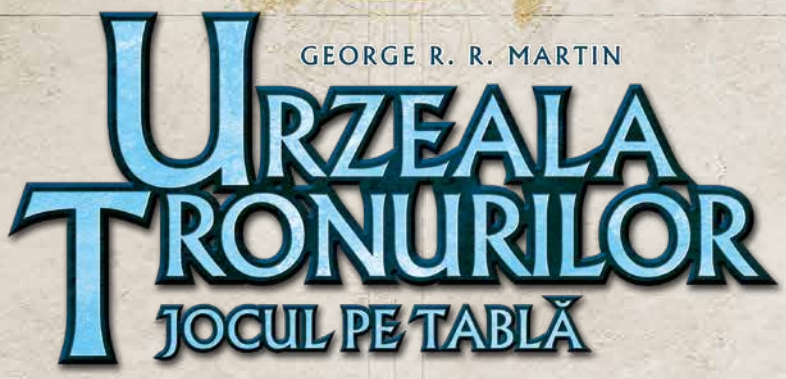
GEORGE R. R. MARTIN

URZEALA TRONURILOR

JOCUL PE TABLĂ

REGULAMENT



„Tronul de Fier este al meu de drept. Toți cei care neagă acest fapt sunt dușmanii mei." – Stannis Baratheon

„Întregul regat neagă acest fapt, frate. Bătrânii îl neagă prin horcăitul de moarte, iar copiii nenăscuți îl neagă în pântecele mamelor lor. Îl neagă în Dorne și îl neagă pe Zid. Nimeni nu te vrea ca rege... Poți să ai pretenții mai îndreptățite, dar eu am armata mai mare." – Renly Baratheon

„Când joci urzeala tronurilor, câștigi sau mori." – Cersei Lannister

TEMA JOCULUI

Urzeala tronurilor: jocul pe tablă este un joc bazat pe celebrele romane din seria lui George R. R. Martin, *Cântec de gheață și foc,* la care pot participa între trei și șase jucători. În *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă,* fiecare jucător controlează una dintre cele șase mari Case căutând să obțină dominația asupra teritoriilor din Westeros. Prin mobilizarea armatelor, cucerirea teritoriilor și formarea alianțelor, fiecare Casă se străduiește să controleze cât mai multe castele și fortărețe pentru a putea pretinde, în cele din urmă, Tronul de Fier.

SCOPUL JOCULUI

La finalul celei de-a zecea ture a jocului, Casa care controlează cele mai multe teritorii care conțin fie un castel, fie o fortăreață, este declarată învingătoare. Dacă pe parcursul jocului un jucător controlează șapte astfel de teritorii, acel jucător câștigă instantaneu.

NUMĂRUL JUCĂTORILOR

Urzeala tronurilor: jocul pe tablă poate fi jucat de trei până la șase jucători. Dacă jucați cu trei, patru sau cinci jucători, citiți mai întâi în întregime acest regulament, iar apoi urmați instrucțiunile din secțiunea „Jocul cu mai puțin de șase jucători", de la pagina 28.

LISTA COMPONENTELOR

- Regulamentul de față
- 1 tablă de joc
- 138 de unități de plastic colorate din care:
  - 60 de infanteriști (10 per Casă)
  - 30 de cavaleri (5 per Casă)
  - 36 de nave (6 per Casă)
  - 12 mașini de război (2 per Casă)
- 81 de cărți mari, din care:
  - 42 de cărți de Casă (7 per Casă)
  - 30 de cărți Westeros
  - 9 cărți de atac ale Sălbaticilor
- 24 de cărți mici de Soarta bătăliei
- 6 paravane de joc specifice fiecărei Case
- 266 de jetoane de carton din care:
  - 90 de jetoane de comandă (15 per Casă)
  - 120 de jetoane de putere (20 per Casă)
  - 18 de jetoane de influență (3 per Casă)
  - 6 jetoane de provizii (1 per Casă)
  - 14 jetoane de forță neutră
  - 6 jetoane de puncte victorie (1 per Casă)
  - 6 jetoane de garnizoană (1 per Casă)
  - 1 Tron de Fier
  - 1 Sabie din oțel valyrian
  - 1 Corb mesager
  - 1 marcator al turelor
  - 1 jeton de amenințarea Sălbaticilor
  - 1 pistă adițională Curtea regală pentru 3-4 jucători

DESCRIEREA COMPONENTELOR

Lista următoare descrie pe scurt componentele din *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă.*

Tabla de joc

Afișează continentul Westeros și câteva piste importante ale jocului.

Paravanele de joc

Sunt folosite de către jucători drept ghid de referință și pentru a ascunde de adversari jetoanele de comandă.

Unitățile de plastic

Sunt piese care reprezintă infanteriști, cavaleri, nave și mașini de război, simbolizând forța militară a fiecărei Case.

Jetoanele de comandă

Reprezintă comenzi importante emise de către jucători către unitățile din diferite zone de pe tabla de joc.

Jetoanele de putere

Reprezintă influențele politice și economice în Westeros. Acestea sunt folosite la licitații și pentru a stabili controlul asupra teritoriilor de pe tabla de joc.

Jetoanele de influență

Sunt folosite pentru a indica poziția fiecărei Case pe cele trei piste de influență.

Jetoanele de provizii

Sunt folosite pe pista de provizii pentru a indica mărimea și numărul maxim de armate pe care fiecare jucător le poate cantona pe tabla de joc.

Jetoanele de puncte victorie

Trebuie așezate pe pista victoriei pentru a arăta cât de aproape se află fiecare Casă de câștigarea jocului.

Jetoanele de forță neutră

Reprezintă forțele zonelor independente care nu sunt dispuse să se supună controlului jucătorilor fără să opună rezistență.

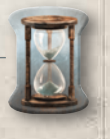
Jetoanele de garnizoană

Reprezintă puterea defensivă inerentă a zonei de domiciliu a fiecărui jucător.

Simbolurile de stăpânire

Sunt acordate jucătorului dominant de pe fiecare dintre cele trei piste de influență de pe tabla de joc: Tronul de Fier, Feudele și Curtea regală. Simbolurile furnizează deținătorilor lor abilități speciale care pot fi folosite în diferite momente ale jocului.

Marcatorul turelor



Indică numărul de ture care au fost jucate.

Cărțile de Casă

Reprezintă personaje importante din romanul *Un cântec de gheață și foc,* chemate în timpul luptei.

Cărțile Westeros

Reprezintă evenimente și proceduri aleatorii ale jocului care se desfășoară la începutul fiecărei ture.

Cărțile Soarta bătăliei

Este un modul de joc opțional care sporește riscul și incertitudinea luptei.

Cărțile de atac ale Sălbaticilor și jetonul de amenințare

Monitorizează puterea și consecințele atacurilor Sălbaticilor nordici împotriva continentului.

Pista adițională Curtea regală

Armonizează disponibilitatea jetoanelor de comandă specială în jocurile la care participă trei sau patru jucători.

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de a începe jocul, parcurgeți următoarele etape, în ordine:

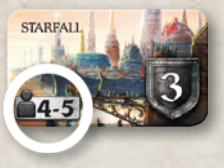
1. **Pregătiți tabla de joc:** Desfaceți tabla și așezați-o în centrul zonei de joc.

2. **Pregătiți teancul de atac al Sălbaticilor și jetonul de amenințare a Sălbaticilor:** Amestecați pachetul de cărți de atac ale Sălbaticilor. Așezați acest pachet în locul prevăzut în partea superioară a tablei de joc. Apoi, așezați jetonul de amenințare a Sălbaticilor pe poziția „2" a pistei Sălbaticilor.

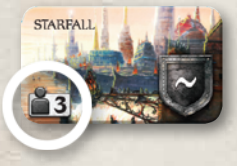
3. **Pregătiți pachetul Westeros:** Separați cărțile Westeros în pachete diferite, conform numerotării cu cifre romane (I, II sau III). Amestecați fiecare pachet și așezați-l separat cu fața în jos, lângă tabla de joc.

4. **Așezați jetoanele de forță neutră:** Mai întâi, selectați jetoanele de forță neutră marcate cu numărul corect de jucători. Apoi așezați aceste jetoane pe teritoriile tablei de joc care corespund numelui inscripționat pe fiecare jeton.

De exemplu, într-un joc pentru trei persoane, așezați doar jetoane de forță neutră inscripționate cu numărul „3".



pentru patru sau cinci jucători



pentru trei jucători

Toate jetoanele de forță neutră au două fețe. Una dintre fețe este folosită exclusiv când participă trei jucători. Cealaltă față este folosită dacă numărul jucătorilor se încadrează în numărul de jucători indicat. După așezarea tuturor jetoanelor de forță neutră necesare, puneți în cutie toate cele nefolosite.

Când se joacă cu patru, cinci sau şase jucători, nu sunt folosite toate jetoanele de forță neutră. Vezi secțiunea „Jocul cu mai puțin de şase jucători", de la pagina 28, pentru a consulta lista completă a jetoanelor care trebuie folosite.

Depășirea componentelor prevăzute

Pentru fiecare Casă este prevăzut un număr limitat de unități, jetoane și cărți. Dacă un jucător folosește toate componentele dintr-o categorie, nu poate utiliza în joc componente suplimentare din acea categorie. Unitățile care sunt distruse în luptă (sau îndepărtate de pe tablă din alt motiv) pot fi mobilizate din nou.

5. **Așezați marcatorul turelor:** Așezați marcatorul turelor pe poziția „1" a pistei turelor.

6. **Alocați Casele jucătorilor:** În această etapă, fiecare jucător își alege Casa pe care dorește să o controleze în timpul jocului (Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon sau Martell). Ca alternativă, jucătorii pot alege aleatoriu Casa pe care să o controleze. Dacă participă mai puțin de șase jucători, anumite Case nu pot fi alocate (vezi pagina 28).

7. **Selectați componentele Casei:** Fiecare jucător selectează toate componentele care aparțin Casei sale. Acestea sunt: 1 paravan de joc, 7 cărți de Casă, 15 jetoane de comandă, 1 jeton de provizii, 3 jetoane de influență, 1 jeton de puncte victorie, 1 jeton de garnizoană și toate unitățile de plastic de culoarea sa (nu luați încă niciun jeton de putere specific Casei).

8. **Așezați jetoanele de influență, de victorie și de provizii:** Fiecare jucător își așază jetoanele de victorie, de provizii și de influență pe pistele de pe tablă, după cum indică paravanele de joc. Mai multe Case pot împărți aceeași poziție pe pistele victoriei și proviziilor, excepție făcând pistele de influență.

În cazul în care participă mai puțin de șase jucători, mutați toate jetoanele de influență spre stânga (spre poziția „1") pe pistele de influență pentru a completa fiecare poziție liberă din stânga (altfel spus, în jocurile cu mai puțin de șase jucători, pozițiile cu numere mai mari de pe fiecare pistă rămân libere și nefolosite). Exemplul de la pagina 5 ilustrează modul în care jetoanele de influență au fost deplasate spre stânga în cazul unui joc la care participă patru jucători.

Casele care ocupă poziția „1" (adică cele din stânga) de pe fiecare pistă de influență, solicită acum simbolul ilustrat de stăpânire pentru acea pistă (Tronul de Fier, Sabia din oțel valyrian sau Corbul mesager).

9. **Așezați unitățile:** Fiecare jucător își așază toate unitățile de start pe tablă, în conformitate cu instrucțiunile de pe paravanul de joc.

10. **Așezați jetoanele de garnizoană:** Fiecare jucător își așază jetonul de garnizoană în teritoriul său (zona cu același nume ca pe jeton).

11. **Selectați jetoanele de putere:** Așezați toate jetoanele de putere (pentru toate Casele) într-o grămadă centrală. **Această grămadă de jetoane de putere constituie „fondul jetoanelor de putere".** Apoi, fiecare jucător ia din acest fond cinci jetoane de putere care se potrivesc Casei sale.

Acum, jocul poate începe!

Exemplu pentru pregătirea jocului

(ilustrare pentru patru jucători)

1. Tabla de joc
2. Pista Sălbaticilor
3. Teancul de atac al Sălbaticilor
4. Teancul Westeros I
5. Teancul Westeros II
6. Teancul Westeros III
7. Un jeton de forță neutră
8. Un jeton de garnizoană
9. Pista turelor
10. Pista victoriei
11. Pista de provizii
12. Piste de influență
13. Paravane de joc
14. Cărțile de Casă (pachetul de cărți de jucat)
15. Cărțile de Casă (teancul de decartare)
16. Jetoane de comandă
17. Jetoane de putere disponibilă
18. Fondul jetoanelor de putere
19. Simboluri de stăpânire
20. Pista adițională Curtea regală (doar pentru 3-4 jucători)

Paravanul de joc

Fiecare jucător primește paravanul reprezentativ pentru Casa sa. Acesta oferă informații de referință, informații despre pregătirea jocului și permite jucătorilor să păstreze în secret componente de joc (cum ar fi jetoane de comandă).

1. **Explicații despre jetoanele de comandă**
2. **Informații despre plasarea unităților la începutul jocului**
3. **Poziția de start pe pistele de provizii, de influență și de victorie**
4. **Harta amplasării unităților Casei (ilustrând informații despre unitățile de start)**

Casele din Westeros

În vremea evenimentelor din *Cântecul de gheață și foc*, cadru în care se desfășoară acțiunea din *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă*, următoarele Case concurează pentru Tronul de Fier:

Casa Stark „Vine iarna"
O familie singuratică, cu tradiții onorabile, care a fost împinsă în urzeala tronurilor împotriva voinței sale.

Casa Greyjoy „Noi nu semănăm"
Dorind să-și răzbune rănile acumulate în timpul revoltei sale eșuate, acest clan înrăit a așteptat momentul să-și lanseze din nou vasele de luptă spre coastele vestice ale continentului Westeros.

Casa Lannister „Ascultă-mi răgetul"
O familie ambițioasă, a cărei mine bogate în aur și viclenia permanentă, i-au furnizat o putere formidabilă și periculoasă în regat.

Casa Martell „Neplecat, neînfrânt, nesfărâmat"
Fioroasă și neîndurătoare, această familie străveche a prosperat și a devenit puternică sub soarele arzător din Dorne.

Casa Tyrell „Devenind puternic"
Chiar dacă terenurile lor fertile sunt considerate a fi inima cavaleriei în Westeros, această familie mândră nu a ocupat niciodată Tronul de Fier; este o realitate pe care familia speră să o schimbe cât mai repede.

Casa Baratheon „A noastră este furia"
Neliniștită, dar cu o voință puternică, familia lui Robert Baratheon, ultimul Rege, emite cea mai puternică revendicare de succesiune pe Tronul de Fier.

Termeni importanți!

Asigurați-vă că citiți și înțelegeți următorii termeni înainte de a continua:

Unitate: O navă, infanterist, cavaler sau mașină de război din plastic. Alte tipuri de componente (inclusiv jetoanele de garnizoană, forțele neutre sau de influență), **nu** sunt unități.

Teritoriu/Zonă: O regiune din Westeros, conform reprezentării de pe tabla de joc, separată prin granițe albe sau roșii. Un teritoriu este fie un **teritoriu marin** (granițe roșii), fie **un teritoriu de uscat** (granițe albe).

Teritoriu de baștină: Un teritoriu de uscat care conține scutul desenat al Casei sale. De exemplu, Winterfell este teritoriul de baștină al Casei Stark.

