

DAS BRETTSPIEL  
von George R. R. Martin's

# DER EISERNE THRON

DIE THRONKRIEGE  
ERWEITERUNG



Heidelberger  
Spieleverlag

## Vorwort des Entwicklers

Es erfüllt mich mit großer Freude, ihnen den Erweiterungspack „DIE THRONKRIEGE“ für das Brettspiel „DER EISERNE THRON“ vorstellen zu können.

Die Entwicklung des Brettspieles „DER EISERNE THRON“ war ein langwieriger Prozess, der im frühen Herbst des Jahres 2002 begann, und bis in den späten Frühling 2003 andauerte.

Das Spielprinzip, welches sie kennen gelernt haben, ist einerseits durch die Begeisterung für George R.R. Martins wundervolle Bücher und durch eine große Verbundenheit zu den klassischen Intrigen/Diplomatie-Spielen meiner spielerischen Vergangenheit inspiriert.

Eine sehr offensichtliche Inspirationsquelle für das Spielprinzip war der Klassiker DIPLOMACY (ein Spiel, das sowohl George wie auch ich sehr hoch schätzen), eine weniger offensichtliche Inspirationsquelle war das brillante Spiel EL GRANDE von Wolfgang Kramer. Mir kam auch zu Ohren, daß „DER EISERNE THRON“ eine entfernte Ähnlichkeit mit dem älteren Spiel „KINGMAKER“ hat, welches ich selbst nie gespielt habe (aber mir ist durchaus bewusst, dass es dasselbe Leitmotiv wie DER EISERNE THRON hat).

Die anfänglichen Schlüsselideen des simultanen Befehlssystems und der Struktur der Westeros Phase wurden während unzähliger Stunden des Brainstormings und Rumgekritzels auf Notizblöcken bei Wochenendbesuchen in Kaffeestuben entworfen. Die Idee des Nachschubsystems und das Schlüsselkonzept der zentralen Einflusspfade hatte ich nach den ersten Testläufen in den FFG Büros. Die erste Inkarnation des EISERNEN THRONES beinhaltete ein Würfelintensives Kampfsystem, das zugunsten des deterministischen und strukturierten Systems aufgegeben wurde, welches das Spiel heute hat. Ich denke, dass wir schlussendlich mit einem wirklich soliden, eleganten und recht raffinierten System herauskamen.

Es sollte auch nicht unerwähnt bleiben, dass DER EISERNE THRON wohl nicht denselben Erfolg und entschiedenes Lob erreicht hätte, wenn das brillante Graphikdesign von Scott Nicely (FFG) und der Einsatz anderer exzellenter Entwickler von FFG nicht gewesen wäre.

Also warum eine Erweiterung? Die meisten Filmemacher werden ihnen sagen, das „kein Film je wirklich Fertig ist, sondern nur aufgegeben wird.“ Im Gegensatz zu meinem guten Freund Reiner Knizia, der einen prinzipiellen Spielmechanismus in brillanter Art und Weise (und sehr viel schneller als ich) vom Kern her „von unten nach oben“ aufbaut, tendiere ich dazu meine Spiele von „oben nach unten“ zu entwickeln. Das bedeutet, das meine ersten Prototypentwürfe oft mit Mechanismen und Komplexitäten durchsetzt sind die, einer nach dem andern, weg geschliffen und/oder adaptiert werden, bis sie ein einfacheres Ganzes ergeben. Folglich ist die Version von DER EISERNE THRON, die sie kennen tatsächlich eine weitaus einfachere und sehr andersartige Version als mein originaler Prototyp.

Der Erfolg von DER EISERNE THRON gestattete mir den Luxus dem Spiel einige weitere Elemente hinzuzufügen, welche es (meiner Meinung nach) tiefer, reicher und Komplexer gestalten. Die zusätzlichen Optionen die in DIE THRONKRIEGE inbegriffen sind leiten sich zum Teil von meinem Originalentwurf ab, zum Teil sind sie aus neuen Ideen geboren, und zu guter letzt sind es Resonanzen auf Vorschläge von Spielern.

Wenn sie DIE THRONKRIEGE genau durchsehen, werden sie eher eine Sammlung von Optionen vorfinden, als eine Veränderung des Basisspiels. Diese Optionen spiegeln jene Ideen und Sachverhalte wider, die ich wegen des Leitmotivs und des eigentlichen Spiels in das Brettspiel mit einschließen wollte. So sehr das originale Spiel DER EISERNE THRON meine definitive Vision des Kernspiels bleibt, so sehr liebe ich die Konzepte und Details, die dieses Erweiterungsspiel den Spielern bietet.

Zu guter letzt hoffe ich sehr, dass DIE THRONKRIEGE Erweiterung es dem Spieler erlauben wird, den EISERNEN THRON von einer neuen, erfrischenden Weise aus anzugehen, und ihn dazu verleitet noch ein kleines bisschen länger unter den aufregenden blauen Himmeln von Westeros zu verweilen.

Der Winter naht,

Christian T. Petersen  
Entwickler, DER EISERNE THRON  
C.E.O. Fantasy Flight Games

## Der Eiserne Thron Erweiterung: Die Thronkriege

Vielen Dank, dass Sie DIE THRONKRIEGE Erweiterung für das Brettspiel DER EISERNE THRON erworben haben. Diese Erweiterung enthält eine Reihe von spannenden Spieloptionen, die Sie in DER EISERNE THRON einfließen lassen können.

Vor allem führt DIE THRONKRIEGE Erweiterung Haus Martell in das Spiel ein, welches aus dem sonnen verwöhnten, südlichen Westeros stammt. Die Einführung des neuen Hauses ermöglicht nicht nur den EISERNEN THRON von nun an auch mit sechs Spielern zu spielen, sondern bringt auch eine dramatische Änderung des Kräftegleichgewichtes im Kampf um den Eisernen Thron mit sich.

Nachfolgend finden sie eine komplette Liste der Spieloptionen und neuen Komponenten welche DIE THRONKRIEGE Ihnen bietet:

- Spielvariante 1) Haus Martell**
- Spielvariante 2) Die neuen Hauskarten**
- Spielvariante 3) Befestigungen**
- Spielvariante 4) Belagerungsmaschinen**
- Spielvariante 5) Die Häfen von Westeros**
- Spielvariante 6) Die Spezialbefehl-Spielmarken**
- Spielvariante 7) Alternative Westerosphase**
- Spielvariante 8) Alternative Kampfphase**
- Spielvariante 9) Überarbeitete Regeln für drei Spieler**

Am Ende dieses Regelheftes finden Sie auch noch einige, der am meisten gestellten Fragen in Bezug auf das Basisspiel DER EISERNEN THRON.

## Inhalt

Folgende Komponenten sind in dieser Schachtel enthalten:

- 7 Martell Hauskarten**
- 42 Neue Hauskarten**
- 6 Haus-Startkarten (für das Spiel mit sechs Spielern)**
- 15 Befehls-Spielmarken für Haus Martell**
- 20 Stärke-Spielmarken für Haus Martell**
- 3 Einfluss-Spielmarken für Haus Martell**
- 1 Nachschub-Spielmarke für Haus Martell**
- 4 Rittereinheiten für Haus Martell aus Holz**
- 6 Schiffseinheiten für Haus Martell aus Holz**
- 10 Infanterieeinheiten für Haus Martell aus Holz**
- 18 Belagerungsmaschinen aus Holz (3 pro Haus)**
- 9 Befestigungs-Spielsteine aus Holz (grau)**
- 30 Spezialbefehls-Spielmarken**
- 8 Hafen-Spielmarken**
- 1 Spielplanauflage für die Einflussbereichspfade (in zwei Teilen)**
- 1 Spielplanauflage für die Westeros Karte (in zwei Teilen)**

*Bevor Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, lösen sie vorsichtig die Pappspielmarken aus dem Rahmen.*

## Gebrauch der Erweiterung

DIE THRONKRIEGE bietet Ihnen zwar eine Fülle von neuen Spielvarianten und -alternativen, es ist allerdings beabsichtigt, dass Sie nur die Varianten auswählen, die für Ihre Spielgruppe am interessantesten erscheinen. Jede der Varianten ist flexibel genug, dass sie für jede Anzahl von Spielern geeignet ist, darüber hinaus sind alle Varianten zueinander kompatibel.

