Anzahl der Stärke-Spielmarken, die er auf der Anspruch auf Westeros-Leiste liegen hat.

Spielaufbau

Beim Aufbau des neuen STURM DER SCHWERTER Spielplans, sollten die nachstehenden Anweisungen befolgt werden:

1. Der STURM DER SCHWERTER Spielplan wird entfaltet und in der Mitte eines großen Tisches platziert.
2. Die Harrenhal-, Riverrun- und Silverhall-Spielmarken werden auf die entsprechenden Gebiete des Spielplans gelegt, wobei die „Neutrale Kräfte“-Seite (die mit einer weißen Zahl in der unteren rechten Ecke) zu sehen sein sollte.
3. Die Runden-Spielmarke wird auf das Feld „Runde 1“ gelegt.
4. Die Wetter-Spielmarke wird auf die erste „gutes Wetter“-Position auf der Wetterleiste gelegt.
5. Die neuen Westeroskarten mit der blauen Rückseite werden separat gemischt und neben den Spielplan gelegt. Für den Stapel III werden nur die Karten mit dem STURM DER SCHWERTER-Siegel verwendet.
6. Die vier Verbündeten-Stapel werden getrennt gemischt und ebenfalls neben den Spielplan gelegt.
Zu diesem Zeitpunkt sollte der Spielplan wie auf dem Bild im Kasten „Sturm der Schwerter Aufbau“, auf Seite 4, aussehen.

Anspruch-Spielmarken

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit der Anspruch-Spielmarke des Anfangsgebiets seines Hauses vor sich. Haus Lannister erhält zusätzlich die King's Landing-, Haus Stark die Twins- und Baratheon die Storm's End Anspruch-Spielmarke. Wenn ein Spieler die Kontrolle über eine Stadt oder Festung erlangt, nimmt er sich die entsprechende Anspruch-Spielmarke (entweder vom Spielplan oder von einem anderen Spieler) und legt sie vor sich ab. Auf diese Weise können die Spieler leicht erkennen, welchen Anspruch jeder Spieler durch Städte und Festungen hat, indem sie auf die Marker vor jedem Spieler schauen, anstatt mühsam jede Stadt und Festung auf dem Spielplan überprüfen zu müssen.

Die Anspruch-Spielmarken für Harrenhal, Riverrun und Silverhall dienen als Neutrale Kräfte-Spielmarken, die während des Spielaufbaus platziert werden. Die Neutrale Kräfte-Spielmarken werden genauso wie die Neutrale Kräfte-Spielmarken des Grundspiels verwendet. Wenn ein Spieler eine der Neutralen Kräfte-Spielmarken erfolgreich angreifen kann, dann legt er diese vor sich ab, mit der Anspruch-Seite nach oben.

Die Anspruch auf Westeros-Leiste

Wenn eine Karte einem einen Spieler sagt, dass er eine bestimmte Menge an Anspruch erwirbt, wird diese Zahl an Stärke-Spielmarken (aus dem Stärkepool des Spielers oder der ihm zur Verfügung stehenden Stärke), eine nach der anderen, auf die leere Position mit dem höchsten Zahlenwert auf der Anspruch auf Westeros-Leiste gelegt. Wenn die Leiste voll ist und ein Spieler Anspruch erwirbt, kehrt die Stärke-Spielmarke auf dem Feld Nr. 6 wieder in den Stärkepool ihres Besitzers zurück und alle Stärke-Spielmarken auf der Anspruch auf Westeros-Leiste rücken um eine Position nach oben auf. Die neue Stärke-Spielmarke wird dann auf der Leiste auf dem Feld Nr. 1 platziert.

***Beispiel:** Der Lannister Spieler erwirbt in der ersten Runde des Spiels 2 Ansprüche. In Runde 4 ist die Anspruch-Leiste voll, der Greyjoy Spieler erhält aber 1 Anspruch aufgrund einer Verbündetenkarte. Der Greyjoy Spieler setzt nun seine Marke auf der Leiste auf die „1“ und alle anderen Marken werden um eine Position verschoben. Eine der Lannister Marken liegt auf Position „6“ und wird deshalb von der Leiste entfernt.*

7. Jeder Spieler zieht nun zufällig eine STURM DER SCHWERTER Haus-Startkarte, um festzulegen, welches Haus er spielen wird.

8. Jeder Spieler nimmt nun die 7 Hauskarten seiner Spielfarbe an sich. Verwenden Sie die neuen STURM DER SCHWERTER-Hauskarten mit den gekreuzten Schwertern auf der Rückseite.

9. Jeder Spieler nimmt sich nun das Taktikkarten-Set seines Hauses. Jedes Set besteht aus 7 Karten – Die „Verbündete unterstützen“ Taktikkarten mit dem Thronsymbol werden nicht verwendet.

Sturm der Schwerter Aufbau



Die STURM DER SCHWERTER Westeroskarten-Stapel

Nachdem die ersten sechs Aufbauschritte von Seite 3 ausgeführt wurden, sollte der STURM DER SCHWERTER Spielplan wie im obigen Diagramm aussehen. Jeder Spieler sollte auch die Anweisungen auf seiner Haus-Startkarte befolgen und seine Hauskarten, Taktikkarten, Gefängniszelle und die Anspruch-Spielmarken für die Städte und Festungen die er kontrolliert, vor sich ablegen. Rechts ist das Spielmaterial für Haus Stark abgebildet.

Die Neutrale Kräfte-Spielmarken in Harrenhal, Riverrun und Silverhall.



Taktikkarten

Hauskarten

Gefängniszellen

Anspruch-Spielmarken

Die Wetter-Spielmarke wird auf die linke "gut" Position auf der Wetterleiste gelegt.

Verbündetenkarten-Stapel

10. Jeder Spieler erhält eine Gefängniszelle.

11. Die Spieler platzieren nun ihre Starteinheiten und Marken wie auf den Haus-Startkarten angegeben.

Hinweis: Jeder Spieler beginnt, wie auf seiner Haus-Startkarte angegeben, mit einer bestimmten Menge an verfügbarer Stärke

Hinweis: Alle vier Häuser beginnen das Spiel mit 2 Anführern, wie auf den Haus-Startkarten angegeben. Lannister beginnt mit der Eddard Stark Anführer-Spielmarke in der Gefängniszelle und Stark beginnt mit der Frey Führerschaft-Verbündetenkarte und der Schwarze Walder Verbündetenanführer-Spielmarke das Spiel.

12. Jeder Spieler nimmt von jeder Stadt oder Festung die er kontrolliert, die entsprechende Anspruch-Spielmarke an sich und legt sie vor sich ab. Details hierzu findet man im Infokasten auf Seite 3.

13. Jeder Spieler setzt seine Versorgungs-Spielmarke auf die entsprechende Position auf der Versorgungsleiste.

Das Spiel kann nun beginnen.

Der Sturm der Schwerter Spielplan

Der STURM DER SCHWERTER Spielplan unterscheidet sich vom Spielplan des Grundspiels in einigen wichtigen Punkten. Siehe Seite 5 für einen vollständigen Überblick über die neuen Elemente des Spielplans.

Taktikkarten

Die Taktikkarten repräsentieren die Pläne eines jeden Hauses während der jeweiligen Runde. Sie verleihen besondere Fähigkeiten, die verschiedenartige Strategien unterstützen.

Jede Runde, während des "Befehle geben"-Schritts der Planungsphase, wählen alle Spieler eine Taktikkarte und legen sie verdeckt vor sich ab. Wenn die Befehle aufgedeckt werden, werden auch die ausgewählten Taktikkarten aufgedeckt. Sofort zu Beginn der Aktionsphase, verkünden alle Spieler, welche Taktikkarte sie gewählt haben. Dann führt jeder Spieler gemäß der **Zugreihenfolge** die Aktionen aus,

vor denen auf der Karte das fettgedruckte Wort „Sofort“ steht. Die Spieler können sich bis zur nächsten Planungsphase, in der sie dann eine neue Taktikkarte auswählen, aller auf ihrer Taktikkarte angegebenen Fähigkeiten bedienen. Es sei noch erwähnt, dass ein Spieler jede Runde die gleiche Taktikkarte auswählen **kann**, wenn er es wünscht.

Wenn Taktikkarten (oder Anführer, siehe Seite 6-8) verwendet werden, sollten die Spieler dem folgenden überarbeiteten Rundenablauf folgen.

1) Die Westerosphase (wird in der 1. Runde übersprungen)

2) Die Planungsphase

- a) Die oberste Verbündetenkarte eines jeden Decks wird aufgedeckt (wenn auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird)
- b) Alle Spieler legen ihre Befehle und wählen eine Taktikkarte aus
- c) Alle Befehle und Taktikkarten werden aufgedeckt
- d) Der Botenrabe kann eingesetzt werden

3) Die Aktionsphase

- a) Alle „Sofort“-Effekte der Taktikkarten werden abgehandelt
- b) Überfallbefehle werden ausgeführt
- c) Marschbefehle (und Schlachten) werden abgehandelt
- d) „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle werden abgehandelt
- e) In die Flucht geschlagene Einheiten sammeln sich
- f) Die Runden-Spielmarke wird ein Feld weiter bewegt

Die Taktikkarten werden auf Seite 10 genauer erklärt.

