

LE JEU DE PLATEAU
De George R. R. Martin

LE TRÔNE DE FER



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Pour 3 à 5 joueurs
Agés de 12 ans et plus
Jeu de Christian T. Petersen

Art by [unreadable]
© 2003

Le Trône de fer : Le jeu de plateau

Un jeu pour 3 à 5 joueurs de Christian T.Petersen, basé sur les romans de George R.R. Martin.

Durée du jeu : 2 à 4 heures.

Bienvenue à Westeros

Le roi Robert Baratheon est mort, et les sept couronnes se préparent à la guerre. La Maison Lannister, dont la fille Cersei était la reine de Robert, réclame le trône pour son jeune fils Joffrey. Sur l'île de Peyredragon, Stannis Baratheon sait que Robert n'était pas le véritable père de Joffrey, et demande légitimement le trône pour lui-même. Sur les Iles de Fer, la Maison Greyjoy est sur le point de s'embarquer pour une seconde rébellion, mais cette fois avec un objectif bien plus ambitieux. Au nord, la Maison Stark rassemble ses forces pour défendre ses droits, et au sud la Maison Tyrell entretient la veille ambition de s'asseoir sur le Trône de Fer. Les armées s'assemblent et les corbeaux volent, la bataille des rois devient inévitable.

Introduction

Merci d'avoir acheté ce jeu. Vous allez savourer le monde excitant de George R.R. Martin fait de rois et de reines, de chevaliers et de dames, d'épées et de cuir bouilli. C'est une histoire épique dans un monde dur et sans pitié.

En tant que joueur, vous allez contrôler l'un des grandes Maisons nobles : Lannister, Stark, Baratheon, Tyrell, ou Greyjoy. Vous allez tenter de contrôler le plus grand nombre de Cités et de Forteresses en utilisant la diplomatie, vos cartes et vos dons de stratège, pour réclamer le Trône de Fer pour vous et votre Maison.

But du jeu

Une partie du Trône de Fer dure 10 tours. À l'issue du dixième tour, le joueur qui contrôle le plus de Cités et de Forteresses sur la carte l'emporte.

Nombre de joueurs

Ce jeu a été créé spécifiquement pour 5 joueurs, mais on peut y jouer à 3 ou 4 joueurs en utilisant les règles adéquates à la fin de ce livret.

Matériel

75 jetons d'ordre en carton (15 par maison)
100 jetons Pouvoir en carton (20 par maison)
15 pions Influence en carton (3 par maison)
5 pions Ravitaillement en carton (1 par maison)
35 cartes Maison (7 pour chaque maison)
5 cartes Maison de départ (1 pour chaque maison)
30 cartes Westeros
50 unités Fantassin en bois

20 unités Chevalier en bois
30 unités Bateau en bois
1 pion "Sauvageon"
3 jetons Armée Neutre
1 marqueur en carton Lame d'acier Valyrien
1 marqueur en carton Corbeau Messenger
1 marqueur en carton Trône de Fer
1 Plateau
1 marqueur d'ordre de Tour
1 livret de règles

Avant votre première partie, détachez prudemment les pions en carton des planches pour ne pas les déchirer.

Les jetons d'Ordre

Chaque Maison a 15 jetons d'ordre. Trois de chaque : Marche, Soutien, Raid, Consolidation de Pouvoir, et Défense. On se sert de ces jetons durant la phase de programmation pour donner des ordres cachés à ses chevaliers, fantassins, et bateaux qui sont sur la carte.



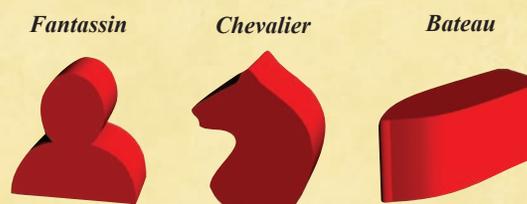
Les jetons Pouvoir

Ces jetons en forme de blason représentent votre influence politique et économique parmi le peuple et les nobles mineurs de Westeros. Vous utilisez ces jetons pour miser sur les positions des zones d'influence, pour soutenir la Garde de Nuit contre les attaques de sauvagions et pour établir votre contrôle sur le plateau.



Les Fantassins, Bateaux et Chevaliers

Ces pions en bois représentent la force militaire de votre Maison.



Les cartes Maison

Chaque Maison reçoit 7 cartes Maison uniques qui représentent les personnages importants des romans. Ces personnages servent de chef pour les batailles contre les Maisons rivales.



Les cartes Westeros

Ces cartes sont divisées en trois groupes (I, II, et III), et représentent des événements particuliers et les tâches ordinaires durant la phase Westeros.



Les cartes Maison de départ

Avant la partie, chaque joueur reçoit une carte Maison de départ. Cette carte décrit les unités de départ de cette Maison, le placement initial sur les zones d'Influence et la table de ravitaillement. Cette carte sert pour la mise en place mais n'a plus d'utilité pour la suite.



Les marqueurs Trône de Fer, Lame d'acier Valyrien, et Corbeau Messenger.



Ces trois grands marqueurs sont remis au joueur le plus fort dans chacune des trois zones d'influence (Trône de Fer, les Fiefs et la Cour du Roi). Ces marqueurs imposants fournissent un pouvoir spécial à leur propriétaire.

Le plateau

Le plateau est divisé en plusieurs sections, la plus grande d'entre elles représente Westeros avec ses zones maritimes et terrestres. Les autres sections sont : la piste Attaque des Sauvageons, les trois zones d'influence, la table de ravitaillement et la piste tour de jeu.

Mise en Place

Avant de commencer à jouer, vous devez suivre ces instructions.

- 1) Dépliez le plateau sur une grande table.
- 2) Placez les 3 jetons Armées Neutres sur leurs zones respectives du plateau (zones avec le même symbole que les jetons).
- 3) Placez le jeton Attaque des Sauvageons sur la case "0" de la piste Attaque des Sauvageons au nord de Westeros.
- 4) Placez le jeton Ordre du Tour sur la case "1" de la piste des tours.
- 5) Formez une grande pile avec tous les jetons Pouvoir (de toutes les Maisons). Cette pile de jetons disponibles est aussi appelée **Réserve de Pouvoir**.
- 6) Chaque joueur prend au hasard une carte Maison de départ pour déterminer la Maison qu'il va contrôler pour le reste de la partie.
- 7) Chaque joueur prend les 7 cartes Maison qui correspondent à sa Maison.
- 8) On trie les cartes Westeros en trois paquets (chaque paquet est différencié par un chiffre romain I, II, ou III). On mélange chaque paquet et on les place à côté du plateau.
- 9) Les joueurs installent leurs unités de départ et leurs jetons selon les instructions de leur carte Maison de départ. Ils le font en trois étapes :
 - a) Chaque joueur place ses jetons octogonaux d'influence sur chacune des trois zones d'influence.
 - b) Chaque joueur reçoit 5 jetons Pouvoir de la réserve de Pouvoir.

NOTE : quand un joueur reçoit un jeton Pouvoir de la réserve, il doit toujours prendre un jeton Pouvoir de sa Maison (un joueur Stark ne pourra jamais prendre un jeton Pouvoir Lannister). Les jetons Pouvoir en possession d'un joueur sont **disponibles**. Le Pouvoir disponible doit être

visible de tous (sauf lors des mises).

c) Chaque joueur place maintenant ses unités de départ (Fantassin, Chevaliers et Bateaux) dans les zones indiquées sur la carte.

La préparation est terminée et on peut commencer la partie.



Exemple de Mise en Place



Après avoir tiré la carte de départ Lannister (qui indique que ce joueur va contrôler cette Maison), le joueur Lannister lit les instructions de sa carte.

En suivant ces instructions, il fait les choses suivantes :

D'abord, il place un Fantassin et un Chevalier sur Port-Lannis, un Fantassin seul sur Pierremouëtier, et un bateau sur Sonde Dorée.

Après avoir placé ses unités de départ, le joueur Lannister place ses jetons d'influence sur la position 2 de la zone d'influence du Trône de Fer, sur

la position 5 de la zone d'influence des Fiefs, et sur la position 1 de la zone d'influence de la Cour du Roi.

Le joueur Lannister prend aussi le marqueur Corbeau Messenger (car il démarre en première position à la Cour du Roi).

Le joueur Lannister place ses cartes Maison, ses 5 jetons Pouvoir, son marqueur Corbeau et ses unités inutilisées devant lui. Il remet dans la boîte la carte de départ Lannister (il n'en a plus besoin).

La Maison Lannister est prête à jouer.

Déroulement

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

- 1) La phase Westeros (sauf au tour 1)
- 2) La phase de Programmation
- 3) La phase d'Actions

Après la phase d'Actions du tour 10, le jeu est terminé et le joueur qui contrôle les zones contenant le plus de cités et de forteresses a gagné.

La Phase Westeros

La phase Westeros représente les événements particuliers et les activités ordinaires à Westeros. **On ne joue pas cette phase au premier tour, on passe directement à la phase de Programmation.**

La phase Westeros est divisée en plusieurs étapes :

- 1) avancer le pion tour d'une case
- 2) Révéler la carte au sommet des trois paquets Westeros
- 3) Résoudre la carte du paquet I
- 4) Résoudre la carte du paquet II
- 5) Résoudre la carte du paquet III
- 6) Placer les trois cartes Westeros résolues sous leurs paquets respectifs
- 7) Passer à la phase de Programmation

Les cartes Westeros

Il y a trois paquets de cartes Westeros (I, II, et III). Durant chaque phase Westeros, on révèle la première carte des trois paquets et on les résout dans l'ordre (I, puis II, puis III). On résout une carte en suivant les instructions de la carte.

La règle de chaque carte Westeros est résumée à la dernière page de ce livret. Mais quatre cartes nécessitent des explications détaillées : Ravitaillement, Recrutement, Bataille des Rois et Attaque des Sauvages.