Ordinea jucătorilor: Orice parte a jocului care funcționează conform „ordinii jucătorilor" este rezolvată în ordinea poziției Caselor pe pista de influență a Tronului de Fier. Prima Casă (de pe poziția „1") acționează întotdeauna prima, urmată de cea de-a doua Casă (de pe poziția „2") etc.

Casă/Jucător: Termeni folosiți alternativ în aceste reguli, când se face referire la un jucător sau Casa pe care acesta o controlează.

Inamic/Adversar: Se referă la oricare componentă a jocului sau zonă controlată de un alt jucător sau chiar la jucătorul rival.

Prieten/Prietenos: Componente ale jocului sau teritorii de pe tabla de joc care aparțin aceluiași jucător.

Armată: O armată este definită ca fiind două sau mai multe unități prietenoase care împart același teritoriu marin sau de uscat. Dacă o singură unitate ocupă un teritoriu, nu se consideră ca fiind o armată (și, în consecință, nu este afectată de schimbări referitoare la provizii, vezi pagina 8).

Putere disponibilă: Jetoane de putere din zona de joc a unui jucător, disponibile pentru a fi licitate sau folosite în timpul jocului. Jetoanele de putere din fondul jetoanelor de putere nu sunt considerate a fi putere disponibilă.
De exemplu, în timpul pregătirii jocului, fiecare Casă primește cinci jetoane de putere din fondul jetoanelor de putere. Astfel, la începutul jocului, fiecare Casă are putere disponibilă de nivel cinci.

Colectează/Primește/Decartează Putere: Când este însărcinat să primească sau să colecteze putere, jucătorul ia numărul indicat de jetoane de putere care poartă emblema Casei sale din fondul comun al jetoanelor de putere. Când este însărcinat să decarteze putere, jucătorul ia jetoanele de putere din puterea sa disponibilă și le înapoiază fondului jetoanelor de putere. Un jucător poate să colecteze, să primească sau să decarteze doar jetoane de putere care poartă emblema propriei Case.

Distruge: Dacă o unitate este distrusă în timpul jocului, trebuie îndepărtată de pe tabla de joc și înapoiată la unitățile disponibile ale jucătorului, în zona sa de joc.

Zona de bătălie: Teritoriul în care se desfășoară în prezent o luptă.

TURA JOCULUI

Urzeala tronurilor: jocul pe tablă se joacă timp de 10 ture, fiecare constând în următoarele trei faze:

1. **Faza Westeros (omisă în prima tură a jocului)**
Se întoarce prima carte din fiecare teanc Westeros, după care se rezolvă, în ordine, fiecare carte (I, II, apoi III). Cărțile Westeros reprezintă proceduri și evenimente importante ale jocului.

2. **Faza de planificare**
Simultan, jucătorii atribuie fiecărui teritoriu, care conține una sau mai multe dintre unitățile proprii, jetoane de comandă cu fața în jos.

3. **Faza de acțiune**
Acum sunt rezolvate cerințele jetoanelor de comandă atribuite în timpul etapei de planificare. Cea mai mare parte a activității unui jucător în *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă* are loc pe parcursul acestei etape.

După fiecare fază de acțiune, se desfășoară o nouă tură a jocului, începând cu o altă fază Westeros.

Dacă, **oricând în timpul jocului,** un jucător controlează șapte teritorii care conțin un castel sau o fortăreață, jocul se termină, iar acel jucător este desemnat învingător. În caz contrar, jocul durează până la sfârșitul celei de-a zecea ture, moment în care jucătorul care controlează cele mai multe teritorii care conțin un castel sau o fortăreață câștigă (vezi secțiunea „Câștigarea jocului", de la pagina 16).

FAZA WESTEROS

În timpul acestei faze, jucătorii întorc și rezolvă cerințele a trei cărți Westeros, câte una din fiecare pachet Westeros.

Notă: omiteți această fază în timpul primei ture a jocului, trecând direct la faza de planificare.

Faza Westeros este alcătuită din următoarele etape:

1. **Înaintarea marcatorului turelor:** Înaintați marcatorul turelor o poziție pe pista turelor.

   În cazul în care marcatorul turelor a fost pe a zecea poziție la începutul etapei Westeros, nu este permis să înaintați marcatorul turelor. În schimb, jocul se termină și este desemnat câștigătorul (vezi secțiunea „Câștigarea jocului", de la pagina 16).

2. **Întoarcerea cărților Westeros:** Dezvăluiți cartea de deasupra celor trei teancuri Westeros.

3. **Înaintarea pe pista Sălbaticilor:** Numărați pictogramele Sălbaticilor de pe cele trei cărți Westeros dezvăluite (dacă există) și înaintați jetonul de amenințare a Sălbaticilor pe pista Sălbaticilor, conform numărului socotit. Dacă, în timpul acestei etape, jetonul de amenințarea Sălbaticilor ajunge pe poziția „12", un atac al Sălbaticilor are loc instantaneu (ignorați toate pictogramele suplimentare ale Sălbaticilor). Aflați cum să soluționați atacurile Sălbaticilor la pagina 22.

Pictograma Sălbatici

4. **Rezolvați cerințele cărților Westeros:** În ordinea numărului teancurilor (începând cu cifra I), rezolvați cerințele fiecărei cărți Westeros dezvăluită.

Pentru a rezolva cerințele unei cărți Westeros, citiți pur și simplu textul de pe carte și implementați efectele acesteia. Multe cărți sunt auto-explicative, dar câteva necesită o înțelegere detaliată a efectului lor. Efectele soluționării cerințelor acestor importante cărți Westeros pot fi aflate în paginile următoare.

CĂRȚILE WESTEROS

Există trei teancuri de cărți Westeros, fiecare fiind marcat cu o cifră romană. Când se dezvăluie și apoi se rezolvă cerințele cărților Westeros, se începe întotdeauna cu teancul I, urmat de teancul II, apoi teancul III.

1. **Titlul evenimentului și pictura.**

2. **Numărul pachetului:** Numărul din căsuța din dreapta indică pachetul Westeros căruia îi aparține această carte (fapt indicat și pe spatele cărții).

3. **Descrierea efectului:** Descrie modul în care această carte influențează jocul.

4. **Pictograma Sălbatici:** Anumite cărți prezintă o pictogramă a Sălbaticilor în colțul din partea dreaptă sus. În timpul etapei „Înaintarea pe pista Sălbaticilor", jetonul de amenințarea Sălbaticilor trebuie înaintat un spațiu pentru fiecare dintre aceste pictograme prezente pe cărțile Westeros extrase.

Cartea Westeros „Provizii"

Armatele necesită cantități enorme de provizii pentru a fi eficiente: mâncare, apă, oțel, cai, îmbrăcăminte etc. În lipsa proviziilor adecvate, o armată se va risipi rapid.

Când rezolvă cerințele cărții Westeros „Provizii", fiecare Casă, în ordinea jucătorilor, numără pictogramele de provizii desenate în teritoriile pe care le controlează, iar apoi își mută jetonul de provizii pe pista de provizii pentru a reflecta acel nivel de resurse.

Pictograma provizii

Fiecare coloană de pe pista proviziilor are un set de steaguri. Aceste steaguri indică numărul diferitelor armate și numărul maxim de unități din fiecare armată pe care o Casă le poate cantona pe tabla de joc.

De exemplu, o Casă cu provizii de nivelul „3" poate cantona patru armate: o armată cu maxim trei unități și trei armate mai mici, fiecare cu două unități.

Notă: O **armată** este compusă din două sau mai multe unități aliate, aflate în același teritoriu de uscat sau marin. O singură unitate nu este considerată armată şi nu necesită provizii.

În ilustrația de mai sus, Stark (cu nivelul actual doi de provizii) este capabil să cantoneze până la trei armate, cu condiția ca două armate să conțină fiecare două unități, iar o armată să conțină maxim trei unități. Atât Lannister, cât și Baratheon dețin mai multe provizii, așadar pot să cantoneze în mod proporțional mai multe (și mai numeroase) armate.

După ce un jucător reglează cantitatea proviziilor, trebuie să se asigure că numărul curent (și mărimea) al armatelor sale de pe tabla de joc nu depășește limitele proviziilor proprii. Dacă armatele sale **depășesc** noile limite ale proviziilor, el trebuie să **îndepărteze imediat unități de pe tabla de joc** până când numărul (și mărimea) armatelor sale este în conformitate cu cel permis de poziția sa de pe pista de provizii.

Alte reguli referitoare la provizii

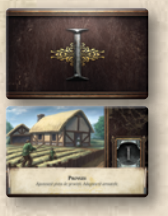
- Unui jucător îi este permis să aibă mai puține armate și/sau mai mici decât limita permisă de poziția sa de pe pista proviziilor.
- Deși un cavaler sau mașină de război sunt mai puternici decât un infanterist sau o navă, au valoarea unei singure unități pentru provizii.

Provizii – exemplu

Lannister a pierdut, în favoarea lui Greyjoy, controlul asupra teritoriilor Riverrun și Seagard (fiecare teritoriu conținând o singură pictogramă provizii). În timpul următoarei faze Westeros, o carte „Provizii" este dezvăluită. Din cauza pierderii acestor zone, Lannister trebuie acum să-și ajusteze nivelul de provizii de la 5 la 3.

Înainte de extragerea cărții „Provizii", Lannister are patru armate de 4, 3, 2 și 2 unități. El controlează, de asemenea, câteva teritorii care conțin o singură unitate, dar fiindcă unitățile unice nu formează o armată, limitele proviziilor nu au niciun efect asupra acestor zone.

Dat fiind că proviziile lui Lannister scad la 3, el nu mai poate aproviziona unele dintre armatele sale. Nivelul 3 pe pista proviziilor îi permite lui Lannister să cantoneze patru armate de mărimile: 3, 2, 2 și 2. Pentru a se conforma noului său nivel, Lannister distruge unul dintre infanteriștii săi de la Gemenii și unul dintre infanteriștii săi din Harrenhal.



- Deși un jucător poate – în timpul uneia sau mai multor faze de acțiune – dobândi sau pierde pictograme de provizii de pe tabla de joc, armatele sale sunt reconciliate doar când pista de provizii este ajustată (prin intermediul unei cărți Westeros „Provizii" sau prin alte modalități).
- Jucătorului nu îi este permis niciodată să ia vreo măsură, în timpul jocului, care ar determina depășirea limitei sale actuale de provizii, limită indicată de poziția sa de pe pista proviziilor (cum ar fi mobilizarea, mărșăluirea sau retragerea, toate acestea fiind explicate mai târziu).

Cartea Westeros „Mobilizare”

Cartea Westeros „Mobilizare” simbolizează eforturile marilor Case în chemarea la slujbă a portdrapelului, în antrenarea și echiparea luptătorilor, asamblarea navelor de război și construirea mașinilor de război masive.

Când se rezolvă cerințele cărții Westeros „Mobilizare”, fiecare jucător, în ordine, poate recruta **unități noi în fiecare teritoriu controlat de el, care conține un castel sau o fortăreață.** Fiecare castel sau fortăreață furnizează **puncte de mobilizare** care pot fi utilizate pentru a recruta noi unități în acest teritoriu:

fiecare fortăreață furnizează 2 puncte de mobilizare

fiecare castel furnizează 1 punct de mobilizare

Costul mobilizării pentru fiecare tip de unitate este următorul:

INFANTERIST: costă 1 punct de mobilizare

CAVALER: costă 2 puncte de mobilizare (sau 1 punct dacă este promovat de la infanterist)

NAVĂ: costă 1 punct de mobilizare

MAȘINĂ DE RĂZBOI: costă 2 puncte de mobilizare (sau 1 punct dacă este promovată de la un infanterist)

O unitate mobilizată este luată din grupul de unități nefolosite ale jucătorului și așezată **direct în zona castelului sau fortăreței care a furnizat punctul(ele) de mobilizare.**

Un infanterist localizat într-o zonă de mobilizare (adică un teritoriu care conține un castel sau fortăreață) poate fi promovat la (adică înlocuit cu) cavaler sau mașină de război pentru un cost de 1 punct de mobilizare.

Un jucător nu poate niciodată să mobilizeze o unitate care ar crea sau extinde o armată dincolo de limita sa de provizii actuală. Cu alte cuvinte, dacă recrutarea unei noi unități ar face ca un jucător să aibă mai multe armate (sau mai mari) decât permite poziția ocupată pe pista proviziilor, **acea unitate nu poate fi mobilizată.**

Dacă un teritoriu care conține un castel sau fortăreață nu are posibilitatea de a mobiliza sau promova o unitate (sau dacă proprietarul ei decide să nu recruteze sau să nu promoveze în acest teritoriu) punctele sale de mobilizare sunt pierdute (adică acestea nu contribuie la o viitoare mobilizare aici).

Mobilizare – exemplu

În timpul etapei Westeros, este dezvăluită o carte „Mobilizare”. Lannister (cu provizii de nivelul 3) este primul în ordinea jucătorilor, iar acum mobilizează noi unități.

1. El folosește unul dintre cele două puncte de mobilizare disponibile în Lannisport pentru a plasa un infanterist la Lannisport și pe celălalt pentru a plasa o navă în Clinchetul Aurului.

2. Îndreptându-și atenția spre Harrenhal, el își folosește singurul punct de mobilizare pentru a promova unul dintre cei doi infanteriști la cavaler (promovarea nu afectează mărimea armatei).

3. Din moment ce el are deja o armată formată din trei cavaleri la Riverrun, folosește unul dintre punctele sale de mobilizare de acolo pentru a plasa o altă navă în Clinchetul Aurului (zonă învecinată cu Riverrun), creând o armată de două nave. El nu poate folosi punctul de mobilizare rămas la Riverrun, din moment ce a atins limita de provizii.

4. De asemenea, Lannister controlează Septul de Piatră, dar din moment ce acest teritoriu nu conține niciun castel sau fortăreață, aici nu are loc acțiunea de mobilizare.

Fiecare jucător trebuie să efectueze toate mobilizările (pentru toate teritoriile care conțin castele sau fortărețe care îi aparțin), înainte ca următorul jucător să înceapă mobilizarea.

Mobilizarea navelor

Navele, la fel ca alte unități, sunt mobilizate într-un teritoriu care conține un castel sau fortăreață. Navele pot fi plasate, spre deosebire de alte tipuri de unități, doar într-un port care are legătură cu un teritoriu de mobilizare sau într-un teritoriu marin învecinat (pentru mai multe detalii despre porturi, vezi pagina 25).

Navele nu pot fi mobilizate într-un teritoriu marin care conține una sau mai multe nave inamice. Dacă un teritoriu cu castel sau fortăreață nu are port, sau nu se învecinează cu zone marine eligibile, acolo nu pot fi mobilizate nave.

Amintiți-vă că două sau mai multe nave aflate în același teritoriu marin sunt considerate o armată; în consecință, trebuie să se conformeze restricțiilor Casei, la fel ca orice altă armată. (Deși ar fi mai precis să numim *flotă* mai multe nave aflate la un loc, termenul *armată* este folosit pentru comoditate.)

Spre deosebire de nave, infanteriștii, cavalerii și mașinile de război nu pot fi niciodată mobilizate în porturi sau teritorii marine.

