Trónok Harca™

A Vastrón

Játékszabály

Bevezetés

„Ha a hatalmasok játszmáját játszod, győzöl vagy meghalsz. Nincs középút.”

— Cersei Lannister

Robert király halott. Az öröklés vitatott. A Hét Királyság Nagy Házai a háború küszöbén állnak, és mindahányan azért küzdenek, hogy magukhoz ragadhassák a hatalmat és elkerüljék, hogy eltűnjenek a színről... mindörökre. Most a Baratheon-ház, a Lannister-ház, a Stark-ház, a Targaryen-ház és a Tyrell-ház verseng Westeros legnagyobb díjáért: A Vastrónért.

A játék áttekintése

A ***Trónok harca: A Vastrón*** játékban 3-5 játékos merül bele Westeros összeesküvéseibe és összejátszó cselszövéseibe. Minden játékos egy Nagy Házat irányít, felhasználja hírhedt karakterek ravaszságát, becsületességét vagy brutalitását ahhoz, hogy megszerezze a hatalmat, és átvegye az irányítást a többi Ház fölött.

Minden körben összecsapnak a legendás Nagy Házak karakterei. Ezen összecsapások győztesei az egész birodalomban megnövelik befolyásukat, a rendelkezésükre álló összes eszközt felhasználva a Vastrón megszerzéséért folytatott megszállott küzdelmük során.

Játékelemek

100 Műanyag Erőjelölő

25 Befolyásjelző (Házanként 5)

25 Vezetőlap (Házanként 5)

18 Eseménykártya (Házanként 3, meg 3 speciális)

125 Házkártya (Házanként 25)

5 Befolyástábla (Házanként 1)

25 Karakterjelző (Házanként 5)

Előkészületek

A játék előkészítéséhez az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

Stark-ház játékelemei

1. **Választatok Házat:** Minden játékos választ egyet az elérhető Házakból – Lannister, Stark, Baratheon, Targaryen vagy Tyrell – és begyűjti az adott Házhoz tartozó összes játékelemet. Ezek a következők: 5 karakterjelző, 1 befolyástábla, 5 vezetőlap, 5 befolyásjelző és a Ház 25 lapos kártyapaklija. Minden Ház játékelemei az adott Ház pecsétjével vagy színével vannak megjelölve.

Stark-ház előkészületei

2. **Vezető választása és a Ház játékelemeinek előkészítése:** Minden játékos megkeveri a Háza vezetőlapjainak pakliját, és 2-t húz belőle. Minden játékos kiválaszt egyet a két lapjából, aki erre a játékra a vezetője lesz; majd minden kiválasztott lapot egyszerre képpel felfelé fordítanak.

   Miután minden játékos kiválasztotta és felfedte a vezetőjét, mindenki visszateszi a választott vezetőjével megegyező karakterjelzőjét **és** az összes ki nem választott vezetőlapot a játék dobozába. Ezeket nem fogjátok a játék során használni.

   Ezután minden játékos keverje meg a Házpakliját és tegye azt, valamint a választott vezetőlapját és a megmaradt karakterjelzőket a játékos területére.

   Végezetül minden játékos húzzon 5 lapot a kezébe a Házpaklijából.

3. **Befolyástáblák előkészítése:** Minden játékos tegye a befolyástábláját a közös játékterületre, és tegye az 5 befolyásjelzőjét a befolyástáblája öt elérhető mezőjére.

4. **Az Erő előkészítése:** Minden játékos tegyen 4-4 erőjelölőt minden karakterére.

   Valamint minden játékos tegyen 4 erőjelölőt a vezetőlapjára is.

3 fős játék A Targaryen-házzal, a Stark-házzal és a Lannister-házzal

5. **Eseménypakli előkészítése és a kezdőjátékos meghatározása:** Hozzátok létre az eseménypaklit: ehhez keverjétek össze a játékhoz kiválasztott Házak 3-3 eseménykártyáját, és a 3 speciális eseménykártyát.

   Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost. Ez a játékos kezdi a játék első körét.

Kulcsfogalmak

Mielőtt a játékosok megtanulnák a ***Trónok harca: A Vastrón*** játék egy körének alapjait, azelőtt két fontos fogalomról kell beszélnünk, mert nagyon fontos, hogy a játékosok tisztában legyenek a jelentésükkel: erő és befolyás.

Ezen fogalmak megértése segít a játékosoknak a döntésekben, és a hatásos stratégia megtervezésében.

Erő

Minden karakterjelző 4 erővel kezdi a játékot. Az erő az egyes karakterek politikai és fizikai erejét mutatja. A játék során a játékosok a karaktereiket más karakterekkel való csatákba, cselszövésekbe és tárgyalásokba viszik bele. A nagyobb erővel rendelkező karakterek erősebbek ezekben az összecsapásokban. Minél kisebb az ereje egy karakternek, annál közelebb kerül a halálhoz; amelyik karakternek nincs ereje, az azonnal meghal.