Ravitaillement



Les armées ont de grands besoins en eau, nourriture, chevaux, armes, vêtements, etc. Même aujourd'hui, une armée ne peut être plus puissante que son ravitaillement ne le permet. Sans ravitaillement, une armée se dégrade et perd ses éléments.

Dans le jeu du Trône de Fer, la table de Ravitaillement indique pour les armées d'une Maison sa facilité à s'approvisionner.



Le symbole *Ravitaillement*

Cette table, qui se trouve sur le plateau, indique le nombre et la taille des armées que chaque Maison peut avoir. Un joueur avance d'une case pour chaque symbole Ravitaillement présent dans les zones sous son contrôle.

Sous chaque case de ravitaillement se trouve un certain nombre de bannières. Ces bannières illustrent le nombre d'armées que ce niveau de ravitaillement autorise. Le nombre dans chaque bannière représente le nombre maximum d'unités que cette armée peut avoir.

Armées

Une armée est définie par 2 unités se trouvant dans la même zone. Cela s'applique aussi pour deux bateaux (ou plus) dans la même zone maritime (on peut aussi l'appeler *flotte*).

• Note : les chevaliers, bien que plus puissants que les fantassins, comptent pour une seule unité dans le cas du Ravitaillement.

• Plus vous contrôlez de zones avec des symboles Ravitaillement, plus vous avez d'approvisionnement et donc la possibilité d'avoir plus d'armées et de plus grandes tailles. Néra, par exemple, fournit deux symboles Ravitaillement, et peut devenir très convoitée.

Contrôler un lieu

On dit qu'une Maison contrôle une zone terrestre quand elle a au moins un Fantassin ou un Chevalier dans cette zone, ou a précédemment établi le contrôle dans cette zone en y plaçant un jeton Pouvoir (voir les règles d'établissement de contrôle).

La résolution d'une carte Ravitaillement dans la phase Westeros se fait dans l'ordre du tour. Chaque joueur, à son tour, compte le nombre de symboles ravitaillement se trouvant dans les zones sous son contrôle et ajuste en conséquence son pion Ravitaillement.

Ordre de Jeu

L'ordre de jeu est l'ordre des Maisons sur la table du Trône de Fer dans les zones d'influence. La première Maison (celle la plus à gauche) commence, suivie par la deuxième Maison, etc.

Il est possible qu'un joueur, ayant perdu des symboles Ravitaillement, dépasse sa capacité de ravitaillement. Si vous avez plus d'armées et/ou de plus grandes tailles que votre niveau de ravitaillement ne le permet, vous devez retirer des unités du plateau jusqu'à ce que le nombre/taille de vos armées corresponde à votre Ravitaillement autorisé (voir l'exemple).

Important : Même si vous gagnez ou perdez des symboles Ravitaillement lors de la phase d'Actions, le changement en Ravitaillement n'est effectué que lorsque l'on pioche une carte Ravitaillement durant la phase Westeros.

Exemple de changement dans le Ravitaillement



Avant le tour précédent, la Maison Lannister avait un niveau 5 de ravitaillement mais a perdu le contrôle de Vivesaigues et de Salvemer (chacune de ces zones ayant un symbole Ravitaillement) au profit du joueur Greyjoy au dernier tour. Durant la phase Westeros, une carte Ravitaillement est révélée. Le joueur Lannister doit ajuster son niveau de Ravitaillement de 5 à 3.

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

- Une armée de 2 Chevaliers et 2 Fantassins à Harrenhal (4)
- Une armée de 3 Bateaux à Sonde Dorée (3)
- Une armée de 2 Chevaliers aux Marches du Front de Mer (2)
- Une armée de 2 Fantassins à Pierremouëtier (2)

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

Comme le Ravitaillement du joueur Lannister est tombé à 3 (à cause de la perte de deux symboles Ravitaillement), il ne peut plus ravitailler correctement ses armées. Comme indiqué sur la table de Ravitaillement, un ravitaillement de 3 permet de maintenir 4 armes de tailles : 3, 2, 2, 2. Pour se conformer à ce niveau, le joueur Lannister détruit un de ses bateaux à Sonde Dorée et un de ses Fantassins à Harrenhal. Ses armées ressemblent maintenant à ceci :

- Une armée de 2 Chevaliers et 1 Fantassin (3)
- Une armée de 2 Bateaux (2)
- Une armée de 2 Chevaliers (2)
- Une armée de 2 Fantassins (2)

Le joueur Lannister a donc détruit 2 unités et ne peut augmenter la taille de ses armées tant qu'il ne gagne pas de nouveau symboles Ravitaillement et que son niveau de Ravitaillement soit ajusté avec une carte Ravitaillement lors d'une future phase Westeros.



Recrutement

Cette carte reflète les efforts déployés par les Maisons pour enrôler les vassaux, entraîner les guerriers et construire des bateaux. On résout une carte Recrutement de cette manière :

Dans l'ordre du jeu, chaque joueur recrute ses nouvelles unités (Fantassins, Chevaliers et Bateaux) en utilisant les points de recrutement des cités et forteresses sous son contrôle.



**Une Forteresse fournit 2 points de recrutement.
Une Cité fournit 1 point de recrutement.**

Forteresse



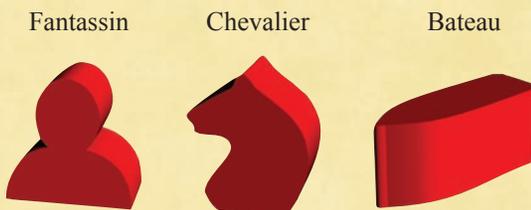
Cité



Les Unités

Il y a trois types d'unités : le FANTASSIN, le CHEVALIER et le BATEAU. Chaque type d'unité a un coût en point de recrutement :

Fantassin	1 Point
Chevalier	2 Points
Bateau	1 Point
Améliorer un Fantassin en Chevalier	1 Point*



* un Fantassin déjà en jeu peut être amélioré en Chevalier pour 1 point de recrutement. Cette amélioration doit avoir lieu dans la Cité ou la Forteresse qui fournit ce point. Un Fantassin dans une zone sans Cité ou Forteresse ne peut pas être amélioré.

Les nouvelles unités sont placées directement dans la zone de la Cité/ Forteresse ayant fourni les points de recrutement.

Les bateaux sont placés dans une zone maritime adjacente à la zone contenant la Cité/ Forteresse. Si une telle zone maritime est occupée par des bateaux d'une autre Maison, vous ne pouvez pas y recruter de bateau.

Quand un joueur a fini son recrutement, le joueur suivant dans l'ordre du jeu commence le sien.

TRES IMPORTANT : un joueur ne peut jamais recruter une nouvelle unité qui créerait une armée dépassant ses limites de Ravitaillement. Quand une nouvelle unité dans une Cité/ Forteresse crée plus d'armées (ou de trop grande taille) qu'autorisé par la table de Ravitaillement, vous ne pouvez pas la recruter.

• N'oubliez pas que vous devez utiliser les points de recrutement d'une Cité/ Forteresse pour créer une nouvelle unité dans cette zone et pas ailleurs. Si vous ne pouvez pas créer de nouvelles unités à cause des restrictions de Ravitaillement, ces points de recrutement inutilisés sont perdus.

• Chaque Maison a 10 Fantassins, 4 Chevaliers et 5 Bateaux. Quand un joueur a déjà placé toutes les unités d'un type, il ne peut pas créer de nouvelles unités de ce type. Les unités qui sont tuées au combat, ou retirées du plateau pour d'autres raisons, redeviennent disponibles pour le recrutement.

Exemple de Recrutement



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

Avec les 2 points de recrutement de Port-Lannis (qui a déjà 1 fantassin), il y place un Fantassin additionnel (créant une armée de 2 Fantassins), et un bateau à Sonde Dorée qui était vide.

A Harrenhal, il utilise son seul point de recrutement pour améliorer l'un de ses deux Fantassins en Chevalier (l'amélioration n'affecte pas la taille de l'armée).

Comme il a déjà une armée de 3 Chevaliers à Vivesaigues, il y utilise un de ses points de recrute-

ment pour placer un autre bateau à Sonde Dorée (qui est adjacent à Vivesaigues), créant une flotte de 2 bateaux. Il ne peut pas utiliser son dernier point de recrutement à Vivesaigues car il a atteint partout ses limites de Ravitaillement.

Le joueur Lannister a maintenant une armée de 3 Chevaliers à Vivesaigues, une armée de 2 Fantassins à Port-Lannis, une armée d'un Chevalier et un Fantassin à Harrenhal, et une flotte de 2 bateaux à l'extérieur de Port-Lannis. Il a atteint les limites de son Ravitaillement qui au niveau 3 autorise quatre armées de tailles : 3, 2, 2, 2. Le joueur Lannister a aussi un Fantassin à Pierremoutier et un Bateau à la Mer du Coucher de Soleil mais ces zones n'ont pas de Cités ou Forteresse et ne peuvent donc recruter.

Batailles des Rois



Cette carte reflète les changements de pouvoir des grandes Maisons. Avec cette carte, on redistribue les positions sur les trois zones d'influence (Trône de Fer, Fiefs et le Cour du Roi) par un système d'enchères avec les jetons Pouvoir.

Tout d'abord, on retire tous les pions Influence octogonaux des trois zones d'influence du plateau. Les joueurs doivent maintenant miser leur pouvoir disponible pour s'octroyer de bonnes positions dans les trois zones.

On fait d'abord les mises pour le Trône de Fer, puis pour les Fiefs et enfin pour la Cour du Roi.

Première enchère : le Trône de fer

La position de votre Maison sur la table du Trône de Fer représente votre légitimité aux yeux du peuple, des chevaliers et de la petite noblesse de Westeros. Dans le jeu, la table d'influence du Trône de Fer détermine l'ordre du jeu. Le joueur qui fait la plus forte mise reçoit aussi le marqueur Trône de Fer.