## Variante Eins: Haus Martell



Der Erweiterung DIE THRONKRIEGE sind alle Komponenten beigelegt die sie benötigen, um Haus Martell (orange Spielsteine) zu nutzen, wodurch Sie den EISERNEN THRON mit sechs Spielern spielen können.

## Vorbereitung für das 6-Personen Spiel

Das Erste was sie tun müssen, um alles für ein 6er-Spiel vorzubereiten ist, die beiden Spielplanaufgaben (die 6-Spieler Einflussbereiche-Auflage und die Auflage für das südliche Westeros) wie auf dem Diagramm dargestellt auf den Spielplan zu legen.

Beachten Sie bitte, dass die „neutrale Armee“- Spielmarke mit dem Aufdruck „Sunspear“ aus dem Originalspiel in der Sechs- Spieler- Erweiterung keine Verwendung findet.

## Zufällige Auswahl eines Hauses

Beachten Sie, dass sich die Startpositionen der Häuser für das 6-Personen-Spiel verändert haben, und natürlich Haus Martell hinzugefügt wurde. Deshalb sind sechs neue Haus-Startkarten in dieser Erweiterung enthalten, welche für die zufällige Auswahl der Spielerparteien herangezogen werden. Außerdem informieren diese die Spieler über ihre neuen Startpositionen.

## Ablauf des 6-Personen Spiels

Abgesehen von den Veränderungen des Spielplans und den neuen Startpositionen auf den drei Einflussbereichspfaden bleiben die Regeln und Strukturen des Spiels mit sechs Spielern dieselben wie bei einer regulären Partie des EISERNEN THRONES (mit Ausnahme der veränderten Siegbedingungen. Siehe unten). Die Hinzufügung des Hauses Martell bringt jedoch dramatische Änderungen der politischen und militärischen Bedingungen des Spieles mit sich. Seien Sie also bereit für ein völlig neues DER EISERNE THRON - Spielerlebnis!

## Siegbedingungen des 6-Personen Spiels

Im Spiel mit sechs Spielern gewinnt derjenige Spieler sofort, der zuerst sechs Städte oder Festungen kontrolliert.

**Es wird empfohlen Haus Martell nur in einem Spiel mit sechs Spielern zu verwenden.**

## Variante Zwei: Die neuen Hauskarten

In Ihrer DIE THRONKRIEGE Erweiterung finden sie einen komplett neuen Satz von Hauskarten für die sechs großen Häuser. Auf den Rückseiten der neuen Hauskarten sind die

Die Rückseite einer normalen Hauskarte



Die Rückseite einer neuen Hauskarte

Wappen der entsprechenden Häuser, sowie eine Krone abgebildet. Dies unterscheidet sie von den normalen Hauskarten aus dem Basisspiel, auf denen nur das Wappen des jeweiligen Hauses abgebildet ist.

Der neue Satz Hauskarten, den Sie in DIE THRONKRIEGE vorfinden, ersetzt den alten Kartensatz des Basisspiels vollständig, und stellt den Spielern sieben völlig neue Karten für ihr Haus zur Verfügung. Diese neuen Karten besitzen neue Spezialfähigkeiten und eine größere Varianz der Kampfstärke, und verleihen somit den Charakteren aus „EIN LIED VON EIS UND FEUER“ eine stärkere Rolle im Spiel.

Es ist wichtig, dass Sie die beiden Kartensätze (den Alten und den Neuen) nicht mischen, und dass alle Spieler mit derselben Art von Hauskarten spielen (die beiden Kartensätze sind nicht dafür vorgesehen). Beachten Sie außerdem, dass



## Vorbereitung des Spielbretts für das 6-Personen Spiel



Wenn sie DER EISERNE THRON mit sechs Spielern spielen wollen, müssen die Landkarte und die drei Einflussbereiche angepasst werden, um den Einsatz von Haus Martell zu ermöglichen.

Nachdem Sie das Spiel ausgepackt haben, bauen Sie den Spielplan wie oben abgebildet auf, indem sie die beiden Spielplanaufgaben benutzen, die in der DIE THRONKRIEGE Erweiterung enthalten sind.

Beachten Sie bitte, dass Sie die Westeros Spielplanaufgabe (welche das südliche Westeros zeigt) direkt auf das untere Drittel des Spielplanes legen, indem sie sorgfältig die sich überlappenden Gebiete abgleichen. Mit der neuen, für sechs Spieler angepassten, Auflage für die Einflussbereiche verfahren sie in gleicher Weise, indem Sie diese über die Einflussbereiche auf dem Spielplan legen, wodurch die alte Information vollständig überdeckt wird.

ihre DIE THRONKRIEGE Erweiterung zwei Kartensätze für Haus Martell enthält. Einen Kartensatz um gegen die originalen Hauskarten zu spielen (diejenigen, welche auf der Rückseite nicht mit einer Krone bedruckt sind), und einen Kartensatz der für die hier beschriebene Spielvariante vorgesehen ist (mit dem Aufdruck einer Krone).

Die im Basisspiel beschriebenen Regeln für das Ausspielen von Hauskarten gelten auch für den neuen Kartensatz.

## Variante Drei: Befestigungsanlagen



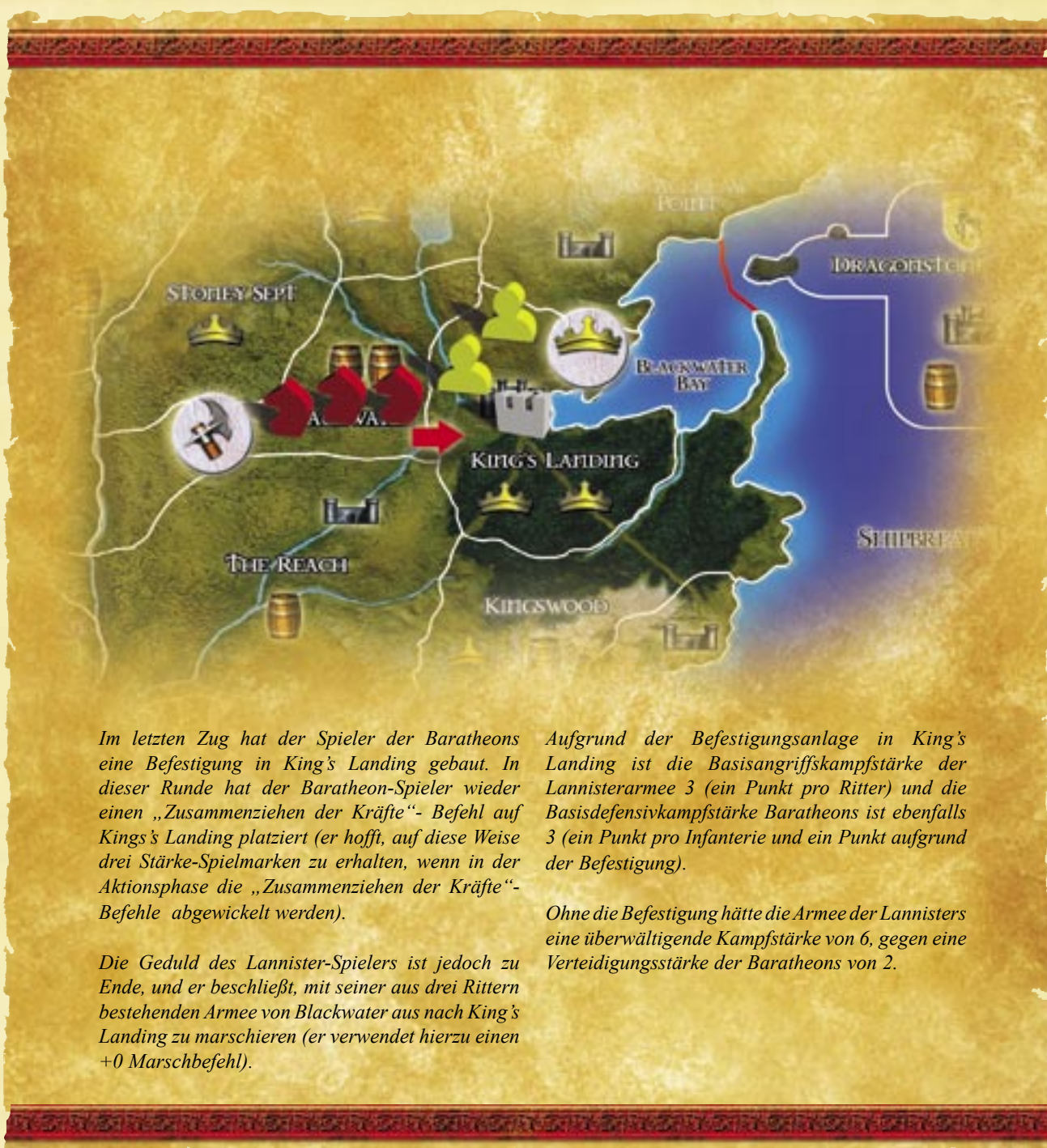
Ihre DIE THRONKRIEGE Erweiterung enthält neue grau gefärbte, hölzerne Befestigungs-Spielsteine. Befestigungen kommen zum Einsatz, um defensive Schlüsselpositionen zu stärken, wenn Ihre Truppen zu schwach oder an anderer Stelle gebunden sind.