Erő

Minden vezetőlap 4 erővel kezdi a játékot. A vezetőlap ereje a Ház tartalékát mutatja. Mivel ez nem azonnal hozzáférhető, így azt a potenciális erőt mutatja, amit a Ház fel tud sorakoztatni.

Az erő oda-vissza mozog a vezetőlap és a karakterek között a játék során, ahogy a különböző karakterek győztesen vagy vesztesen jönnek ki az összecsapásaikból.

Befolyás

Minden játékos egy befolyástáblával kezdi a játékot, amin rajta van az 5 befolyásjelzője. A befolyás a Házak egymás fölötti hatalmi viszonyait mutatja meg.

A játék során a játékosok célja, hogy a többi Házra kiterjesszék a befolyásukat. Ezt elsősorban győztes összecsapásokkal lehet elérni (lásd jobbra a "Kör áttekintő"-t), és az első játékos aki mind az 5 befolyásjelzőjét felhasználja, **megnyeri a játékot.**

A Befolyástábla az 5 Befolyásjelzővel

Nyílt Megbeszélés

„A hatalom ott van, ahol az emberek hiszik, hogy van. Szemfényvesztés csupán, árnyék a falon."

— Varys

A ***Trónok harca: A Vastrón*** játék minden fázisában jelen van valamilyen formában a vita, a tárgyalás és a megbeszélés. A játékosok könyöröghetnek, kérhetnek, ígérhetnek, fenyegethetnek, megvesztegethetnek és számos egyéb módon megbeszélhetik a döntéseiket, és megpróbálhatják befolyásolni a többi játékos döntéseit.

A megbeszélések a játék elég nagy részét alkotják. Melyik kártya kerüljön kijátszásra, kit támogassunk, ki ki ellen áll össze, szövetségek, árulások: ezek mindegyike minden pillanatban és minden döntésben előfordulhatnak.

Kör áttekintő

A ***Trónok harca: A Vastrón*** játékban minden kör egy **összecsapás** szándéka köré csoportosul. Egy összecsapás a birodalom Házai és karakterei közötti összeütközés, ami bármi lehet a keményvonalas tárgyalástól a finom politikai manőverekig vagy egy totális háború.

Minden összecsapás 2 **aktív játékos**t foglal magába, egy kihívót és egy védekezőt. Ez a két játékos választ egyet-egyet a karakterei közül, akik az összecsapás résztvevői lesznek.

Az összes többi játékos lehetőséget kap arra, hogy támogassa a két aktív játékos egyikét azzal, hogy kiválasztja és felajánlja a karakterei egyikét.

Végül mindkét aktív játékos titokban kiválaszt egy Házkártyát. Ez a két kártya a részt vevő karakterek aktuális erejével együtt határozza meg, hogy melyik oldal nyert, és melyik oldal veszített.

A győzelem a játékosoknak a befolyásuk kiterjesztésének a lehetőségét adja, így haladva előre a győzelem felé. A vereség a játékosnak erővesztést, és a részt vevő karaktereik halálát okozhatja.

Mindezek egy kör négy fázisába vannak elosztva:

1. **Előkészítés**
2. **Támogatás**
3. **Összecsapás**
4. **Eredmény**

1. Előkészítés

Az előkészítésfázis határozza meg a küszöbön álló összecsapás két aktív játékosát. Valamint lehetőséget ad az adott játékosoknak felkészülni erre. Az előkészítés-fázis a következő lépésekből áll:

1. A kihívó (az a játékos, akinek a köre van) felhúzza az eseménypakli felső lapját, ami megmondja, hogy ki lesz a védő ebben a körben.
2. A két aktív játékos (a kihívó és a védő is) 1 lapot húz a saját Házpaklijából, amit a kezébe vesz.
3. Mindkét aktív játékos áttesz 1 erőt a vezetőlapjáról az egyik karakterjelzőjére.
4. A kihívó kiválasztja az egyik karakterét, aki részt vesz majd az összecsapásban. Majd a védő is kiválasztja az összecsapásban részt vevő karakterét.

Eseménykártya

A két kiválasztott karaktert kicsit tolják a játékosaik előre, és úgy forgassák, hogy a kihívójel vagy a védőjel nézzen a közös játékterület felé. Ez mutatja, hogy részt vesz a karakter az összecsapásban, és hogy melyik oldalon áll.

Kihívójel a Részt vevő Karakteren

Védőjel a Részt vevő Karakteren

2. Támogatás

A támogatásfázisban a többi játékosnak lehetősége van kinyilvánítani a hűségét vagy a kihívó vagy a védő irányába.