Les joueurs misent pour le Trône de Fer et leurs pions influence octogonaux sont placés dans l'ordre des offres (le joueur avec la plus forte mise en position 1 et ainsi de suite). Quand on a placé tous les pions influence, le joueur avec la plus forte mise (celui en position 1) gagne le marqueur Trône de Fer et le prend au propriétaire précédent.

Le grand marqueur Trône de Fer représente votre forte légitimité pour ce trône. Le joueur qui contrôle ce marqueur tranche toutes les situations d'égalité qui peuvent survenir durant le jeu à l'exception des égalités durant les batailles. Tous les pions Pouvoir qui ont été misés pour le Trône de Fer retournent dans la réserve.



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

Deuxième enchère : les fiefs

La table d'influence des Fiefs représente vos efforts pour mener les nobles mineurs et les vassaux de vos terres. Plus votre position est élevée sur cette table, plus vous êtes puissant au combat. De plus, le joueur en meilleure position sur la table des Fiefs reçoit le marqueur *Lame d'Acier Valyrien*.



Miser durant la Bataille des Rois

Lors de la résolution de cette carte, les joueurs vont miser pour la position dans les trois zones d'influence. Le mécanisme des enchères est le même pour les trois tables d'influence.

Avant de miser pour l'une des trois zones, les joueurs cachent leurs jetons Pouvoir disponibles. Ils placent la mise voulue dans leur main en cachant des autres joueurs. Quand tout le monde est prêt, les joueurs révèlent leurs mises en même temps en ouvrant le poing.

Le joueur avec la plus forte mise place son pion influence octogonal sur la position 1 de la table d'influence. Le joueur avec la deuxième plus forte mise place son pion influence sur la position 2, le troisième joueur sur la position 3 et ainsi de suite.

Quand tous les pions influence ont été placés sur une table, le marqueur spécial (Trône de Fer, *Lame d'Acier Valyrien*, ou le *Corbeau Messager*) est donné au joueur en position 1 sur la table en question.

Important : après la résolution d'une enchère pour une zone, tous les pions Pouvoir qui ont servi à miser sont remis dans la réserve de Pouvoir et ne sont donc plus disponibles pour les joueurs.

Les égalités pour les enchères sont tranchées par le joueur qui contrôle le marqueur Trône de Fer. Il peut mettre les jetons influence à égalité dans l'ordre qu'il souhaite (il doit, cependant, placer chaque pion à la meilleure position disponible actuellement).

Exemple de mises pour une zone d'influence :

Une carte Bataille des Rois vient d'être révélée lors de la phase Westeros et les joueurs ont fini de miser pour le Trône de Fer. C'est la Maison Greyjoy qui a la première place et le marqueur Trône de Fer. On passe maintenant à la table d'influence des Fiefs. Les joueurs cachent leur Pouvoir disponible et placent secrètement le nombre de pions Pouvoir dans leur poing. Les mises sont révélées simultanément :

Lannister	4 pouvoir
Baratheon	3 pouvoir
Stark	3 pouvoir
Tyrell	2 pouvoir
Greyjoy	0 pouvoir

La Maison Lannister a la première position, mais les Maisons Baratheon et Stark sont à égalité. Le joueur Greyjoy (qui contrôle actuellement le marqueur Trône de Fer) décide que le joueur Baratheon va à la position 2 et le joueur Stark à la position 3. Le joueur Tyrell va à la position 4 et le joueur Greyjoy à la position 5. Quand tous les pions ont été placés, le joueur Lannister prend le marqueur *Lame d'Acier Valyrien*.



Un joueur avec une position plus forte sur la table des Fiefs gagne les égalités en bataille contre les joueurs en plus faible position (voir les règles de bataille).

Les joueurs misent pour la position sur la table des Fiefs et leurs pions influence octogonaux sont placés dans l'ordre des mises de la même manière que pour le Trône de Fer. Le joueur avec la plus forte mise (celui en position 1) gagne le marqueur *Lame d'Acier Valyrien* et le prend au propriétaire précédent.

Souvenez-vous que les égalités pour les mises sont tranchées par le joueur qui contrôle le marqueur Trône de Fer.

Le joueur qui contrôle la *Lame d'Acier Valyrien* possède une arme puissante pour les batailles. Une fois par tour, le joueur peut utiliser ce marqueur lors d'une bataille (qu'il soit attaquant ou défenseur) pour avoir un bonus de +1 à sa force de combat. Les batailles sont expliquées plus loin dans ce livret.

Quand on en a terminé avec la table des Fiefs, on passe à la Cour du Roi. Tous les pions Pouvoir qui ont été misés pour les Fiefs retournent dans la réserve.

Troisième enchère : La Cour du Roi

La position d'une Maison à la Cour du Roi représente son niveau d'intrigue, d'espionnage et de communications secrètes. Plus haute est la position à cette Cour, plus vous aurez de pions d'ordres (et plus puissants) pour la phase de programmation. Le joueur en première position reçoit le marqueur *Corbeau Messager* qui lui donne plus de flexibilité pour cette phase de programmation.

Les joueurs misent maintenant pour la Cour du Roi. On procède de la même façon que pour le Trône de Fer et les Fiefs.

Quand on a placé tous les pions influence, le joueur en première position prend le marqueur *Corbeau Messager* à son précédent propriétaire.

Les étoiles sur la table de la Cour du Roi représentent le nombre d'ordres spéciaux (pion d'ordre marqué d'une étoile) que vous pouvez utiliser lors de la phase de programmation. Par exemple, si vous êtes en troisième position à la Cour du Roi, vous pouvez utiliser jusqu'à deux de vos ordres spéciaux (leur explication est donnée plus loin).



On peut utiliser le Corbeau Messenger une fois par tour durant la phase de programmation pour changer l'un de ses ordres une fois que tous les ordres ont été révélés. Cette flexibilité peut se révéler très utile pour le possesseur de ce marqueur.

La phase de programmation et les pions d'ordre sont expliqués plus loin.

Tous les pions Pouvoir misés par les joueurs pour la Cour du Roi retournent dans la réserve de Pouvoir.

Attaque des Sauvageons

Cette carte représente un assaut des hordes de sauvages de Mance Rayder contre le Mur du nord. La Garde de Nuit protège le Mur, mais elle ne peut vaincre sans le soutien des grandes maisons.



La Menace Grandissante

En haut du plateau, recouvrant le nord glacé se trouve la piste "Attaque des Sauvageons". Cette piste représente la force croissante des hordes de sauvages.



Le pion Menace des Sauvageons

Dans les trois paquets de cartes Westeros, il y a des cartes avec le symbole Sauvageon (un mammoth laineux). Chaque fois qu'une telle carte est révélée, avant d'en appliquer les effets, on avance immédiatement le pion Menace des Sauvageons d'une case. Ce pion peut avancer jusqu'à trois cases lors d'une même phase Westeros.

Quand la carte Attaque des Sauvageons est révélée du paquet III, les sauvages attaquent avec leur force actuelle. C'est aux joueurs d'empêcher cette attaque de faire des dégâts dans les terres de Westeros.

On résout la carte Attaque des Sauvageons de cette façon :

- 1) On note la force d'attaque des sauvages (0, 2, 4, 6, 8, 10, ou 12)
- 2) Les joueurs cachent leur pouvoir disponible et placent secrètement un nombre de pions Pouvoir dans leur poing.
- 3) Les joueurs révèlent simultanément leurs mises. On additionne toutes les mises des joueurs. Ce total est la force de la Garde de Nuit.
- 4) Si la force de la Garde de nuit est supérieure ou égale à la force d'attaque des sauvages, les sauvages ont perdu et la Garde de Nuit est victorieuse.
- 5) Si la force des sauvages est plus forte que celle de la Garde de Nuit, les sauvages ont gagné.
- 6) Tous les pions Pouvoir misés pour la Garde de nuit sont mis dans la réserve de pouvoir.

Victoire de la Garde de Nuit

La Garde de Nuit a réussi à repousser la menace des sauvages. Le joueur qui a misé le plus de pions Pouvoir (le joueur qui contrôle le Trône de Fer tranche les égalités) peut immédiatement récupérer une de ses cartes Maison de sa pile de cartes défaussées.

Victoire des Sauvageons

Si les sauvages sont victorieux, les bandes de maraudeurs mettent Westeros à feu et à sang. Chaque joueur doit immédiatement retirer du plateau des unités pour une valeur de deux points de recrutement (Chevaliers, Fantassins ou

Bateaux) pour faire face à cette menace. Retirer un Chevalier qui vaut 2 points de recrutement permet de satisfaire à cette requête.

Le joueur qui a fait la plus faible mise pour la Garde de Nuit perd deux points de recrutement supplémentaires (pour un total de 4 points). En cas d'égalité pour la plus faible mise, le joueur qui contrôle le marqueur Trône de Fer tranche cette égalité comme il le souhaite.

Quel que soit le résultat de l'attaque, le pion sauvageon est toujours remis sur la case "0". Les sauvages attaqueront à chaque fois qu'une carte Attaque des Sauvageons sera révélée durant la phase Westeros.

Note : à cause du danger de perdre soudainement 4 points de recrutement lors d'une attaque de sauvages, il est prudent de garder quelques pions Pouvoir pour cette occasion.

fin de la phase Westeros

Quand on a appliqué les effets des trois cartes Westeros, la phase Westeros est terminée. On met les cartes révélées au bas des paquets respectifs et on passe à la phase de programmation.

La Phase de Programmation

Durant cette phase, les joueurs utilisent leurs jetons d'ordre pour commander leurs unités sur le plateau. Cette phase se déroule ainsi :

- 1) Tous les joueurs assignent les ordres (simultanément)
- 2) Tous les joueurs révèlent les ordres (simultanément)
- 3) Le Corbeau Messenger peut être utilisé

Les jetons Ordre

Chaque Maison a un total de 15 jetons ronds d'ordre (avec le blason de la maison au dos). Dix de ces ordres peuvent être utilisés librement à chaque phase de programmation, les cinq autres sont des ordres spéciaux marqués d'une étoile et ne peuvent être utilisés que si la maison a une position suffisamment haute à la Cour du Roi.