Verbündetenkarten

Diese Stapel stellen die Unterstützung durch die Häuser Arryn, Frey und Tyrell, sowie verschiedener Söldner und Gesetzloser dar. Spieler, welche die „Allianzen schmieden“-Taktikkarte (siehe Seite 10) verwenden, können die oberste Karte von einem Verbündeten-Stapel ihrer Wahl ziehen.

Zu Beginn einer jeden Planungsphase wird die oberste Karte eines jeden der vier Verbündeten-Stapel aufgedeckt auf den Stapel gelegt (falls dort nicht schon eine aufgedeckte Karte liegt). Wenn die Taktikkarten abgehandelt werden, können Spieler, die Allianzen schmieden, die oberste Karte eines beliebigen Verbündeten-Stapels nehmen.

Beispiel: Sowohl der Stark Spieler als auch der Baratheon Spieler wählen die „Allianzen schmieden“-Karte in dieser Runde. Stark steht höher auf dem Eisenthron-Pfad, daher kommt Stark zuerst dran. Der Stark Spieler wählt die aufgedeckte Karte des Tyrell-Stapels. Der Baratheon Spieler kann nun zwischen der aufgedeckten Arryn-Karte, der aufgedeckten Frey-Karte, der nicht aufgedeckten Tyrell-Karte und der aufgedeckten Söldner und Gesetzlosen-Karte wählen.

Wenn ein Spieler eine Verbündetenkarte erlangt, legt er sie aufgedeckt vor sich ab und sie bleibt dort liegen, bis sie entweder gestohlen wird oder der Text auf der Karte den Spieler anweist, sie abzulegen. Welche Verbündetenkarten ein Spieler besitzt ist immer allgemein bekannt. Wenn eine Verbündetenkarte abgelegt wird, wird sie zuunterst in den entsprechenden Verbündeten-Stapel gelegt.

Überblick über den Sturm der Schwerter Spielplan



1. Die Anspruch auf Westeros-Leiste. Die Anspruch auf Westeros-Leiste dient dazu den Anspruch eines jeden Spielers anzuzeigen, den er aus anderen Quellen als der von ihm kontrollierten Städten und Festungen gewonnen hat. Mehr Details hierzu stehen im Infokasten auf Seite 3.

2. Seegebiete. Wenn auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird, können die Spieler keine Schiffe ins Spiel bringen. Stattdessen sind alle Inselgebiete über Bewegungspfeile mit den Landgebieten verbunden. Außerdem ist keines der Seegebiete auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan mit einem Namen versehen. Die Ozeane zu beiden Seiten der Landmasse gelten jedoch als zwei große Seegebiete, wenn es darum geht die besonderen Fähigkeiten der Hauskarten abzuhandeln.

3. Bewegungspfeile. Bewegungspfeile stellen große Entfernungen dar, über die hinweg sich Einheiten (und Anführer) bewegen können. Einheiten können Bewegungspfeile nur verwenden, wenn sie sich aufgrund von Marschbefehlen oder eines Rückzugs bewegen. Einheiten können keine Überfälle über Bewegungspfeile hinweg ausführen oder Unterstützung leisten.

Es sollte beachtet werden, dass es auf dem Spielplan zwei hausspezifische Bewegungspfeile gibt, ein jeder mit einem Hausschild gekennzeichnet. Nur Greyjoy kann den Pfeil verwenden, der Pyke mit Flint's Finger verbindet und nur Baratheon kann den Pfeil nutzen, der Dragonstone mit King's Landing verbindet.

4. Die Wetterleiste. Die Wetter-Spielmarke wird benutzt, um anzuzeigen, ob das Wetter gut (Links und Oben auf der Leiste) oder stürmisch (Rechts und Unten auf der Leiste) ist. Die Wetter-Spielmarke bewegt sich um eine Position, wenn eine Westeroskarte, die ein Wettersymbol zeigt, abgehandelt wird.

5. Unpassierbares Gelände. Grau schattierte Gebiete sind völlig unpassierbar.

Stadt- und Festungsgebiete gelten auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan als separate Gebiete. Diese Gebiete gelten als an alle sie umgebenden Gebiete angrenzend und werden wie normale Gebiete behandelt.

6. Anspruchswert. Die Zahl auf der Flagge gibt an, wie viel Anspruch diese Stadt oder Festung dem Spieler verschafft, der sie kontrolliert.

7. Nachschub- und Stärkesymbole. In Stadt- oder Festungsgebieten werden die Nachschub- und Stärkesymbole hier angezeigt..

8. Aufgedruckte Stärke-Spielmarken. Vier der Festungsgebiete dienen als Haus-Startgebiete und sind, um dies anzuzeigen, mit einer aufgedruckten Stärke-Spielmarke gekennzeichnet.

9. Stadt- oder Festungssymbole. Diese Symbole geben an, ob das Gebiet eine Stadt oder Festung ist.



10. Furten. Furten sind seichte Flussbereiche. Wenn das Wetter gut ist, gelten durch eine Furt verbundene Gebiete als aneinander angrenzend und Einheiten können über den Fluß hinweg marschieren, sich zurückziehen, unterstützen oder überfallen. Wenn das Wetter jedoch stürmisch ist, werden die Flüsse unpassierbar und durch Furten verbundene Gebiete gelten als nicht aneinander angrenzend.

11. Siedlungs-Symbol. Siedlungen sind Orte, die dem Spieler 1 Appellpunkt verschaffen. Der Appellpunkt kann nur zum Kauf von Infanteristen verwendet werden, nicht aber, um einen vorhandenen Infanteristen zum Ritter zu schlagen. Siedlungen verfügen über keine der anderen Eigenschaften von Städten und Festungen. (z.B. zählen Siedlungen nicht beim Auflösen eines Patts)

Verbündeteneinheiten

Wenn auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird, werden die grünen Einheiten (Tyrell) verwendet, um Verbündeteneinheiten darzustellen. Die Spieler erhalten Verbündeteneinheiten durch den Erwerb bestimmter Verbündetenkarten. Diese Einheiten funktionieren, mit ein paar wenigen Ausnahmen, genauso wie die anderen Einheiten unter der Kontrolle eines Spielers. Erstens, können Verbündeteneinheiten nie ohne Einheiten in der Hausfarbe auf einem Gebiet stehen. Sollte ein Spieler je dazu gezwungen sein Einheiten vom Spielplan zu nehmen, dann darf die Verbündeteneinheit nicht alleine stehen und er muss, wohl oder übel, die Verbündeteneinheit entfernen. Zweitens, können Verbündeteneinheiten, die vom Spielplan genommen wurden, nicht wieder rekrutiert und ins Spiel gebracht werden. Und schließlich kann die Verbündeteninfanterie während eines Appells nicht zum Ritter geschlagen werden.

Permanente Allianzen

Falls ein Spieler jemals **drei** Verbündetenkarten aus dem Arryn-, Frey- oder Tyrell-Stapel kontrolliert, hat er eine permanente Allianz mit diesem Haus geschlossen. Für den Rest des Spiels darf nur noch dieser Spieler Karten von diesem Stapel ziehen. (Falls irgendein Spieler eine Arryn-, Frey- oder Tyrell-Karte vor sich liegen hat, wenn dies passiert, dann behält er diese vor sich.) Kein Spieler kann eine permanente Allianz mit den Söldnern und Gesetzlosen schmieden. Die Verbündetenkarten werden auf Seite 11 genauer erläutert.

Sturm der Schwerter Westeros-Decks

Die Spieler sollten die blauen I und II Stapel und den blauen Stapel III mit dem STURM DER SCHWERTER-Siegel verwenden, wenn sie auf dem neuen Spielplan spielen. Die Westeroskarten aus dem Grundspiel sind nicht mit dem STURM DER SCHWERTER Spielplan kompatibel.



Die Wetter-Spielmarke bewegen

Wenn Westeroskarten von Stapel III abgehandelt werden und ein Wettersymbol auf einer der Karten erscheint, wird die Wetter-Spielmarke im Uhrzeigersinn um eine Position weiterbewegt, um so den Wetterwechsel anzuzeigen. Es sollte nicht vergessen werden, dass Furten bei stürmischem Wetter nicht überquert werden können.

Das Mammut-Symbol auf einigen Westeroskarten der Stapel I und II, findet beim STURM DER SCHWERTER Spielplan keine Verwendung und sollte ignoriert werden.

Die neuen Westeroskarten werden auf Seite 12 beschrieben.

Sturm der Schwerter-Hauskarten

Wenn auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird, werden die neuen Hauskarten für die Häuser Baratheon, Greyjoy, Lannister und Stark verwendet. Die STURM DER SCHWERTER-Hauskarten werden wie die Hauskarten aus dem Grundspiel verwendet.

Hinweis: Wenn auf dem neuen STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird, müssen die neuen STURM DER SCHWERTER-Hauskarten verwendet werden. Auch wenn die STURM DER SCHWERTER-Hauskarten mit dem Grundspiel kompatibel sind, empfehlen wir nicht, die Hauskarten des Grundspiels oder der THRONKRIEGE Erweiterung mit dem STURM DER SCHWERTER Spielplan zu verwenden. Der Grund dafür ist, dass einige der Hauskarten aus Grundspiel und erster Erweiterung Schiffe betreffen, die auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan nicht verwendet werden.