A kihívó balján kezdve és az óramutató járásának irányában haladva a többi játékos felajánlhatja a támogatását vagy a kihívónak, vagy a védőnek. Dönthetnek úgy is, hogy távol maradnak az összecsapástól, egyik oldalt sem támogatják. Amelyik játékosnak több a támogatója, az nagyobb eséllyel nyeri meg az összecsapást, amivel fontos jutalmakat szerezhet.

A támogatás felajánlásakor a játékos kiválasztja az egyik karakterét. Amit a közös játékterület felé tol, és úgy forgatja, hogy a megfelelő jel (kihívó vagy védő) mutasson a közös játékterület felé, ugyanúgy, mint annak az aktív játékosnak, akinek felajánlotta a támogatását (lásd ezen lap bal alsó sarkában az ábrát).

Az adott aktív játékos eldöntheti, hogy elfogadja vagy elutasítja a támogatást. Ha elfogadja, akkor a támogató karakter csatlakozik a játékos oldalához, és marad a résztvevő helyen. Ha elutasítja, akkor a felajánlott karakter visszatér eredeti helyére. Minden játékos csak körönként egyszer ajánlhat fel támogatást.

Oldalválasztás

„A káosz nem egy lyuk. A káosz egy létra."

— Petyr Baelish

Mivel a kapott támogatás nagy előnyt adhat az összecsapásban, minden támogató karakter ugyanazt jutalmat kapja a győzelemért, mint az aktív játékos.

Mivel ez befolyás kiterjesztéssel járhat, ezért annak a játékosnak, akinek támogatást ajánlanak fel, körültekintően kell eldöntenie, hogy vajon megéri-e vagy sem elfogadni a támogatást a győzelem felé vezető úton.

Ugyanígy a támogatóknak is biztosnak kell lenniük abban, hogy kit akarnak támogatni; mert ha az eredmény vereség, akkor ők is ugyanazt a büntetést kapják, mint az aktív játékos.

3. Összecsapás

Az összecsapásfázis során a résztvevők az összecsapás kimenetelét határozzák meg. Néha békésen ér véget. Azonban gyakrabban nem.

A kihívó és a védő is titokban kiválaszt egy Házkártyát a kezéből, és képpel lefelé maga elé teszi azt. A Házkártyák három típusából többnyire kétféle kerül kiválasztásra, a viszály és a fegyverszünet.

A Házkártyák harmadik típusát, a karakterkártyákat ugyanúgy lehet felhasználni, mint a viszálykártyákat; ha egy karakterkártya került képpel lefelé kijátszásra viszálykártyaként, akkor annak **nulla** az értéke. Azonban a karakterkártyáknak többnyire a speciális, szöveges leírású hatását használják fel (lásd "Karakterkártyák" a 8. oldalon).

Mielőtt a játékosok a kártyáikat ténylegesen letennék, a két aktív játékos általában eltölt egy kis időt azzal, hogy becsületesen (vagy más módon) megbeszéljék szándékaikat. A játékosok „megegyezhetnek" abban, hogy a fegyverszünet áll a leginkább érdekében a résztvevőknek, de az egyes játékosok akár blöffölhetnek is, hogy meggyőzzék az ellenfelüket, hogy olyan kártyát játsszon ki, ami az adott játékos vereségéhez vezet.

Miután a kártyák lekerültek, egyszerre kell felfedni azokat. A felfedett kártyák határozzák meg az összecsapás kimenetelét: viszály, fegyverszünet vagy árulás.

Viszály

A **viszály** kimenetel azt jelenti, hogy a karakterek cselt szőnek egymás ellen vagy közvetlen megtámadják egymást. Ez akkor fordul elő, ha mindkét aktív játékos viszálykártyát fordít fel, amin számszerű érték van, és a Ház katonáit, őreit, kémeit vagy szolgálóit jelenítik meg.

Viszálykártya

A viszály kimenetel esetén az egyes viszálykártyák értéke hozzáadódik az adott oldal **összes részt vevő karakter** összesített erejéhez. Az az oldal nyeri az összecsapást, amelyiknek az összesített, a viszály értékével növelt ereje nagyobb, és kapja meg a jutalmat (lásd az „Összecsapás megnyerése" részt a 7. oldalon).

Ennek megfelelően az alacsonyabb összesített értékű oldal veszít, és megkapja a büntetését. Holtverseny esetén mindkét oldal vesztesnek számít, és büntetést kap (lásd az „Összecsapás elvesztése" részt a 7. oldalon).

Fegyverszünet

A **fegyverszünet** kimenetel azt jelenti, hogy mindkét Ház a békés megbeszélést szeretné. Ez akkor fordul elő, ha mindkét aktív játékos fegyverszünetkártyát fordít fel, amin egy zászló látható, és a Ház követét jelképezi.