A quoi servent les ordres ?

La phase de programmation est la phase la plus importante du jeu. C'est là que vous assignez secrètement des ordres à vos unités en plaçant un jeton ordre face cachée dans chaque zone que vous contrôlez et qui contient au moins une unité (Chevalier, Fantassin ou Bateau). C'est une phase qui requiert de la diplomatie, de la déduction et où il faut frapper vite et fort. Vous pouvez vous poser les questions suivantes : où l'ennemi va-t-il attaquer ? Pouvez-vous faire confiance à l'alliance que vous venez de conclure ? Allez-vous trahir votre allié ?



Important : vous pouvez faire des promesses (que vous n'êtes pas obligé de respecter), conclure des alliances avec d'autres Maisons mais vous ne devez jamais montrer vos jetons d'ordre à un autre joueur. Il faut laisser de l'incertitude au sein d'une alliance...

Etape Un : Assigner les Ordres

Durant cette étape, les joueurs choisissent simultanément et secrètement leurs ordres et les placent face cachée sur le plateau dans les zones avec leurs unités. Pour recevoir un ordre, une zone doit avoir au moins une unité (Chevalier, Fantassin ou Bateau). Une zone ne peut recevoir qu'un seul ordre, quel que soit le nombre d'unités qui s'y trouve.

Quels pions ordre puis-je placer ?

Chaque maison a 10 ordres normaux, 2 de chaque type : Marche (un "0" et un "-1"), Raid, Soutien, Consolidation de Pouvoir et Défense (+1, +1). Chaque maison a aussi un ordre supplémentaire de chaque type, légèrement amélioré, imprimé avec une étoile. Vous pouvez utiliser les dix ordres normaux durant la phase de programmation, mais vous ne pouvez utiliser autant d'ordres spéciaux que le nombre d'étoiles de votre position à la Cour du Roi.

Exemple : la Maison Lannister est en position 3 sur la table d'influence de la Cour du Roi. Cela permet au joueur Lannister d'utiliser un total de deux ordres spéciaux à sa prochaine phase de programmation. Ces deux ordres peuvent être n'importe lesquels parmi les cinq ordres spéciaux.

Les Ordres Spéciaux :



Défense +2 : cet ordre donne à la zone un +2 en défense, c'est une amélioration de +1 par rapport à l'ordre de défense normal.



Marche +1 : cet ordre vous donne un bonus de +1 pour attaquer une zone ennemie adjacente. C'est une grosse amélioration par rapport aux ordres normaux de marche "-1" et "0".



Soutien +1 : cet ordre permet à cette zone de soutenir une bataille adjacente avec un bonus de +1 à la force de combat en plus de la force normale de soutien.



Raid +1 : ce raid peut retirer 2 pions d'ordre ennemis adjacents (Soutien, Consolidation de Pouvoir et/ou Raid). L'ordre normal de Raid ne permet de retirer qu'un seul ordre.



Consolidation de Pouvoir : ce pion n'a pas d'effet particulier, mais vous pouvez consolider votre pouvoir dans trois zones au lieu de deux.

Note : un joueur ne peut utiliser plus d'ordres qu'il n'en a. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser plus de 3 ordres de Marche et seulement si vous pouvez utiliser l'ordre spécial de Marche. Un joueur en cinquième position à la Cour du Roi ne peut pas placer plus de deux ordres de chaque type lors de la phase de programmation car cette position ne fournit aucune étoile.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas assigner plus d'un ordre par zone même si cette zone contient beaucoup d'unités.

Règle spéciale : l'ordre de Consolidation de Pouvoir ne peut être placé que sur une zone terrestre. Tous les autres ordres peuvent être placés en mer ou sur terre.

Etape 2 : Révélation des Ordres

Quand tous les joueurs ont placé leurs ordres, on les révèle simultanément pour qu'ils soient tous visibles.

Etape 3 : le Corbeau Messenger

Quand tous les ordres ont été révélés, le joueur contrôlant le marqueur Corbeau Messenger (le joueur en première position à la Cour du Roi) peut utiliser son Corbeau pour remplacer un de ses ordres assignés par un de ses ordres inutilisés. Il ne doit pas dépasser la limite d'ordres spéciaux. Le Corbeau Messenger ne peut servir qu'une fois par tour.

Ces zones terrestres et maritimes

La carte est divisée en nombreuses zones de deux types : les zones terrestres et les zones maritimes. Les **zones terrestres** sont complètement entourées par des bordures blanches. Les **zones maritimes** (en bleu) sont séparées par des lignes rouges sauf quand elles bordent une zone côtière où elles sont séparées de la zone terrestre par une ligne blanche.

Les Bateaux ne peuvent bouger et combattre (contre d'autres bateaux) qu'en zone maritime. Les Fantassins et les Chevaliers ne peuvent bouger et combattre qu'en zone terrestre (contre d'autres Fantassins et Chevaliers).

La Phase d'Actions

C'est durant cette phase que les ordres donnés à la phase de programmation vont être résolus. Cette phase d'actions se déroule en trois étapes :

- Résolution des ordres de Raid
- Résolution des ordres de Marche (et des batailles résultantes)
- Résolution des ordres de Consolidation de Pouvoir

Les ordres de Soutien et de Défense ne sont pas associés à une étape particulière, ces ordres n'ont d'effet que durant une bataille.

A) Résolution des Ordres de Raid



L'ordre de Raid

Les joueurs qui ont placé des ordres de Raid les déclenchent. Dans l'ordre du jeu, chaque joueur peut résoudre l'un de ses ordres de Raid. En d'autres termes, la maison la plus à gauche sur la table du Trône de Fer résout l'un de ses ordres de Raid, suivie par la deuxième Maison qui peut résoudre un de ses ordres de Raid, etc. On continue ainsi dans l'ordre du jeu, avec chaque maison exécutant un raid par cycle. Quand on a résolu tous les raids, on passe à l'étape B : Résolution des ordres de Marche.

Résoudre les ordres de Raid

Le raid ordonne à vos unités de faire une incursion en territoire ennemie afin d'y désorganiser les troupes.

Exemple de Raïds



La phase d'actions vient de commencer et on commence par résoudre les ordres de Raid. L'ordre de jeu est le suivant : Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon, et Tyrell. Il y a 5 ordres de Raid sur le plateau. Le joueur Lannister a un ordre de Raid à Néra et à Sonde Dorée. Le joueur Greyjoy a un ordre de Raid à la Mer du Coucher de Soleil. Le joueur Tyrell a un ordre de Raid au Bief. Le joueur Baratheon a un ordre de Raid à Harrenhal. Le joueur Greyjoy résout le premier son ordre de Raid. Il décide de faire un raid sur l'ordre de Consolidation de Pouvoir du joueur Tyrell à Hautjardin. Le joueur Greyjoy retire son ordre de Raid de la Mer du Coucher de Soleil et l'ordre de Consolidation de Pouvoir du joueur Tyrell à Hautjardin. Comme il vient de faire un pillage, le joueur Greyjoy reçoit un pion Pouvoir de la réserve. Le joueur Stark n'a pas d'ordre de Raid, c'est donc au joueur Lannister de procéder.

Il décide de faire un raid à partir de Néra sur Le Bief où se trouve un ordre de Raid du joueur Tyrell qu'il juge menaçant pour son ordre de Soutien aux

Marches du Front de Mer. Le joueur Lannister retire son ordre de Raid à Néra ainsi que l'ordre de Raid Tyrell à Bief.

Le joueur Baratheon utilise son ordre de Raid à Harrenhal pour retirer l'ordre de soutien Lannister à Vivesaigues. Il retire les deux pions.

Comme son ordre de Raid a été retiré par le premier Raid Lannister, la Maison Tyrell n'a plus d'ordre de Raid.

On revient au début de l'ordre du tour. Il ne reste qu'un seul raid, celui du joueur Lannister. Et comme ce pion, à Sonde Dorée, n'est adjacent à aucun ordre adverse de Soutien, Consolidation ou Raid, cet ordre de Raid n'a pas d'effet et est retiré du plateau (le Raid adjacent Greyjoy à la Mer du Coucher de Soleil a été retiré précédemment).

On passe ensuite à la résolution des ordres de Marche.

Pour résoudre un Raid, retirez simplement votre ordre de Raid du plateau et retirez en même temps un ordre adverse de Raid, de Soutien ou de Consolidation de Pouvoir. L'ordre ennemi retiré doit être dans une zone adjacente à votre ordre de Raid.

En faisant un raid, vous annulez un ordre ennemi, laissant un territoire sans ordre. En éliminant un ordre de Raid adverse, vous empêchez cet ordre de prendre effet.

Règle importante : si vous réussissez votre raid contre un ordre de Consolidation de Pouvoir (vous avez éliminé cet ordre), on considère que vous avez pillé cette zone. Recevez un pion Pouvoir gratuit de la réserve pour ce pillage. Il représente votre butin.

Règle spéciale : un ordre de Raid placé dans une zone terrestre ne peut affecter une zone maritime adjacente. En d'autres termes, une zone maritime ne peut subir un raid d'une zone terrestre. Un raid maritime (par les bateaux) peut affecter les zones terrestres et maritimes.

Note : un ordre de Raid ne peut pas affecter, et ne peut cibler, les ordres de Défense ou de Marche. Vous pouvez aussi retirer un ordre de Raid sans l'effectuer qu'il soit valide ou non.

S'il n'y a pas d'ordre adverse adjacent de Consolidation de Pouvoir, de Soutien ou de Raid, votre ordre de Raid est retiré sans effet.

Quand on a résolu tous les raids, on passe à l'étape de résolution des ordres de Marche.