Garnisonen

Garnisonen verleihen bei der Verteidigung mehr Stärke. Sie repräsentieren Truppen, die ständig dazu abgestellt sind das Anfangsgebiet eines Hauses zu verteidigen. Garnisonen sind keine Einheiten, daher zählen sie auch nicht zum Nachschublimit und sie können weder bewegt, noch ihnen Befehle gegeben werden. Jedes Haus beginnt mit einer Garnison der Stärke 2 in ihrem Anfangsgebiet. Außerdem beginnt Haus Lannister das Spiel mit einer besonderen Garnison in King's Landing mit der Stärke 6.

Wird ein Gebiet mit einer Garnison angegriffen, wird die Stärke der Garnison zur Stärke des Verteidigers addiert. Wenn keine verteidigende Einheit im Gebiet der Garnison ist, findet trotzdem eine Schlacht statt. Beide Spieler setzen die Hauskarten (und unter Umständen die Valyrische Stahlklinge) wie gewohnt ein.

Sollte eine Garnison zu den Verlierern einer Schlacht gehören, wird sie aus dem Spiel genommen und kann für den Rest des Spiels nicht mehr ins Spiel zurückkehren.

Es sollte nicht vergessen werden, dass keine Befehle auf ein Gebiet gespielt werden können, in dem nur eine Garnison steht und die Stärke einer Garnison wird nur verwendet, wenn ihr Gebiet angegriffen wird, nicht jedoch für Unterstützung oder irgendeine andere Art von Befehl.

Die Lannister Garnison bei King's Landing

Zu Beginn einer Partie STURM DER SCHWERTER kontrolliert Haus Lannister King's Landing und verfügt dort über eine besondere Garnison der Stärke 6. Diese Garnison funktioniert genauso wie eine Garnison der Stärke 2. Befinden sich außer der Garnison keine anderen Einheiten in King's Landing, gilt trotzdem, dass Lannister das Gebiet von King's Landing kontrolliert (d.h. der Lannister Spieler muß nicht seine Herrschaft über King's Landing sichern, wenn er alle seine Einheiten aus dem Gebiet heraus bewegt).

Anführer

Diese Erweiterung enthält zwei Anführer-Spielmarken, für jedes der sechs großen Adelshäuser, und drei Verbündetenanführer-Spielmarken. Siehe auch den „Anführer-Spielmarken Überblick“ Infokasten für eine vollständige Erklärung der Anführer-Spielmarken. Anführer-Spielmarken repräsentieren bestimmte mächtige Persönlichkeiten eines jeden Hauses. Anführer verleihen Armeen, die sie begleiten, zusätzliche Stärke und können, unter bestimmten Umständen, auch als Marschbefehl eingesetzt werden. Befindet sich jedoch ein Anführer unter den Verlierern einer Schlacht, kann er als Geisel genommen werden.

Die folgenden Sonderregeln betreffen Anführer:

- Anführer gelten nicht als Einheiten und zählen nicht gegen das Nachschublimit eines Hauses. Im Gegensatz zu Garnisonen können Anführer sich bewegen und geben ihre Kampfstärke immer der Armee, die sie begleiten, selbst wenn diese eine Neutrale Kräfte-Spielmarke angreift oder die Armee des Anführers einen Unterstützungsbefehl ausführt.
- Ein Anführer kann sich bewegen, wenn die Armee, die er begleitet, marschiert oder sich zurückzieht, so, als ob er eine Einheit wäre. Anführer werden nie in die Flucht geschlagen.
- Ein Anführer kann nie in einem Gebiet ohne Einheiten zurückgelassen werden. Ein Anführer kann nicht mit einer Garnison allein zurückgelassen werden. Sollte ein

Anführer-Spielmarken Überblick



Vorderseite



Rückseite

- 1. Normale Kampfstärke.** Wenn die Vorderseite eines Anführers zu sehen ist, dann wird seine normale Kampfstärke zu der Stärke der Armee addiert, die er begleitet.
- 2. Aktivierungssymbol.** Wenn ein dem Aktivierungssymbol entsprechender Befehl auf das gleiche Gebiet gespielt wird, in dem sich der Anführer befindet, gilt dieser Befehl als Aktivierungsbefehl und kann dazu verwendet werden, um die Rückseite des Anführers aufzudecken.
- 3. Marschstärke.** Wenn die Rückseite eines Anführers zu sehen ist, addiert er seine Marschstärke zu der Marschstärke der Armee, die er begleitet.
- 4. Marschbefehl.** Ein Anführer dessen Rückseite zu sehen ist, kann als Marschbefehl dienen. Siehe Seite 7 für mehr Details.
- 5. Fähigkeitsymbol.** Zwei Arten von Symbolen können hier abgebildet sein. Dies zeigt an, dass der Anführer eine Spezialfähigkeit hat, wenn er aktiviert wird:
 - **Schwertsymbol:** Erhalte ein Schwertsymbol, wenn er während einer Schlacht anwesend ist.
 - **Stärkesymbol:** Erhalte sofort nachdem der Anführer aktiviert wurde die abgebildete Anzahl an Stärke-Spielmarken (bevor – und egal ob – Einheiten bewegt werden oder eine Schlacht stattfindet). Es sollte beachtet werden, dass die Verbündetenanführer Littlefinger, Black Walder, und Thoros von Myr ihre eigenen Hausembleme auf den Stärkesymbolen abgebildet haben. Die Spieler, die sie kontrollieren, sollten aber die Stärke aus ihrem eigenen Stärkepool nehmen.

Verwendung des Marschbefehls eines Anführers



In diesem Beispiel befinden sich die Anführer Robb Stark und Black Walder, zusammen mit einem Infanteristen, im Gebiet der Twins. Außerdem befindet sich ein Stark Infanterist in Greywater Watch und ein Greyjoy Infanterist in Seagard.

Während der Planungsphase platziert der Stark Spieler einen Überfallbefehl im Gebiet der Twins. Man beachte, dass Robb Starks „Aktivierungssymbol“ ein Überfallbefehl ist.

Der Stark Spieler ist am Zug, seine Überfallbefehle während der Aktionsphase abzuhandeln, entscheidet er sich seinen Überfallbefehl im Gebiet der Twins zu nutzen und Robb Stark zu aktivieren (also umzudrehen). Dann hat er die Möglichkeit, den auf der Robb Stark Anführer-Spielmarke abgedruckten Marschbefehl sofort einzusetzen. Er lässt Robb Stark und 1 Infanteristen nach Seagard marschieren und beginnt somit eine Schlacht. Man beachte, dass der Stark Spieler Robb Stark zusammen mit der angreifenden Einheit bewegen muss, da er Robbs Marschbefehl für den Angriff nutzt.

Der Stark Spieler entscheidet sich außerdem Black Walder nach Greywater Watch marschieren zu lassen. Dies ist erlaubt, da Black Walder seine Bewegung in einem Gebiet mit Stark-Einheiten beendet. Der Stark Spieler hätte sich auch dafür entscheiden können Black Walder an der Schlacht in Seagard teilnehmen zu lassen, aber er hätte Black Walder auf keinen Fall ohne irgendwelche Stark-Einheiten im Gebiet der Twins lassen oder ihn nach Fairmarket bewegen können.

Anführer nicht in der Lage sein, sich aus einer Schlacht in ein Gebiet, in dem sich Einheiten seines Hauses befinden, zurückzuziehen, dann wird der Anführer von seinem Gegner in dieser Schlacht als Geisel genommen.

Einen Anführer aktivieren

Wenn in der Planungsphase ein dem Aktivierungssymbol des Anführers entsprechender Befehl im Gebiet des Anführers platziert wird, gilt dieser als Aktivierungsbefehl. Während der Aktionsphase kann ein Spieler den Befehl auf dem Gebiet des Anführers entweder normal ausführen, oder den Aktivierungsbefehl entfernen und den Anführer aktivieren. Wenn ein Anführer aktiviert wird, wird die Anführer-Spielmarke sofort umgedreht, so dass die Rückseite zu sehen ist.

Beispiel: Jaime Lannister steht mit 2 Infanteristen in Tumbleton. Jaimes Aktivierungssymbol ist das Überfallsymbol. Während der Planungsphase setzt der Lannister Spieler einen

Überfallbefehl auf Tumbleton. Der Überfallbefehl ist für Jaime ein Aktivierungsbefehl. Wenn während der Aktionsphase die Überfallbefehle ausgeführt werden, kann sich der Lannister Spieler dafür entscheiden, dass er den Überfallbefehl nicht normal ausführt und stattdessen den Befehl entfernt, um Jaime Lannister zu aktivieren, d.h. ihn umzudrehen, dass die Rückseite zu sehen ist.

Auf der Rückseite eines jeden Anführers ist ein Marschbefehlsymbol abgebildet, welches wie ein (0) Marschbefehl abgehandelt werden kann. Wenn ein Spieler den Marschbefehl auf der Rückseite des Anführers auszuführen wünscht, muss er dies sofort, nachdem die Rückseite des Anführers aufgedeckt wurde, tun. Das bedeutet, dass einige Anführer (jene mit Überfall- und „Zusammenziehen der Kräfte“-Symbolen als Aktivierungssymbolen) in der Aktionsphase ihre Marschbefehle früher oder später als sonst üblich ausführen.