Cartea Westeros „Încleștarea regilor"

De la invazia Primilor Oameni până la domnia regilor Andal, de la cruda cucerire a Targaryenilor până la rebeliunea lui Robert Baratheon, continentul Westeros a cunoscut mereu răsturnări de situație militară. Totuși, urzeala tronurilor nu are loc mereu pe câmpul de luptă. Intriga, trădarea și asasinatele au înlăturat adeseori pretendenții, precum și lipsa de sprijin din partea Caselor mici din Westeros. O Casă care îndrăznește să-și arunce privirile asupra Tronului de Fier trebuie să tragă multe sfori pentru a-și atinge scopul.

Cartea Westeros „Încleștarea regilor" simulează intriga și conspirațiile care se desfășoară în secret în spatele cortinei războiului, afectându-l în numeroase modalități subtile (și uneori nu chiar atât de subtile).

Pentru a rezolva cartea „Încleștarea regilor", mai întâi îndepărtați toate jetoanele de pe cele trei piste de influență de pe tabla de joc. Apoi, jucătorii licitează din puterea disponibilă pentru a ocupa o poziție pe cele trei piste. Licitarea are loc separat pentru fiecare pistă, începând cu pista Tronul de Fier, urmată de pista Feudelor și terminând cu pista Curtea regală.

Licitarea pentru pistele de influență

Când licitează pentru fiecare pistă de influență, jucătorii trebuie să-și ascundă mai întâi jetoanele de putere disponibile în spatele paravanelor de joc. Apoi, fiecare jucător își ascunde în mână câte jetoane de putere disponibile vrea, închizând pumnul. După ce toți jucătorii și-au ales jetoanele, ei arată deodată cât au licitat prin deschiderea pumnilor.

Jucătorul care a licitat cel mai mult își așază unul dintre jetoanele de influență pe poziția „1" a pistei pentru care s-a licitat. Jucătorul cu a doua cea mai mare ofertă își așază unul din jetoanele de influență pe poziția „2" a aceleiași piste, jucătorul cu a treia ofertă pe poziția „3" etc.

Jucătorul care deține Tronul de Fier decide departajarea în cazul ofertelor egale la licitație. Acesta așază pe pozițiile superioare disponibile pe pistă (adică cele mai din stânga), jetoanele de influență ale jucătorilor care au licitat la fel, în ordinea aleasă de el.

Toate jetoanele de putere licitate de către jucători, indiferent de rezultat, sunt decartate în fondul jetoanelor de putere.

După ce toate jetoanele de influență au fost așezate pe o pistă conform licitației, jucătorul care ocupă poziția „1" primește simbolul de stăpânire corespondent (Tronul de Fier, Sabia din oțel valyrian sau Corbul mesager; vezi pagina 11 pentru a afla mai multe detalii despre caracteristicile simbolurilor de stăpânire), apoi jucătorii continuă să liciteze pentru următoarea pistă a influenței.

După finalizarea licitației pentru pista Curtea regală şi acordarea Corbului mesager unui jucător jocul continuă, indicațiile cărții Westeros „Încleștarea regilor" fiind rezolvate. Toate jetoanele de putere rămase trebuie puse din nou în fața paravanului de joc al fiecărui jucător.

Licitare pentru pistele de influență – exemplu

În cursul unui joc cu cinci jucători, o carte „Încleștarea regilor" a fost extrasă în faza Westeros a unei ture. Jucătorii au terminat deja licitația pentru pista Tronul de Fier (Casa Greyjoy a câștigat prima poziție și simbolul de stăpânire Tronul de Fier).

Acum se desfășoară licitația pentru pista Feudelor. Fiecare jucător își ascunde puterea disponibilă sub paravanul de joc și își ascunde în mână oricâte jetoane de putere doreşte, închizând pumnul. Apoi, ofertele sunt arătate deodată, rezultatele fiind următoarele:

- **Lannister**: 4 jetoane de putere
- **Baratheon**: 3 jetoane de putere
- **Stark**: 3 jetoane de putere
- **Tyrell**: 2 jetoane de putere
- **Greyjoy**: 0 jetoane de putere

Lannister obține primul loc pe pista Feudelor, așezându-și jetonul de influență pe poziția „1".

Baratheon și Stark au a doua ofertă, fiind la egalitate. Greyjoy (care deține în prezent simbolul de stăpânire Tronul de Fier) decide ca jetonul de influență al lui Baratheon să fie așezat pe poziția „2", iar al lui Stark pe poziția „3".

Tyrell, având a patra ofertă ca mărime licitată, își așază jetonul de influență pe poziția „4", în timp ce Greyjoy, care a licitat cel mai puțin, își așază jetonul pe poziția „5". Poziția „6" nu va fi folosită deoarece este vorba despre un joc cu cinci jucători.

După ce toate jetoanele de influență au fost plasate pe pistă, Casa Lannister primește ca recompensă pentru obținerea primei poziții pe pista Feudelor, Sabia din oțel valyrian.

Pistele de influență și simbolurile de stăpânire

Tabla de joc prezintă trei piste diferite de influență: pista Tronului de Fier, pista Feudelor și pista Curtea Regală. Jucătorul aflat pe cea mai influentă poziție de pe fiecare pistă primește un simbol de stăpânire specific: Tronul de Fier, Sabia din oțel valyrian sau Corbul mesager. Efectele fiecărei piste de influență și simbolul de stăpânire reprezentativ pentru acestea sunt descrise mai jos.

Pista Tronului de Fier

Ordinea jetoanelor de influență de pe pista Tronul de Fier determină ordinea de joc. Când se joacă în ordinea de joc, începeți întotdeauna cu jucătorul al cărui jeton se află pe poziția „1" a pistei, urmat de jucătorul al cărui jeton se află pe poziția „2" etc.

Jucătorul al cărui jeton este pe poziția „1" a pistei Tronul de Fier deține Tronul de Fier.

Tronul de Fier

Jucătorul care deține acest simbol decide rezultatul tuturor remizelor din timpul jocului, cu excepția celor în luptă (care sunt decise de poziția jucătorilor pe pista Feudelor) și a remizelor referitoare la stabilirea câștigătorului jocului.

Tronul de Fier

Notă: Tronul de Fier nu poate trece la alt jucător până când nu s-a terminat licitația pentru pista Tronul de Fier și toate jetoanele de influență au fost așezate pe acea pistă. Așadar, jucătorul care controlează Tronul de Fier hotărăște încă în privința remizelor când se licitează pe pista Tronul de Fier, chiar dacă el ar putea pierde Tronul de Fier după terminarea licitației.

Pista Feudelor

Jucătorul care deține cea mai influentă poziție (adică cea mai apropiată de „1") pe pista Feudelor câștigă remizele din luptele împotriva unui jucător aflat pe o poziție inferioară (vezi secțiunea „Luptă" de la pagina 17).

Jucătorul al cărui jeton este pe poziția „1" a pistei de influență a Feudelor deține Sabia din oțel valyrian.

Amintiți-vă că toate rezultatele de egalitate – inclusiv rezultatele de egalitate de la licitația pentru pista Feudelor – în afară de cele din lupte și de cele care determină câștigătorul jocului, sunt decise de către deținătorul Tronului de Fier.

Sabia din oțel valyrian

Simbolul Sabia din oțel valyrian

O dată pe tură jucătorul care deține Sabia din oțel valyrian poate să o folosească în luptă pentru a-și acorda un bonus de +1 de putere în luptă.

Când un jucător folosește Sabia din oțel valyrian, el o întoarce cu fața în jos, arătând astfel că a fost folosită în această tură a jocului. La finalul fiecărei faze de acțiune (prin urmare la sfârșitul acelei ture), deținătorul Sabiei din oțel valyrian o reîntoarce pe acesta cu fața colorată în sus, arătând astfel că este disponibilă pentru a fi folosită din nou în următoarea tură de joc.

Pista Curții regale

Poziția unei Case pe pista Curții regală determină numărul jetoanelor de comandă specială disponibile pentru Casa respectivă în timpul fazei de planificare. Cu cât este mai avansată poziția unei Case (adică, mai aproape de „1") pe pista Curții regale, cu atât există mai multe jetoane de comandă specială disponibile pentru acea Casă.

Jucătorul al cărui jeton este pe poziția „1" a pistei de influență Curtea regală, deține Corbul mesager.

Numărul comenzilor speciale furnizate de pista Curții regale este indicat de stelele desenate pe fiecare poziție a pistei (anumite poziții inferioare nu oferă nici o comandă specială). Mai multe informații despre comenzile speciale pot fi găsite în secțiunea „Comenzile speciale", la pagina 22.

În jocurile cu trei sau patru jucători, pista adițională Curtea regală este așezată pe pista Curtea regală pentru a modifica numărul comenzilor speciale acordate de către fiecare poziție.

Corbul mesager

Jucătorul care deține Corbul mesager poate efectua una dintre următoarele acțiuni la finalul fiecărei etape a dezvăluirii comenzilor din faza de planificare:

Corbul mesager

- **Înlocuirea unui jeton de comandă:** deținătorul poate schimba unul din jetoanele sale de comandă de pe tabla de joc cu unul nefolosit.

- **Verificarea următorului atac al Sălbaticilor:** deținătorul se uită la cartea de sus a teancului de atac al Sălbaticilor. După ce s-a uitat, el poate alege să pună înapoi cartea peste teancul de atac al Sălbaticilor sau să o pună sub teanc. El poate împărtăși celorlalți jucători informațiile aflate de pe carte (sau poate minți), dar nu are voie să arate cartea.

După ce un jucător folosește Corbul mesager, el îl întoarce cu fața în jos , arătând astfel că a fost folosit. La finalul fiecărei faze de acțiune, deținătorul Corbului mesager întoarce Corbul cu fața în sus, indicând că acesta este disponibil pentru a fi refolosit în tura următoare a jocului.

FAZA DE PLANIFICARE

Pe parcursul acestei faze, jucătorii alocă în secret comenzi teritoriilor de pe tabla de joc.

Faza de planificare este compusă din etapele următoare:

1. **Alocarea comenzilor**
2. **Dezvăluirea comenzilor**
3. **Folosirea Corbului mesager**

1. Alocarea comenzilor

În timpul acestei etape, fiecare jucător **trebuie** să așeze **un** jeton de comandă cu fața în jos (adică în secret, emblema Casei fiind la vedere) pe fiecare teritoriu pe care îl controlează, care conține **cel puțin una** din unitățile sale (infanterist, cavaler, navă sau mașină de război). Toți jucătorii își plasează comenzile în același timp. Unui teritoriu nu-i poate fi alocat mai mult de un jeton de comandă.

În timpul acestei etape, deși nu pot dezvălui altor jucători comenzile plasate, jucătorii au totuși voie să susțină, să convingă și să sugereze strategii celorlalți.

Există cinci tipuri de jetoane de comandă:

comenzi de marș

comenzi de apărare

comenzi de sprijin

comenzi de incursiune

comenzi de consolidare a puterii

Jetoanele de comandă prezentate mai sus sunt jetoane de comandă obișnuite. În plus, fiecare jucător are cinci jetoane de **comandă specială** – variante mai puternice ale fiecărui tip de comandă, marcate cu o stea. Comenzile speciale sunt descrise în detaliu la pagina 22.

Jeton de comandă

Jeton de comandă specială (însemnat cu o stea)

Un jucător poate folosi oricare dintre cele 10 jetoane de comandă obișnuite în timpul fazei de planificare, dar **poate folosi doar un număr de jetoane de comandă specială egal cu numărul de stele desenate lângă poziția sa de pe pista de influență Curtea regală.**

De exemplu (la un joc cu șase jucători), Casa din poziția „1" a pistei Curții regale poate folosi până la 3 comenzi speciale în timpul fazei de planificare (după cum indică cele trei stele de pe poziția „1"). Totuși, Casa de pe poziția a patra poate folosi doar o comandă specială, în timp ce Casa de pe poziția a cincea nu poate folosi nici una.

Efectele fiecărui tip de comandă obișnuită asupra jocului sunt descrise în detaliu în secțiunea „Jetonul Comandă – rezumat" de la pagina 13 (de asemenea, pe fiecare paravan de joc).

După ce toți jucătorii și-au plasat comenzile, continuați cu etapa „Dezvăluirea comenzilor". *Înainte de continua, asigurați-vă că fiecărui teritoriu care conține cel puțin o unitate i-a fost alocat un jeton de comandă. Dacă nu, înseamnă că unul sau mai mulți jucători nu au plasat toate jetoanele de comandă necesare.*

Sunt insuficiente jetoanele de comandă?

În situații foarte rare, un jucător poate avea mai puține jetoane de comandă decât are nevoie (adică, el nu poate să aloce o comandă fiecărui teritoriu care conține una sau mai multe dintre unitățile sale). În acest caz, toți jucătorii trebuie să urmeze etapa „Alocarea comenzilor" în ordinea de joc (mai degrabă decât simultan). Primul jucător își așază toate comenzile pe tabla de joc (cu fața în jos, ca de obicei), urmat de al doilea jucător din ordinea de joc etc. Jucătorul cu un număr insuficient de comenzi trebuie să-și aloce toate comenzile în timpul acestei ture, dar îi este permis să lase anumite teritorii fără o comandă. Un jucător nu poate niciodată, în nicio împrejurare, să plaseze mai multe comenzi speciale decât îi permite poziția sa de pe pista Curții regale.

2. Dezvăluirea comenzilor

Toate comenzile alocate pe tabla de joc sunt acum dezvăluite simultan. Pur și simplu întoarceți cu fața în sus toate comenzile, dezvăluind tipurile de comenzi. Acestea vor fi mai târziu rezolvate, în timpul fazei de acțiune.

3. Folosirea Corbului mesager

După cum este descris pe pagina 11, jucătorul care deține Corbul mesager poate efectua una dintre următoarele acțiuni:

- **Înlocuirea unui jeton de comandă:** schimbă unul dintre jetoanele sale de comandă de pe tabla de joc cu unul dintre jetoanele sale de comandă nefolosite.

- **Vizualizarea cărții de sus din teancul de atac al Sălbaticilor:** se uită la cartea de sus a teancului de atac al Sălbaticilor. După ce se uită, poate alege să repună cartea cu fața în jos peste pachetul de cărți sau să așeze cartea cu fața în jos sub teanc. De bună voie, el poate împărtăși cu ceilalți jucători informațiile găsite pe carte, dar nu le poate arăta cartea.

În această etapă, dacă dorește, deținătorul Corbului mesager poate alege să nu folosească niciuna dintre aceste posibilități.

Oricând un jucător folosește Corbul mesager, el întoarce acest simbol cu fața în jos, indicând că a fost folosit. La finalul fiecărei faze de acțiune, deținătorul Corbului mesager îl întoarce cu fața colorată în sus, arătând că este disponibil pentru a fi folosit din nou în tura următoare a jocului.

După rezolvarea acestei etape, faza de planificare se termină, iar jocul continuă cu faza de acțiune.

Jetoanele de comandă – rezumat

Comanda de incursiune

Comenzile de incursiune reprezintă atacuri agresive și jafuri efectuate asupra teritoriilor inamice. Acestea au scopul de a perturba planurile inamice și de a-i seca pe adversari de resurse prețioase.

Comanda de incursiune este rezolvată în timpul primei etape a fazei de acțiune: comanda este folosită pentru a îndepărta o comandă adiacentă a inamicului – de sprijin, consolidare a puterii sau de incursiune. **Reguli detaliate pentru rezolvarea comenzilor de incursiune pot fi găsite la pagina 14.**

Fiecare jucător are două comenzi de incursiune normale și o comandă de incursiune specială.