B) Résolution des Ordres de Marche



La Marche est le moyen de déplacer vos unités et d'attaquer les zones ennemies. Quand une zone a reçu un ordre de Marche, vous pouvez bouger tout ou une partie des unités qui s'y trouvent. Les unités d'une zone peuvent bouger dans une zone adjacente ou se séparer pour bouger dans plusieurs zones adjacentes. Vous pouvez laisser une partie ou toutes vos unités dans la zone de départ.

Exception : un bateau ne peut jamais aller dans une zone terrestre et un Fantassin (ou Chevalier) ne peut jamais aller dans une zone maritime.

On résout les ordres de Marche un par un dans l'ordre du jeu, exactement comme pour les raids. D'abord le premier joueur dans l'ordre du jeu exécute l'un de ses ordres de Marche (s'il en a), suivi par le deuxième joueur, etc. On continue ainsi dans l'ordre du jeu, avec chaque maison exécutant une Marche à son tour de jeu. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'ordre de Marche sur le plateau.

Exécuter une Marche

Un joueur a jusqu'à 3 marches, en comptant l'ordre spécial (marqué d'une étoile). Chaque marche a un modificateur de la force de combat de -1, 0, ou +1. Ce nombre indique le bonus (ou la pénalité) à la force de combat si vos unités participaient à une bataille.

Voilà les règles fondamentales pour une marche :

- Dans une zone avec un ordre de marche, vous pouvez déplacer toutes, une partie ou aucune des unités qui s'y trouvent. Les unités peuvent bouger ensemble, séparément dans une ou plusieurs zones adjacentes et/ou rester dans la zone.
- Vous ne pouvez déplacer vos unités que vers une zone **adjacente** (sauf dans le cas de transport par bateau, voir plus loin).
- Pour chaque ordre de marche, vous ne pouvez déplacer vos unités que vers **une seule zone avec des unités d'une autre maison**. Vous pouvez toujours séparer vos unités et les déplacer dans plusieurs zones adjacentes, mais une seule de ces zones peut avoir des unités d'une autre maison. Quand vous déplacez une ou plusieurs unités dans une zone contenant des unités d'une autre maison, vous initiez une **bataille**, qui est résolue avant le prochain ordre de marche (voir les règles de bataille). *Vous ne pouvez initier qu'une bataille pour chaque ordre de Marche.*

Note : vous pouvez mettre des ordres de marche en "chaîne". De cette façon, une unité peut bouger de plusieurs zones en un tour. Il suffit de mettre des ordres de marche dans des zones adjacentes. Vous déplacez d'abord des unités dans une zone où se trouve un autre ordre de marche. Ces unités pourront se déplacer à nouveau avec le deuxième ordre dans une zone contenant ou non un autre ordre de marche pour recommencer ce procédé.

Exemple d'Ordre de Marche



Le joueur Lannister a un ordre de Marche (-1) à Port-Lannis où se trouvent 3 Fantassins. A son tour de jeu quand il exécute son ordre de marche, il choisit cet ordre de Marche et déplace un Fantassin à Pierremouët; un Fantassin aux Marches du Front de Mer (qui contient déjà un Fantassin Lannister, créant ainsi une armée de taille 2), le dernier Fantassin reste à Port-Lannis. Le joueur Lannister a terminé son ordre de marche et retire le pion du plateau.

Cette manœuvre n'est pas facile à réaliser car une attaque ennemie peut retirer un de ses ordres de marche en chaîne. N'oubliez pas qu'une zone doit avoir au moins une unité pour recevoir un ordre durant la phase de programmation.

Transport par Bateau

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

Deux zones terrestres reliées par une zone maritime ou plusieurs zones maritimes consécutives, toutes ayant un ou plusieurs bateaux amis, sont considérées comme **adjacentes** pour la marche et la retraite.

Ainsi par exemple, la Maison Greyjoy qui a des bateaux à la Baie du Fer-Né, peut bouger des Chevaliers et des Fantassins directement de Pyk vers Pouce-Flint, Griseaux, Salvemer, ou Vivesaigues avec un seul ordre de marche. Si le joueur Greyjoy avait un autre bateau à la Mer du Coucher de Soleil, cette même Marche aurait pu déplacer les unités de Pyk vers Hautjardin, les Marches du Front de Mer, et/ou Villevieille. Ces unités se déplacent simplement sur les zones maritimes adjacentes de la Baie du Fer-Né et la Mer du Coucher de Soleil qui sont toutes les deux des bateaux Greyjoy.

Les bateaux, et les mers adjacentes contenant des bateaux amis, forment un "Pont" pour les Chevaliers et les Fantassins pour se déplacer directement d'une zone côtière à une autre zone côtière.

Il est possible, bien que très improbable, de former une chaîne de 5 bateaux dans cinq zones maritimes et de déplacer des unités de Pouce-Flint à La Veuve avec un ordre de marche.

- Un ordre de marche ne peut déclencher qu'une seule bataille, même en utilisant le transport par bateau.
- Vous ne pouvez pas utiliser les bateaux d'une autre maison pour le transport par bateau, même si cette maison vous y autorise.
- Il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez utiliser les mêmes bateaux pour le transport maritime au cours du même tour.
- Le transport par bateau ne peut pas être utilisé pour la notion de zones "adjacentes" pour le Raid ou le Soutien.
- Un bateau peut participer au transport, ou être dans une chaîne, qu'il ait un pion ordre ou non et quel que soit l'ordre en question.

Règle essentielle : vous ne pouvez jamais bouger (ou retraire) des unités si cela vous fait dépasser vos limites actuelles de Ravitaillement. Si vous le faisiez par inattention, vous devez immédiatement détruire autant d'unités que nécessaire pour respecter ces limites.

Établir un Contrôle

Si vous laissez une zone terrestre sans Fantassin ou Chevalier, vous perdez le contrôle de cette zone à moins que vous ne décidiez d'y **établir un contrôle**. Pour établir le contrôle sur une zone terrestre, placez simplement un pion Pouvoir disponible sur la zone que vous venez de vider. Ce pion représente la domination de votre maison sur cette zone et y reste jusqu'à ce qu'une unité ennemie (Chevalier ou Fantassin) s'y rende avec succès. Si des unités ennemies pénètrent dans une zone où vous avez un pion Pouvoir et des unités, le pion Pouvoir n'est retiré que si vous perdez cette bataille. Des unités pénétrant dans une zone ne contenant qu'un pion Pouvoir, ne déclenchent pas de bataille. Le pion Pouvoir est retiré du plateau. Les pions Pouvoir ne sont d'aucune aide lors d'une bataille.



Exemple de Transport par Bateau



La Maison Tyrell a deux bateaux à la Mer du Coucher de Soleil, un bateau au Détroit de Redwyne, et un bateau à la mer d'Été. Toutes ces zones maritimes sont adjacentes entre elles. Donc

n'importe quel nombre d'unités Tyrell à Hautjardin peut, avec un ordre de Marche, bouger directement à Lancehélior (ou tout autre zone côtière adjacente aux bateaux).

Exception : la zone de départ de chaque maison (avec le blason de la Maison imprimé) est considéré comme étant sous le contrôle de cette maison jusqu'à ce que a) des unités ennemies se trouvent dans cette zone, ou b) un adversaire a établi un contrôle dans cette zone (dans ce cas le pion Pouvoir est mis sur le blason de la maison imprimé sur le plateau). Une armée ne peut pas retraire dans une zone contenant un pion Pouvoir adverse. On ne peut pas établir de contrôle sur une zone maritime.

A quoi sert le contrôle ?

Vos troupes ne peuvent être partout sur le plateau et établir un contrôle dans une zone vous permet d'en contrôler les cités, forteresses, pouvoir, ravitaillement qui s'y trouvent. Comme les pions Pouvoir sont identifiables par le blason de la Maison, il est facile de savoir qui contrôle une zone. Une zone est contrôlée par des troupes ou le pion Pouvoir dans cette zone.

Bataille

Si vous déplacez une ou plusieurs unités dans une zone contenant des unités d'une autre maison, une bataille se produira dès que vous aurez fini tous les mouvements de

vos unités. Vous êtes l'attaquant et le joueur occupant cette zone est le défenseur. Les unités dans cette zone sont des unités en attaque ou en défense. Les unités de soutien ne sont ni en attaque ni en défense. Vous ne pouvez initier qu'une bataille par ordre de marche, et cet ordre de marche suit vos unités dans la zone que vous attaquez.

La bataille se déroule selon ces étapes

- 1) L'attaquant et le défenseur demandent du soutien
- 2) on calcule la force de combat des deux camps
- 3) L'attaquant et le défenseur jouent simultanément une carte Maison
- 4) La **Lame d'Acier Valyrien** peut être joué (une seule fois par tour)
- 5) Résolution de la bataille. On détermine le perdant qui doit retirer ses pertes et faire retraire ses unités survivantes

Qu'est-ce que la Force de Combat ?

On résout une bataille en comparant la **force de combat des deux camps**. Le vainqueur est le joueur avec la plus grande force de combat. Les unités dans la bataille, les unités de soutien, les ordres de défense, les ordres de marche, la **Lame**

d'Acier Valyrien et les cartes Maison ont une influence sur le total de la force de combat de l'attaquant ou du défenseur.

La force de combat de base est tirée des unités en attaque ou en défense. Voici les forces de combat des différentes unités :

Unité	Force de Combat
Fantassin	+1 point
Chevalier	+2 points
Bateau	+1 point

Par exemple, une armée attaquant avec 2 Chevaliers et 1 Fantassin a une force de combat de base 5 (4 points pour les deux Chevaliers et 1 point pour le Fantassin).

En plus des unités au combat, les ordres de Marche et de Défense présents dans la zone de combat influencent la force de combat. L'ordre de Marche n'affecte que la force de l'attaquant, L'ordre de Défense n'affecte que la force du défenseur.