Beispiel: Jaime Lannister befindet sich mit 2 Infanteristen in Tumbleton und der Lannister Spieler hat den Überfallbefehl aus Tumbleton entfernt, um die Rückseite von Jaime Lannister aufdecken zu können. Wenn der Lannister Spieler den Marschbefehl von Jaime Lannister nutzen will, muss er dies sofort nach dem Umdrehen tun. Der Lannister Spieler entscheidet sich, Jaimes Marschbefehl auszuführen und bewegt Jaime und 1 Infanteristen nach Roseroad, somit kommt es zu keiner Schlacht und die Rückseite von Jaime wird, nachdem er bewegt wurde, aufgedeckt. Da Jaimes Marschbefehl durch einen Überfallbefehl und nicht durch einen normalen Marschbefehl ausgelöst wurde, war der Lannister Spieler in der Lage, viel früher als sonst in der Aktionsphase zu marschieren.

Hinweis: Im Grundspiel werden in die Flucht geschlagene Einheiten nach dem „Ausführen der Marschbefehle“-Schritt wieder aufgerichtet. Wenn jedoch mit Anführern gespielt wird, werden in die Flucht geschlagene Einheiten erst wieder am Ende der Aktionsphase aufrecht hingestellt (wie im überarbeiteten Rundenablauf auf Seite 4 beschrieben).

Wenn der Marschbefehl auf der Rückseite einer Anführer-Spielmarke ausgeführt wird, kann der Anführer mit einer beliebigen Einheit, die mit diesem Befehl bewegt wird, ziehen oder mit den Einheiten, die sich nicht bewegen, zurückbleiben. Wenn sich jedoch Einheiten in ein Gebiet bewegen, in dem Einheiten eines anderen Hauses stehen (und somit eine Schlacht beginnt) oder sich eine Neutrale Kräfte-Spielmarke befindet, **muss sich der Anführer mit den angreifenden Einheiten bewegen.** (Man beachte, dass Anführer die sich aufgrund eines normalen Marschbefehls bewegen, sich nicht mit den angreifenden Kräften bewegen müssen.) Und schließlich kann ein Anführer auch allein bewegt werden, wenn er seine Bewegung in einem Gebiet mit Einheiten seines Hauses beendet.

Sobald der Marschbefehl eines Anführers, **einschließlich sich daraus ergebender Schlachten**, vollständig abgehandelt wurde, wird der Anführer sofort wieder auf seine Vorderseite gedreht.

Auf vielen Anführer-Spielmarken sind auf Vorder- und Rückseite unterschiedliche Kampfstärken abgebildet. Der Anführer verleiht seiner Armee immer den Kampfstärkewert, der gerade zu sehen ist. Die Regeln über das Umdrehen von Anführern besagen, dass Anführer immer mit der Vorderseite nach oben liegen sollten, außer deren Marschbefehl wird gerade ausgeführt. Daher kann ein Anführer den Kampfstärkewert auf der Rückseite nur verwenden, wenn er mit seinem eigenen Marschbefehl angreift. Andererseits kann ein Anführer den Kampfstärkewert auf der Vorderseite nur einsetzen, wenn er verteidigt, unterstützt oder mit Hilfe eines normalen Marschbefehls (oder des eines anderen Anführers) marschiert.

Außerdem verfügen Anführer noch über Fähigkeitensymbole auf ihrer Rückseite, die im Anführer-Spielmarken Überblick auf Seite 6 beschrieben sind. Die Spieler können sich zu jeder Zeit die Stärken und Symbole auf beiden Seiten einer beliebigen Anführer-Spielmarke (einer eigenen oder eines Gegners) ansehen.

Anführer als Geiseln



Wenn eine von einem oder mehreren Anführern geführte Armee eine Schlacht verliert, können diese Anführer, den nachstehenden Regeln entsprechend, als Geiseln genommen werden.

Wenn der Verlierer einer Schlacht Verluste erleidet, kann der Gewinner entscheiden, dass der Verlierer eine Einheit weniger vom Spielplan nehmen muss, der Gewinner dafür jedoch einen Anführer des Gegners seiner Wahl, der an der Schlacht beteiligt war, als Geisel nimmt. (Die Zahl der zugefügten Verluste ergibt sich aus dem Schwertsymbol des Angreifers minus des Festungssymbols des Verlierers.) Pro Schlacht kann nur eine Geisel durch die Reduzierung von Verlusten genommen werden.

Zweitens, kann der Gewinner Anführer als Geisel nehmen, die nicht in der Lage sind sich zurückzuziehen. Anführer folgen den normalen Rückzugsregeln, allerdings werden sie nach einem Rückzug nie inaktiv, zählen nicht gegen Nachschublimits und **können sich nicht auf ein unbesetztes Gebiet zurückziehen, wenn nicht mindestens eine Einheit (des Verlierers) sie begleitet.** Wenn mehrere

Anführer des Verlierers sich nicht zurückziehen können, nimmt der Gewinner alle als Geiseln.

Falls die Geisel dem Haus des Gegners angehört, wird sie sofort in die Gefängniszelle des Gewinners gesteckt und verbleibt dort, bis sie befreit, entführt, durch Verhandlungen ausgetauscht oder hingerichtet wird.

Seitenwechsel von Verbündetenanführern

Wenn ein Verbündetenanführer als "Geisel genommen" wird, dann begibt sich der Anführer nicht in die Gefängniszelle, sondern schließt sich der Seite des Gewinners an: Der Gewinner nimmt sofort die entsprechende Verbündetenanführerkarte des Verlierers an sich und legt sie vor sich ab. Die entsprechende Anführer-Spielmarke bleibt im Gebiet der siegreichen Armee.

Hinweis: Der Seitenwechsel eines Verbündetenanführer stellt den einzigen Weg dar, die permanente Allianz (siehe Seite 6) eines Spielers mit den Häusern Arryn, Frey oder Tyrell zu beenden. Jeder Spieler kann dann wieder Karten von diesem Verbündeten-Stapel ziehen und möglicherweise eine neue „permanente“ Allianz etablieren.

Geiseln befreien oder entführen

Eine Geisel kann von einem Spieler, der die „Geiseln sichern“ Taktikkarte ausgespielt hat, aus einer Gefängniszelle befreit oder entführt werden. Wenn ein Spieler, „Geiseln sichern“ ausgespielt hat und einen Gegner erfolgreich angreift, kann er eine der Geiseln seiner Wahl aus der Gefängniszelle des Verlierers nehmen. Falls die Geisel zum Haus des Angreifers gehört, gilt sie als befreit und der Angreifer platziert den Anführer sofort in dem Gebiet der Schlacht. Falls die Geisel einem anderen Haus angehört, kann der Angreifer sie in seine Gefängniszelle stecken.

Verhandlungen über Geiseln

Sofort nachdem ein Spieler Stärke durch einen "Zusammenziehen der Kräfte"-Befehl in einem bestimmten Gebiet erhalten hat, kann er im selben Gebiet zur Verhandlung über Geiselbefreiung aufrufen. Der Spieler, der zu den Verhandlungen aufgerufen hat, kann jeden anderen Spieler fragen, ob er einen oder beide Anführer aus dem Haus des Fragenden freilässt. Im Austausch für die Freilassung seiner Anführer kann der Fragende eine beliebige Menge seiner verfügbaren Stärke und/oder Geisel(n) anbieten.

Nimmt der Gegner das Angebot an, waren die Verhandlungen erfolgreich: Der Fragende legt die festgelegte Menge an Stärke-Spielmarken in den Stärkepool, der Gegner entnimmt die entsprechende Menge aus dem Stärkepool und die Anführer werden ausgetauscht.

Der Spieler, der zu den Verhandlungen aufgerufen hat, muss befreite Anführer seines Hauses auf das Gebiet des Spielplans setzen, in dem zu den Verhandlungen aufgerufen wurde.

Wenn der andere Spieler einen Anführer erhält, der zu seinem Haus gehört, kann er ihn in eine von ihm kontrollierte Stadt oder Festung setzen. (Im eher unwahrscheinlichen Fall, dass ein Spieler keine Stadt oder Festung kontrolliert, kann er den Anführer auf ein beliebiges, ihm gehörendes, Gebiet setzen.) Falls der andere Spieler einen Anführer erhält, der nicht zu seinem Haus gehört, muss dieser in dessen Gefängniszelle gesteckt werden.

Falls der Gegner das Angebot des verhandelnden Spielers ablehnt, werden keine Geiseln freigelassen.

Beispiel: Eddard Stark wird vom Haus Lannister als Geisel gehalten und Balon Greyjoy vom Haus Stark. Während der Planungsphase weist der Stark Spieler einem Infanteristen in Greywater Watch einen „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl zu. Nachdem er in der Aktionsphase seinen „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehl abgehandelt hat, erklärt der Stark Spieler, dass er mit dem Lannister Spieler Verhandlungen über Geiseln beginnen wird. Der Stark Spieler bietet dem Lannister Spieler 4 Stärke-Spielmarken und Balon Greyjoy im Austausch für Eddard Stark. Der Lannister Spieler akzeptiert das Angebot. Der Stark Spieler legt 4 Stärke-Spielmarken in seinen Stärkepool zurück und der Lannister Spieler fügt 4 Stärke-Spielmarken aus seinem Stärkepool seiner verfügbaren Stärke hinzu. Der Stark Spieler erhält Eddard Stark und muss ihn auf Greywater Watch platzieren, da dort die Verhandlungen über die Geiseln stattgefunden haben. Balon Greyjoy gehört nicht zum Haus Lannister, deshalb muss der Lannister Spieler Balon in die Lannister Gefängniszelle stecken.