Comanda de marș

Comenzile de marș reprezintă mișcarea trupelor și a navelor peste terenurile și mările din Westeros. Jucătorii pot să preia controlul asupra teritoriilor noi și să atace adversarii doar prin alocarea de comenzi de marș unităților de pe tabla de joc.

Comenzile de marș sunt rezolvate în timpul celei de-a doua etape a fazei de acțiune. Când se rezolvă aceste comenzi, toate unitățile din teritoriul influențat de jetonul de comandă pot să mărșăluiască (adică să se miște) spre una sau mai multe teritorii adiacente. Dacă unitățile aflate în mărșăluire pătrund într-o zonă care conține una sau mai multe unități inamice, se iscă o luptă (totuși, doar o singură luptă poate fi inițiată pentru fiecare comandă de marș). **Reguli detaliate referitoare la rezolvarea comenzilor de marș în timpul fazei de acțiune pot fi găsite la pagina 15. Reguli referitoare la luptă pot fi găsite la pagina 17.**

Fiecare jucător are două comenzi de marș normale, una care scade puterea în luptă cu –1, iar alta care modifică puterea în luptă cu +0, precum și o comandă specială de marș.

Comanda de apărare

Comenzile de apărare reprezintă planificarea pozițiilor puternic defensive. Aceste comenzi acordă un bonus de putere de luptă în apărare teritoriului căruia i-a fost alocată comanda (bonusul este indicat de numărul de pe jetonul de comandă). **Reguli detaliate referitoare la luptă pot fi găsite la pagina 17.**

Comanda de apărare va contribui cu bonusul său defensiv împotriva tuturor atacurilor îndreptate asupra teritoriului în care este plasată, decât dacă este îndepărtată din joc în faza de acțiune (prin pierderea unei lupte, de exemplu).

Fiecare jucător are două comenzi de apărare obișnuite, ambele asigurând o modificare de +1 la puterea de luptă, precum și o comandă de apărare specială.

Comanda de sprijin

Comenzile de sprijin reprezintă ajutorul militar acordat forțelor angajate într-o luptă din apropiere. Sprijinul poate fi acordat nu doar pentru propriile nevoi militare ale jucătorului, dar și pentru nevoile altui jucător. Acest lucru face din comanda de sprijin pivotul negocierii și al intrigii în *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă.*

În timpul etapei „Solicitarea sprijinului" din cadrul luptei, unitățile de sprijin învecinate teritoriului unde are loc bătălia pot să-și ofere puterile de luptă unuia dintre cei doi participanți din lupta învecinată. **Reguli detaliate referitoare la folosirea comenzilor de sprijin în timpul luptei pot fi găsite la pagina 17.**

Fiecare jucător are două comenzi de sprijin obișnuite, precum și o comandă de sprijin specială.

Comanda de consolidare a puterii

Comenzile de consolidare a puterii reprezintă obținerea sprijinului local, colectarea veniturilor din taxe și strângerea resurselor din teritoriile aflate sub controlul unui jucător. Aceste comenzi sunt modul cel mai ușor pentru jucători de a dobândi jetoane de putere din fondul jetoanelor de putere.

Comenzile de consolidare a puterii sunt rezolvate în timpul celei de-a treia etape a fazei de acțiune. După ce a fost rezolvat, jetonul de comandă este îndepărtat de pe tabla de joc în schimbul obținerii unui jeton de putere din fondul jetoanelor de putere, plus un jeton de putere pentru fiecare pictogramă de putere desenată pe teritoriul unde jetonul de comandă își exercită efectul. **Reguli detaliate referitoare la rezolvarea comenzilor de consolidare a puterii pot fi găsite la pagina 16.**

Comenzile de consolidare a puterii plasate pe teritoriile marine nu au nici un efect, dar pot fi totuși amplasate.

Fiecare jucător are două comenzi obișnuite de consolidare a puterii și o comandă specială de consolidare a puterii.

FAZA DE ACȚIUNE

În timpul fazei de acțiune, jucătorii rezolvă toate comenzile care au fost atribuite tablei de joc în timpul fazei de planificare. Faza de acțiune este rezolvată prin efectuarea următoarelor etape:

1. **Rezolvarea comenzilor de incursiune**
2. **Rezolvarea comenzilor de marş (şi a luptelor care rezultă din acestea)**
3. **Rezolvarea comenzilor de consolidare a puterii**
4. **Punerea în ordine**

1. Rezolvarea comenzilor de incursiune

În ordinea de joc, fiecare jucător rezolvă una dintre comenzile lui de incursiune aflate pe tabla de joc. Dacă un jucător nu are astfel de comenzi disponibile, pur şi simplu nu realizează nicio altă acțiune în timpul acestei etape.

Jocul continuă conform ordinii de joc, fiecare jucător rezolvând una dintre comenzile sale de incursiune, până când nicio comandă de incursiune nu mai rămâne pe tablă. Continuați apoi cu etapa „Rezolvarea comenzilor de marş".

Când rezolvă o comandă de incursiune, jucătorul alege pur şi simplu o comandă inamică de sprijin, incursiune sau de consolidare a puterii adiacentă comenzii de incursiune. Comanda aleasă şi comanda de incursiune rezolvată sunt îndepărtate de pe tabla de joc.

Înlăturând comenzile inamicilor, jucătorii stopează eficient mişcările adversarului, lăsând fără jetoane de comandă teritoriile în care se face incursiunea.

Dacă o comandă de incursiune este folosită pentru a îndepărta o comandă de consolidare a puterii a unui inamic, se spune că jucătorul care face incursiunea îşi **JEFUIEŞTE** oponentul. După rezolvarea comenzii de incursiune, jucătorul care jefuieşte primeşte un jeton de putere din fondul jetoanelor de putere, iar, dacă este posibil, adversarul pune în fondul jetoanelor de putere unul dintre jetoanele sale de putere disponibile. Jucătorul care jefuieşte câştigă întotdeauna un jeton din fondul jetoanelor de putere, chiar dacă adversarul nu are niciun jeton disponibil pe care să-l poată pierde.

O comandă de incursiune plasată pe un teritoriu de uscat nu poate determina **niciodată** o incursiune asupra unui teritoriu marin învecinat. Totuşi, o comandă de incursiune plasată pe un teritoriu marin **poate provoca** o incursiune fie asupra unui teritoriu învecinat de uscat, fie asupra unuia marin.

Comenzile de incursiune pot să înlăture şi jetoane de comandă specială, atâta timp cât sunt de tipul potrivit (sprijin, incursiune, consolidare a puterii).

Alte reguli referitoare la comenzile de incursiune

- Comanda de incursiune este îndepărtată de pe tabla de joc fără nici o consecință dacă nu există jetoane de comandă inamice, eligibile şi adiacente.
- Când se rezolvă o comandă de incursiune, jucătorul poate alege ca aceasta să nu aibă niciun efect (îndepărtând-o pur şi simplu de pe tabla de joc), chiar dacă acolo există una sau mai multe comenzi eligibile adiacente ale inamicilor.

Rezolvarea comenzii de incursiune – exemplu

Pe tablă există cinci comenzi de incursiune. Lannister are comenzi de incursiune la The Reach şi în Marea Apusului, Greyjoy are o comandă de incursiune în Marea Verii de Vest, Tyrell are o comandă de incursiune la Hotarele Dornishene, iar Baratheon are o comandă de incursiune specială la Septul de Piatră.

Ordinea de joc (decisă de pista Tronului de Fier) este următoarea: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon şi Tyrell.

Comenzile de incursiune sunt finalizate în felul următor:

1. Greyjoy îşi rezolvă primul comanda. El decide să înlăture comanda de consolidare a puterii a lui Tyrell de la Highgarden. Îşi îndepărtează comanda de incursiune, precum şi comanda de consolidare a puterii a lui Tyrell. Din moment ce incursiunea asupra unui jeton de consolidare a puterii este considerat jefuire, Greyjoy primeşte un jeton de putere din fondul jetoanelor de putere, în timp ce Tyrell pune un jeton de putere în fondul jetoanelor de putere.

2. Stark nu are comenzi de incursiune, astfel încât urmează la joc Lannister. El are două comenzi de incursiune pe tabla de joc. Alege să facă incursiune din Reach şi să elimine comanda de incursiune a lui Tyrell din Hotarele Dornishene. Lannister îşi îndepărtează comanda de la Reach, precum şi jetonul lui Tyrell din Hotarele Dornishene.

3. Baratheon îşi foloseşte comanda de incursiune specială la Septul de Piatră, pentru a îndepărta comanda de apărare a lui Lannister de la Lannisport. El îndepărtează ambele jetoane. (Îndepărtarea unei comenzi de apărare este caracteristica specifică a unei comenzi de incursiune specială, vezi secțiunea „Comenzile speciale" de la pagina 22.)

4. Fiindcă singura sa comandă de incursiune a fost îndepărtată de către prima incursiune al lui Lannister, Tyrell nu are comenzi de incursiune. Etapa reîncepe cu primul jucător din ordinea de joc.

5. Deoarece comanda de incursiune a lui Lannister, rămasă în Marea Apusului, nu este adiacentă niciuneia dintre comenzile inamice de sprijin, de consolidare a puterii sau de incursiune, este îndepărtată de pe tabla de joc fără niciun efect.

2. Rezolvarea comenzilor de marş

În ordinea de joc, fiecare jucător îşi rezolvă o comandă de marş de pe tabla de joc. Dacă un jucător nu are asemenea comenzi disponibile, el pur şi simplu nu efectuează nici o altă acţiune în timpul acestei etape.

Continuând jocul în ordine, fiecare jucător rezolvă câte o comandă de marş, până când nici o comandă de marş nu rămâne pe tabla de joc. Apoi continuați cu etapa „Rezolvarea comenzilor de consolidare a puterii".

Rezolvarea comenzilor de marş este probabil cel mai important aspect al jocului *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă*. În timpul acestei etape jucătorii mută unitățile pe tablă, pornesc lupte împotriva adversarilor şi cuceresc teritorii importante, necesare pentru îndeplinirea ambițiilor.

Când se rezolvă o comandă de marş, se aplică următoarele reguli:

- Un jucător poate muta toate, unele sau niciuna dintre unitățile sale de pe teritoriul căruia i-a fost atribuită comanda de marș.
- Unitățile pot fi mutate împreună sau separat în câteva teritorii învecinate și/sau pot rămâne în teritoriul căruia i-a fost atribuită comanda de marș.
- Un jucător poate muta unitățile doar în teritoriile **învecinate** (cu excepția folosirii transportului naval, vezi secțiunea „Transportul naval" la pagina 23).
- Infanteriștii, cavalerii și mașinile de război nu pot niciodată să fie mutate pe teritoriile marine sau în porturi. Navele pot fi mutate în porturile prietenoase conectate sau în teritorii marine învecinate, dar nu pot fi mutate niciodată pe un teritoriu de uscat.
- Pentru fiecare comandă de marș, un jucător poate muta unități doar **într-un singur teritoriu** care conține unități ale altei Case. Cu alte cuvinte, în timp ce jucătorul care mărșăluiește își poate împărți unitățile și le poate muta în câteva teritorii învecinate, doar unul din acele teritorii poate să conțină unități de la o altă Casă.
- Când un jucător mută una sau mai multe unități într-un teritoriu care conține unități de la altă Casă, el începe o **luptă** ca atacator. Vezi regulile referitoare la luptă de la pagina 17.
- Înainte de rezolvarea luptei, trebuie finalizate toate mișcările necombatante de pe teritoriile unde comanda de marș a fost atribuită.
- Numărul de pe comanda de marș care declanșează o luptă modifică puterea de luptă a atacatorului.
- Dacă un jucător eliberează un teritoriu (adică nu lasă nici o unitate în acel teritoriu), el pierde controlul asupra acelui teritoriu cu excepția faptului când el **STABILEȘTE CONTROLUL** prin plasarea unui jeton de putere pe teritoriul eliberat, din puterea sa disponibilă. Regulile referitoare la controlarea teritoriilor și stabilirea controlului pot fi găsite la pagina 24.

Comandă de marş – exemplu

Lannister a atribuit o comandă de marş pentru teritoriul Lannisport, care conține trei infanterişti.

Când rezolvă comanda de marș, Lannister mută mai întâi un infanterist în Septul de Piatră, iar apoi unul în Hotarele Drumului Mării (care conține deja un infanterist de-al lui Lannister, formând astfel o armată de doi). Ultimul infanterist rămâne în Lannisport.

Acum jucătorul Lannister a rezolvat această comandă de marş şi îndepărtează jetonul (nu a fost declanşată nicio luptă).

Pont pentru strategie avansată: Un jucător poate plasa mai multe comenzi de marş în teritorii învecinate. În acest fel, o unitate poate fi mutată în mai multe teritorii într-o tură. Acest lucru este realizat prin mărșăluirea unităților într-un teritoriu care conține altă comandă de marș prietenoasă, iar mai târziu (când se rezolvă a doua comandă de marș) prin mutarea unităților de pe acel teritoriu într-un nou teritoriu (care poate conține a treia comandă de marș prietenoasă, care ar permite unităților să fie mutate din nou când ultima comandă de marș este rezolvată). Totuși, acest lucru poate fi un truc greu de realizat, din moment ce un atac reușit al inamicului ar putea îndepărta una dintre comenzile de marș din acest lanț.

3. Rezolvarea comenzilor de consolidare a puterii

În ordinea de joc, fiecare jucător rezolvă pe tablă una dintre comenzile sale de consolidare a puterii. Dacă un jucător nu are asemenea comenzi, el sare peste orice acțiune în timpul acestei etape.

Continuând jocul în ordine, fiecare jucător rezolvă câte una dintre comenzile sale de consolidare a puterii până când niciuna nu mai rămâne pe tablă. Apoi continuați cu etapa „Punerea în ordine".

Pictograma forță

Când un jucător rezolvă o comandă de consolidare a puterii, el îndepărtează jetonul de consolidare a puterii pentru a obține o putere din fondul jetoanelor de putere, plus o putere suplimentară pentru fiecare pictogramă de putere desenată pe teritoriul căruia i-a fost atribuită comanda de consolidare a puterii.

4. Punerea în ordine

Toate comenzile de sprijin și apărare rămase sunt acum îndepărtate de pe tabla de joc și toate unitățile care au intrat în debandadă sunt așezate în poziția lor verticală (vezi secțiunea „Retrageri și intrarea în debandadă" de la pagina 21 pentru mai multe informații referitoare la unitățile în debandadă). Corbul mesager și Sabia din oțel valyrian sunt întoarse pe partea disponibilă (colorată).

Acum faza de acțiune a luat sfârșit. Dacă acesta a fost sfârșitul turei a zecea, jocul s-a terminat iar câștigătorul este desemnat. În caz contrar, jocul continuă cu tura următoare, începând cu o nouă fază Westeros.

Îndepărtarea/rezolvarea comenzilor

Dacă un jeton de comandă este rezolvat în mod obișnuit sau îndepărtat de pe tabla de joc prin alte mijloace, acesta este pur și simplu înapoiat la comenzile disponibile ale Casei sale, gata de a fi folosit în timpul următoarei faze de planificare.