Fegyverszünet-kártya

A fegyverszünet esetén a két **aktív játékos** tárgyalást kezd, és az aktív játékosok a következőkből **egyről vagy többről** megalkudhatnak egymással:

- Egy befolyásjelző kiterjesztése (lásd a „Játék megnyerése" részt a 8. oldalon).
- Legfeljebb két túsz átadása (lásd a „Túszok" részt a 9. oldalon).
- Legfeljebb három erő elvétele az egyik játékos vezetőlapjáról, amit a másik játékos vezetőlapjára kell áttenni.

Ez a tárgyalás teljesen nyitott. Ez lehet egyoldalú – azaz egyetlen játékos követeli magának a befolyás lerakását, valamint a túszokat, anélkül, hogy ő bármit adna cserébe –, vagy mindkét játékos lehetővé teszi a teljesen egyforma cserét.

Ha valaki adott vagy kapott, akkor nincs se győztese, se vesztese az összecsapásnak, és ennek eredményeként nincs se jutalom, se büntetés. Azonban ha nem történt változás, akkor mindkét oldal minden játékosa, a támogatókat is beleértve, **az összecsapás vesztesének** számít, és büntetést kap.

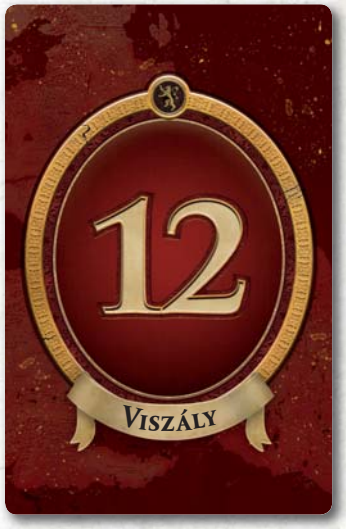
Árulás

Az **árulás** kimenetel esetén az egyik oldal a békés megbeszélés mellett van, míg a másik oldal ezt kihasználná.

Árulás akkor fordul elő, ha az egyik aktív játékos viszálykártyát, a másik pedig fegyverszünetkártyát fordít fel. Ez egyszerűen viszály kimenetelnek számít; az az oldal nyeri az összecsapást, amelyik viszálykártyát játszott ki, **függetlenül** az erők összegétől és a viszály értékétől, és a másik oldal veszít.

Azonban mivel árulás történt, az a játékos, aki fegyverszünetkártyát fedett fel, speciális kompenzációt kap (lásd a „Túszejtés" részt a 7. oldalon).

Példa viszály kimenetelre



A Lannister-ház nyer:
12 + 5 = 17

A Baratheon-ház által támogatott, Stark-ház veszít:
10 + 2 + 4 = 16

4. Eredmény

Miután az összecsapás győztese és vesztese meg lett határozva, a részt vevő játékosok jutalmat vagy büntetést kapnak.

Az összecsapás megnyerése

Egy viszály vagy árulás kimenetelnél a győztes oldal minden játékosa ugyanazt az alapjutalmat kapja. Ez azonban attól függ, hogy a játékosok a kihívó vagy a védő oldalon voltak.

Kihívó jutalom: Ha a kihívó nyer, az oldal minden játékosa kiterjeszti a befolyását a védőkre (lásd a „Játék megnyerése" részt a 8. oldalon).

Védő jutalom: Ha a védő nyer, az oldal minden játékosa húz két kártyát, és a vezetőlapjáról két erőt eloszt a karakterjelzői közt.

Viszály kimenetel esetén a győztes oldal aktív játékosa még egy túszt is ejt (lásd a „Túszejtés" részt jobbra).

Az összecsapás elvesztése

Egy viszály vagy árulás kimenetelnél a vesztes oldal minden játékosa ugyanazt az alapbüntetést kapja függetlenül attól, hogy melyik oldalon állt.

Minden játékos a részt vevő karakteréről eltávolítja az ereje felét, felfelé kerekítve. Ez az erő a vezetőlapra kerül.

Az a karakter, akin nem marad erő, azonnal meghal (lásd a „Karakter halála" részt a 9. oldalon).

Túszejtés

Az alapjutalmak és -büntetések kiosztása után, az összecsapás kimenetelétől függően valamelyik aktív játékos jutalmul túszokat szedhet (lásd a „Túszok" részt a 9. oldalon).

Viszály kimenetel: A győztes oldal aktív játékosa (vagy kihívó, vagy védő) kiválasztja a vesztes oldal **egyik** játékosát, és elvesz egy túszt az adott játékostól.

Árulás kimenetel: A vesztes oldal aktív játékosa (az a játékos aki a fegyverszünetkártyát tette le) a győztes oldal **minden** játékosától elvesz egy túszt.