Geiseln hinrichten

Wenn die "Das Schwert schwingen"-Westeroskarte abgehandelt wird, kann jeder Spieler (in der Spielerreihenfolge) eine der Geiseln in seiner Gefängniszelle hinrichten. Die Anführer-Spielmarke und die entsprechende Hauskarte werden dauerhaft aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Lannister ist der einzige Spieler mit einer Geisel (Eddard Stark) und "Das Schwert schwingen" wird während der Westerosphase gezogen. Der Lannister Spieler entscheidet, Eddard hinzurichten. Die Eddard Stark Anführer-Spielmarke und Hauskarte werden beide aus dem Spiel genommen. Der Stark Spieler verfügt nun für den Rest des Spiels über eine Hauskarte weniger.

Das Spiel gewinnen

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels ein Spieler einen **Anspruch von 8** auf Westeros hat, ist das Spiel sofort zu Ende und dieser Spieler wird zum Gewinner erklärt.

Falls kein Spieler am Ende von Runde 10 einen Anspruch von 8 erlangt hat, gewinnt der Spieler mit dem **höchsten Anspruch**. Wenn zwei oder mehr Spieler ein Patt bezüglich des höchsten Anspruchs haben, gewinnt der Spieler, der die meisten Städte und Festungen kontrolliert. Falls es immer noch ein Patt gibt, dann gewinnt der Spieler mit der höchsten Positionierung auf der Versorgungsleiste. Falls es auch bei der Versorgung ein Patt gibt, gewinnt der Spieler mit der meisten verfügbaren Stärke. Wenn auch dies in einem Patt endet, endet das Spiel in einem Unentschieden.

Drei-Personen-Spiel

Der STURM DER SCHWERTER Spielplan wurde speziell für vier Spieler. Allerdings können, mit den folgenden Änderungen, auch drei Spieler spielen:

Haus Greyjoy steht während des Spiels für die Spieler nicht zur Verfügung. Die Starteinheiten für Greyjoy werden ganz normal auf dem Spielplan platziert, zusammen mit je einem zusätzlichen Infanteristen in jedem von Haus Greyjoy kontrollierten Gebiet. Diese Einheiten handeln als Neutrale Kräfte (wie Harrenhal, Riverrun und Silverhall). Es werden keine Greyjoy-Spielmarken auf den Einfluss- und Versorgungsleisten platziert. Die Startpositionen der anderen Häuser auf den Einflusspfaden werden aufgerückt, um durch die Abwesenheit

von Greyjoy entstandene Lücken zu füllen. Dies bedeutet, dass Stark auf der höchsten Position des Adelshäuser-Pfads beginnt und die Valyrische Stahlklinge erhält.

Hinweis: Kein Spieler darf während des gesamten Spiels die Gebiete von Pyke oder Flint's Finger betreten (nicht einmal durch den Einsatz der Söldnertransport-Karte).

Spiel auf dem Spielplan des Grundspiels

Ein Großteil der neuen Regeln und des Spielmaterials sind kompatibel mit dem DER EISERNE THRON Grundspiel. Im folgenden Abschnitt finden sie fünf Varianten, die im Detail beschreiben, wie diese neuen Varianten im DER EISERNE THRON Grundspiel verwendet werden können.

Variante 1: Die neuen Hauskarten

Der neue Satz Hauskarten ersetzt die mit dem Grundspiel gelieferten Hauskarten und versorgt die Spieler mit sieben völlig neuen Karten für jedes Haus. Diese neuen Karten verleihen neue Fähigkeiten und die Kampfstärke variiert stärker als beim Grundspiel (jedoch weniger als bei den Hauskarten der DIE THRONKRIEGE Erweiterung).

Es ist wichtig, dass die Hauskarten Sätze nicht vermischt werden (die aus dem Grundspiel, DIE THRONKRIEGE und STURM DER SCHWERTER) und dass alle Spieler mit den Hauskarten aus dem gleichen Satz spielen.

Variante 2: Die neuen Westeroskarten

Die Spieler können auf dem DER EISERNE THRON Spielplan mit den STURM DER SCHWERTER Westeroskarten spielen. Der neue Kartensatz ersetzt die alten Westeroskarten aus dem Grundspiel. Wenn mit den STURM DER SCHWERTER Westeroskarten gespielt wird, werden der neue (blaue) Westeros-Stapel I und II und der Westeros-Stapel III mit dem Thronsymbol verwendet. Der Westeros-Stapel III mit dem STURM DER SCHWERTER-Siegel darf nicht verwendet werden.

Die neuen Westeroskarten werden genauso wie die Westeroskarten aus dem Grundspiel eingesetzt. Wie bei den Hauskarten, sollten die Spieler alle Westeroskarten aus dem gleichen Satz verwenden (entweder die Westeroskarten aus dem DER EISERNE THRON Grundspiel oder der STURM DER SCHWERTER Erweiterung). Die Kartensätze sollten nicht miteinander vermischt werden.

Variante 3: Taktikkarten

Die Spieler können auf dem DER EISERNE THRON Spielplan mit den Taktikkarten dieser Erweiterung spielen. Es werden einfach alle Taktikkarten mit dem STURM DER SCHWERTER-Siegel entfernt und die Karten mit dem Thronsymbol hinzugefügt. Der daraus resultierende Satz Taktikkarten (6 pro Spieler) wird genau so wie in der STURM DER SCHWERTER Erweiterung eingesetzt (siehe Seite 4).

Variante 4: Anführer und Gefängniszellen

Wenn die Spieler Anführer und Gefängniszellen im DER EISERNE THRON Grundspiel einsetzen wollen, werden die Regeln der Seiten 6-8 verwendet, allerdings mit folgenden Modifikationen:

- Beide Anführer eines Hauses beginnen das Spiel im Startgebiet des Hauses.
- Es werden die Neutrale Kräfte-Austauschmarken für Eyrie, King's Landing und Sunspear verwendet. Diese Spielmarken haben alle eine um 1 höhere Kampfstärke, als die Marken aus dem Grundspiel, um so die größere Stärke der Anführer auszugleichen.
- Die STURM DER SCHWERTER-Hauskarten (Variante 1) müssen verwendet werden, wenn mit Anführern gespielt wird, damit die Spielbalance gewahrt bleibt.
- Die STURM DER SCHWERTER Westeroskarten (Variante 2) müssen verwendet werden, wenn mit Anführern gespielt wird. (Wenn die Westeroskarten des Grundspiels verwendet werden, können Geiseln nicht exekutiert werden.)
- Wenn alle Einheiten mit einem Anführer, aufgrund eines Wildlingsangriffs, vom Spielplan entfernt werden, gilt der Anführer als getötet (er wird so behandelt, als ob er hingegerichtet worden wäre).

Variante 5: Die Wildlingskarten

Dieser Erweiterung liegen fünf Wildlingskarten bei, die mit dem DER EISERNE THRON Spielplan verwendet werden können, um die Auswirkungen der Angriffe der Wildlinge-Westeroskarte zu variieren. Die Wildlingskarten werden einfach gemischt und dann beim Aufbau verdeckt in der Nähe der Westeroskarten abgelegt. Während der Westerosphase, wenn die Angriff der Wildlinge-Westeroskarte aufgedeckt wird, wird auch die oberste Wildlingskarte aufgedeckt. Die auf der Wildlingskarte beschriebenen Effekte ersetzen die normalen Auswirkungen des Angriffs der Wildlinge.

Beispiel: In einem 5-Spieler Spiel ist zu Beginn der Westerosphase die Bedrohung durch Wildlinge auf 5 gestiegen. Von Stapel I wird „Die letzten Tage des Sommers“ aufgedeckt, von Stapel II „Streit der Könige“ und von Stapel III „Angriff der Wildlinge“. Da Angriff der Wildlinge aufgedeckt wurde, wird auch die oberste Wildlingskarte aufgedeckt. Dort steht:

SIEG DER WILDLINGE

Niedrigster Bieter: Lege deine stärkste Hauskarte ab (wenn du mehr als 1 hast).

Alle anderen: Lege 1 zufällige Hauskarte ab (wenn du mehr als 1 hast).

SIEG DER NACHTWACHE

Höchster Bieter: Nichts passiert.

Die Spieler handeln dann die Westeroskarten in der normalen Reihenfolge ab. „Die letzten Tage des Sommers“ hat ein Wildlingsymbol, deshalb wird die Bedrohung durch Wildlinge auf die 6 bewegt. Dann bieten die Spieler auf den Einflusspfaden für den „Streit der Könige“. Danach bieten die Spieler mit ihrer Stärke, um den Angriff der Wildlinge zurückzuschlagen. Haus Baratheon, Greyjoy, Stark und Tyrell bieten mit je 1 Stärke, während Haus Lannister nichts bietet. Der Sieg gehört den Wildlingen. Der Lannister Spieler war der niedrigste Bieter, deshalb muss er seine stärkste Hauskarte abgeben. Die anderen Spieler müssen alle zufällig eine ihrer Hauskarten ablegen. Die Bedrohung durch Wildlinge kehrt auf 0 zurück und die aufgedeckten Westeros- und Wildlingskarten werden verdeckt zuunterst in ihre entsprechenden Decks gelegt.