Voici les ordres possibles :

Ordre	Force de Combat
Marche (-1)	l'attaquant retire 1 point à sa force
Marche (0)	pas de modification
Marche (+1)*	l'attaquant ajoute 1 point à sa force
Défense +1	le défenseur ajoute 1 point à sa force
Défense +2*	le défenseur ajoute 2 points à sa force

* Ce sont des ordres spéciaux, utilisables seulement avec une bonne position à la Cour du Roi.

On gagne de la force de combat supplémentaire du soutien, des cartes maison et de la **Lame d'Acier Valyrien**.

Étape 1: demande de soutien

Durant cette première étape, l'attaquant et le défenseur demandent du soutien des zones adjacentes si ces zones ont un ordre de soutien.

Étape 2: Calcul de la force de Combat

L'attaquant et le défenseur comptent leur force de combat : unités au combat, bonus (ou malus) des ordres de marche et de défense, soutien.

Étape 3: Jouer des Cartes Maison

Chaque joueur joue face cachée une carte Maison de sa main. Quand les deux joueurs sont prêts, on révèle les deux cartes.

Après avoir révélé les cartes, on résout les éventuelles capacités spéciales. Puis chaque joueur ajoute la force de sa carte à son total de combat.

Règles de Soutien

L'Ordre de Soutien



On joue un ordre de Soutien quand on pense que des unités adjacentes vont avoir besoin d'aide pour le combat (en attaque ou en défense). Quand une bataille a lieu dans une zone adjacente, le joueur avec l'ordre de Soutien peut apporter son aide au défenseur où à l'attaquant (mais pas aux deux). Si le propriétaire du pion Soutien apporte son aide, il ajoute la totalité de la force de combat de la zone de soutien au joueur aidé.

Par exemple, une zone de soutien a un Chevalier et un Fantassin. Cette zone ajouterait +3 à la force de combat en soutien (2 pour le chevalier et 1 pour le fantassin). La force de soutien ne peut être divisée, ni partielle. Un joueur en soutien doit donner sa force de combat globale de sa zone ou rien du tout.

Un joueur peut soutenir ses propres batailles ou soutenir une autre maison.

Un ordre de soutien peut soutenir n'importe quel nombre de batailles adjacentes, ce qui rend cet ordre très puissant. Mais c'est un ordre vulnérable aux ordres de raid qui peuvent annuler un ordre de soutien quelle que soit la taille de l'armée en soutien.

Exemple de Soutien :

Le joueur Tyrrell déplace une armée de 2 chevaliers du Bief à Néra avec un ordre de marche +1. Néra contient 1 fantassin Lannister avec un ordre de marche -1 (cet ordre n'affectera pas la bataille). Les joueurs demandent du soutien. Il y a 3 pions Soutien dans les zones adjacentes à Néra. : Port-Réal (Tyrrell, 1 Chevalier), Pierremouëtier (Lannister, 1 Fantassin & 1 Chevalier), et Harrenhal (Baratheon, 1 Chevalier). Le joueur Lannister annonce qu'il soutient depuis Pierremouëtier (force de combat 3) et il arrive à convaincre le joueur Baratheon de la soutenir depuis Harrenhal. Le joueur annonce ce soutien au joueur Lannister avec ses 2 points d'Harrenhal. Le joueur Lannister reçoit un total de 5 points en soutien.

Le joueur Tyrrell annonce qu'il reçoit le soutien de ses propres unités à Port-Réal (2 points).

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

On peut maintenant jouer les cartes Maison.

Navires et Soutien

Les bateaux peuvent soutenir une bataille se déroulant dans une zone terrestre adjacente (chaque bateau de soutien donne 1 point à la force de combat du camp soutenu). **Les unités terrestres (chevaliers et fantassins) ne peuvent pas soutenir une bataille se déroulant en mer.**

Important : contrairement aux marches (et les retraites) qui peuvent utiliser le transport par bateau, les unités ne peuvent pas fournir de soutien par ce moyen (c'est à dire à partir d'une zone non adjacente). Il ne sert à rien de placer un ordre de soutien à Peyredragon, La Treille, ou Pyk, car ces zones terrestres n'ont pas de zone terrestre adjacente à soutenir et les unités terrestres (chevaliers et fantassins) ne peuvent pas soutenir une bataille entre navires.



Les Cartes Maison



Chaque joueur commence le jeu avec 7 cartes qui sont spécifiques à sa Maison. On se sert des cartes lors des batailles. Toutes les cartes Maison ont une force de combat (de 0 à 3), imprimée en haut à gauche. Cette force de combat est ajoutée au total de la force de combat du joueur. Certaines cartes ont une capacité spéciale qui se déclenche durant ou après la bataille. On trouve aussi des symboles Epée et et/ou Fortification. Après avoir révélé les cartes, on résout les éventuelles capacités spéciales. Puis chaque joueur ajoute la force de sa carte à son total de combat.

Etape 4 : La Lame d'Acier Valyrien

Si l'attaquant ou le défenseur contrôle le marqueur Lame d'Acier Valyrien, il peut maintenant l'utiliser. Ce marqueur permet d'ajouter +1 à sa force de combat. On ne peut utiliser la Lame d'Acier Valyrien qu'une seule fois par tour.

Etape 5 : Résolution de la Bataille

Maintenant les deux camps comptent leur force de combat. Cette force de combat tient compte des éléments suivants :

- Les unités dans la bataille
- Les ordres (Marche ou Défense qui donnent des bonus/pénalités)
- Le soutien des zones adjacentes
- Les modifications dues aux capacités spéciales des cartes
- La force de combat de la carte Maison
- La capacité de la Lame d'Acier Valyrien

Détermination du perdant

Le joueur avec le plus faible total de force de combat est le perdant de la bataille. **Si les deux forces de combat sont à égalité, le joueur avec la position la plus haute sur la table d'influence des Fiefs remporte la bataille.**

Le perdant doit :

- a) Calculer ses pertes
- b) Retraiter

a) Calcul des pertes

Seul le perdant subit des pertes dans une bataille.

Symbole Fortification



Symbole Epée



On détermine les pertes de la façon suivante : le vainqueur montre le nombre de **symboles Epée** présents sur la carte Maison qu'il a jouée lors de la bataille. Le perdant montre le nombre de **symboles Fortification** présents sur la carte Maison qu'il a jouée lors de la bataille.

Le perdant doit retirer une unité (fantassin, chevalier, navire se trouvant dans la bataille) **pour chaque symbole Epée de la carte du vainqueur moins le nombre de symboles Fortification de sa carte Maison.**

Exemple : lors d'une bataille entre Lannister et Tyrell, le joueur Lannister pose la carte Tywin Lannister (2 symboles Epée) et le joueur Tyrell joue Margaery Tyrell (un symbole Fortification).

Si le joueur Lannister gagne la bataille, le joueur Tyrell perd une unité (2 épées moins une Fortification). Si le joueur Tyrell gagne la bataille, le joueur Lannister n'a pas de perte car la carte Margaery Tyrell n'a pas de symbole Epée.



Note de l'auteur : lors des batailles médiévales, les deux camps subissaient des pertes, mais bien moins fortes que lors des batailles modernes. Généralement, les pertes les plus importantes se produisaient après la bataille quand le vainqueur pourchassait son adversaire pour le massacrer. Dans ce jeu, chaque unité représente un grand nombre de guerriers et la destruction d'une ou deux unités est déjà une grande perte pour le perdant.

Retraites

Après les pertes, l'armée perdante doit se retirer de la zone où a eu lieu la bataille. Si le perdant est l'attaquant, les unités survivantes doivent repartir d'où elles venaient. Si le défenseur perd, les unités survivantes doivent faire retraite selon ces règles :

1) Toutes les unités faisant retraite doivent se retirer dans la même zone.

2) Les unités ne peuvent faire retraite quand dans une zone adjacente vide (sans unité ou de pion Pouvoir ennemis) ou dans une zone adjacente contrôlée par la même maison.

Important : les unités de défense qui retraitent ne peuvent pas aller dans la zone d'où est venue l'attaquant.

3) Vous ne pouvez pas faire retraite dans une zone où vous excéderiez votre limite de Ravitaillement. Si nécessaire, faites retraiter les unités dans les limites de votre Ravitaillement et éliminez les unités en surplus.

Vous pouvez utiliser le transport par bateau pour faire retraiter vos unités en utilisant les mêmes règles que la marche. Après avoir fait retraiter vos unités dans une zone adjacente autorisée, couchez les pour montrer que sont des **unités mises en déroute.**

Les unités en déroute n'ont pas de force de combat. Elles comptent toujours pour les limites de Ravitaillement. Une unité en déroute qui doit à nouveau faire retraite dans le même tour est automatiquement éliminée.

Les unités en déroute ne peuvent pas être choisies comme pertes lors d'une bataille. Les unités en déroute ne peuvent pas participer à une marche, même si on applique cet ordre dans leur zone.

Quand on a effectué tous les ordres de marche pour le tour, on redresse les unités en déroute.

Exemple : la Maison Tyrell vient de perdre une bataille contre la Maison Baratheon à Bois-du-Roi. Un chevalier Tyrell survivant retraite à Accalmie (qui contient un fantassin Tyrell). On le couche pour indiquer sa déroute. Plus tard dans le même tour, le joueur Baratheon attaque Accalmie avec deux chevaliers transportés par bateau de Peyredragon. Le joueur Tyrell a une force de combat en défense de 1 puisque le chevalier en déroute n'a pas de force de combat. Si le joueur Tyrell perd la bataille, le chevalier sera automatiquement éliminé puisqu'une unité en déroute ne peut faire retraite.

Ordres se trouvant dans une zone conquise

Quand une zone est conquise par l'attaquant, on y retire l'ordre laissé par le défenseur. On retire aussi l'ordre de marche de l'attaquant.

Carte Maison Utilisée

L'attaquant et le défenseur défaussent leurs cartes jouées dans une pile de défausse. Ces cartes utilisées sont défaussées et ne peuvent plus être utilisées.