A kör vége

A jutalmak és büntetések kiosztása után, a játékosok felkészülnek a következő körre. Minden részt vevő karakter visszatér az alap helyére, és minden kijátszott és felfedett kártya a megfelelő saját dobópaklijába kerül. Valamint minden olyan játékos, akinek ötnél kevesebb Házkártya van a kezében, annyit húz, hogy 5 Házkártyája legyen.

Majd az óramutató járása szerint következő játékos lesz az új kihívó, és az ő köre kezdődik az előkészítésfázissal.

A játék megnyerése

A játékosok a befolyásuk többi játékosra való kiterjesztésével nyerhetik meg a játékot. Amikor egy játékos kiterjeszti a befolyását, elveszi az egyik jelzőjét a saját táblájáról, és annak a játékosnak a táblájára teszi, akire kiterjeszti a befolyását.

A Stark-ház kiterjeszti a befolyását a Lannister-házra

A játék kétféleképp érhet véget:

- Egy vagy több játékos mind az öt befolyásjelzőjét felhasználta.
- Az egyik Ház mind a négy karaktere meghalt (lásd a „karakter halála" részt a 9. oldalon).

Amikor a játék véget ér, az a játékos nyeri meg a játékot akinek a legtöbb befolyásjelzője van a többi játékos befolyástábláján. Holtverseny esetén megosztoznak a győzelmen.

Plusz szabályok

Az alapszabályokon kívül minden körben van még számos fontos szabály.

A Vezető képessége

Az előkészületek során minden játékos választ egy vezetőt, és mindegyik vezetőnek van egy fontos képessége, ami jelentősen megváltoztathatja, hogy az egyes játékosok hogy játsszák a játékot.

A Vezető Képessége

Például néhány képesség módosítja a viszályértéket, kártyahúzást tesz lehetővé vagy túszokat szedhet a többi játékostól. Némelyik az összecsapások eredményét változtatja meg.

Minden vezető képessége pontosan megmondja, hogy mikor lehet azt használni, és precízen meg van határozva a játékra kifejtett hatása is. A vezető képességének használata **sosem** kötelező.

Karakterkártyák

Minden Házpakliban különböző karakterkártyák találhatóak. Ezeken a kártyákon egy kép látható az adott karakterről, fel van tüntetve rajta a neve, és egy szöveges leírás is van a felhasználható tulajdonságáról.

Karakterkártya

A karakterkártyákat a rajtuk megadott időben lehet kijátszani, és a hatásuk **csak akkor** érvényesül, **ha** a megfelelő karakter részt vesz az összecsapásban. Ha a karakterkártya azonos a játékos vezetőjével, az akkor játszható ki, ha a játékos **valamelyik** karaktere részt vesz az összecsapásban.

Az összecsapásfázis során az aktív játékos képpel lefelé fordított lapként kijátszhatja az egyik karakterkártyáját (lásd a „3. Összecsapás" részt a 6. oldalon). Ez esetben **nem kell** megegyeznie a kijátszott karakternek a vezetővel vagy a részt vevő karakterrel. Valamint ilyenkor **nulla** értékű viszálykártyának számít a karakterkártya.

Visszavonulás

Bizonyos játékhatások azt okozhatják, hogy egy **támogató játékosnak** vissza kell vonulni az összecsapásból. Ha ilyen történik, akkor az adott játékos visszateszi a karakterét a normál helyére, dobja a kijátszott lapjait és a továbbiakban nem vesz részt az összecsapásban. A játékos sem jutalmat, sem büntetést nem kap.

A játékhatások nem teszik lehetővé és nem kényszeríthetik az **aktív játékost** visszavonulásra.

Egy Karakter Halála

Sok játékhatás azt okozhatja, hogy a játékosnak erőt kell levennie egy karakteréről. Ha egy karakternek nem marad ereje, akkor a karakter meghal.

Amikor egy karakter meghal, a karakterjelzőjét képpel lefelé kell fordítani. A karakter a továbbiakban nem vehet részt összecsapásokban, és az adott karakternek megfelelő kártyák szöveges tulajdonságait sem lehet használni.

Eddard Stark meghalt, és képpel lefelé fordult

Túszok

Számos játékhatás azt okozhatja, hogy egy játékos túszt ejt egy másik játékostól. Ez úgy valósul meg, hogy a játékos elvesz és megtart egyet az adott játékos Házkártyáiból. Túszejtéskor a játékos a következő három hely egyikéről vehet el túszt:

- Egy másik játékos Házpaklijának tetejéről.
- Véletlenszerűen húzva a másik játékos kezéből.
- A másik játékos által ejtett túszok közül.

A túszejtés után a kártya képpel lefelé a túszejtő játékos területére kerül. A játékos bármikor megnézheti az általa túszul ejtett kártyák elő- és hátoldalát.