Sturm der Schwerter und Die Thronkriege zusammen verwenden

Wenn auf dem Spielplan des Grundspiels gespielt wird, dann können die meisten der hier aufgelisteten STURM DER SCHWERTER Varianten mit einigen oder allen Varianten der THRONKRIEGE Erweiterung gespielt werden. Man sollte jedoch beachten:

- Die Anführer-Variante sollte nicht zusammen mit den Einzigartigen Spezialbefehlen verwendet werden.
- Die Allgemeinen Spezialbefehle können nicht zum aktivieren der Anführer verwendet werden und der Gewaltmarsch Spezialbefehl kann nicht in derselben Planungsphase ausgespielt werden, wie die „Truppen führen“-Taktikkarte.
- Die Spieler können keine „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle in Häfen legen, um Verhandlungen über Geiseln zu beginnen.

Wenn auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird, können die folgenden Elemente aus DIE THRONKRIEGE verwendet werden:

- Befestigungsanlagen (Eine Befestigungsanlage gilt nicht als aufgegeben, wenn sich in diesem Gebiet eine Garnison befindet.)
- Belagerungsmaschinen (haben gegen Siedlungen eine Stärke von 0)
- Die Allgemeinen Spezialbefehle
- Die THRONKRIEGE Westerosphase-Variante
- Die THRONKRIEGE Kampfphase-Variante

Die folgenden Varianten aus DIE THRONKRIEGE sind nicht kompatibel mit dem STURM DER SCHWERTER Spielplan:

- Haus Martell
- Die THRONKRIEGE-Hauskarten
- Häfen
- Die Einzigartigen Spezialbefehle

Spielmaterial nur für Sturm der Schwerter

Das folgende Spielmaterial ist nicht kompatibel mit dem DER EISERNE THRON Grundspiel und sollte nur mit dem Spielplan der STURM DER SCHWERTER Erweiterung verwendet werden:

- Garnisonen
- Die Verbündetenkarten
- Der spezielle STURM DER SCHWERTER Westeros-Stapel III. (markiert mit dem STURM DER SCHWERTER-Siegel)
- Die speziellen STURM DER SCHWERTER Taktikkarten (die 4 mit dem STURM DER SCHWERTER-Siegel markierten Karten)

Die Taktikkarten im Detail



Es gibt sechs Taktikkarten, die für alle Häuser gleich sind und mehrere Effekte haben, die im folgenden Abschnitt beschrieben werden:

Umsichtige Planung

Sofort: Du kannst entweder 2 Stärke-Spielmarken gewinnen oder 2 Stärke-Spielmarken ausgeben, um eine weitere Taktikkarte auszuwählen. Die neue Taktikkarte wird zusätzlich zu Umsichtige Planung verwendet.

Anhaltend: Du kannst einen weiteren Besonderen Befehl (mit einem Stern markiert) in dieser Runde einsetzen.

Westeros kontrollieren

Anhaltend: Du gewinnst für Marschbefehle gegen Städte und Festungen zusätzliche 2 Kampfstärke.

Anhaltend: Du gewinnst während der nächsten Westerosphase +1 bei allen Bietversuchen (bei den durch Streit der Könige, Anspruch auf Westeros oder Angriff der Wildlinge ausgelöst Geboten).

Allianzen schmieden

Allianzen schmieden wird nur verwendet, wenn auf dem STURM DER SCHWERTER Spielplan gespielt wird und ist daher mit dem STURM DER SCHWERTER-Siegel markiert.

Sofort: Du kannst 2 Stärke-Spielmarken ausgeben, um eine Verbündetenkarte zu ziehen. Du kannst die oberste Karte (sowohl aufgedeckt als auch verdeckt) von einem beliebigen der vier Verbündeten-Stapel ziehen.



Anhaltend: Jedes Mal, wenn ein dir gehörender Unterstützungsbefehl überfallen wird, kannst du 2 Stärke-Spielmarken ausgeben, um diesen durch einen -1 Unterstützungsbefehl zu tauschen. Dein Gegner darf nicht den +1 Überfallbefehl verwenden, um sowohl den ursprünglichen Unterstützungsbefehl als auch den -1 Unterstützungsbefehl, der ihn ersetzt, zu entfernen.

Gebiet halten

Anhaltend: Du gewinnst ein Befestigungssymbol in Schlachten, in denen einer deiner Verteidigungsbefehle präsent ist.

Anhaltend: Du erhältst 1 zusätzliche Kampfstärke, wenn du dich in einer Schlacht verteidigst oder 2 zusätzliche Kampfstärke, wenn du eine Stadt oder Festung verteidigst.

Truppen führen

Sofort: Du kannst eine oder mehrere Einheiten und Anführer von einem von dir kontrollierten Gebiet in ein angrenzendes, von dir kontrolliertes Gebiet, bewegen. Wenn dies dazu führt, dass in einem Gebiet keine Einheiten zurückbleiben, wird jeder diesem Gebiet zugewiesene

Befehl entfernt. Du darfst aber 1 Stärkespielmarke benutzen, um die Kontrolle über dieses Gebiet zu sichern. Diese Fähigkeit erlaubt die Nutzung von Schiffstransporten und Bewegungspfeilen.

Anhaltend: Nachdem du einen Marschbefehl aktiviert hast, und in ein Gebiet marschierst, das nicht von einem Gegner oder einer Neutralen Kraft kontrolliert wird, kannst du sofort in ein angrenzendes Gebiet (oder ein durch einen Bewegungspfeil angebundenes), das ebenfalls nicht von einem Gegner oder einer Neutralen Kraft kontrolliert wird, marschieren. Zusammen mit dieser Fähigkeit können Schiffstransporte und Bewegungspfeile genutzt werden. Du kannst in dem ersten Gebiet, das du verlässt, und dem zweiten, durch das du ziehst, deine Kontrolle etablieren und/oder Einheiten in diesen Gebieten zurücklassen. Diese Karte wird dann abgelegt und kann in einer zukünftigen Runde wieder verwendet werden.

Geiseln sichern

Sofort: Du kannst für jede Geisel in deiner Gefängniszelle 2 Stärke-Spielmarken vom Besitzer der Geiseln stehlen. (Wenn du beide Anführer eines anderen Spielers festhältst, kannst du von diesem Spieler 4 Stärke-Spielmarken stehlen.) Das Opfer legt 2 oder 4 seiner verfügbaren Stärke-Spielmarken in seinen Stärkepool zurück (falls möglich) und du nimmst dieselbe Anzahl Stärke-Spielmarken, die dein Gegner abgelegt hat, aus deinem Stärkepool.

Anhaltend: Wenn du einen Gegner angreifst und gewinnst, kannst du einen Anführer aus der Gefängniszelle des Verlierers freilassen. Wenn der Anführer dir gehört, wird er auf das Gebiet der Schlacht gesetzt. Wenn der Anführer einem anderen Spieler gehört, wird er in deine Gefängniszelle gesteckt.

Anhaltend: Wenn du eine Geisel hinrichtest (siehe "Das Schwert schwingen", Seite 12), darfst du mit dem Besitzer der Geisel auf einem beliebigen Einflusspfad den Platz tauschen. Wenn dieser Tausch darin resultiert, dass du die höchste Position auf einem der Einflusspfade einnimmst, nimmst du das entsprechende Einflussymbol an dich (Der Eisenthron, die Valyrische Stahlklinge oder den Botenraben).

Beispiel: Der Lannister Spieler hat die Geiseln sichern-Taktikkarte in der vorigen Runde ausgespielt und nun wird die Das Schwert schwingen-Westeroskarte gezogen. Lannister entscheidet sich Eddard Stark hinzurichten, den Lannister kurz zuvor als Geisel genommen hat. Die Eddard Stark Anführer-Spielmarke und Hauskarte werden aus dem Spiel genommen. Stark hat die höchste Position auf dem Adelshäuserpfad. Der Lannister Spieler entscheidet sich die Position mit Stark auf dem Adelshäuserpfad zu tauschen und übernimmt die Valyrische Stahlklinge vom Stark Spieler.

Verbündete unterstützen

Verbündete unterstützen kann nur auf dem DER EISERNE THRON Spielplan verwendet werden und trägt daher das Thronsymbol, um dies anzuzeigen.

Anhaltend: Wenn ein anderer Spieler in einer Schlacht um Hilfe bittet, kannst du ihm +1 Stärke verleihen, so als ob du ihn unterstützen würdest, egal ob du irgendwelche Einheiten angrenzend zur Schlacht hast oder nicht. Diese Stärke wird auf die gleiche Weise addiert, wie wenn die Armee unterstützt werden würde und die Verwendung dieser Karte zählt, was verschiedene andere Karteneffekte betrifft, als Unterstützungsbefehl.

hen, so als ob du ihn unterstützen würdest, egal ob du irgendwelche Einheiten angrenzend zur Schlacht hast oder nicht. Diese Stärke wird auf die gleiche Weise addiert, wie wenn die Armee unterstützt werden würde und die Verwendung dieser Karte zählt, was verschiedene andere Karteneffekte betrifft, als Unterstützungsbefehl.

Beispiel: Du spielst Haus Tyrell und wählst während der Planungsphase Verbündete unterstützen als Taktikkarte. Während der Aktionsphase greift Haus Lannister Haus Greyjoy an. Als Haus Greyjoy um Unterstützung bittet, entscheidest du dich, ihm mit +1 Stärke beizustehen. Der Greyjoy Spieler spielt während der Schlacht die „Asha Greyjoy“-Hauskarte aus, auf der steht: „Wenn du während dieser Schlacht unterstützt wirst, erhältst du zwei Schwerter Symbole.“ Da du ihn unterstützt hast, erhält der Greyjoy Spieler die zwei Schwerter Symbole.