### Bau von Befestigungen

Während der Ausführung der „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehle in der Aktionsphase hat der Spieler nun zwei Möglichkeiten seine „Zusammenziehen der Kräfte“- Spielmarke einzusetzen.

Er kann entweder, wie bisher, seine „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehlsspielmarke nutzen, um eine Stärke-Spielmarke zu erhalten, oder er kann den Befehl dazu benutzen, um in dieser Region eine Befestigung zu bauen (dadurch büßt er alle Stärke ein, die er sonst erhalten hätte).

*Beispiel: Der Spieler des Hauses Baratheon hat während der Planungsphase einen „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehl auf King's Landing platziert. Während der Abwicklung des Befehls in der Aktionsphase kann Baratheon seinen Befehl einsetzen um entweder **a**) drei Stärke-Spielmarken zu erhalten (eine für den Befehl, und zwei zusätzliche Spielmarken für die beiden Kronen in King's Landing) oder **b**) eine Befestigung in der King's Landing Region zu platzieren. Haus Baratheon entscheidet sich dafür einen Befestigungs-Spielstein auf King's Landing zu platzieren, da ihm die Lannisterarmee direkt im Westen Sorgen bereitet.*



*Im letzten Zug hat der Spieler der Baratheons eine Befestigung in King's Landing gebaut. In dieser Runde hat der Baratheon-Spieler wieder einen „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehl auf King's Landing platziert (er hofft, auf diese Weise drei Stärke-Spielmarken zu erhalten, wenn in der Aktionsphase die „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehle abgewickelt werden).*

*Die Geduld des Lannister-Spielers ist jedoch zu Ende, und er beschließt, mit seiner aus drei Rittern bestehenden Armee von Blackwater aus nach King's Landing zu marschieren (er verwendet hierzu einen +0 Marschbefehl).*

*Aufgrund der Befestigungsanlage in King's Landing ist die Basisangriffskampfstärke der Lannisterarmee 3 (ein Punkt pro Ritter) und die Basisdefensivkampfstärke Baratheons ist ebenfalls 3 (ein Punkt pro Infanterie und ein Punkt aufgrund der Befestigung).*

*Ohne die Befestigung hätte die Armee der Lannisters eine überwältigende Kampfstärke von 6, gegen eine Verteidigungsstärke der Baratheons von 2.*

### Auswirkungen von Befestigungen

**Eine Region mit einer Befestigung, gewährt dem verteidigenden Spieler automatisch einen Bonus von +1 zu seiner gesamten Kampfstärke und reduziert dazu die Kampfstärke aller angreifenden oder einen Angriff unterstützenden Rittereinheiten um 1.** Beachten Sie, dieser Nachteil gilt für alle am Angriff beteiligten Rittereinheiten, also sowohl für jene Ritter die tatsächlich in das befestigte Gebiet einmarschieren als auch für nur unterstützende Rittereinheiten. Dazu kommt, dass Rittereinheiten des Verteidigers, und Rittereinheiten die den Verteidiger unterstützen nicht von diesem Nachteil betroffen sind. Diese Reduzierung erfolgt während der Kampfabwicklung, was bedeutet, dass Kampfboni für Ritter durch Hauskarten verfallen.

### Aufgabe von Befestigungen

Sobald die letzte Einheit des Spielers das Gebiet verlässt (entweder durch einen Marschbefehl oder durch Rückzug nach einem Kampf) wird die Befestigung sofort vom Spielplan entfernt. Es ist also nicht möglich eine Befestigung des Gegners zu übernehmen. Eine Befestigung geht immer verloren, wenn die letzte eigene Einheit des Spielers das Gebiet verlässt, selbst wenn der Spieler durch die Aufwendung einer Stärke-Spielmarke die Kontrolle über das Gebiet gesichert hat.

Befestigungen können nie in Seefeldern errichtet werden, da hier keine „Zusammenziehen der Kräfte“ Befehle platziert werden können. Dies gilt auch für Häfen (s. optionale Regeln für Häfen im noch folgenden Teil der Regel).

Es können nur neun Befestigungsanlagen auf einmal im Spiel sein. Wenn alle Befestigungsanlagen im Spiel sind, können so lange keine weiteren Befestigungsanlagen gebaut werden, bis eine Befestigungsanlage vom Spielplan entfernt wurde.

Da die „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehle in der Spielerreihenfolge gemäß des Eisenthron- Einflussbereiches abgewickelt werden, können niemals zwei Spieler gleichzeitig Anspruch auf den letzten Befestigungs- Spielstein erheben.

Ein Gebiet kann nie mehr als eine Befestigungsanlage enthalten.

## Variante Vier: Belagerungsmaschinen

Der DIE THRONKRIEGE Erweiterung beiliegend, finden Sie drei Belagerungsmaschinen-Spielsteine für jedes der



sechs großen Häuser (insgesamt 18 hölzerne Spielsteine). Diese repräsentieren die Männer und Belagerungswaffen, die benötigt werden, um Befestigungsanlagen, Städte und Festungen zu belagern und zu stürmen.

Die Belagerungsmaschine ist eine Landeinheit, wie Ritter und Infanterie auch. Belagerungsmaschinen unterliegen den normalen Beschränkungen des Nachschubes, und kommen durch einen Apell, wo sie wie Ritter behandelt werden, in das Spiel, wie jede andere Einheit auch. Belagerungsmaschinen können nicht in Seefelder ziehen, können jedoch mittels Schiffen über Seefelder transportiert werden.

Beim Apell kosten Belagerungsmaschinen, wie Ritter, zwei Apellpunkte. Während eines Apells kann der Spieler eine Infanterieeinheit durch den Einsatz eines Apellpunktes zu einer Belagerungsmaschine aufrüsten (nach derselben Regel die auch für die Aufrüstung zu Rittereinheiten gilt).

### Auswirkungen von Belagerungsmaschinen

Belagerungsmaschinen haben eine Basiskampfstärke von 4, wenn sie eine Stadt, Festung oder Befestigungsanlage angreifen, oder einen Angriff unterstützen. In der Defensive und in allen anderen Gefechtssituationen haben Belagerungsmaschinen jedoch eine Kampfstärke von 0.