Túszok elengedése vagy megkínzása

Sem a túszok értéke, sem a szöveges hatásuk nem használható fel. Ehelyett bármelyik kör elején bármelyik játékos **elenged**het vagy **megkínoz**hat bármennyit az általa ejtett túszok közül.

Egy túsz elengedése: Ha a játékos szabadon enged egy túszt, akkor az a kártya az eredeti tulajdonos kezébe kerül. Ezt követően mindketten húznak egy lapot a Házpaklijukból.

Egy túsz megkínzása: Ha a játékos megkínoz egy túszt, akkor azt a kártyát az eredeti tulajdonos dobópaklijára teszi. Ennek, a megkínzott kártya típusától függően, három lehetséges hatása van:

- **Vezető:** Ha a megkínzott túsz a Ház vezetőjével megegyező karakterkártya, akkor azonnal visszakerül az adott vezetőlapról 4 erő a játék dobozába.
- **Karakter:** Ha a megkínzott túsz valamelyik képpel felfelé fordított karakterjelzővel azonos, akkor arról az adott karakterjelzőről kell levenni **4 erőt**, és át kell tenni az adott Ház vezetőjére.
- **Viszály vagy fegyverszünet:** Ha a megkínzott túsz egy viszály- vagy fegyverszünetkártya, akkor a kínzó játékos döntheti el, hogy az adott Ház melyik karakteréről kerüljön le egy erő. Ez az erő a kínzó játékos vezetőlapjára kerül.

Egy túsz elengedésének ígérete vagy kínzásával való fenyegetése erős befolyásoló tényező lehet a játék során. A játékosok kérhetik más játékos támogatását vagy távol maradását a csatától, egy adott kártya kijátszását (vagy visszatartását), vagy másik terv készítését.

Mi a következő?

„Neki adom azt a Vasszéket, amelyben az anyjának az apja ült. Neki adom a Hét királyságot."

— Khal Drogo

A játékosok most már a ***Trónok harca: A Vastrón*** első játékhoz szükséges minden szabályát ismerik. Használhatják ezen szabályfüzet hátoldalán található gyors áttekintő részt, hogy felidézzék az egyes körökhöz tartozó alapszabályokat. Valamint a 10. és 11. oldalon található „Pontosítások" rész tárgyalja az előforduló bonyolultabb kölcsönhatásokat.

Pontosítások

A következő részben pontosítások, felvilágosítások találhatók, amit a játékosoknak az első játékuk után alaposan el kell olvasniuk.

Konfliktus feloldások

Lehetséges, hogy bizonyos szabályok ellentmondanak egymásnak vagy bizonyos hatások egyszerre következnek be.

- Ha a szabályok a szabályfüzetben és a játékelemeken ellentmondanak egymásnak, akkor a játékelemen található szabály élvez elsőbbséget.
- Ha több hatás egyszerre következik be, akkor a következő szabályok érvényesek:
    - A játékosok vezetőinek a képessége előbb érvényesül, mint a többi szöveges szabály.
    - Ha más hatások kerülnek összeütközésbe, akkor a kihívótól kezdve az óramutató járása szerint sorban jutnak érvényre. Ha a hatások ily módon nem juthatnak érvényre, akkor a kihívó dönti el a sorrendjüket.

Asztali beszélgetések

A nyílt megbeszélés a játékélmény egyik alapvető része, de van három nagyon fontos szabály.

- A megbeszélés, egyeztetés a játék bármelyik fázisában megengedett, amennyiben minden játékos hallja azt.
- A játék nyílt megbeszélései során tett ígéretek egyike sem kötelező érvényű, kivéve egyet: amikor a két aktív játékos a fegyverszünet kimenetel lezárásaként megbeszél valamit, azt a megállapodás szerint kell végrehajtani.
- Bár a játékosoknak lehetnek követeléseik a náluk lévő bizonyos kártyák vagy túszok alapján, de ezeket az információkat nem oszthatják meg a többi játékossal.

Játékelemek és Terminológia

Ez a rész az ebben a szabályfüzetben már korábban tárgyalt témákkal kapcsolatban ad pontosabb információkat.

Karakter halála

A következő pontosítások a karakter halálára vonatkoznak (az alapszabályt lásd a 9. oldalon):

- A vezető nem halhat meg.
- Ha egy karakter meghal egy olyan összecsapás során amiben részt vett, attól az őt irányító játékos még az összecsapás része marad, és megkaphatja a jutalmat vagy a büntetést.
    - A karakter maga már nem marad a része, így az adott karakterhez tartozó kártyák a továbbiakban már nem játszhatóak ki a szöveges hatásukért.
- Egy halott karakterre nem lehet erőt letenni.
- A halott karakterekhez tartozó kártyák az aktív játékosok által képpel lefelé letehetőek az összecsapásfázisban.
    - Az ily módon kijátszott kártyák, mint az összes ily módon kijátszott kártya, viszálykártyának számít, és az értéke nulla.