Anhaltend: Jederzeit, wenn ein dir gehörender Unterstützungsbefehl überfallen wird, kannst du 2 Stärke-Spielmarken ausgeben, um diesen durch einen -1 Unterstützungsbefehl zu ersetzen. Dein Gegner darf nicht den +1 Überfallbefehl verwenden, um sowohl den ursprünglichen Unterstützungsbefehl als auch den -1 Unterstützungsbefehl, der ihn ersetzt, zu entfernen.

Hausspezifische Taktikkarten

Es gibt vier einzigartige Taktikkarten, eine für jedes Haus, die nur im STURM DER SCHWERTER Spiel verwendet werden (Hört mich brüllen!, Unser ist der Zorn, Wir sähen nicht, Der Winter naht). Jede dieser Karten erlaubt dem Spieler einen Anspruch zu erlangen, wenn er das auf der Karte beschriebene Ziel erfüllt. Sollte ein Spieler das Ziel erfüllen, erhält er am Ende der Runde einen Anspruch und die Taktikkarte wird aus dem Spiel genommen. Der Anspruch für ein erfülltes Ziel wird in der Spielerreihenfolge vergeben, nachdem alle Spieler ihre Kräfte zusammengezogen haben. Nachdem ein Spieler sein hausspezifisches Ziel erfüllt hat, wird die entsprechende Taktikkarte aus dem Spiel genommen.

Die Verbündetenkarten im Detail



Ausführliche Erklärungen zu allen Verbündetenkarten finden sich im folgenden Text. Einige Kartenfähigkeiten werden sofort nach dem Ziehen oder Stehlen der Karte abgehandelt, während andere anhaltende Effekte haben, die andauern, bis die Karte gestohlen oder abgelegt wird. Wenn eine Verbündetenkarte abgelegt wird, wird sie zuunterst in den entsprechenden Verbündeten-Stapel gelegt.

Es gibt drei Arten von Karten, die allen vier Verbündeten-Decks gemeinsam sind:

Armee

Sofort: Der Spieler erhält die festgelegten (grünen) Verbündeteneinheiten und muss diese sofort platzieren. Verbündeteneinheiten müssen in ein Gebiet (oder Gebiete) mit Einheiten des Hauses des Spielers gesetzt werden. Wenn der Spieler, aufgrund dieser Einschränkung oder aufgrund seines Versorgungslimits, eine oder mehrere Verbündeteneinheiten nicht platzieren kann, erhält er die Einheit(en) nicht, behält aber die Armeekarte vor sich.

Anhaltend: Die Söldner Armee-Karte (Söldner und Gesetzlose-Deck) verfügt über einen besonderen anhaltenden Effekt: Deine Gegner können keine Stärke durch „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle in Gebieten gewinnen, die an Gebiete angrenzen, in denen sich Verbündeteneinheiten von dir befinden. Gegner können immer noch „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle in an deine Verbündeteneinheiten angrenzende Gebiete setzen und diese für andere Zwecke verwenden, z.B. das Aktivieren von Anführern und das Beginnen von Verhandlungen über Geiseln. Wenn sich deine Verbündeteneinheiten nicht mehr im angrenzenden Gebiet befinden sobald die „Zusammenziehen der Kräfte“-Befehle abgehandelt werden, kann dein Gegner auch Stärke gewinnen.

Führerschaft

Sofort: Der Spieler erhält sofort die entsprechende Anführer-Spielmarke und platziert diese, mit der Vorderseite nach oben in ein beliebiges Gebiet, in dem sich ihm gehörende Einheiten aufhalten.

Militärische Unterstützung

Anhaltend: Während des „Unterstützung anfordern“-Schritts einer Schlacht, in welcher der Spieler Angreifer oder Verteidiger ist, kann er die Fähigkeit der Karte verwenden, um die darauf angegebene Menge an Kampfstärke zu seiner Armee zu addieren. Diese Kampfstärke wird auf gleiche Weise addiert, als wenn die Armee unterstützt werden würde und die Anwendung dieser Karte zählt, im Bezug auf die Effekte verschiedener anderer Karten, als Unterstützungsbefehl.

Beispiel: Die besondere Fähigkeit der „Catelyn Stark“-Hauskarte lautet „Wenn du während dieser Schlacht unterstützt wirst, erhältst du +2 Kampfstärke und ein Befestigungssymbol.“

Wenn der Stark Spieler während des „Unterstützung anfordern“-Schritts die Arryn Militärische Unterstützung-Karte verwendet und Catelyn Stark als seine Hauskarte ausspielt, erhält er durch sie +2 Kampfstärke und ein Befestigungssymbol.

Man beachte, dass die Gesetzlosen Militärische Unterstützung-Karte vom Spieler verlangt, dass er die Karte ablegen muss, wenn er von ihrer Fähigkeit profitieren will, während die entsprechenden Karten von Haus Arryn, Frey und Tyrell von ihm verlangen, dass er eine Stärke-Spielmarke aufwendet, um sie nutzen zu können und sie auch nur einmal pro Runde nutzen kann.

Die folgenden Karten tauchen nur in bestimmten Stapeln auf:

Verschwörungen

Verschwörungskarten findet man in Arryn-, Frey- und Tyrell-Stapeln.

Sofort: Wenn der Spieler diese Karte bekommt, entscheidet er sofort, ob er 4 Stärke-Spielmarken gewinnt oder 1 Stärke-Spielmarke ausgibt, um eine zufällige Verbündetenkarte des angegebenen Typs von einem anderen Spieler zu stehlen. Danach legt der Spieler diese Karte ab.

Wenn eine Führerschaftskarte gestohlen wird, nimmt der die Karte stehlende Spieler sofort die Anführer-Spielmarke und legt sie in ein Gebiet mit seinen eigenen Einheiten.

Wenn eine Armeekarte gestohlen wird, muss das Opfer sofort alle Verbündeteneinheiten entfernen, welche über die Menge an Verbündeteneinheiten hinaus gehen, die durch seine verbleibenden Verbündetenkarten erlaubt sind. Der Spieler, der die Karte gestohlen hat, platziert die darauf angegebenen Verbündeteneinheiten den normalen Regeln entsprechend.

Beispiel: John hat die Arryn-Führerschaftskarte (die im Littlefinger verschafft), die Tyrell-Armeekarte (die ihm 1 Ritter und 1 Infanteristen verschafft) und die Arryn-Armeekarte (die ihm 2 Infanteristen verschafft). John hat zur Zeit 1 (grünen) Verbündetenritter und 2 Verbündeteninfanteristen auf dem Spielplan. (Einer von Johns Verbündeteninfanteristen wurde in der letzten Runde als Verlust entfernt.) Daniel setzt die Arryn-Verschwörung ein, um von John eine zufällige Arryn-Verbündetenkarte zu stehlen. John mischt seine Arryn-Führerschaft und seine Arryn Armeekarten und Daniel zieht zufällig die Arryn-Armeekarte. John muß nun 1 Verbündeteninfanteristen vom Spielplan entfernen. Daniel legt daraufhin die Arryn-Armeekarte vor sich ab und platziert 2 Verbündeteninfanteristen, den Regeln der Armeekarten entsprechend.

Politische Unterstützung

Politische Unterstützung-Karten finden sich in den Arryn-, Frey- und Tyrell-Decks.

Sofort: Wenn ein Spieler in den Besitz dieser Karte gelangt und sein Anspruch in diesem Moment 5 oder weniger ist, erhält er sofort 1 Anspruch (der auf die Anspruch auf Westeros-Leiste gesetzt wird).



Anhaltend: Der Spieler erhält für jede Politische Unterstützung-Karte die er kontrolliert- +1 auf Anspruch auf Westeros-Gebote.

Die folgenden Karten sind einzigartig:

Arryn Beobachtungsposten

Anhaltend: Während des „Unterstützung anfordern“-Schritts einer Schlacht, kann der Besitzer dieser Karte diese ablegen, um einen Unterstützungsbefehl seines Gegners zu überfallen. Der Besitzer dieser Karte muss bei der Schlacht der Angreifer oder Verteidiger sein und der überfallene Unterstützungsbefehl muss zu seinem Gegner in dieser Schlacht gehören und sich in einem an das Gebiet der Schlacht angrenzenden Gebiet befinden.

Schmutzkampagne

Sofort: Wenn der Spieler diese Karte bekommt, kann er einen Anspruch eines beliebigen Spielers von der Anspruch auf Westeros-Leiste entfernen. Die verbleibenden Ansprüche auf der Leiste werden, wenn notwendig, aufgerückt, um etwaige Lücken zu schließen. Dann legt der Spieler diese Karte ab.

Frey Gallerien

Anhaltend: Der Spieler, der diese Karte ihre Einheiten kontrolliert, kann seine Einheiten, an jeder Stelle über den Fluss bewegen, wenn sie marschieren oder sich zurückziehen. Selbst dann, wenn es keine Brücken oder Furten gibt oder die Furten geschlossen sind. Der Spieler kann nicht über den Fluss hinweg unterstützen oder überfallen, außer dies geschieht über eine Brücke oder offene Furt hinweg.