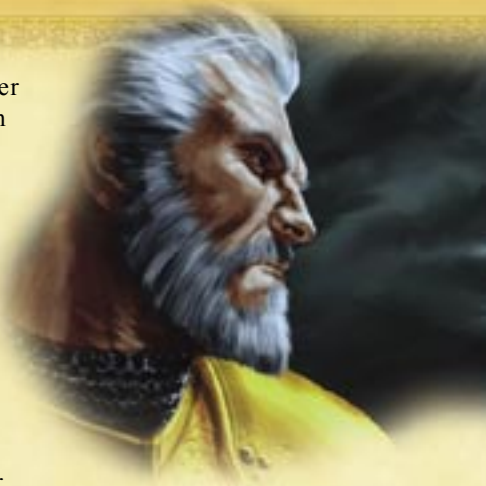
Belagerungsmaschinen können sich nicht zurückziehen, und werden sofort zerstört wenn sie sich zurückziehen müssen. Belagerungsmaschinen können nicht als Verluste ausgewählt werden sollte dies aufgrund von Schwertsymbolen auf Hauskarten notwendig sein.

Dies zwingt den Spieler der den Kampf verloren hat dazu andere Einheiten (Infanterie oder Ritter) auszuwählen, die dem Schwert zum Opfer fallen. Dies kann zu verheerenden Verlusten führen, da sowohl normale Verluste beigebracht werden, als auch alle Belagerungsmaschinen automatisch zerstört werden.

### Verwendung von Belagerungsmaschinen

Unter den richtigen Umständen sind Belagerungsmaschinen die wirksamsten Militäreinheiten, die zur Verfügung stehen. Allerdings sind sie in der Defensive sehr verwundbar, und sind deshalb darauf angewiesen, zuerst angreifen zu können. Dies verleiht der Initiative und Reihenfolge des Eisernen Thron-Pfades besondere Bedeutung. Aufgrund ihrer Anfälligkeit setzt man Belagerungsmaschinen am besten als Unterstützung bei Attacken auf Städte,

Festungen oder Befestigungsanlagen ein. Wenn sie als Unterstützungseinheiten eingesetzt werden, anstatt selbst in die Schlacht zu ziehen verhindert man, dass die Belagerungsmaschinen beim Rückzug zerstört werden, sollte der Angriff fehlschlagen.



## Beispiel für die Verwendung von Belagerungsmaschinen



*Haus Lannister marschiert wieder gegen King's Landing. Lannister attackiert von Blackwater aus mit einer Armee bestehend aus einem Ritter und einer Belagerungsmaschine und wird von Starks Armee in Crackclaw Point, bestehend aus einer Infanterieeinheit und einer Belagerungsmaschine, unterstützt. Die gesamte Angriffsstärke beträgt 11 (acht Punkte für die beiden Belagerungsmaschinen, ein Punkt für die Infanterie und zwei Punkte für den Ritter).*

*Der verteidigende Baratheon-Spieler hat drei Ritter, einen Verteidigungsbefehl +2 und wird durch seine eigene Flotte, bestehend aus einem Schiff, in der Blackwater Bay unterstützt. Dadurch erhält er eine Gesamtverteidigungsstärke von 9.*

*Sollte Lannister diesen Kampf verlieren, wird die angreifende Belagerungsmaschine aus Blackwater sofort zerstört. Die Belagerungsmaschine der Starks bleibt jedoch unversehrt, da sie die Attacke nur unterstützt hat.*

## Variante fünf: Die Häfen von Westeros



Hafenspielmarke

In Ihrer DIE THRONKRIEGE Erweiterung sind acht runde Spielmarken enthalten, die jeweils einen Hafen in Westeros repräsentieren.

Jede Hafenspielmarke bezieht sich auf ein bestimmtes Land- und Seegebiet. Liegt ein Landgebiet an mehreren Seezonen, zeigt die Hafenspielmarke an, an welche Seezone sie angrenzt.

Legen sie die acht Hafenspielmarken vor Beginn eines Spiels auf die Karte, so dass sie zur Hälfte auf dem Landgebiet und zur Hälfte auf dem Seegebiet liegen.



*Vor Beginn des Spiels wird, wie oben abgebildet, der Hafen von Sunspear halb auf das Landgebiet von Sunspear und halb auf die Summer Sea platziert (beachten Sie, dass dieser Hafen nicht an die Sea of Dorne angrenzt).*

### Gebrauch der Häfen

Häfen repräsentieren ein neues, spezielles Gebiet, für das besondere Regeln gelten. Diese sind Folgende:

- Häfen können nur von Flotten betreten werden.

- Schiffe in Häfen können Befehlsspielmarken erhalten, den normalen Regeln entsprechend (beachten sie, dass ein Verteidigungsbefehl in Häfen nutzlos ist, da Häfen niemals angegriffen werden können).

- In der Planungsphase darf der Spieler einen „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehl auf einen Hafen spielen, der mindestens ein Schiff enthält. Wenn sich während der Abwicklung der „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehle in der Aktionsphase kein feindliches Schiff in der dem Hafen angrenzenden Seezone befindet, so erhält der Spieler eine Stärke-Spielmarke. Dies soll den Handel mit den freien Städten und anderen exotischen Orten in der Welt des *Lieds von Eis und Feuer* simulieren.

- Ein Spezialbefehl (siehe unten) darf niemals auf einen Hafen gespielt werden.

- Häfen sind Sondergebiete zwischen einer Land- und einer Seezone. Nur der Spieler, der die Landzone des Hafens kontrolliert darf ihn benutzen. Nur er darf dort Schiffe unterhalten und wird als Hafenbesitzer angesehen.

- Die Schiffe des Hafenbesitzers dürfen von der Seezone in den Hafen, und vom Hafen in die Seezone ziehen (mit einem Marschbefehl). Ein Rückzug zum eigenen Hafen ist ebenfalls erlaubt. Feindliche Schiffe dürfen niemals in einen Hafen ziehen, der von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

- In einem Hafen dürfen sich niemals mehr als drei Schiffe aufhalten. Für Schiffe in Häfen gelten die normalen Regeln für Nachschub.

- Wenn in einem Landgebiet, welches einen Hafen besitzt, neue Truppen ausgehoben werden, so kann der Spieler neue Schiffe direkt in die angrenzende Seezone setzen (den normalen Apell- Regeln entsprechend), oder der Spieler kann neu gebaute Schiffe in seinem Hafen in diesem Gebiet platzieren. Wichtige Anmerkung: Spielern ist es erlaubt neue Schiffe in einen Hafen zu setzen, selbst wenn die angrenzende Seezone von feindlichen Schiffen besetzt ist.

- Schiffe im Hafen dürfen Gefechte in der angrenzenden Seezone unterstützen, aber sie dürfen keine Gefechte in der Landzone unterstützen.

- Feindliche Schiffe in der angrenzenden Seezone eines Hafens dürfen alle Plündern-, Unterstützungs- und „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehle im Hafen plündern.

- Wenn in der Westeros Phase eine „Spiel der Throne“ Karte aufgedeckt wird, bekommen die Spieler für jeden Hafen den sie besitzen, und in dem sich mindestens ein Schiff befindet eine Stärke-Spielmarke jedoch nur dann, wenn sich in der an den Hafen angrenzenden Seezone keine feindlichen Schiffe befinden (in diesem Fall erhält der Spieler nichts). Dies repräsentiert Reichtümer die durch Handel erwirtschaftet werden, wie auch schon im vorherigen Absatz erwähnt.