Câștigarea jocului

Jocul se termină într-unul din următoarele două moduri:

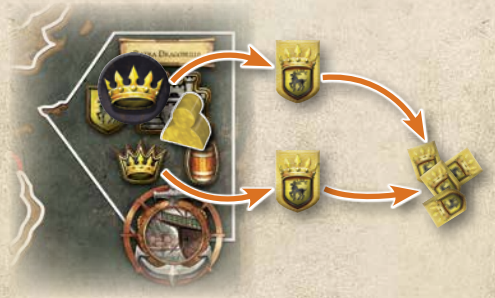
- Jocul ajunge la finalul celei de-a zecea ture.
- De îndată ce un jucător controlează al șaptelea teritoriu care conține un castel sau o fortăreață.

Fiecare jucător trebuie, mereu, să țină o evidență pe pista victoriei de pe tabla de joc, a numărului de teritorii pe care le controlează şi care conțin un castel sau o fortăreață.

La finalul celei de-a zecea ture, câştigă jucătorul cu cea mai înaltă poziție de pe pista victoriei (adică cel care controlează cele mai multe teritorii cu un castel sau o fortăreață). Dacă doi sau mai mulți jucători sunt la egalitate, câștigă cel care deține cele mai multe fortărețe. Dacă egalitatea persistă, câștigă jucătorul cu cea mai înaltă poziție pe pista de provizii. Dacă egalitatea se păstrează în continuare, câștigă jucătorul cu cea mai mare putere disponibilă. În cazul extrem de rar în care egalitatea persistă, câștigă cel care are cea mai înaltă poziție pe pista Tronului de Fier.

Dacă o Casă ajunge, **în orice moment,** pe a șaptea poziție de pe pista victoriei (adică a ocupat al șaptelea teritoriu care conține un castel sau o fortăreață), jocul se termină pe loc, iar acel jucător este câștigător.

Comanda de consolidare a puterii – exemplu



Un singur infanterist al lui Baratheon rămâne în Piatra Dragonului. În timpul etapei de atribuire a comenzilor, Baratheon alege să atribuie teritoriului Piatra Dragonului o comandă de consolidare a puterii. Mai târziu, în timpul fazei de acțiune, Baratheon rezolvă comanda și obține două jetoane de putere: un jeton de putere chiar de la comandă și un jeton de putere suplimentar pentru pictograma de putere desenată pe teritoriul Piatra Dragonului. El ia cele două jetoane de putere din fondul jetoanelor de putere și le adaugă la puterea sa disponibilă.

LUPTA

Oricând un jucător mărșăluiește cu una sau mai multe dintre unitățile sale într-un teritoriu care conține unități ale altei Case, izbucnește o luptă.

Lupta este rezolvată prin compararea puterilor de luptă totale ale părților combatante. Câștigător este jucătorul care dovedește cea mai mare putere de luptă.

Următoarele elemente pot contribui la puterea de luptă:

- unitățile angrenate în luptă
- unitățile de sprijin
- comanda de apărare (doar apărătorul)
- comanda de marș (doar atacatorul)
- Sabia din oțel valyrian
- cărțile de Casă
- jetonul garnizoană (doar apărătorul)

Jucătorul care rezolvă comanda de marș este considerat **ATACATORUL** (iar unitățile sale *atacă*), în timp ce adversarul care ocupă teritoriul disputat este **APĂRĂTORUL** (iar unitățile lui *apără*). Unitățile de sprijin (printr-o comandă de sprijin de la un teritoriu învecinat) sunt considerate *sprijinitoare* (adică acestea nu sunt considerate atacatoare sau apărătoare).

Lupta este rezolvată prin parcurgerea următorilor pași:

1. **Solicitarea sprijinului**
2. **Calcularea puterilor de luptă inițiale**
3. **Alegerea și dezvăluirea cărților de Casă**
4. **Folosirea Sabiei din oțel valyrian**
5. **Calcularea puterilor de luptă finale**
6. **Rezolvarea luptei**

1. Solicitarea sprijinului

În timpul primului pas al luptei atât atacatorul, cât și apărătorul pot cere sprijin de la toate teritoriile învecinate cu teritoriul bătăliei, care conțin o comandă de sprijin.

Puterile de luptă ale unităților

Fiecare unitate contribuie cu o cantitate specifică de putere de luptă în cadrul luptei:

infanterist: adaugă 1 la puterea de luptă,

cavaler: adaugă 2 la puterea de luptă,

navă: adaugă 1 la puterea de luptă,

mașină de război: adaugă 4 la puterea de luptă când atacă (sau sprijină un atac către) un teritoriu care conține un castel sau o fortăreață. În caz contrar, adaugă 0 la puterea de luptă.

Un jucător care are o astfel de comandă învecinată de sprijin poate acum să acorde (sau să refuze să acorde) puterea sa de luptă sprijinitoare fie atacatorului, fie apărătorului.

Puterile de luptă de sprijin reprezintă puterile de luptă combinate ale tuturor unităților din teritoriul în care se acordă sprijinul.

Sprijinul poate fi dat oricărei lupte învecinate, indiferent dacă propriile forțe ale jucătorului care oferă sprijinul sunt implicate în luptă, sau dacă lupta se duce între alți doi jucători.

Dacă există comenzi multiple de sprijin învecinate zonei de bătălie, sprijinul trebuie acordat (sau refuzat) în ordinea de joc.

Dacă jucătorul care atacă sau cel care se apără, are comenzi de sprijin prietenoase în teritoriile învecinate, el se poate sprijini în luptă (și de obicei va face acest lucru).

Exemplu de sprijin

Tyrell mărşăluieşte cu o armată de doi cavaleri de la Reach în Blackwater cu o comandă de marş de +1. Blackwater cuprinde un infanterist Lannister şi 1 comandă de marş Lannister.

Ca prim pas al bătăliei, în acest moment jucătorii solicită sprijin. Există trei comenzi de sprijin în teritoriile adiacente Blackwater: Debarcaderul Regelui (Tyrell, un cavaler), Septul de Piatră (Lannister, un infanterist şi un cavaler) şi Harrenhal (Baratheon, un cavaler).

Lannister anunță că se sprijină din Septul de Piatră (3 puteri de luptă). Baratheon apoi îşi anunță sprijinul pentru Lannister din Harrenhal (2 puteri de luptă). În final, Tyrell anunță că îşi oferă sprijinul din Debarcaderul Regelui (2 puteri de luptă).

În acest moment al bătăliei, Tyrell dispune de 7 puteri de luptă (4 pentru cavalerii atacanți, 2 pentru sprijin din Debarcaderul Regelui şi 1 din comanda de marş de +1). Lannister dispune de 6 puteri de luptă (1 pentru infanteristul său în apărare şi 5 de la unitățile de sprijin în Septul de Piatră şi Harrenhal).

Alte reguli privind comenzile de sprijin:

- Când un jucător acordă sprijin, jetonul său de comandă de sprijin **nu este îndepărtat** după luptă. Comanda de sprijin poate sprijini orice număr de lupte adiacente în aceeaşi tură de joc.
- O comandă de sprijin nu oferă beneficii defensive în fața atacurilor împotriva propriului teritoriu (unitățile din zona sa se vor apăra normal).
- Jucătorii în atac sau apărare pot refuza sprijinul.
- Navele **pot sprijini luptele adiacente în zona marină sau teritorii de uscat.** Însă infanteriştii, cavalerii sau maşinile de război nu pot oferi sprijin **niciodată** în lupte din zona marină.
- Mașinile de război care vin în sprijin pot oferi putere de luptă pentru sprijin doar dacă sprijină **atacantul** într-o zonă de bătălie care conține fie un castel, fie o fortăreață.
- Un jucător care oferă sprijin trebuie să contribuie cu întreaga putere de luptă pentru sprijinirea unei zone, sau deloc.
- Un jucător nu-şi poate sprijini niciodată oponentul într-o luptă împotriva propriilor unități.

Notă: Sprijinul poate fi acordat doar dintr-un teritoriu care conține o comandă de sprijin adiacentă zonei de bătălie. Nu confundați zona de bătălie cu teritoriul căruia i-a fost alocat atacul prin comanda de marş (şi din care au mărşăluit atacatorii).

Vezi „Exemplul de sprijin" din coloana laterală pentru o exemplificare detaliată a sprijinului acordat în luptă.

După ce toate comenzile de sprijin adiacente zonei de bătălie s-au acordat (sau s-au refuzat), treceți la următorul pas de luptă.

2. Calcularea puterilor de luptă inițiale

Ambele părți îşi verifică şi anunță puterea de luptă. Acest număr reprezintă **puterea de luptă inițială**. Ea include toate puterile de luptă formate din următoarele surse:

- Unități în atac/apărare
- Bonus comandă de apărare (doar pentru apărător)
- Bonus/penalizare comandă de marş (doar pentru atacant)
- Bonusuri unități de sprijin şi comenzi speciale de sprijin
- Jeton garnizoană (vezi pagina 26)

Ambii jucători îşi anunță clar puterea de luptă inițială, după care continuă lupta cu pasul „Alegerea şi dezvăluirea cărților de Casă".

Structura cărților de Casă

1. **Numele şi imaginea conducătorului:** imaginea şi numele identifică un personaj important din *Cântec de gheață şi foc.*

2. **Puterea de luptă:** puterea de luptă a unei cărți de Casă dezvăluite, este adăugată la puterea de luptă a jucătorului respectiv.

3. **Capacitate specială:** o capacitate individuală a cărții de Casă care poate afecta lupta sau alte aspecte ale jocului.

4. **Pictograme de luptă:** cărți fără capacități speciale, care în schimb conferă una sau mai multe pictograme de sabie şi/sau fortificație.

3. Alegerea şi dezvăluirea cărților de Casă

O carte de Casă Greyjoy

Atât atacantul, cât şi apărătorul aleg în secret o carte din teancul lor de cărți de Casă. Când ambii jucători sunt pregătiți, cele două cărți sunt dezvăluite simultan şi se rezolvă eventualele capacități speciale ale cărților.

Jucarea unei cărți de Casă în luptă este obligatorie. Atât atacantul, cât şi apărătorul trebuie să joace o carte.

Apoi lupta trece la pasul 4 „Folosirea Sabiei din oțel valyrian".

Cărțile de Casă

Fiecare jucător începe jocul cu şapte cărți unice de Casă. Acestea reprezintă personaje care împrumută capacitățile şi puterile de luptă (pentru structura vizuală a unei cărți de Casă, vezi diagrama „Structura cărților de Casă" de mai sus).

După ce jucătorii îşi arată cărțile de Casă în timpul unei lupte, capacitățile speciale ale celor două cărți de Casă sunt rezolvate imediat. Anumite capacități speciale specifică faptul că urmează să fie implementate mai târziu în aceeaşi luptă (cum ar fi „la sfârşitul luptei"), însă dacă nu se specifică altfel, efectul trebuie rezolvat imediat.

Sunt cazuri în care ordinea exactă a rezolvării cărților de Casă este importantă. Dacă apare un conflict de sincronizare, urmați această ordine a operațiunilor:

1. Orice capacități speciale „Ignoră" sau „Anulează" sunt efectuate mai întâi în ordinea jucătorilor pe pista Tronului de Fier.

2. Apoi sunt rezolvate alte capacități speciale contradictorii în ordinea jucătorilor de pe pista Tronului de Fier.

3. După ce rezultatul luptei este stabilit, capacitățile speciale „Dacă învingi/pierzi această luptă..." sunt rezolvate în ordinea jucătorilor pe pista Tronului de Fier.

Capacitatea specială a primei cărți este implementată complet înainte de a se trece la a doua carte.

După ce s-a hotărât o luptă, cele două cărți de Casă jucate sunt aşezate cu fața în sus pe teancul de decartare al jucătorului respectiv. Cât timp o carte de Casă se află în teancul de decartare al unui jucător, ea nu poate fi utilizată în luptă.

La sfârşitul luptei, dacă jucătorul şi-a folosit ultima (adică cea de-a şaptea) carte de Casă, repune în mână celelalte şase cărți aflate în acest moment în teancul de decartare. Ultima carte jucată rămâne în teancul decartat.

Pictograme de luptă

Anumite cărți nu au capacitate specială, în schimb conferă jucătorului respectiv una sau mai multe pictograme de luptă. Există două pictograme de luptă în *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă,* pictograma sabie şi pictograma fortificație.

Pictograma sabie: În timpul pasului „Rezolvarea luptei", jucătorul care a câştigat lupta (adică învingătorul) îşi numără pictogramele de sabie pe cartea sa de Casă. Pentru fiecare sabie, trebuie distrusă câte o unitate inamică în zona de bătălie (vezi „Victime" pe pagina 20).

Pictograma fortificație: pentru fiecare fortificație pe cartea de Casă a jucătorului învins, se va ignora câte o sabie a învingătorului.

Notă: Toate cărțile de Casă, indiferent că sunt disponibile sau folosite (adică decartate), reprezintă informații publice. Ca atare, teancul decartat sau mâna unui jucător pot fi verificate de ceilalți jucători oricând, cu excepția pasului 3 al luptei.

4. Folosirea Sabiei din oțel valyrian

Dacă atacantul sau apărătorul deține Sabia din oțel valyrian, are posibilitatea să îi folosească capacitatea pentru a adăuga +1 la puterea sa totală de luptă. Dacă este folosită, sabia trebuie întoarsă pe partea decolorată drept semn că ea nu mai poate fi folosită în această tură.

5. Calcularea puterilor de luptă finale

În acest moment, fiecare parte își combină puterea inițială de luptă cu toate elementele de modificare acumulate prin jucarea cărților de Casă și folosirea Sabiei din oțel valyrian. Această valoare finală reprezintă **PUTEREA DE LUPTĂ FINALĂ** a jucătorului respectiv.

Urmează mai jos un rezumat al elementelor care pot contribui la puterea de luptă finală a fiecărui jucător:

- Puterea de luptă inițială*
- Puterea de luptă și capacitățile speciale aplicabile ale cărții de Casă alese
- +1 putere de luptă a Sabiei din oțel valyrian (dacă este disponibilă și a fost folosită)

* Anumite capacități speciale ale cărții de Casă pot face ca puterea de luptă inițială a unui jucător să fie recalculată. *De exemplu, dacă o carte de Casă dezvăluită distruge infanteristul unui oponent, puterea de luptă inițială a acelui oponent este redusă cu 1 în acest pas.*

6. Rezolvarea luptei

Lupta este încheiată prin efectuarea următorilor pași:

1. **Stabilirea învingătorului**
2. **Victime**
3. **Retrageri și intrarea în debandadă**
4. **Punerea în ordine după luptă**

1. Stabilirea învingătorului

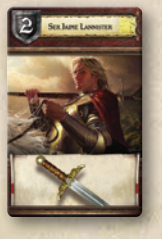
Jucătorul cu cea mai mare putere de luptă finală câștigă lupta și oponentul său este învins. Dacă scorurile finale de putere în luptă sunt egale, jucătorul cu poziția mai mare (adică mai aproape de poziția „1") pe pista Feudelor câștigă lupta.

2. Victime

Victime apar doar la jucătorul învins în luptă. Victimele sunt stabilite în felul următor:

1. **PICTOGRAME DE SABIE ALE ÎNVINGĂTORULUI**: numărați săbiile de pe cartea de Casă a învingătorului.
2. **PICTOGRAME DE FORTIFICAȚIE ALE JUCĂTORULUI ÎNVINS:** numărați fortificațiile de pe cartea de Casă a învinsului.