Söldnerüberfall

Anhaltend: Wenn Überfallbefehle abgehandelt werden, kann der Spieler diese Karte ablegen, um ein Gebiet zu überfallen, das zwei Gebiete weit entfernt liegt (der Überfall wird so abgehandelt, als ob er in einem angrenzenden Gebiet stattgefunden hätte) oder einen Überfall über einen Bewegungspfeil hinweg ausführen. Der Spieler kann nicht über einen hausspezifischen Bewegungspfeil hinweg überfallen, solange er nicht das Recht hat, über diesen Pfeil hinweg zu marschieren oder einen Rückzug auszuführen.

Da diese Karte nach dem Gebrauch abgelegt wird, kann ein Spieler nicht zweimal von dieser Karte profitieren, wenn er einen +1 Überfallbefehl ausführt.

Söldnertransport

Anhaltend: Der Spieler der die Söldnertransport-Karte kontrolliert, kann jede Furt so behandeln, als ob sie offen wäre, egal was für ein Wetter herrscht (er kann immer über Furten hinweg marschieren, sich zurückziehen, unterstützen oder überfallen).

Anhaltend: Der Spieler kann über die hausspezifischen Bewegungspfeile hinweg marschieren oder sich zurückziehen.

Tyrell Versorgung

Sofort: Wenn der Spieler diese Karte erlangt, bewegt er seine Versorgungsmarke auf der Versorgungsleiste um eine Position weiter.

Anhaltend: Solange er diese Karte besitzt, hat er bei der Auswertung der „Nachschub“-Westeroskarte ein extra Nachschubsymbol (Fass).

Die neuen Westeroskarten im Detail

Es gibt sechs neue Westeroskarten im STURM DER SCHWERTER Westeros-Deck. Jede der neuen Karten wird im folgenden Abschnitt im Detail beschrieben.

Auswahlkarten



Drei Westeroskarten – „Thron aus Eisen“, „Dunkle Schwinge, Dunkle Worte“ und „Bestraft die Schuldigen“ – erlauben einem Spieler, sich die Effekte der Karte auszusuchen. Wenn eine dieser Karten abgehandelt wird, wählt der Spieler, der das angegebene Einflussymbol kontrolliert (Eisenthron, Valyrische Stahlklinge oder Botenrabe) einen der verfügbaren Karteneffekte aus. Der Effekt wird dann auf genau die gleiche Weise ausgeführt, als ob die gezogene Westeroskarte den Text der ausgewählten Karte hätte.

Beispiel: Die „Thron aus Eisen“-Westeroskarte wird als nächstes abgehandelt. Der Spieler, der den Eisenthron kontrolliert, kann entscheiden, ob der Effekt der Karte Appell, Nachschub oder gar nichts ist. Er entscheidet sich für Nachschub und so passen die Spieler ihre Position auf der Versorgungsleiste an, so als ob die Nachschub-Westeroskarte abgehandelt werden würde.

Man beachte, dass nur die Wetter- und Wildlingsymbole auf **gezogenen** Karten abgehandelt werden.

Beispiel: Wenn auf dem Sturm der Schwerter Spielplan gespielt wird, wird die Bestraft die Schuldigen-Westeroskarte, die kein Wettersymbol besitzt, von Stapel III gezogen. Der Besitzer der Valyrischen Stahlklinge entscheidet, ob der Effekt der Karte Beanspruche Westeros, Das Schwert schwingen oder gar nichts eintritt. Der Besitzer der Valyrischen Stahlklinge entscheidet sich für Beanspruche Westeros. Nur der Texteffekt der Beanspruche Westeros-Karte (wie weiter unten beschrieben) wird abgehandelt – die Tatsache, dass die tatsächliche Beanspruche Westeros-Karte ein Wettersymbol besitzt, hat keinen Einfluss auf das Spiel.

Das Schwert schwingen



Jeder Spieler kann (in der Spielerreihenfolge) eine Geisel in seiner Gefängniszelle hinrichten. Wenn eine Geisel hingerichtet wird, passieren zwei Dinge:

- 1) Die Anführer-Spielmarke wird aus dem Spiel entfernt und
- 2) die entsprechende Haus- oder Verbündetenkarte wird ebenfalls aus dem Spiel entfernt.

Die Spieler können auch bestimmte Vorteile aus der Hinrichtung einer Geisel ziehen, wenn sie die „Geisel sichern“-Taktikkarte im Spiel haben (siehe Seite 10).

Der „Geiseln hinrichten“-Effekt wird ignoriert, wenn ohne Anführer auf dem DER EISERNE THRON Spielplan gespielt wird.

Außerdem dürfen die Spieler während der nächsten Planungsphase keinen +1 Marschbefehl zuweisen.

Verborgene Machenschaften (nur im Sturm der Schwerter Stapel III enthalten)



Die Spieler dürfen während der Planungsphase nicht Allianzen schmieden als ihre Taktikkarte auswählen. Außerdem werden alle Verbündeten-Stapel gemischt und die oberste Karte eines jeden Stapels aufgedeckt.

Beanspruche Westeros (nur im Sturm der Schwerter Stapel III enthalten)



Wenn die Beanspruche Westeros-Karte abgehandelt wird, versuchen die vier Häuser in einer Versammlung, Westeros für sich zu beanspruchen. Es wird im Geheimen geboten und der

Gewinner erhält 1 Anspruch auf der Anspruch auf Westeros Leiste. Die Beanspruche Westeros-Karte wird auf folgende Weise abgehandelt:

- 1) Die Spieler geben Auskunft über die ihnen zur Verfügung stehende Stärke, sowie jegliche Boni, die sie auf dieses Gebot anwenden können (z.B. aufgrund der Westeros kontrollieren-Taktikkarte oder bestimmter Verbündetenkarten).

Eingesetzte Hauskarten wiedererlangen

Bei der STURM DER SCHWERTER Erweiterung können die Spieler Hauskarten auf mehrere Arten verlieren (Geiseln hinrichten, Wildlingsangriff, etc.). Wann immer ein Spieler seine letzte Hauskarte ablegt, nimmt er alle seine vorher abgelegten Hauskarten wieder auf die Hand (außer den Hauskarten, die hingerichteten Anführern entsprechen; diese sind für den Rest der Partie nicht mehr verfügbar).

- 2) Die Spieler verstecken die ihnen zur Verfügung stehende Stärke und nehmen verdeckt eine Anzahl Stärke-Spielmarken in ihre Faust.
- 3) Die Spieler offenbaren ihre Gebote und addieren jegliche Boni.
- 4) Der höchste Bieter erhält sofort 1 Anspruch und platziert eine Stärke-Spielmarke auf der Anspruch auf Westeros-Leiste.
- 5) Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot darf während der nächsten Planungsphase keine Taktikkarte spielen.
- 6) Alle gebotenen Stärke-Spielmarken werden in den Stärkepool zurückgelegt.

Credits

Spieldesign DER EISERNE THRON: Christian T. Petersen
Spieldesign STURM DER SCHWERTER: Corey Konieczka und Christian T. Petersen

Entwicklung: Corey Konieczka

Grafisches Design: Scott Nicely

Spielregeln und Redaktion: James D. Torr

Illustration Cover: Sedone Thonguilay

Illustration Spielplan: William McAusland

Illustrationen Spielkomponenten: Allan Bednar, Linda Bergvist, Jacques Bredy, Manuel Calderon, Dennis Calero, Michael Clarke, Miguel Coimbra, Trevor Cook, Daarken, Derk Deaneman, Thomas Denmark, Eric Deschamps, Chris Dien, Matt Dixon, Jason Engle, Mark Evans, Anders Finér, Ted Galaday, Cyril Van Der Haegen, Bjarne Hansen, Michael Komark, Henning Ludvigsen, Roberto Marchesi, John Matson, Patrick McEvoy, Franz Mikilis, Sean Murray, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Martina Pilcerova, Brian Prince, David Seluadurai, Marc Simonetti, Xia Taptara, Sedone Thonguilay, Tim Truman, Franz Vohwinkel, Shane Watson, Doug Williams, Jareau Wimberly

Spieltester: Greg Benage, Dan Clark, Gabriel Dudrey, Mike Dockerty, John Goodenough, Darrell Hardy, Carl Hotchkiss, Aaron Van Koningsveld, Eric Lang, Adrian Larson, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, John Sweeney, James Torr, Rob Vaughn, Scott Weber, Kevin Wilson, Mike Zebrowski.

Ausführende Entwicklung: Greg Benage

Herausgeber: Christian T. Petersen

Besonderer Dank: Dan Clark für sein eingebrachtes Wissen über Der Eiserne Thron. Mike Zebrowski für seine Zeit und Anstrengungen. Kevin Wilson, Eric Lang und Greg Benage für alle ihre wertvollen Ideen. Ein ganz besonderer Dank an George R.R. Martin dafür, dass er das beliebte Der Eiserne Thron Universum erschaffen hat.

DEUTSCHE AUSGABE:

Übersetzung: André Winter und Heiko Eller

Lektorat: André Winter, Stephan Reber, Christoph Lipsky, Oliver Erhardt

Deutsche Bearbeitung und Layout: Heiko Eller

Support und Informationen auf:

WWW-HDS-FANTASY.DE

und

WWW-FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Based on the A SONG OF ICE AND FIRE novels by George R.R. Martin. Used under license.

A GAME OF THRONES, A STORM OF SWORDS, and A SONG OF ICE AND FIRE © George R.R. Martin 2006. Used under license. The A GAME OF THRONES BOARD GAME and A STORM OF SWORDS EXPANSION SET are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. Game Design © 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. This product, or any parts hereof, may not be reproduced without the specific permission of the publisher.