- Wenn die Invasion des Landgebietes eines Hafens durch

ein anderes Haus erfolgreich ist, darf der Eroberer sofort alle Schiffseinheiten im Hafen durch seine eigenen, unbenutzten Schiffe ersetzen. Dieser Spieler muss allerdings die Beschränkung seines Nachschubs beachten. Hat er nun mehr Einheiten, als es sein Nachschub zulässt, so muss er die neu erhaltenen Schiffe eins nach dem anderen entfernen, und zwar so viele, bis seine Nachschubbegrenzungen eingehalten werden. Der Eroberer kann sich auch dazu entschließen die Schiffe im Hafen nicht zu übernehmen, sondern sie sofort nach Einnahme des Hafens zu zerstören. Wenn der Spieler die Schiffe übernommen hat, darf er sie zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr zerstören.

## Variante Sechs: Die Spezialbefehle



Die quadratischen Spezialbefehls- Spielmarken sind eine abwechslungsreiche Ergänzung in der Planungsphase von DER EISERNE THRON und bringen neue strategische Optionen in die Planungsphase ein.

### Das Spiel mit den Spezialbefehlen

Vor Beginn des Spiels erhält jedes Haus seine fünf Spezialbefehls- Spielmarken (zu erkennen an den Hauswappen). Diese beinhalten neue Spezialbefehle die für alle Häuser gleich sind, und je einen einzigartigen Befehl pro Haus. Anders als die normalen Befehle, die nach jeder Runde wieder eingesammelt und immer wieder verwendet werden können, sind die Spezialbefehle nur einmalig zu verwenden, d. h. sie werden aus dem Spiel entfernt, wenn sie einmal eingesetzt wurden.

Jedes Haus erhält zwei „Rekrutieren“-, einen „Nachschubkaravane“-, einen „Gewaltmarsch“- und einen hausspezifischen Befehl.

Wenn sie DER EISERNE THRON mit den Spezialbefehlen spielen, wird die Planungsphase in die drei folgenden Schritte unterteilt:

#### Die Planungsphase:

- 1) Platzieren der Spezialbefehle
- 2) Platzieren der normalen Befehle
- 3) Aufdecken aller Befehle

Während des ersten Schritts darf jeder Spieler, gemäß der Spielerreihenfolge, einen (und nur einen) seiner Spezialbefehle auf den Spielplan setzen. Wie bei den normalen Befehlen, kann der Spezialbefehl nur in ein Gebiet gelegt werden, in dem sich auch mindestens eine Einheit des Spielers befindet. Der Spezialbefehl wird mit der Rückseite nach oben auf den Spielplan gelegt und am Ende der Planungsphase mit den anderen Befehlen zusammen aufgedeckt.

## Beispiel für den Gebrauch von Häfen



Während eines Apells benutzt der Spieler von Haus Martell seine zwei Apellpunkte der Festung Sunspear um eine Infanterie und ein Schiff aufzustellen. Das Schiff setzt er in den Hafen von Sunspear (das Schiff hätte auch in der Sea of Dorne platziert werden können, nicht jedoch in die von Tyrell kontrollierte East Summer Sea). In der Planungsphase hat Martell einen Plünder-Befehl auf die Flotte gespielt, welchen er später in der Aktionsphase ausführen wird um den Unterstützungsbefehl der Tyrell-Flotte zu annullieren.

Bemerkung: Da den Spielern insgesamt nur fünf Spezialbefehle zur Verfügung stehen, ist es normal, dass ein Spieler sich dazu entscheidet in irgendeiner Planungsphase keinen Spezialbefehl einzusetzen (entweder weil er schon alle Spezialbefehle verbraucht hat, oder weil er sich seine Spezialbefehle für einen späteren Zeitpunkt aufsparen möchte).

Nachdem alle Spieler, gemäß der Spielerreihenfolge, die Chance erhalten haben einen Spezialbefehl zu setzen, werden die normalen Befehlsspielmarken platziert. Die normalen Befehlsspielmarken werden auf die übliche Weise gesetzt, mit einer wichtigen Ausnahme:

Den Spielern ist es erlaubt, eine normale Befehlsspielmarke auf ein Gebiet zu setzen, in dem sich schon ein Spezialbefehl befindet. Auf diese Weise ist es möglich, dass ein Gebiet zwei Befehle enthält: einen Spezialbefehl und einen regulären Befehl.

### Zwei Befehlsspielmarken

Wenn einem Gebiet, wie oben beschrieben, zwei Befehlsspielmarken zugeordnet sind, gelten folgende Regeln:

- 1) Wenn das Gebiet geplündert wird, werden beide Befehle entfernt (nur wenn sie angreifbar sind; z.B. sind Marsch- und Verteidigungsbefehle wie bisher nicht angreifbar). Dies kann zu einer „Doppelplünderung“ führen.
- 2) Wenn der Spieler alle seine Einheiten mittels eines Marschbefehls aus dem Gebiet abzieht (und das Gebiet dadurch nicht mit Truppen besetzt ist), wird der zweite Befehl sofort vom Spielplan entfernt und verfällt.
- 3) Die Befehle werden einer nach dem anderen aktiviert.

Wie weiter oben bereits erwähnt werden Spezialbefehle vom Spielbrett entfernt und können nicht wieder eingesetzt werden, nachdem sie einmal aktiviert wurden oder verloren gingen. (legen Sie diese dann zurück in die Schachtel).

## Anwendung der Spezialbefehlsspielmarken

Auch wenn die Spezialbefehle neue Befehle darstellen, sind sie durch eines der bekannten, normalen Befehlssymbole gekennzeichnet. Dieses zeigt an, nach welchen Regeln Spezialbefehle aktiviert werden, und ob sie angreifbar sind.

Beispiel: Der „Rekrutieren“- Befehl (der es dem Spieler erlaubt Truppen in der Stadt, bzw. Festung des Gebietes zu mustern) zeigt das „Zusammenziehen der Kräfte“ Symbol in der linken oberen Ecke. Dies zeigt an, wann die Rekrutierung ausgeführt wird und wie angreifbar sie ist (aber es ist kein „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehl). Der Rekrutierungsbefehl wird also während der Abwicklung der „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehle in der Aktionsphase aktiviert. Da der Rekrutierungsbefehl mit diesem Symbol verbunden ist, ist er durch gegnerische Plünderbefehle in angrenzenden Gebieten gefährdet, d.h. er kann durch Plünderung vom Spielbrett entfernt werden.

Die Standard-Regeln, die besagen, dass Befehle in eroberten Gebieten entfernt werden, gelten auch für Spezialbefehle.

## Die allgemeinen Spezialbefehle

### Rekrutierung

Der Rekrutierungsbefehl wird während des „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehlsschrittes in der Aktionsphase abgewickelt. Wenn ausgeführt, erlaubt es der Rekrutierungsbefehl seinem Besitzer sofort Truppen in der Stadt oder Festung des Gebietes zu mustern. Es gelten die normalen Regeln für einen Apell, und die neuen Einheiten müssen die Regeln für den Nachschub beachten.

Beispiel: Während des Spezialbefehlsschrittes der Planungsphase hat Haus Stark einen Rekrutierungsbefehl auf Winterfell gesetzt. Später (da Winterfell weder geplündert noch eingenommen wurde), wendet der Spieler der Starks seinen Rekrutierungsbefehl an. Winterfell ist eine Festung und stellt somit zwei Apellpunkte bereit, mit denen der Spieler der Starks eine Infanterie- zu einer Rittereinheit aufrüstet (für einen Apellpunkt), und eine weitere Infanterieeinheit in diesem Gebiet platziert (für den zweiten Apellpunkt).

Beachten Sie, dass ein Rekrutierungsbefehl auf einem Gebiet ohne Stadt oder Festung keinen Effekt hat.



Rekrutierung

## Die Nachschubkarawane

Die Nachschubkarawane wird während des „Zusammenziehen der Kräfte“- Schrittes der Aktionsphase aktiviert. Wenn sie gespielt wird, darf der Spieler sofort seinen Nachschublevel auf dem Nachschubpfad um so viele Punkte erhöhen, wie Fässersymbole in diesem Gebiet vorhanden sind. Dadurch hat der Spieler die Möglichkeit seinen Nachschub kurzfristig zu erhöhen, bis die nächste Nachschub Karte in der Westerosphase aufgedeckt wird (dann muss er seinen Nachschub auf den korrekten Wert zurücksetzen).