Exemplu de rezolvare a luptei



Tyrell mărșăluiește cu două unități de la Debarcaderul Regelui la Pădurea Regelui. Deoarece sunt doi infanterişti Lannister în Pădurea Regelui, urmează o luptă.

Neexistând comenzi de sprijin adiacente, puterea de luptă inițială a lui Lannister este de 2 (doi infanterişti), iar a lui Tyrell este de 3 (un infanterist, un cavaler). Comanda de marș a lui Tyrell a fost +0, prin care nu primește nici bonus, nici penalizare la puterea de luptă.

În acest moment, ambii jucători își aleg în secret și își dezvăluie o carte de Casă din mână. Lannister dezvăluie „Ser Jaime Lannister" cu o putere de 2 și o pictogramă de sabie. Tyrell dezvăluie „Alester Florent" cu o putere de 1 și o fortificație.

Nici Lannister, nici Tyrell nu dețin Sabia din oțel valyrian, așadar nu este conferită nici o putere de luptă de aceasta.

Combatanții se află la egalitate cu putere de luptă finală de 4. Însă Lannister este superior față de Tyrell pe pista Feudelor. Deoarece poziția unei Case pe pista Feudelor stabilește rezultatul în cazul egalității, Lannister iese învingător.

Tyrell, după pierderea luptei, ar fi putut avea victime. Însă singura pictogramă de sabie a lui Lannister (de la „Ser Jaime Lannister") este neutralizată de singura pictogramă de fortificație a lui Tyrell (de la „Alester Florent"), așadar Tyrell nu are victime în această luptă.

În acest moment, Tyrell trebuie să se retragă. Fiind atacantul, trebuie să se retragă pe teritoriul de unde a mărșăluit și își va retrage unitățile în Debarcaderul Regelui, așezându-le pe o parte, în semn că sunt în debandadă.

3. **Jucătorul învins are victime:** jucătorul învins trebuie să distrugă câte o unitate din teritoriul de bătălie pentru fiecare pictogramă de sabie a jucătorului învingător minus numărul pictogramelor de fortificație ale sale (dacă rezultatul este zero sau mai puțin, jucătorul învins nu are victime).

Când un jucător are victime, decide care dintre unități îi vor fi îndepărtate (cu excepția cazului în care capacitatea specială a unei cărți de Casă jucate stabilește altfel). Rețineți că unitățile de sprijin nu pot cădea niciodată victime într-o luptă.

Notă: Prin fiecare victimă este distrusă o singură unitate, indiferent de puterea de luptă. Cu alte cuvinte, îndepărtarea unui Cavaler în contul victimelor reprezintă o singură victimă, deși puterea sa de luptă este 2. Din acest motiv, cel mai bine este să se îndepărteze infanteriștii în contul victimelor, dacă se poate.

3. Retrageri și intrarea în debandadă

După căderea victimelor sale, armata învinsă trebuie să se **retragă** din teritoriul de bătălie (unitățile de sprijin nu se retrag).

Dacă atacantul a pierdut lupta, unitățile sale supraviețuitoare trebuie să se retragă în teritoriul din care au mărșăluit.

Dacă apărătorul a fost cel care a pierdut lupta, unitățile sale supraviețuitoare trebuie să se retragă conform următoarelor reguli:

- Unitățile în retragere trebuie să se retragă într-un teritoriu **adiacent neocupat** (adică unul care nu conține nicio unitate inamică sau jetoane de putere inamice) sau **într-un teritoriu prietenos** (adică unul care conține unități prietenoase sau un jeton de putere prietenos).
- Unitățile în retragere trebuie să se retragă în același teritoriu.
- Unitățile în retragere **niciodată** nu se pot retrage în teritoriul din care au mărșăluit unitățile atacante, chiar dacă acesta este neocupat.
- Un jucător nu-și poate retrage unitățile apărătoare într-un teritoriu cu unități prietenoase dacă prin această manevră **ar depăși limita de provizii.** Dacă **singura opțiune** a jucătorului este să se retragă într-un astfel de teritoriu, trebuie să distrugă un număr de unități în retragere astfel încât să corespundă limitei de provizii după retragerea în teritoriul respectiv. După realizarea acestor pierderi, își poate retrage unitățile rămase.
- Dacă nu există niciun teritoriu în care să se poată retrage respectând regulile, toate unitățile în retragere trebuie distruse.
- Infanteriștii sau cavalerii nu se pot retrage în teritorii marine sau într-un port. Navele nu se pot retrage niciodată într-un teritoriu de uscat.

După retragere, toate unitățile retrase sunt culcate pe o parte în semn că **sunt în debandadă**. Unitățile în debandadă nu conferă putere de luptă, însă se iau în calcul în limita de provizii a unui jucător. Dacă o unitate aflată în debandadă este din nou forțată să se retragă, ea trebuie distrusă. Unitățile aflate în debandadă nu pot fi alese niciodată ca victime într-o luptă și nu se pot mișca nici dacă un jeton de comandă de marș este implementat în noul lor teritoriu.

Alte reguli privind retragerea

- Jucătorilor **le este permis să folosească transportul naval** pentru a-și retrage unitățile (vezi pagina 23 privind regulile transportului naval).
- Mașinile de război nu pot fi retrase. Dacă o mașină de război este forțată să se retragă, ea trebuie distrusă.

Exemplu de retragere și debandadă

Baratheon tocmai l-a atacat și l-a învins pe Tyrell în Pădurea Regelui. Tyrell a avut victime și trebuie să se retragă.

1. Tyrell alege să-și retragă cavalerul supraviețuitor în Capătul Furtunii (care conține un alt infanterist Tyrell). Cavalerul în retragere este culcat pe o parte în semn că se află în debandadă.

2. Mai târziu în aceeași tură de joc, Casa Baratheon atacă Capătul Furtunii cu doi cavaleri din Drumul Oaselor. În această luptă, jucătorul Tyrell va avea o putere de luptă inițială de 1 (aferentă infanteristului) deoarece cavalerul în debandadă nu conferă nici o putere de luptă. Dacă Casa Tyrell pierde lupta, cavalerul său în debandadă va fi distrus automat, deoarece o unitate în debandadă nu poate fi retrasă.

4. Punerea în ordine după luptă

După încheierea luptei, îndepărtați jetonul de comandă de marș al jucătorului atacant de pe tabla de joc.

Dacă lupta a fost câștigată de atacant, îndepărtați jetoanele de comandă pe care apărătorul le-a alocat zonei de bătălie (dacă a rămas vreunul), și decartați toate jetoanele de putere din teritoriu (care pot exista în cazul în care jucătorul învins și-a stabilit controlul în acel loc, vezi pagina 24).

Dacă lupta a fost câștigată de apărător, jetoanele sale de putere și comandă (dacă există), rămân neafectate.

Ambele cărți de Casă jucate trebuie decartate în teancul de decartare al fiecărui jucător și în acest moment continuă pasul „Rezolvarea comenzilor de marș" din faza de acțiune.

ALTE REGULI

COMENZILE SPECIALE

În plus față de cele 10 jetoane de comandă normale, fiecare Casă are şi cinci jetoane de comenzi speciale. Un jucător îşi poate folosi oricare dintre cele 10 jetoane de comenzi normale în timpul fazei de planificare, însă poate folosi jetoane de comenzi speciale doar într-un număr egal cu numărul stelelor indicat de poziția sa pe pista de influența a Curții regale.

De exemplu, într-un joc cu cinci sau şase jucători, jucătorul cu cea mai influentă poziție pe pista Curții regale poate folosi până la trei jetoane de comenzi speciale pe tură, în timp ce jucătorul pe poziția a patra poate folosi doar un singur jeton de comandă specială etc.

Capacitățile comenzilor speciale sunt descrise mai jos:

Apărare +2: conferă jucătorului în apărare în teritoriul său +2 puncte putere în luptă.

Marş +1: conferă +1 putere luptă atacantului atunci când lupta este inițiată de această comandă.

Sprijin +1: puterea de luptă de sprijin din acest teritoriu este de +1.

Incursiune: acest jeton poate fi folosit ca o comandă de incursiune normală, sau în schimb se poate folosi să îndepărteze o comandă de apărare adiacentă (se îndepărtează ambele jetoane).

Consolidarea puterii: acest jeton poate fi folosit ca un jeton de comandă de consolidare a puterii sau poate fi folosit pentru a iniția mobilizarea descrisă pe pagina 9. **Este mobilizat doar teritoriul căruia i s-a alocat comanda specială de consolidare a puterii.** Dacă nu există un castel sau o fortăreață în teritoriul indicat, nu poate avea loc o mobilizare.

Pe lângă faptul că aceste comenzi speciale sunt net superioare față de echivalentele lor obişnuite, ele au şi un avantaj suplimentar subtil: accesul la trei din orice tip de comenzi (față de două) poate reprezenta un beneficiu imens în cazul multor strategii (cum ar fi lansarea unei ofensive majore, acumularea rapidă de putere, etc.).

ATACURILE SĂLBATICILOR

În nordul înghețat, o armată de sălbatici barbari se adună pentru a descinde pe continentul Westeros. Ordinul vechi al Rondului de Noapte apără Zidul masiv care protejează împotriva acestor pericole (şi a unora chiar mai mari). Totuşi, puterea Rondului de Noapte va cădea fără sprijinul Caselor mari.

În *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă,* există două evenimente pe durata fazei Westeros care provoacă atacuri din partea Sălbaticilor. Acestea sunt:

- Jetonul de amenințarea Sălbaticilor ajunge pe poziția „12" pe pista Sălbaticilor
- Este extrasă şi rezolvată o carte Westeros „Atacul Sălbaticilor".

Amenințarea Sălbaticilor

În toate cele trei teancuri Westeros (I, II, and III), anumite cărți sunt marcate cu o pictogramă de Sălbatici. Pentru fiecare astfel de carte Westeros, jetonul de amenințarea Sălbaticilor avansează un spațiu pe pista Sălbaticilor (astfel este posibil ca jetonul de amenințarea Sălbaticilor să avanseze de până la trei ori în timpul unei singure faze Westeros).

Pictograma Sălbatici

Un atac al Sălbaticilor este rezolvat prin următorii paşi:

1. **Determinarea puterii Sălbaticilor:** Verificați poziția actuală a jetonului de amenințarea Sălbaticilor. Numărul de pe poziția sa de pe pista Sălbaticilor reprezintă puterea atacului Sălbaticilor.

2. **Puterea de licitație:** Fiecare jucător îşi ascunde puterea disponibilă după paravanul de joc, apoi licitează în secret un număr de jetoane de putere (din puterea sa disponibilă) într-un pumn închis.

3. **Calcularea puterii Rondului de Noapte:** O dată ce toți jucătorii au licitat în secret, ofertele sunt dezvăluite simultan. Adunați **totalul puterilor licitate de toți jucătorii** pentru a determina puterea Rondului de Noapte.

4. **Stabilirea rezultatului:** Dacă puterea Rondului de Noapte este egală sau mai mare decât puterea Sălbaticilor, atacul Sălbaticilor a fost înfrânt.

Dacă puterea Sălbaticilor depăşeşte puterea Rondului de Noapte, câştigă Sălbaticii. În acest moment, jucătorii trebuie să aplice „Consecinţele unui atac al Sălbaticilor" descrise în secţiunea de mai jos.

5. **Ajustarea pistei Sălbaticilor:** Dacă Rondul de Noapte iese învingător, repuneţi imediat jetonul de ameninţarea Sălbaticilor la poziţia „0" pe pista Sălbaticilor. Însă dacă Sălbaticii ies învingători, jetonul de ameninţarea Sălbaticilor este mutat înapoi doar două poziţii (nu mai jos de poziţia „0").

6. **Decartarea puterii:** Toate jetoanele licitate de jucători, indiferent că au fost învingători sau învinşi, sunt decartate în fondul jetoanelor de putere.

Consecinţele unui atac al Sălbaticilor

După ce a fost stabilit rezultatul unui atac al Sălbaticilor (în pasul 4 de mai sus), jucătorii întâmpină consecinţele succesului sau eşecului după cum urmează:

1. **Dezvăluirea cărţii Sălbaticilor:** dezvăluiţi cartea de sus de pe teancul Sălbaticilor pentru a stabili recompensa sau penalizarea primită de jucători.

2. **Rezolvarea cărţii Sălbaticilor:** dacă Rondul de Noapte i-a învins cu succes pe Sălbatici, jucătorul care a licitat cea mai mare cantitate de putere primeşte recompensa indicată la secţiunea „Victoria Rondului de Noapte" de pe cartea Sălbaticilor.

Dacă au câştigat Sălbaticii, jucătorul care a licitat cea mai mică cantitate de putere va primi o penalizare severă, în timp ce toţi ceilalţi jucători vor primi o penalizare mai puţin severă. Atât penalizările severe, cât şi cele mai puţin severe sunt descrise pe cartea de atac a Sălbaticilor la secţiunea „Victoria Sălbaticilor".

3. **Decartarea cărţii de atac a Sălbaticilor:** aşezaţi cartea Sălbaticilor folosită cu faţa în jos sub teanc.

Similar cu alte situaţii în *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă,* rezultatul valorilor egale licitate este stabilit de deţinătorul Tronului de Fier. *De exemplu, dacă doi jucători au licitat aceeaşi valoare care era cea mai mică, deţinătorul Tronului de Fier va decide care dintre aceşti doi jucători va fi jucătorul cu cea mai mică valoare licitată.*

În acest moment se încheie atacul Sălbaticilor, iar jocul continuă.

Notă: În cazuri rare, este posibil ca sălbaticii să atace de două ori în timpul unei faze Westeros. Această situaţie apare dacă au fost extrase suficiente pictograme de Sălbatici încât jetonul Sălbaticilor să ajungă la poziţia „12" pe pista Sălbaticilor, şi dacă a fost dezvăluită cartea Westeros „Atacul Sălbaticilor".

Exemplu de transport naval

Tyrell are o navă în Strâmtoarea Redwyne, o navă pe Marea Verii de Vest şi o navă pe Marea Verii de Est. Deoarece aceste teritorii marine sunt adiacente consecutive, orice unitate Tyrell din Highgarden se poate muta direct, cu o singură comandă de marş, la Sunspear (sau orice alt teritoriu de coastă adiacent navelor).

Transportul naval

Folosirea navelor pentru transportarea unităţilor terestre este un aspect foarte important în *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă.* Permite cavalerilor, infanteriştilor şi maşinilor de război să profite de mări pentru a călători mult mai rapid decât ar face-o mergând pe jos.

Oricare două teritorii de uscat sunt considerate adiacente în cazul marşului şi retragerii dacă sunt conectate de teritorii marine consecutive (sau un singur teritoriu marin) conţinând una sau mai multe nave prietenoase. Cu alte cuvinte, navele din teritoriile marine adiacente consecutive formează un „pod" direct pentru cavaleri, infanterişti şi maşini de război, astfel încât să se poată muta direct de pe un teritoriu de coastă pe celălalt teritoriu de coastă într-o *singură mutare.*

Nu este limitat numărul ocaziilor în care un jucător poate folosi aceeaşi navă (sau aceleaşi nave) pentru transportul naval în oricare tură. Aceeaşi navă (sau aceleaşi nave) poate fi folosită de mai multe ori în cadrul aceleiaşi comenzi de marş, transportând unităţi din teritoriul căruia s-a alocat o comandă de marş către alte destinaţii. Însă un jucător nu poate folosi niciodată navele altei Case pentru transport, nici dacă are permisiunea acelei Case.