Túszok

A következő pontosítások a túszokra vonatkoznak (az alapszabályokat lásd a 7. és a 9. oldalon):

- Túszejtéskor a kártyát képpel lefelé a túszejtő játékos maga elé helyezi.
    - Ha a játékos által ejtett túsz a saját Házához tartozik, akkor a túsz visszakerül a kezébe.
- A játékos bármikor megnézheti a saját túszait.
    - A többi játékos csak azt láthatja, hogy eredetileg melyik Ház tagja volt a túsz, nem nézhetik meg a kártyát magát.
- Ha egy hatás megakadályozza, hogy az aktív játékos jutalmat kapjon, akkor az a játékos nem ejthet túszt sem.
- Ha egy hatás megakadályozza, hogy egy játékos büntetést kapjon, akkor azt a játékost nem lehet választani a túszejtéskor.

Házkártyák

A következő pontosítások a Házkártyákra vonatkoznak (az alapszabályokat lásd a 6. és a 9. oldalon):

- Nincs korlátozva a játékos által kézben tartható kártyák száma.
- Minden kör végén minden olyan játékos, akinek 5-nél kevesebb lap van a kezében, addig húz kártyát, míg újra 5 lap lesz a kezében.
- Ha egy Házpakli elfogy, akkor a dobópaklit azonnal keverjétek meg, és az lesz az új húzópakli.
- Ha egy játékosnak nincs Házkártyája, de ki kellene játszania egyet, például mint képpel lefelé letett kártyát egy aktív játékos összecsapásfázisában, akkor az adott játékos húzza fel a Házpaklija legfelső lapját, és azt játssza ki.
- A játékosok túszként elvehetnek kártyákat más játékosok Házpaklijából, de sem az összecsapásokban, sem a szöveges hatását nem használhatják fel más játékosok Házkártyáinak.

Házpaklik összetétele: Minden Házpakliban 4 fegyverszünetkártya, 10 karakterkártya (minden karakterből 2) és 11 viszálykártya (értéke 1-8, 10, 12 és 20) található.

Befolyástábla és jelzők

A következő pontosítások a befolyástáblákra és befolyásjelzőkre vonatkoznak (az alapszabályokat lásd a 4. és a 8. oldalon):

- Amikor egy játékos kiterjeszti a befolyását, akkor az egyik saját jelzőjét elveszi a saját táblájáról, és egy másik játékos táblájára teszi.
- Egy játékos befolyástábláján bármennyi befolyásjelző lehet más Házaktól, és akár ugyanattól a Háztól is lehet több befolyásjelző.
- Az egyes befolyástáblákon a jelzők alatti jeleknek nincs semmilyen játékfunkciója; csak az a szerepük, hogy a játékosok könnyen nyomon követhessék, hogy milyen közel vannak a győzelemhez.

Résztvevő

A következő játékosok a résztvevői egy adott összecsapásnak: a két aktív játékos, és minden olyan játékos, akinek a támogatását elfogadták.

- Az ezen játékosok által kiválasztott minden karakter is résztvevője az összecsapásnak.
- A játékosok és a karakterek az összecsapásfázis kezdetétől, a kör végéig számítanak résztvevőnek.
- A visszavonuló karakterek a továbbiakban már nem résztvevők.

Erő

A következő pontosítások az erőre vonatkoznak (az alapszabályokat lásd a 4. és a 6. oldalon):

- Amikor a játékos szétosztja az erőt, akkor azt a vezetőlapjáról veszi el, és átteszi bármelyik általa választott karakterjelzőre, vagy karakterjelzőkre.
    - Az erő elosztásakor nem kötelező mindet egy karakterre tenni.
    - Ha egy karakter résztvevője egy összecsapásnak, a szétosztásra kerülő erőt nem kell arra az adott karakterre tenni.
    - Bizonyos játékhatások kivételével, amik lehetővé teszik ezt, a játékosok nem vehetnek el erőt másik játékos vezetőlapjáról.
- Ha a játékos erőt vesz le egy karakterjelzőjéről, akkor azt a vezetőlapjára kell tegye.
    - Néhány hatás azt mondja, hogy az erőt a vezetőlapról kell levenni. Ilyenkor az erőt a játék dobozába kell tenni, kikerül a játékból.
- Az egyes karaktereken bármennyi erő lehet.
- Ha egy játékos vezetőlapján nincs erő, akkor a lapról nem tud plusz erőt kiosztani a karaktereknek.