Nachschubkarawane

*Beispiel: Während der Planungsphase hat Lannister einen Nachschubkarawane-Befehl auf Blackwater gespielt (dieses Gebiet enthält zwei Fass-Symbole). Während des „Zusammenziehen der Kräfte“- Befehlsschrittes der Aktionsphase führt Lannister seinen Spezialbefehl aus, und bewegt seine Nachschubspielmarke von drei (seinem derzeitigen Stand) auf fünf. Dies erlaubt es ihm die Anzahl und Größe seiner Armeen drastisch zu erhöhen. Zwei Runden später wird in der Westerosphase eine Nachschub Karte aufgedeckt und Lannister muss seinen Nachschub auf den tatsächlichen Wert zurücksetzen.*



Gewaltmarsch

## Der Gewaltmarsch

Der Befehl Gewaltmarsch wird während des Ausführens des Marschbefehls-Schrittes der Aktionsphase ausgeführt.

Wenn ein Gewaltmarsch ausgeführt wird, kann ein Spieler so viele eigene Einheiten wie er möchte von einem oder mehreren angrenzenden Gebieten in das Gebiet, in dem der Befehl gespielt wurde, ziehen. Beachten Sie, dass Gebiete, die durch eigene Schiffstransporte erreicht werden können, für den Gewaltmarsch als angrenzend gewertet werden. Des Weiteren gilt, dass dieser Befehl sowohl in Land- als auch in Seefeldern gespielt werden kann (natürlich gilt, wie immer, dass Landeinheiten nicht in Seefelder ziehen können).

Wenn Sie den Gewaltmarsch anwenden, dürfen Sie niemals die erlaubte Nachschubmenge überschreiten.

Der Gewaltmarsch kann ein mächtiges Instrument sein, um die Mobilität zu erhöhen, besonders wenn er mit einem regulären Marschbefehl kombiniert



## Beispiel für einen Gewaltmarsch



*Der Baratheon-Spieler hat einen Gewaltmarsch und einen regulären +0 Marschbefehl auf King's Landing gespielt. Während seiner ersten Marschoption, entscheidet er sich für die Ausführung des Gewaltmarsches und zieht einen Ritter von Dragonstone (durch Schiffstransport) und eine Infanterieeinheit von Crackclaw Point nach King's Landing.*

*Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, wird der Baratheon-Spieler seinen regulären Marschbefehl in King's Landing ausführen, um seine Truppen gegen die Lannisters in Blackwater zu führen.*

wird. Eine Taktik besteht z.B. darin, seine Truppen mit einem Gewaltmarsch-Befehl zu sammeln, und dann einen regulären Marschbefehl (wenn er während der Planungsphase auf dieses Gebiet gesetzt wurde) einzusetzen, um die gesammelte Streitmacht in die Schlacht zu schicken.

## Die Einzigartigen Spezialbefehle

Die folgenden Befehle sind einzigartig. Jedes Haus erhält nur einen einzigen hausspezifischen Spezialbefehl.

### Haus Greyjoy: Die Eiserne flotte

Die Eiserne Flotte wird während des Plündern- Befehlsschrittes der Aktionsphase ausgeführt. Wenn dieser Befehl ausgeführt wird, darf Greyjoy jede Befehlsspielmarke

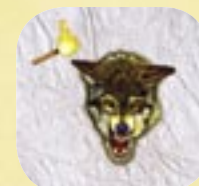


Die Eiserne Flotte

in zwei angrenzenden Regionen entfernen (einschließlich Verteidigungsbefehlen und Marschbefehlen, aber nicht andere Spezialbefehle). Wichtig: Die Eiserne Flotte kann, wie normale Plünderbefehle auch, von vorher ausgeführten Plünderbefehlen vom Spielplan entfernt werden. Dies gilt im Übrigen für alle Spezialbefehle, die ein Plündersymbol enthalten.

### Haus Stark: Der junge Wolf

„Der junge Wolf“ wird während des Plündern-Befehlsschrittes der Aktionsphase ausgeführt. Wenn dieser Befehl ausgeführt wird, darf Stark sofort Einheiten aus diesem Gebiet bewegen, als ob ein Marschbefehl gespielt worden wäre, **allerdings darf es aufgrund dieser Bewegung nicht zu Kampfhandlungen kommen** (Wenn Stark den „jungen Wolf“ Befehl ausführt,



Der junge Wolf

kann er keine Einheiten in ein Gebiet bewegen, in welchem feindliche Einheiten stationiert sind).

Da „Der junge Wolf“ Befehl vor den regulären Marschbefehlen ausgeführt wird kann er sehr effektiv für einen überraschenden Vormarsch verwendet werden (vor allem in Kombination mit normalen Marschbefehlen), oder zur schnellen Verstärkung von schwachen Gebieten.

### Haus Tyrell: Die Macht Highgardens.

„Die Macht Highgardens“ wird während des „Zusammenziehen der Kräfte“- Schrittes der Aktionsphase ausgeführt. Wenn dieser Befehl ausgeführt wird, muss Tyrell sofort eine Hauskarte von seiner Hand ablegen. Er darf nun eine Anzahl von Stärkespielmarken in jeder beliebigen Kombination anderer Häuser beanspruchen, deren Einheiten an das Gebiet angrenzend stehen. Die Gesamtzahl an Stärkespielmarken die auf diese Weise beansprucht werden können muss niedriger oder gleich der Kampfstärke der abgelegten Hauskarte sein.



Die Macht Highgardens

Wenn Tyrell auf diese Weise seine letzte Hauskarte ablegt, darf er sofort alle seine abgelegten Hauskarten wieder auf die Hand nehmen (so, als ob er gerade seine letzte Hauskarte in einer Schlacht verwendet hätte).

### Haus Martell: Der Stich des Skorpions

„Der Stich des Skorpions“ wird während des Plündern-Befehlsschrittes der Aktionsphase ausgeführt. Wenn dieser Befehl ausgeführt wird, darf Martell von jedem Haus, das Truppen in angrenzenden Gebieten hat, eine Hauskarte aussuchen die sofort abgelegt wird. Dabei gelten folgende Ausnahmen:



Der Stich des Skorpions

- 1) „Melisandre“ (Baratheon) darf niemals aufgrund des „Stich des Skorpions“ abgelegt werden.
- 2) Haus Martell darf nicht die letzte Hauskarte eines Spielers ablegen (ein Spieler, der nur noch eine Hauskarte auf der Hand hält wird nicht vom „Stich des Skorpions“ betroffen).

### Haus Lannister: Hinterlist des Löwen

„Hinterlist des Löwen“ wird während des Plündern-Befehlsschrittes der Aktionsphase ausgeführt. Wenn dieser Befehl ausgeführt wird, darf Lannister ein anderes Haus benennen, dessen Truppen benachbart zu dem Gebiet, in dem der Befehl gelegt wurde, stehen. Das benannte Haus darf in dieser Runde weder in ein von Lannister kontrolliertes Gebiet marschieren, noch gegen ihn offensive Unterstützung leisten oder seine Gebiete plündern. Defensive Unterstützung gegen Angriffe der Lannisters sind allerdings erlaubt.



Hinterlist des Löwen

### Haus Baratheon: Der Wille von R'hllor

„Der Wille von R'hllor“ wird während des Plündern-Befehlsschrittes der Aktionsphase ausgeführt. Wenn er diesen Befehl ausführt, muss Baratheon sofort die „Melisandre“ Hauskarte von seiner Hand ablegen. Danach hat er folgende Optionen:



Der Wille von R'hllor

- A) Er darf irgendeinen Verteidigungsbefehl, egal wo er sich auf dem Spielplan befindet, entfernen, oder
- B) er darf irgendeinen Unterstützungsbefehl, egal wo er sich auf dem Spielplan befindet, entfernen.