Alte reguli privind transportul naval

- Navele pot facilita transportul naval indiferent de tipul jetonului de comandă alocat actualmente teritoriului lor marin.
- O navă aflată în debandadă poate fi folosită pentru transport.
- Infanteriştii, cavalerii şi maşinile de război pot mărşălui, prin intermediul transportului naval, într-un teritoriu inamic şi pot începe lupta în acel teritoriu (reţineţi, la fiecare comandă de marş poate fi iniţiată o singură luptă).
- Navele nu se pot muta folosind transportul naval.
- Deşi teritoriile de uscat conectate prin transportul naval sunt considerate adiacente în cazul marşului şi retragerii, ele **nu** sunt considerate adiacente pentru niciun alt scop (inclusiv sprijinul şi incursiunea).

STĂPÂNIREA TERITORIILOR

Se consideră că o Casă **STĂPÂNEŞTE** un teritoriu de uscat dacă are cel puţin un infanterist, cavaler sau maşină de război în teritoriu, sau a instalat stăpânire anterior în acel teritoriu prin plasarea unui jeton de putere în acel loc (vezi mai jos).

Instalarea stăpânirii pe un teritoriu

Dacă un jucător eliberează un teritoriu de uscat de toate unităţile sale, va pierde toate beneficiile obţinute din stăpânirea acelui teritoriu, cu excepţia cazului în care alege să **INSTALEZE STĂPÂNIRE.**

Dacă o Casă eliberează un teritoriu de uscat (adică toate unităţile sale îl părăsesc în timpul unei comenzi de marş), Casa poate alege să instaleze stăpânirea prin aşezarea pe teritoriul eliberat a unui jeton de putere din puterea sa disponibilă (o Casă nu poate niciodată instala stăpânire într-un teritoriu marin). După ce a fost aşezat pe tabla de joc, acest jeton de putere reprezintă sprijinul nobililor locali precum şi investiţiile în străji, colectori de impozite şi birocraţi fideli Casei stăpânitoare.

Dacă unităţile prietenoase pătrund iar în teritoriu, jetonul de putere rămâne acolo fără să fie afectat (şi continuă să instaleze stăpânirea dacă teritoriul este eliberat din nou).

Dacă un jucător eliberează un teritoriu înainte de iniţierea unei lupte, trebuie să decidă dacă va instala sau nu stăpânire pe teritoriul eliberat *înainte* de începerea luptei.

Un jeton de putere pe tabla de joc este decartat în fondul jetoanelor de putere doar după ce un oponent obţine stăpânire pe teritoriul pe care a fost plasat jetonul. Mărşăluirea într-un teritoriu cu un singur jeton de putere al unui oponent (adică fără să fie prezente unităţi inamice) nu duce la luptă, iar jetonul de putere va fi decartat pur şi simplu în fondul jetoanelor de putere.

Jetoanele de putere nu sprijină apărătorul în luptă şi nici nu se socotesc drept pictograme de putere desenate pe tabla de joc (în scopul rezolvării comenzilor de consolidare a puterii sau a cărţii „Urzeala tronurilor" în faza Westeros.

Într-un teritoriu într-un anumit moment poate fi prezent un singur jeton putere.

Dacă jucătorul nu are putere disponibilă, nu poate instala stăpânire.

Important: Un jucător poate instala stăpânire doar în cazul eliberării teritoriului cu o comandă de marş. Evenimentele prin care teritoriul rămâne vacant (cum ar fi efectele negative ale unei victorii a Sălbaticilor) nu permite unui jucător să instaleze stăpânire după distrugerea ultimei unităţi.

Stăpânirea teritoriilor de baştină

Fiecare Casă are un teritoriu de baştină, marcat cu scutul Casei sale (desenat direct pe hartă). De la începutul jocului, se va considera că o Casă a instalat stăpânirea în teritoriul său de baştină, ceea ce înseamnă că scutul casei desenat direct pe tabla de joc funcţionează ca un jeton de putere ce nu poate fi îndepărtat.

Jucătorii pot stăpâni teritoriile de baştină inamice fie prin păstrarea unor unităţi în acele teritorii, fie prin instalarea stăpânirii asupra teritoriului de baştină inamic. În cazul instalării stăpânirii asupra unui teritoriu de baştină inamic, jetonul de putere prietenos este aşezat direct deasupra scutului tipărit al Casei inamice.

Dacă un jucător alege să nu lase sau nu poate lăsa un jeton de putere pe loc în cazul eliberării teritoriului de baştină a unui jucător oponent, stăpânirea acelui teritoriu de baştină îi revine imediat Casei originale.

NOTĂ: o armată în retragere nu se poate retrage niciodată într-un teritoriu care conţine un jeton de putere inamic.

ALIANŢELE

Jucătorii pot oricând (în orice fază şi în orice moment) să promită şi să caute alianţe cu alte Case. Însă promisiunile şi alianţele nu sunt obligatorii şi pot fi încălcate din **orice** motiv. Nici măcar aliatul cel mai loial nu poate fi 100% sigur de intenţiile bune ale partenerilor săi. La urma urmei, Tronul de Fier are un singur loc.

Există trei reguli stricte care reglementează ceea ce le este permis jucătorilor conspiratori:

- Jucătorii niciodată nu pot arăta celorlalţi jucători (în public sau în secret) vreun jeton de comandă alocat. Niciodată un jucător nu poate arăta celorlalţi jucători jetoanele de comenzi nefolosite în timpul fazei de planificare (astfel încât să permită celorlalţi jucători să afle prin deducţie sau estimare ce a alocat jucătorul pe tabla de joc).
- De asemenea, un jucător nu poate niciodată să dea, să doneze, să dea mită etc. altui jucător nicio piesă de joc cum ar fi jetoanele de putere, jetoanele de stăpânire, jetoanele de comandă, cărţi de Casă, etc.
- Licitaţiile trebuie făcute întotdeauna în secret. Un jucător nu poate arăta niciodată oponenţilor săi valoarea pe care o licitează, înainte de momentul dezvăluirii.

PORTURI

Porturile funcționează drept un teritoriu special între zona de uscat și marea pe care le conectează. Doar jucătorul care stăpânește uscatul poate folosi portul conectat şi este considerat „proprietarul" portului.

Folosirea porturilor

Teritoriile de port pot fi ocupate doar de nave. Mai multe nave care ocupă un port sunt considerate o armată şi trebuie să respecte limitele de provizii. În plus față de restricțiile normale privind armatele, **un port nu poate conține niciodată mai mult de trei nave în acelaşi timp.**

Dacă uscatul conectat la un port mobilizează noi unități, jucătorul îşi poate mobiliza navele direct în port sau în teritoriul marin adiacent.

Un jucător poate mobiliza navele într-un port conectat, chiar dacă teritoriul marin conectat este ocupat de una sau mai multe nave inamice. (De fapt, capacitatea de mobilizare a navelor într-un port, chiar dacă teritoriul marin conectat este ocupat de unități inamice, este cea mai puternică trăsătură a porturilor.)

Comenzi în port

Similar cu unitățile din teritoriile normale, navele din port trebuie să primească un jeton de comandă în timpul etapei de alocare a comenzilor din faza de planificare. În timp ce comenzile de apărare pot fi plasate pe un port, ele nu au niciun efect deoarece porturile nu pot fi atacate direct.

Alte reguli privind porturile

- Navele pot mărşălui dintr-un teritoriu marin adiacent într-un port prietenos sau pot mărşălui dintr-un port într-un teritoriu marin prietenos. **Însă navele nu pot mărşălui niciodată într-un port deținut de un alt jucător.**
- Navele dintr-un port pot sprijini o luptă dintr-un teritoriu marin adiacent, însă nu pot sprijini lupta în niciun teritoriu de uscat adiacent (nici măcar în teritoriul de uscat conectat la port). Navele dintr-un port nu conferă nici o putere de luptă defensivă în lupta purtată pe un teritoriu de uscat conectat.
- Navele dintr-un port pot ataca teritoriul marin adiacent, însă nu pot ataca niciun teritoriu de uscat adiacent.
- Navele dintr-un teritoriu marin conectat pot intra într-un port. Însă unitățile inamice din teritoriile uscate adiacente nu pot ataca un port.
- Dacă pe timpul rezolvării comenzii de consolidare a puterii, există nave inamice pe teritoriul marin conectat la un port, orice comandă de consolidare a puterii alocată portului este îndepărtată fără a avea vreun efect. Altfel, comanda de consolidare a puterii într-un port este rezolvată normal (ca şi cum ar fi într-un teritoriu de uscat fără pictograme de putere).
- O comandă specială de consolidare a puterii nu poate fi folosită pentru mobilizarea unităților dacă este plasată pe un port, însă poate fi folosită pentru colectarea puterii în mod normal (cu condiția punctului de mai sus).

Luarea în stăpânire a porturilor inamice

Dacă teritoriul de uscat conectat la un port este atacat cu succes şi luat în stăpânire de un alt jucător, acel jucător poate înlocui imediat orice nave inamice din port cu un număr egal al propriilor nave disponibile (sau oricâte nave disponibile are, doreşte sau îi este permis de limitele de provizii). Navele inamice în exces sunt pur și simplu îndepărtate de pe tabla de joc.

Comerț cu orașele libere

În momentul rezolvării cărții Westeros „Urzeala tronurilor" în faza Westeros, în plus față de colectarea puterii pentru fiecare pictogramă de putere, jucătorii primesc câte un jeton de putere pentru fiecare port prietenos care conține cel puțin o navă prietenoasă, cât timp teritoriul marin conectat al portului nu conține nici o navă inamică.

Exemplu de folosire a portului

Tocmai a fost extrasă o carte Westeros de „Mobilizare" în timpul fazei Westeros. Martell este primul în ordinea de joc, aşadar el îşi mobilizează primul unitățile.

Martell foloseşte cele 2 puncte de mobilizare conferite de Sunspear pentru a mobiliza un infanterist şi o navă. Decide să-şi plaseze nava în portul Sunspear (poate fi plasată şi pe Marea Dorne, însă nu pe Marea Verii de Est ocupată de Tyrell).

Mai târziu, în faza de planificare, Martell alocă o comandă de incursiune portului Sunspear. În faza de acțiune, execută acea comandă pentru a anula o comandă de sprijin alocată Mării Verii de Est.

JETOANE DE FORȚĂ NEUTRĂ

Jetoanele de forță neutră reprezintă rezistența caselor independente care nu doresc să se supună intrigilor jucătorilor. Forțele neutre sunt așezate pe tabla de joc încă la început la pregătirea jocului.

Jucătorii își pot mărșălui unitățile într-un teritoriu ocupat de forță neutră pentru a distruge forța neutră și a stăpâni teritoriul. Însă nu se poate încerca acest lucru decât dacă jucătorul în marș are suficientă putere de luptă pentru a învinge forța neutră.

Distrugerea unei forțe neutre

Pentru a distruge o forță neutră și a obține stăpânire pe teritoriul ei, un jucător în marș trebuie **să egaleze sau să depășească** valoarea de putere de pe jetonul de forță neutră, combinând factorii de putere de luptă enumerați mai jos:

- Se va lua în calcul puterea de luptă a unităților în marș (puterea mașinilor de război se ia în calcul doar dacă teritoriul forței neutre conține un castel sau o fortăreață).
- Nu sunt jucate cărți de Casă.
- Se aplică bonusul (sau penalizarea) pentru comanda de marș.
- Forțele neutre nu pot primi sprijin din teritoriile adiacente.
- Jucătorul atacant **poate primi sprijin** împotriva forței neutre din teritoriile adiacente (ca în cazul luptei).
- Sabia din oțel valyrian **nu** poate fi folosită pentru a primi bonusul de +1.

Dacă puterea de luptă a jucătorului în marș egalează sau depășește valoarea puterii forței neutre, jetonul este distrus și îndepărtat din joc. Jucătorul în marș își mută unitățile în noul teritoriu după modul obișnuit.

Mărșăluirea împotriva unei forțe se socotește drept unicul atac permis de comanda de marș.

Majoritatea jetoanelor de forță neutră folosite în jocurile cu trei jucători sunt marcate cu „~” în locul valorii puterii. Acestea reprezintă **teritorii de nebiruit pe care nu se poate pătrunde**. Așadar, teritoriile cu astfel de jetoane sunt inaccesibile pentru toți jucătorii pe întreaga durată a jocului.

Atacarea unei forțe neutre

Tyrell dorește să mărșăluiască în Sunspear din Yronwood. Însă Sunspear conține un jeton de forță neutră cu o putere de 5.

Armata lui Tyrell conține 1 cavaler și 1 infanterist și folosește comanda specială de marș +1, ceea ce îi conferă lui Tyrell un total de 4 putere de luptă. Pentru a-și completa puterea de luptă până la 5, Tyrell apelează la comanda sa de sprijin din Marea Dorne, unde o singură navă îi acordă 1 putere de luptă de sprijin.

Deoarece armata lui Tyrell (cu puterea 5 dacă luăm în calcul sprijinul) egalează valoarea puterii jetonului de forță neutră, marșul are succes și jetonul de forță neutră din Sunspear este distrus. Apoi Tyrell mărșăluiește cu armata sa în Sunspear.

GARNIZOANE

Garnizoanele sunt jetoane speciale care oferă apărare suplimentară în teritoriul de baștină al fiecărei Case.

Fiecare Casă începe jocul cu un jeton garnizoană pe teritoriul său de baștină. Garnizoanele nu sunt unități, așadar nu sunt luate în calcul în limitele de provizii și niciodată nu li se pot aloca comenzi.

Dacă un teritoriu de baștină cu o garnizoană este atacat, puterea garnizoanei (valoarea de pe jeton) este adăugată la puterea de luptă inițială a apărătorului (vezi pagina 17). Dacă nu există unități care să apere teritoriul cu o garnizoană, **LUPTA TOTUȘI ARE LOC** în modul obișnuit *ca și cum* garnizoana ar fi o singură unitate.

Dacă garnizoana este învinsă în luptă (fie că se apără singură sau împreună cu alte unități prietenoase), ea este îndepărtată definitiv din joc, indiferent de numărul pictogramelor de sabie sau de fortificație de pe cărțile de Casă jucate în luptă.

Jucătorii nu pot aloca comenzi unui teritoriu care conține **DOAR** garnizoană. Puterea garnizoanei este folosită doar când este atacat teritoriul, niciodată pentru sprijin sau în alte scopuri. Garnizoanele sunt forțe exclusiv defensive.

Garnizoanele sunt imune la efectul pictogramelor de craniu de pe cărțile „Soarta bătăliei”, vezi pagina 29.

CARACTERISTICILE TABLEI DE JOC

Deşi tabla de joc conține în principiu teritorii de uscat şi marine, există trei caracteristici unice care necesită explicații suplimentare:

Râuri: Aceste granițe de apă previn mişcarea între teritoriile de uscat pe care le despart. Cu alte cuvinte, două teritorii separate de un râu nu pot fi considerate adiacente în nici o situație de joc (marş, sprijin, incursiune etc.).

Poduri: Ca excepție de la regula de mai sus privind râurile, oricare două teritorii separate de un râu şi unite de un pod sunt considerate adiacente în toate situațiile de joc.