Après avoir joué sa 7^{ème} carte Maison lors d'une bataille, au lieu de défausser sa carte, le joueur reprend en main les 6 cartes qu'il a déjà jouées (plus cette 7^{ème} carte). Il a une main complète de 7 cartes qu'il peut utiliser à nouveau.

Le jeu continue

Après la résolution d'une bataille, l'ordre de marche en cours est terminé et retiré du plateau. On continue avec l'ordre de marche du prochain joueur. Quand on a appliqué tous les ordres de marche, on passe à l'étape des ordres de Consolidation de Pouvoir.

C) Résolution des Ordres de Consolidation de Pouvoir



Dans cette phase, les joueurs collectent en même temps le pouvoir des zones où se trouvent leurs pions de Consolidation de Pouvoir. Un ordre de Consolidation de Pouvoir retiré par un raid ou une invasion ennemie n'est plus en jeu et ne rapporte pas de pouvoir.

Chaque joueur collecte 1 Pouvoir de la réserve pour chaque ordre de type, **plus** un pion Pouvoir pour chaque symbole pouvoir (couronne) imprimé dans la zone où se trouve le pion Consolidation de Pouvoir.

Exemple : un Fantassin est resté seul à Peyredragon. Le joueur Baratheon donne à cette zone un ordre de Consolidation de Pouvoir lors de la phase de programmation. Durant la phase d'actions cet ordre n'a pas été annulé par un raid ou une invasion et lors de l'étape de résolution des ordres de Consolidation de Pouvoir, le joueur Baratheon collecte 2 pouvoirs pour cet ordre : un pour l'ordre lui-même et un pour le symbole pouvoir de Peyredragon.

Quand tous les joueurs ont résolu leurs pions Consolidation de Pouvoir, la phase d'actions est terminée.

On retire tous les pions d'ordre du plateau et on commence un nouveau tour avec la phase Westeros.

Si c'était le tour 10, le jeu est terminé et on détermine le vainqueur.

fin du Jeu

Le jeu se termine de deux façons :

a) À la fin tour 10, le joueur qui contrôle le plus de zones contenant des Cités et des Forteresses gagne la partie. Si des joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de zones contenant des Cités et des Forteresses, le joueur le mieux placé sur la table de Ravitaillement l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de pouvoir disponible l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est une victoire partagée.

b) Si une Maison, à n'importe quel moment, contrôle **sept zones** contenant des Cités et des Forteresses, le jeu s'arrête immédiatement et ce joueur a gagné.

Autres Règles forces Neutres



Au début du jeu, on place les trois pions Force Neutre sur les zones de même symbole (Port-Réal, Lancehélion, Les Eyrié).

Le nombre sur chacun de ces pions représente la force de ces forces neutres.

Pour marcher dans une zone contenant l'un de ces pions, le joueur doit avoir une force de combat provenant de ses unités en mouvement plus le soutien des zones adjacentes (soutien de ses propres zones et des Maisons voulant bien l'aider) supérieure ou égale à cette force neutre.

Marcher dans une zone neutre ne déclenche pas une bataille, et donc on ne joue pas de carte. Le modificateur (-1, 0, or +1) de l'ordre de Marche est ajouté/retiré à votre force.

Quand on rentre dans une zone avec une force neutre, on défausse le pion force neutre qui ne reviendra pas de la partie.

Exemple : le joueur Tyrell veut entrer à Lancehélion à par-

tir de Ferrugyer. Lancehélion a une force neutre de 5. Le joueur Tyrell doit atteindre (ou dépasser) cette force pour pouvoir entrer dans cette zone. L'armée Tyrell a 1 chevalier et 1 fantassin avec un ordre de marche +1. Cette armée a une force de 4 (2 pour le chevalier, 1 pour le fantassin, 1 pour le pion marche). Un bateau Tyrell dans la Mer d'Eté a un ordre de soutien, ce qui ajoute un autre +1 à la force du joueur pour un total de 5. Cette marche est donc réussie et on retire le pion force neutre.

Parties à Trois ou Quatre Joueurs

Vous devez utiliser les règles suivantes pour jouer au jeu du Trône de Fer à 3 ou 4 joueurs :

Jeu à Trois Joueurs

On joue sans les Maisons Greyjoy et Tyrell. Les unités de départ (bateaux, fantassins, chevaliers) de ces deux maisons sont placées normalement sur le plateau et représentent maintenant des forces neutres que l'on traite comme les forces neutres de Port-Réal, Lancehélion et Les Eyrié. Un Fantassin a une force neutre de 1, un chevalier une force neutre de 2 et un bateau une force neutre de 1. Ces forces s'additionnent pour les zones avec plusieurs de ces unités. On ne place pas de pions Influence ou de Ravitaillement pour ces deux Maisons.

A trois joueurs, une victoire instantanée requiert 8 Cités/ Forteresses au lieu de 7.

Jeu à Quatre Joueurs

On joue sans la Maison Greyjoy. Comme le jeu à trois joueurs, on place les unités de départ Greyjoy qui sont des forces neutres.

A quatre joueurs, une victoire instantanée requiert 7 Cités/ Forteresses.

Note : les Maisons qui ne sont pas en jeu n'ont pas de jetons Influence dans les trois zones d'influence. Cela laisse des positions libres au début du jeu. Il suffit de déplacer les jetons vers la gauche pour ne pas laisser de "trous" entre les Maisons. **Ce n'est plus la Maison Greyjoy qui a le marqueur Lame d'Acier Valyrien au début du jeu.**

Limites de Pion

Tous les pions et unités dans le jeu sont limités au nombre fourni. Quand un joueur a ses 20 pions Pouvoir de disponible, il ne peut plus recevoir de pion Pouvoir de la réserve.

PARTIES à 5 joueurs plus Compétitives

Lors d'une partie à 5 joueurs, si vous trouvez que la position de départ de la Maison Lannister est trop faible, nous vous recommandons le changement suivant lors de la mise en place du jeu :

A 5 joueurs, inversez les positions de départ des Maisons Tyrell et Greyjoy à la table d'influence de la Cour du Roi. Cela met la Maison Greyjoy en 5^{ème} position et la Maison Tyrell en 4^{ème} position.

Les Îles



Peyredragon, Pyk et La Treille sont considérés comme des zones terrestres et les bateaux ne peuvent y pénétrer. Les fantassins et chevaliers qui s'y trouvent ne peuvent faire un ordre de marche qu'à l'aide du transport par bateau.

Les fleuves



Les bordures des zones terrestres sont identifiées par une ligne blanche. Mais certaines de ces frontières sont en bleu et représentent de larges fleuves. Ces fleuves ne peuvent pas être traversés par des unités en marche sauf s'il y a un passage (qui est représenté par un pont) entre les deux zones. Ces deux ponts se trouvent aux Jumeaux et à la Presqu'île de Claquepince.

Le Nord

La zone au-dessus de Château-Noir (le Nord) n'est pas une zone du plateau de jeu. Les unités ne peuvent donc y pénétrer.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les cartes Westeros

Q : Lorsque la carte "L'hiver vient" est piochée, dois-je mélanger les cartes et piocher une nouvelle carte immédiatement ou attendre le prochain tour ?

R : Mélangez et repiochez immédiatement.

Q : Quand les "Pluies d'Automne" sont actives (Les unités de Fantassin n'apportent aucune valeur de soutien), et qu'un ordre de Soutien Spécial+1 est placé sur une zone avec un fantassin, quelle force de combat apporte cette zone ?

R : 1. Seul l'ordre de Soutien+1 compte. Techniquement, le fantassin a une force de 0.

Ravitaillement

Q : Quels sont les niveaux de ravitaillement de départ de chaque joueur ?

R : Chaque joueur commence avec un ravitaillement égal au nombre de barils présents sur les territoires qu'il contrôle au début de la partie. C'est à dire 1 pour Stark et Baratheon, 2 pour Lannister et Greyjoy, et enfin 3 pour Tyrell.

Q : Puis-je faire une marche qui contredit ma limite de Ravitaillement pour retirer volontairement plusieurs de mes unités présentes sur le plateau ?

R : Non. Vous ne pouvez jamais volontairement être en contradiction avec votre limite de Ravitaillement en déplaçant des unités.

Attaque des Sauvageons

Q : Lorsque l'on perd une bataille contre les Sauvageons, si je rend une unité et que cela laisse une région vacante, puis-je placer un pion Pouvoir dans cette région pour en garder le contrôle ?

R : Non. Vous ne pouvez établir votre contrôle sur une région qu'en plaçant un pion Pouvoir lorsque vos unités quittent cette région. Être tué par les Sauvageons ne signifie pas "quitter".

Q : Lorsque l'on perd une bataille contre les Sauvageons, puis-je dégrader mes chevaliers au rang de fantassin pour payer les points de recrutement au lieu de retirer mes unités ?

R : Non. Vous ne pouvez que retirer des unités pour payer les pertes d'une victoire des Sauvageons.

Placement des ordres

Q : Dois-je placer un ordre dans chacune de mes zones contenant des unités si je le peux ?

R : Non. Donner des ordres à des unités n'est pas obligatoire. Toutefois, une unité qui n'a pas reçu d'ordre ne pourra rien faire ce tour.

Le Corbeau Messenger

Q : Lorsque je possède le Corbeau Messenger, puis-je échanger les ordres de deux unités présentes sur le plateau ?

R : Non, vous ne pouvez échanger un ordre sur le plateau qu'avec un ordre non utilisé ce tour-ci.

Exécuter les marches

Q : Dois-je obligatoirement déplacer les unités des territoires sur lesquels j'ai placé un ordre de marche ?

R : Non, vous pouvez retirer l'ordre de marche et décider de ne pas déplacer vos unités.