Fegyverszünet

A következő pontosítások a fegyverszünet kimenetelére vonatkoznak (az alapszabályokat lásd a 6. oldalon):

- Az aktuális fegyverszüneti tárgyalások megoldottnak számítanak az eredményfázisban a különböző játékhatások szempontjából.
- A fegyverszünet kimenetelnél a játékosok nem kapnak jutalmat, de büntetést kaphatnak, ha a fegyverszüneti tárgyalások sikertelenek.
- Minden lehetséges fegyverszüneti kérést csak egyszer fogadhat el minden aktív játékos.
- A támogató játékosok részt vehetnek a fegyverszüneti tárgyalásokon (ugyanúgy, mint egy nyílt megbeszélésen), de nem kérhetnek és nem kaphatnak semmit ezért.

Gyors áttekintő

Kör összegző

1. Előkészítés (5. oldal)

A kihívó húz egy eseménykártyát, ami meghatározza, ki lesz a védő.

A. Mindkét aktív játékos húz 1 Házkártyát, és egy erőt áttesz a vezetőlapjáról valamelyik karakterjelzőjére.

B. Először a kihívó, majd a védő választja ki az összecsapásban részt vevő karakterét.

2. Támogatás (5. oldal)

Minden nem aktív játékos felajánlhatja az egyik karakterét vagy a kihívó, vagy a védő támogatására.

3. Összecsapás (6. oldal)

Mindkét aktív játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből, és képpel lefelé maga elé teszi. Majd a kártyákat egyszerre felfordítják.

- **Viszály kimenetel:** Mindkét oldal összeadja az erejét, és hozzáadja a viszálykártyája értékét. A nagyobb összesített érték nyer.
- **Fegyverszünet kimenetel:** A két aktív játékos nyílt tárgyalást kezd és megadott játékelemeket cserélhetnek.
- **Árulás kimenetel:** A viszálykártyát kijátszó oldal nyer, de egy speciális büntetést kap az oldal minden játékosa.

4. Eredmény (7. oldal)

Az összecsapás eredményétől függően a játékosok jutalmakat vagy büntetéseket kapnak.

- **A kihívó nyer:** Az adott oldal minden játékosa kiterjeszti a befolyását a védőre.
- **A védő nyer:** Az adott oldal minden játékosa 2 kártyát húz, és szétoszt 2 erőt a vezetőlapjáról.
- **Amelyik oldal veszít:** Az adott oldal minden játékosa a részt vevő karaktere erejének a felét (felfelé kerekítve) eltávolítja.
- **Túszejtés:** A viszály kimenetelnél a győztes oldal aktív játékosa a másik oldal egyik játékosától 1 túszt ejt.

  Árulás kimenetelnél a vesztes oldal aktív játékosa a másik oldal minden játékosától 1 túszt ejt.

Az eredményfázis után minden játékos, akinek 5-nél kevesebb Házkártya van a kezében, annyi kártyát húz, hogy 5 Házkártya legyen a kezében.

Túszok

- Túszt a játékos kezéből, paklijáról vagy az általa ejtett túszok közül lehet szedni.
- A kör kezdetén bármelyik játékos elengedheti vagy megkínozhatja a túszait (lásd a „Túszok elengedése vagy megkínzása” részt a 9. oldalon).

Készítők

Game Design: Bill Eberle, Peter Olotka, Greg Olotka and Justin Kemppainen

Game design based on Cosmic Encounter®, Eon Products, Inc

Producer: Jason Walden

Technical Editing and Proofreading: Molly Glover and Allan Kennedy

Graphic Design: Monica Helland

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Licensing Specialist: Amanda Greenhart

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Production Coordination: Jason Glawe

Production Management: Megan Duehn

Board Game Manager: Justin Kemppainen

Executive Producer: Michael Hurley

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Publisher: Christian T. Petersen

Külön köszönet jár az összes kiváló játék- és bétatesztelőnknek!

Series title, artwork, and photographs © 2016 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. *Game of Thrones* is a trademark of Home Box Office, Inc. HBO® and related service marks are the property of Home Box Office, Inc. Rules and game text © 2016 Fantasy Flight Games. All rights reserved. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA 651-639-1905.
A játékelemek eltérhetnek az itt látottaktól. Made in China. EZ A TERMÉK NEM GYERMEKJÁTÉK, HASZNÁLATA CSAK TIZENHÉT ÉVES KORTÓL AJÁNLOTT.

www.FantasyFlightGames.com

Magyarországon kiadja
és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.
Felelős kiadó: Terenyei Róbert
Készítette: Cherubion Kft., Giczi Gyula
Fordította: Dunda • **Korrektor:** Dobos Attila
További információk: 1092 Budapest, Ferenc körút 40.
Tel.: +36-70/322-3093 • bolt@deltavision.hu • www.deltavision.hu

DELTA VISION

HBO HOME BOX OFFICE

FANTASY FLIGHT SUPPLY 3 PROTECTIVE CARD SLEEVES