Ist es dem Baratheon- Spieler nicht möglich oder ist er nicht gewillt seine „Melisandre“ Hauskarte abzulegen, wird „Der Wille von R'hllor“ ohne Auswirkung aus dem Spiel entfernt.

### Variante Sieben: Alternative Westerosphase

Die ursprüngliche Westerosphase in DER EISERNE THRON wurde entwickelt, um ein Gefühl strategischer Ungewissheit zu erzeugen, wodurch Spieler, die sich eine flexible Strategie zurechtgelegt haben und Spieler, die bereit sind Risiken einzugehen, belohnt werden.

Die ursprüngliche Fassung der Westerosphase sorgt auch dafür, dass jedes Spiel von DER EISERNE THRON einzigartig und spannend bleibt. Allerdings gibt es einige erfahrene Spieler, die sich eine größere Vorhersehbarkeit der Ereignisse während der Westerosphase wünschen.

Wenn Sie die Westerosphasen-Variante aus DIE THRONKRIEGE für ein Spiel verwenden, werden sie feststellen, dass die Westeroskarten auf eine völlig andere Weise eingesetzt werden als in einem normalen Spiel. Um Ihr Spiel für dies Variante vorzubereiten gehen sie wie folgt vor:

- 1) Teilen sie die Westeroskarten in die drei Stapel auf und mischen sie diese.
- 2) Ziehen Sie die drei obersten Karten von jedem Stapel, und legen sie diese mit der Vorderseite nach oben in einer Reihe über den jeweiligen Kartenstapel.

Wenn in der zweiten Spielrunde das erste Mal eine Westerosphase ausgeführt wird, ziehen sie keine Westeroskarten zu Beginn der Phase, sondern führen sie die **obersten Karten** in den drei Kartenreihen in normaler Reihenfolge (I, II und III) aus, als ob diese während einer normalen Westerosphase gezogen worden wären.

Nachdem die Karten gespielt wurden, machen sie folgendes:

- 1) Legen sie die verwendeten Westeroskarten unter ihren jeweiligen Stapel.
- 2) Schieben sie die zwei verbliebenen Karten über jedem Westeros Kartenstapel ein Stück nach oben, so dass sie Platz

für eine weitere Karte haben.

3) Ziehen sie eine neue Karte von jedem Stapel, und legen sie diese in die neu entstandene Lücke über jedem Stapel.

Auf diese Weise wird während jeder Westerosphase die oberste Karte jeder Reihe ausgeführt, und die Restlichen sechs Karten kommen ihrer Aktivierung eine Runde näher (außerdem werden drei neue Karten aufgedeckt). Dieser Mechanismus gewährt dem Spieler das Vorwissen (außer wenn die Karte „Der Winter naht“ gespielt wird), was in den nächsten drei Runden in der Westerosphase passieren wird. Diese Variante kann die Art und Weise auf die das Spiel gespielt wird dramatisch ändern, da die Notwendigkeit für strategische Flexibilität durch gezielte Bestimmtheit ersetzt werden kann.

Die Karte „Der Winter naht“ ist das einzige Element der Ungewissheit in dieser Variante. Führen sie diese Karte aus, wie sie es aus dem Basisspiel gewohnt sind, indem sie die Karte in ihren Stapel zurücklegen und diesen mischen. Dann ziehen sie eine neue Karte von diesem Stapel, die sofort ausgespielt wird, als ob sie die oberste Karte in der Kartenreihe wäre.

Ein detailliertes Beispiel finden sie auf der nächsten Seite.

### Variante Acht: Alternative Kampfphase

Diese Variante ist für Spieler, die sich mehr Spannung, Täuschung und Unvorhersehbarkeit bei den Kämpfen eines Spiels DER EISERNE THRON wünschen. Wenn sie diese Variante nutzen ändert sich der Ablauf von Kampfhandlungen wie folgt:

Verfahren sie bei Kämpfen in normaler Weise, bis zu dem Zeitpunkt an dem Sie, verdeckt eine ihrer Hauskarten auswählen. Anstatt nur eine Karte zu wählen, muss ein Spieler nun drei Karten verdeckt von seiner Hand auswählen. Nachdem beide Spieler drei Karten ausgewählt haben, zieht der Gegner aufs Geratewohl eine dieser drei Karten. Die beiden anderen Karten kehren sofort in die Hand ihres Besitzers zurück.

Die beiden gezogenen Karten sind nun die Hauskarten für diesen Kampf und dieser läuft nun auf normale Weise ab.

Wenn sie diese Variante spielen nimmt ein Spieler alle seine abgelegten Hauskarten wieder auf, nachdem er die fünfte Hauskarte ausgespielt hat (normalerweise tut er dies nach Ausspielen der siebten Karte). Folglich hat ein Spieler zu keiner Zeit weniger als drei Hauskarten auf der Hand.

Diese Variante bringt ein größeres Risiko und Ungewissheit in einen Kampf, und verhindert eine allzu geplante Herangehensweise an Kämpfe. Außerdem erschafft sie einen interessanten Mix aus Strategie, Täuschung und Kartenmanagement wenn sie ihre Attacken und Verteidigungen einer Runde planen.

## Beispiel für die Variante der Westerosphase



1) Wir befinden uns in der ersten Westerosphase eines Spiels, und die Spieler spielen mit der Westerosphasen Variante aus DIE THRONKRIEGE. Die drei Karten, die diese Runde ausgeführt werden (die obersten Karten der drei Reihen) sind „Apell“, „Streit der Könige“ und „Der Winter naht“.

Die Karte „Apell“ und die Karte „Streit der Könige“ werden in normaler Weise ausgespielt, und werden dann unter ihren jeweiligen Stapeln gelegt. „Der Winter naht“ in der Reihe III wird gespielt, in dem die Karte unter den Stapel III gelegt wird, dann wird der Stapel gemischt und eine neue Karte wird aufgedeckt und sofort ausgespielt. Die neue Karte, die gezogen wurde, ist „Die letzten Tage des Sommers“, welche die Spieler dazu zwingt die Wildlings-Spielmarke um eine Position weiter zu bewegen. Die Karte „Die letzten Tage des Sommers“ wird dann unter den Stapel III gelegt (da die Karte sonst nichts bewirkt).

2) Nachdem die drei obersten Karten ausgespielt wurden werden die verbliebenen sechs Karten nach oben geschoben (so dass die oberen Karten in der nächsten Runde „Die letzten Tage des Sommers“ (I), „Spiel der Throne“ (II) und „Sturm der Schwerter“ (III) sind). Nach dem Verschieben der Karten werden die obersten Karten der drei Stapel aufgedeckt und in die freigewordenen Plätze direkt über den entsprechenden Stapeln gelegt.

Danach ist die Westerosphase beendet, und die Planungsphase beginnt.

Beachten sie, dass es den Spielern möglich ist die Ereignisse der Westerosphase für die nächsten drei Runden zu sehen, wenn sie diese Spielvariante benutzen.

der Anzahl der Fasssymbole in den von ihm kontrollierten Territorien am Anfang des Spiels entspricht.

### Wildlinge

Q: Wenn die Wildlinge mit einer Stärke von 0 angreifen, wird die Attacke dann überhaupt ausgespielt?

A: Ja, und falls kein Spieler Stärkespielmarken einsetzt, bestimmt der Besitzer des Eisernen Thrones, wer eine Hauskarte zurück erhält.

### Hauskarten

Q: Wenn Tywin Lannister's Fähigkeit aufgehoben oder ignoriert wird, hat er dann eine Stärke von 0?

A: Ja!

### Spezialbefehle

Q: Kann ich Spezialbefehle mit dem "Zusammenziehen der Kräfte" - Symbol in Seefeldern platzieren?