Contrôle des régions avec les Pouvoir

Q : Lorsque je prends le contrôle d'un territoire avec un pion Pouvoir, dois-je prendre ce pion parmi ceux que j'ai déjà acquis ou puis-je le prendre de la réserve ?

R : Un Pouvoir utilisé pour prendre le contrôle d'une zone doit venir de votre réserve personnelle.

Q : Une fois que j'ai placé un marqueur pouvoir pour contrôler une région, puis-je volontairement l'enlever plus tard ? Est-il alors retiré du plateau si j'amène des unités dans cette région plus tard ?

R : Non. Seule l'attaque réussie d'une armée ennemie peut enlever ce marqueur.

Attaque des armées neutres

Q : Puis-je attaquer à la fois une armée neutre et une armée ennemie avec le même ordre de marche ?

R : Non. Vous ne pouvez faire qu'une seule attaque avec un ordre de marche, et attaquer une armée neutre compte toujours comme une attaque.

Q : Quand un adversaire attaque une armée neutre, puis-je apporter mon soutien à ces unités neutres pour augmenter leur puissance ?

R : Non.

fleuves

Q : Plusieurs territoires sont séparés par un fleuve infranchissable pour des armées en marche. Cette séparation s'applique-t-elle aux ordres de raid et de soutien de la même façon ?

R : Correct. Vous ne pouvez ni vous déplacer, ni faire de raid, ni apporter de soutien à travers un fleuve (à moins qu'il n'y ait un pont).

Cartes Maison

Q : Quand je participe à un combat, suis-je obligé de jouer une carte Maison ?

R : Oui. Notez toutefois qu'on ne joue pas de cartes Maison contre les armées neutres.

Q : Est-ce que les cartes Maison déjà jouées sont connues des autres joueurs ? Puis-je regarder dans la défausse de mes adversaires pour voir quelles cartes Maison ils ont déjà joué ?

R : Les cartes Maison sont connues de tous et vous pouvez demander à voir aussi bien la défausse que les cartes en main d'un adversaire, sauf lorsqu'une bataille est engagée et qu'il a déjà choisi sa carte Maison.

Q : Est-ce que les capacités de Melisandre et de Mestre Luwin doivent être jouées secrètement entre les deux joueurs concernés ou tout le monde doit-il connaître les cartes Maison impliquées ?

R : Les effets de ces cartes doivent être connus de tous.

Q : Si le joueur Tyrell attaque une région ne contenant qu'un fantassin et joue sa carte Maison Ser Loras Tyrell ("Tuez immédiatement une unité Fantassin adverse"), sa victoire est-elle automatique, ou la défense et le soutien comptent-ils toujours ?

R : Lorsque la dernière unité d'un territoire est éliminée grâce à une capacité spéciale, la bataille s'arrête immédiatement sur la victoire de l'armée qui a toujours des troupes. La valeur de la carte Maison n'est pas prise en compte et cette carte est considérée comme utilisée.

Q : Lorsque je joue Melisandre et que mon adversaire joue sa dernière carte Maison dans cette bataille, puis-je défausser une de ses cartes ou est-ce que sa capacité est gâchée ?

R : Comme les cartes Maison utilisées ne sont récupérées qu'après que tous les effets de la bataille aient été résolus, sa capacité est gâchée.

Q : Lorsque la capacité de Salladhar Saan est activée (Les bateaux adverses en soutien n'apportent aucune force en combat) et qu'un ordre de Soutien Spécial+1 a été joué sur une zone contenant un bateau, quelle valeur de combat est apportée par cette zone ?

R : 1. Seule la valeur du Soutien+1 compte. Techniquement, la force du bateau est de 0 pour le soutien dans cette bataille.

Unités en déroute

Q : Que devient une unité qui ne peut faire retraite nulle part après avoir perdu une bataille ?

R : Une unité qui ne peut pas faire retraite après avoir perdu une bataille est tuée.

Q : Si je ne peux pas faire retraire un chevalier dans un territoire où se trouve un fantassin en déroute pour des raisons de limites de ravitaillement, puis-je choisir de perdre le fantassin plutôt que le chevalier ?

R : Non. Les unités qui ne peuvent pas faire retraite normalement sont retirées du plateau.

Q : Si mon adversaire dispose seulement d'unités en déroute lors d'une bataille, joue-t-on tout de même des cartes Maison ?

R : Oui. Bien que les unités en déroute aient une force de 0, elles sont toujours présentes dans la bataille et peuvent même gagner grâce à la carte Maison jouée et à d'autres modificateurs.

Q : Les bateaux en déroute peuvent-ils toujours transporter des unités ?

R : Oui.

Retirer des unités

Q : Puis-je volontairement retirer une de mes unités du jeu ?

R : Non.

Ordre du tour

Q : Dans quel ordre sont recrutées les unités et dans quel ordre sont subies les pertes des attaques des Sauvageons ?

R : Dans l'ordre normal du tour, suivant les places de la table du Trône de Fer.

LE TRONE DE FER le Jeu de Plateau

Basé sur les romans LE TRONE DE FER de George R.R. Martin

Auteur du jeu : Christian T. Petersen

Création Additionnelle et Développement : Kevin Wilson

Responsable du Développement : Darrell D. Hardy

Design Graphique : Scott Nicely

Règles : Christian T. Petersen

Édition finale : Greg Benage, Christian T.Petersen et Darrell D. Hardy

Illustration de Couverture : JP Targete

Illustrations Intérieures : Anders Finer, Michael Erickson, Jacques Bredy, Thomas Denmark, Jason A. Engle, John Matson, Mark Evans, Roman V. Papsuev, Cos Koniotis, Thomas Gianni, Alexander Petkov, Tim Truman, Jim Pavelec, Sedone Thongvily

Remerciements Spéciaux à : Eric M. Lang, Tony Doepner, Robert Vaughn, Daniel & Kat Abraham, Carl Keim, et Melinda M. Snodgrass.

Traduction française : Frédéric Bizet

Mise en page de la version française : Sir Hill Johnback

Christian aimerait remercier George R.R Martin (pour son monde merveilleux, sa patience et son implication), Kevin Wilson (pour son excellent travail de développement, ses prototypes, et ses suggestions), et Gretchen (pour sa patience, son amour, et son soutien).

LE TRONE DE FER le Jeu de Plateau

© George R.R. Martin 2004 © Fantasy Flight Publishing, Inc 2004.
Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans la permission de l'éditeur. A Song Of Ice and Fire © George R.R. Martin 2004. Utilisé sous licence.

Pour toutes questions ou informations, visitez :

www.FantasyFlightGames.com

Les Cartes Westeros



L'hiver vient

(dans les paquets I, II, et III)
Mélangez immédiatement ce paquet Westeros et piochez une autre carte. Recommencer si vous piochez à nouveau une carte L'hiver vient.



Ravitaillement

Dans l'ordre du jeu, les joueurs ajustent leur niveau de Ravitaillement et arrangent leurs armées pour se conformer à leur niveau de Ravitaillement (plus de détails en page 4).



Recrutement

Dans l'ordre du jeu, les joueurs recrutent de nouvelles unités dans leurs cités et forteresses. Les nouvelles unités doivent être en conformité avec les limites de Ravitaillement du joueur. (Plus de détails en pages 5 & 6).



Derniers jours d'été

(dans les paquets I, II, et III)
Rien ne se passe, continuez la partie.



Bataille des Rois

Retirer tous les pions des zones d'influence. Les joueurs misent pour les positions des zones d'influence. (Plus de détails en pages 6 & 7).



Jeu des Trônes

Dans l'ordre du jeu, chaque joueur collecte un pion Pouvoir de la réserve pour chaque symbole Pouvoir (couronne) présent dans les zones qu'il contrôle.



Mer de Tempêtes

Les joueurs ne peuvent pas placer d'ordre de Raid à la phase de programmation de ce tour. On "saute" l'étape Résolution d'Ordre de Raid de la phase d'actions pour ce tour.



Festin pour les Corbeaux

Les joueurs ne peuvent pas placer d'ordre de Consolidation de Pouvoir à la phase de programmation de ce tour. On "saute" l'étape Résolution d'Ordre de Consolidation de Pouvoir de la phase d'actions pour ce tour.



Pluies d'Automne

Les Fantassins ne fournissent pas de force de combat lors d'un soutien à une bataille adjacente à ce tour.



Tempête d'Épées

Les joueurs ne peuvent pas placer d'ordre de Défense à la phase de programmation de ce tour.



Attaque des Sauvageons

Les sauvageons attaquent Westeros avec leur force actuelle (celle de la piste Attaque des Sauvageons). Tous les joueurs doivent miser du pouvoir pour aider la Garde de Nuit. (Plus de détails en page 8).



Le Symbole Mammouth

Immédiatement après avoir révélé les trois cartes Westeros au début de la phase Westeros, avancez le marqueur Sauvageon d'une case sur la piste d'Attaque des Sauvageons pour chaque symbole Mammouth sur les trois cartes piochées.

Séquence du Tour

- 1) Phase Westeros (pas au tour 1)
- 2) Phase de Programmation
 - a) tous les joueurs assignent leurs ordres
 - b) on révèle tous les ordres
 - c) le Corbeau Messenger peut être utilisé
- 3) Phase d'Actions
 - a) résolution des ordres de Raid
 - b) résolution des ordres de Marche (et résolution des batailles)
 - c) résolution des ordres Consolidation de Pouvoir

Séquence de Bataille

- 1) Les participants demandent du soutien
- 2) Les participants annoncent leur force de combat actuelle
- 3) Les participants révèlent simultanément une carte Maison
- 4) La Lame d'Acier Valyrien peut être utilisée (une fois par tour)
- 5) On détermine le perdant, on retire les pertes et le perdant retraite ses unités survivantes.

Les Ordres



Ordre de Marche



Ordre de Consolidation de Pouvoir



Ordre de Soutien



Ordre de Défense



Ordre de Raid

Forteresse



Cité



Ravitaillement



Pouvoir