A: Nein! Die Spezialbefehle fallen unter alle Regeln der normalen Befehlssymbole, die bei ihnen aufgedruckt sind. So erhält man auch für das Plündern eines "Kronen"-Spezialbefehls eine Stärkespielmarke!

**Autor DER EISERNE THRON Brettspiel und DIE THRONKRIEGE Erweiterung:** Christian T. Petersen

**Entwicklung und Spieletester:** Kevin Wilson, Darrell Hardy, Carl Hotchkiss, Eric Lang, John Goodenough, Scott Nicely, Eric ('Mace') Tyrell, Greg Benage, Patrick Harrigan.  
**Schachtel-Grafik:** Thomas Denmark

**Weitere Illustrationen und Artwork:** Bob Stevlic, Anders Finer, Roman V. Papsuev, Timothy Truman, Jim Pavelec, Sedone Thongvilay, Franz Vohwinkel, Mark Evans, Thomas Gianni, Chris Dien, Kory Heinzen

John Matson, Martina Pilcerova, Jean Tay

**Icons and Graphic Design:** Scott Nicely

**Regeln:** Christian T. Petersen

**Ausführende Entwicklung:** Greg Benage

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Produktion:** Darrell Hardy

**Deutsche Regel:** Christoph Lipsky

**Deutsche Bearbeitung:** Heiko Eller

*Besonderen Dank an George RR Martin für sein Vertrauen in das Fantasy Flight Entwickler Team.*

## Variante Neun: Überarbeitete Regeln für drei Spieler



Die oben abgebildete Auflage finden sie auf der Rückseite der Einflusspfad-Auflage die sie für die 6-Spieler Variante verwenden, wie sie weiter oben beschrieben wurde.

Wenn sie diese Variante spielen wollen legen sie einfach

die Auflage auf den Spielplan, so dass sie die Einflusspfade komplett bedeckt.

Diese einfache Variante verändert die Verfügbarkeit der „Sternchen“- Befehle und erhöht die Wichtigkeit einer guten Position auf dem „Hofintrigen“- Pfad.

## Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Im Folgenden erhalten sie Antworten auf einige häufig gestellte Fragen zum Spiel DER EISERNE THRON.

### Nachschub

Q: Wie sind die Nachschubpositionen der Spieler am Anfang des Spiels?

A: Jeder Spieler hat eine anfängliche Nachschubmenge, die

*A GAME OF THRONES, A CLASH OF KINGS, and A SONG OF ICE AND FIRE Copyright 2005 George R.R. Martin. Used under license. The A GAME OF THRONES BOARD GAME and the A CLASH OF KINGS EXPANSION SET are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. Game Design Copyright 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. This product, or any parts hereof, may not be reproduced without the specific permission of the publisher.*

# Sturm der Schwerter

Das neue Erlebnis für das DER EISERNE THRON Brettspiel! Greife ein in die sagenumwobene Schlacht am Trident und bestimme die Entstehung der Sieben Königreiche von Anfang an! Erlebe ein völlig neues Spiel auf einem neuem Spielplan mit völlig anderen Konstellationen der Macht!



**Um den EISERNEN THRON für dich zu beanspruchen, mußt du die THRONKRIEGE gewinnen.  
Aber am Beginn steht der STURM DER SCHWERTER, den es zu überstehen gilt.**

Neben einer komplett neuen Karte für die Schlacht am Trident bietet STURM DER SCHWERTER noch völlig neue Regeln und vieles mehr. Neue neutrale Häuser mit wechselnder Loyalität greifen in das Kampfgeschehen ein und sorgen für ein völlig neues Spielerlebnis! Erlebe die Geburt des Spiels der Throne...



**mehr Informationen unter:**  
[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)  
[www.heidelberger-spieleverlag.de](http://www.heidelberger-spieleverlag.de)





Im eiserstarrten Norden leben die berüchtigten gesetzlosen Stämme, die als die Wildlinge bekannt sind. Doch selbst die Wildlinge fürchten die schrecklichen untoten Widergänger – *Die Anderen*. Nun drohen sich *Die Anderen* über die Mauer in die Sieben Königreiche auszubreiten, um diese zu zerstören!

Die Winter Edition ist mit über 240 neuen Karten die neue Grundedition für das *A Game of Thrones* Sammelkartenspiel, das in George R.R.

Martins epischer Fantasysaga „Das Lied von Eis und Feuer“ angesiedelt ist.

Der Winter naht!



Ulisses-Spiele  
www.sammelkartenspiele.de



## Die Spezialbefehle



### Rekrutierung (Zusammenziehen der Kräfte)

Mustern sie sofort Einheiten in diesem Gebiet (gemäß den normalen Regeln für einen Apell und Nachschub)



### Nachschubkarawane (Zusammenziehen der Kräfte)

Setzen sie sofort ihre Nachschubspielmarke um so viele Punkte auf dem Nachschubpfad nach vorne, wie Fasssymbole in dieser Region vorhanden sind. Beachten sie, das ihre Nachschubmenge wieder an den tatsächlichen Wert angeglichen wird, sobald eine „Nachschub“ Karte in der Westerosphase aufgedeckt wird.



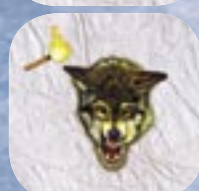
### Gewaltmarsch (Marsch)

Bewegen sie sofort eine beliebige Anzahl von ihren eigenen benachbarten Einheiten in dieses Gebiet (unter Befolgung der Regeln für Nachschub).



### Die Eiserne flotte (Plündern) nur Greyjoy

Entfernen sie sofort zwei beliebige angrenzende Befehle (außer Spezialbefehlen). Dieser Befehl darf überall gespielt werden, wo sich Einheiten von Greyjoy aufhalten, also auch an Land!



### Der junge Wolf (Plündern) nur Stark

Benutzen sie diesen Befehl als wäre er ein Marschbefehl. Es dürfen keine Kämpfe durch die Ausführung dieses Befehls ausgelöst werden (folglich können sie nicht in Gebiete marschieren in denen feindliche Einheiten stationiert sind).



### Die Macht Highgardens (Zusammenziehen der Kräfte) nur Tyrell

Legen sie sofort eine ihrer Hauskarten von ihrer Hand auf den Ablagestapel, und stehlen sie Stärkespielmarken im Wert der Kampfstärke dieser Karte von benachbarten Spielern, und zwar in beliebiger Kombination. (Diese Stärkespielmarken werden natürlich in Tyrells Stärkespielmarken umgetauscht!)



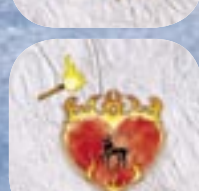
### Hinterlist des Löwen (Plündern) nur Lannister

Nennen sie ein benachbartes Haus. Dieses Haus darf für den Rest der Runde keine Marsch-, Unterstützungs- oder Plünderungs-Befehle gegen alle Gebiete des Hauses Lannister, ausführen. (Das benannte Haus darf jedoch defensive Unterstützung leisten!)



### Der Stich des Skorpions (Plündern) nur Martell

Wählen sie eine Hauskarte von jedem Spieler der Einheiten in Nachbarschaft zu diesem Gebiet hat und legen sie diese ab. „Melisandre“ (Baratheon) oder die letzte Hauskarte eines Spielers können nicht ausgewählt werden. (Verwenden Sie die "Alternativen Kampfphase", müssen betroffene Spieler mehr als 3 Karten auf der Hand haben!)



### Der Wille von R'hllor (Plündern) nur Baratheon

Legen sie die „Melisandre“ Hauskarte aus ihrer Hand auf den Ablagestapel, um eine der beiden folgenden Aktionen auszuführen: a) entfernen sie einen beliebigen Verteidigungsbefehl vom Spielplan, oder b) entfernen sie einen beliebigen Unterstützungsbefehl vom Spielplan.