Arbor

Zone insulare: Trei zone insulare (Piatra Dragonului, Pyke şi Arbor) sunt speciale în sensul că ele sunt complet înconjurate de teritorii marine. Chiar şi aşa, ele sunt considerate a fi teritorii de uscat şi trebuie să urmeze regulile obişnuite pentru teritoriile de uscat.

Însă, datorită statutului lor special de insulă, infanteriştii, cavalerii şi maşinile de război trebuie să se folosească de transportul naval în situația mutării la şi din aceste teritorii.

Toate celelalte insule mici de pe tabla de joc (adică cele fără margini albe) sunt incluse doar cu scop estetic şi nu sunt zone efective de joc.

AJUSTAREA PISTELOR DE INFLUENȚĂ

Există câteva cărți (cum ar fi cartea de Casă „Doran Martell" sau cartea de atac al Sălbaticilor „Regele de după Zid") care forțează jetoanele de influență să se mute pe pistele de influență în afara licitației normale (care apare în timpul cărții Westeros „Încleştarea regilor").

Oricând un jucător îşi mută poziția pe o pistă de influență din cauza unei astfel de circumstanțe speciale, toți ceilalți jucători trebuie să se ajusteze corespunzător. *De exemplu, dacă un jucător trebuie să se mute la cea mai influentă poziție pe o pistă (poziția „1"), jucătorul actual din acea poziție trebuie să se mute înapoi în poziția „2", etc.* Dacă o astfel de mutare ar face ca un jucător să-şi piardă poziția „1" pe orice pistă, el trebuie să predea imediat simbolul corespunzător de stăpânire (în starea actuală, folosit sau disponibil) noului jucător care ocupă poziția „1". O astfel de mutare pe pista Curtea regală nu afectează comenzile speciale deja alocate pe tablă, însă poate restricționa sau extinde disponibilitatea lor pe durata următoarei faze de planificare.

INFORMAȚII ASCUNSE

Fiecare jucător primeşte un paravan de joc pentru a ascunde anumite elemente de joc față de ceilalți jucători.

Încă de la începutul jocului, jucătorii trebuie să-şi păstreze jetoanele de comandă nefolosite în spatele paravanului de joc.

Cu excepția momentului care precede orice licitație, jetoanele de putere disponibilă ale fiecărui jucător trebuie să rămână vizibile tuturor celorlalți jucători.

Oricând jucătorii sunt solicitați să liciteze în joc (de exemplu pentru poziția pe pistele de influență sau pentru a opri atacul Sălbaticilor), este o practică bună ca toți jucătorii să-şi anunțe mai întâi totalul de putere disponibilă, după care fiecare jucător îşi ascunde jetoanele de putere disponibile în spatele paravanului său pentru a alege valoarea licitată.

Jetoanele de putere disponibile ascunse în acest fel vor rămâne în spatele paravanelor de joc pe durata licitației. La sfârşitul licitației, jetoanele de putere disponibile vor fi puse din nou la vederea celorlalți jucători.

Cărțile de Casă ale fiecărui jucător, atât din teancul de decartare cât și din mâna sa reprezintă informații publice *cu excepția* momentului când jucătorii aleg cărțile de Casă în pasul 3 de luptă.

JOCUL CU MAI PUȚIN DE ŞASE JUCĂTORI

Jocul cu cinci jucători

Într-un joc cu cinci jucători, Casa Martell nu poate fi aleasă drept Casă a vreunui jucător.

În timpul pregătirii unui joc cu cinci jucător, aşezați cele nouă jetoane de forță neutră marcate cu „4-6" şi „4-5" jucători pe tabla de joc, potrivind numele de pe fiecare jeton cu teritoriul cu acelaşi nume de pe hartă. Asigurați-vă că toate jetoanele sunt aşezate cu numărul corect de jucători cu fața în sus.

Jocul cu patru jucători

Într-un joc cu patru jucători, Casa Martell şi Casa Tyrell nu pot fi alese drept Case ale jucătorilor.

În timpul pregătirii jocului, aşezați toate cele 12 jetoane de forță neutră marcate cu „4-6", „4-5" şi „4" jucători pe tabla de joc, potrivind numele de pe fiecare jeton cu teritoriul cu acelaşi nume de pe hartă. Asigurați-vă că toate jetoanele sunt aşezate cu numărul corect de jucători cu fața în sus.

Apoi aşezați pista adițională Curtea regală deasupra pistei de influență a Curții regale, acoperind primele patru poziții (vezi ilustrația).

Jocul cu trei jucători

Într-un joc cu trei jucători, Casa Martell, Casa Tyrell şi Casa Greyjoy nu pot fi alese drept Case ale jucătorilor.

În timpul pregătirii jocului, aşezați cele 14 jetoane de forță neutră marcate cu „3" jucători pe tabla de joc, potrivind numele jetoanelor cu teritoriile de pe hartă. Asigurați-vă că toate jetoanele sunt aşezate cu numărul corect de jucători cu fața în sus.

Apoi aşezați pista adițională Curtea regală deasupra pistei de influență a Curții regale, acoperind primele patru poziții (vezi ilustrația).

Pregătirea jocului cu 5 jucători

Pregătirea jocului cu 4 jucători

Pregătirea jocului cu 3 jucători

SOARTA BĂTĂLIEI

Soarta bătăliei este un modul opțional pentru *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă,* care adaugă un element de imprevizibilitate şi fatalitate în luptă. Acest risc crescut poate spori importanța negocierilor şi obținerii sprijinului în luptă; adaugă un element suplimentar de dramă (şi victime) în luptă şi dă naştere la strategii complet diferite pentru experiența *Urzeala tronurilor: jocul pe tablă.*

Înainte de joc, toți jucătorii trebuie să decidă dacă vor folosi această opțiune. Dacă s-a stabilit că da, amestecați cărțile Soarta bătăliei într-un singur teanc, aşezându-l lângă tabla de joc pe timpul pregătirii jocului.

Soarta bătăliei aduce următoarele modificări în luptă:

1. **Extragerea cărților Soarta bătăliei:** După alegerea şi dezvăluirea cărților de Casă, atât jucătorul atacant cât şi cel atacat vor extrage câte o carte Soarta bătăliei de pe teanc şi o vor studia în secret.

2. **Folosirea Sabiei din oțel valyrian:** Înainte de dezvăluirea celor două cărți Soarta bătăliei, dacă jucătorul atacant sau jucătorul care se apără deține Sabia din oțel valyrian, acesta o poate folosi **pentru a arunca prima carte Soarta bătăliei şi a extrage una nouă în locul acesteia.** El va trebui să păstreze noua carte Soarta bătăliei. Apoi îşi va întoarce Sabia din oțel valyrian cu partea decolorată în sus, semn că ea a fost folosită în această tură de joc.

3. **Dezvăluirea cărților Soarta bătăliei:** Fiecare jucător îşi dezvăluie cartea Soarta bătăliei, adăugând modificarea specificată a puterii de luptă (numărul notat pe scut) la puterea sa de luptă actuală.

4. **Modificarea numărului victimelor:** Apoi, fiecare jucător adaugă pictogramele de sabie sau de fortificație de pe cartea sa Soarta bătăliei la cartea sa de Casă (ca şi cum ar fi de pe cartea de Casă jucată).

Adăugat la puterea de luptă

Adăugat la pictogramele cărții de Casă

După hotărârea victimelor de la pictogramele de sabie, jucătorii rezolvă eventualele pictograme de craniu desenate pe cărțile Soarta bătăliei, după cum urmează:

În cazul în care cartea Soarta bătăliei a unui jucător prezintă o pictograma de craniu, din rândul jucătorului oponent trebuie cadă o victimă indiferent că a ieşit învingător sau învins din luptă.

Pictograma de craniu

Această victimă se adaugă oricăror alte victime din luptă şi nu poate fi prevenită de pictogramele de fortificație. Această victimă este îndepărtată conform regulilor și restricțiilor de la pagina 21.

AU CONTRIBUIT

Bazat pe romanele *Cântec de gheață și foc* de George R. R. Martin

Design joc: Christian T. Petersen

Dezvoltatori joc: Corey Konieczka, Jason Walden și Kevin Wilson

Producător: Jason Walden

Scrierea regulilor: Christian T. Petersen și Jason Walden

Lecturare: Silviu Genescu

Editare și corectură: Ioana Pinte și András Tánczos

Design grafic: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg și Michael Silsby

Grafică copertă: Tomasz Jedruszek

Desen hartă: Henning Ludvigsen

Grafică: Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hrynkiewicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve și Doug Williams.

Drepturi de autor desen cărți *Sandor Clegane, Melisandre, Eddard Stark* și *Loras Tyrell:* Michael Komarck.

Foto personaje și imagine 3D: Jason Beaudoin

Director artistic: Zoë Robinson

Director artistic executiv: Andrew Navaro

Grafician executiv: Brian Schomburg

Coordonator licențe FFG: Deb Beck

Director producție Eric Knight

Designer executiv joc: Corey Konieczka

Producător executiv: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Testare joc: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudrey, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang și Jamie Zephyr.

Mulțumiri speciale: Daniel & Kat Abraham, Edge Studio, Tony Doepner, Carl Keim, Eric M. Lang, George R.R. Martin, Kay McCauley, Gretchen D. Petersen, Thomas H. Petersen, Robert Vaughn, Melinda M. Snodgrass, and Mike Zebrowski.

Numele, descrierile și ilustrațiile aplicate în acest joc sunt derivate din lucrarea protejată de drepturi de autor a lui George R. R. Martin și nu pot fi utilizate sau reutilizate fără acordul său.

©2011 George R.R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. Nici o parte a acestui produs nu poate fi reprodus fără acord scris specific. *A Song of Ice and Fire* ©2011, folosită cu licență. *A Game of Thrones The Board Game,* Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply și sigla FFG sunt mărci înregistrate ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games este situat în 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA și poate fi contactat telefonic la numărul +1-651-639-1905. Rețineți informațiile pentru utilizare ulterioară. Nu este adecvat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conține piese mici. Produs în China. **ACEST PRODUS NU ESTE O JUCĂRIE. NU ESTE RECOMANDAT PERSOANELOR SUB 14 ANI.**

Vizitați-ne pe internet:

www.FantasyFlightGames.com

REFERINȚE CĂRȚI WESTEROS

Se apropie iarna

Amestecați acest teanc (inclusiv această carte) şi extrageți o altă carte. Rezolvați acea carte, inclusiv pictogramele de Sălbatici care pot figura pe ea. Repetați pasul dacă extrageți din nou „Se apropie iarna".

Ultimele zile ale verii

Nu se întâmplă nimic. Treceți la rezolvarea următoarei cărți Westeros.

Mobilizare

În ordinea de joc, jucătorii mobilizează noi unități în fiecare din teritoriile lor care conțin un castel sau o fortăreață.

Provizii

În ordinea de joc, jucătorii îşi ajustează jetoanele de provizii pe pista de provizii. Apoi, fiecare jucător trebuie să-şi adapteze armatele asigurându-se că ele respectă noile limite de provizii.

Tronul Săbiilor

Deținătorul Tronului de Fier trebuie să aleagă una dintre următoarele posibilități: **a)** Tuturor jucătorilor le este permisă mobilizarea unităților (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte „Mobilizare"), **b)** Toți jucătorii trebuie să-şi actualizeze proviziile, apoi să-şi adapteze armatele (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte „Provizii"), sau **c)** Nu se întâmplă nimic (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte „Ultimele zile ale verii").

Urzeala tronurilor

În ordinea de joc, fiecare jucător colectează o putere din fondul jetoanelor de putere pentru fiecare pictogramă de putere de pe teritoriile sale. De asemenea, fiecare jucător colectează un jeton de putere de la fiecare port prietenos care conține o navă (cu condiția să nu fie nave inamice în teritoriul marin adiacent).

Încleştarea regilor

Îndepărtați toate jetoanele de influență de pe cele trei piste de influență. Apoi jucătorii vor licita pentru poziția de pe fiecare pistă, începând cu pista Tronul de Fier.

Aripi întunecate, cuvinte întunecate

Deținătorul Corbului mesager trebuie să aleagă una din următoarele posibilități: **a)** Toți jucătorii trebuie să liciteze pentru poziția de pe cele trei piste de influență (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte Westeros „Încleştarea regilor"), **b)** Toți jucătorii colectează jetoane de putere pentru pictogramele de putere de pe tabla de joc şi porturi (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte „Urzeala tronurilor") sau **c)** Nu se întâmplă nimic (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte „Ultimele zile ale verii").

Atacul Sălbaticilor

Sălbaticii atacă Westeros cu puterea actuală indicată pe pista Sălbaticilor. Toți jucătorii licitează putere pentru a sprijini Rondul de Noapte şi pentru a preveni victoria Sălbaticilor.

Ploi de toamnă

Jucătorii nu-şi pot aloca comanda specială de marş +1 în timpul fazei de planificare ce urmează.

Iureşul săbiilor

Jucătorii nu pot aloca comenzi de apărare în timpul fazei de planificare ce urmează (inclusiv comanda de apărare specială).

Marea de furtuni

Jucătorii nu pot aloca comenzi de incursiune în timpul fazei de planificare ce urmează (inclusiv comanda specială de incursiune).

Festinul ciorilor

Jucătorii nu pot aloca comenzi de consolidare a puterii în timpul fazei de planificare ce urmează (inclusiv comanda specială de consolidare a puterii).

Țesătură de minciuni

Jucătorii nu pot aloca comenzi de sprijin în timpul fazei de planificare ce urmează (inclusiv comanda specială de sprijin).

La vârf de sabie

Deținătorul Sabiei din oțel valyrian trebuie să aleagă una dintre următoarele posibilități: **a)** Jucătorii nu-şi pot aloca comanda specială de marş +1 în timpul fazei de planificare ce urmează (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte Westeros „Ploi de toamnă"), **b)** Jucătorii nu pot aloca comenzi de apărare în timpul fazei de planificare ce urmează (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte Westeros „Iureşul săbiilor") sau **c)** Nu se întâmplă nimic (ca şi cum ar fi fost extrasă o carte Westeros „Ultimele zile ale verii").

SUMARUL REGULILOR

Secvența turelor

I. Faza Westeros (omisă în prima tură)
1. Avansați marcatorul turelor
2. Dezvăluiți cărțile Westeros
3. Avansați pe pista Sălbaticilor (dacă e cazul)
4. Rezolvați cărțile Westeros (I, II, apoi III)

II. Faza de planificare
1. Alocați comenzile
2. Dezvăluiți comenzile
3. Folosiți Corbul mesager (opțional)

III. Faza de acțiune
1. Rezolvați comenzile de incursiune
2. Rezolvați comenzile de marş şi luptele
3. Rezolvați comenzile de consolidare a puterii
4. Puneți în ordine tabla de joc

Secvența de luptă

I. Solicitați sprijin
II. Calculați puterea inițială de luptă
III. Alegeți şi dezvăluiți cărțile de Casă
IV. Folosiți Sabia din oțel valyrian
V. Calculați puterea finală de luptă
VI. Rezolvați lupta
1. Stabilirea învingătorului
2. Stabilirea victimelor
3. Retragere şi debandadă
4. Punere în ordine după luptă

Jetoane comenzi speciale

Apărare +2
Conferă +2 putere de luptă jucătorului în apărare.

Marş +1
Conferă +1 putere de luptă jucătorului atacant.

Sprijin +1
Conferă +1 putere de luptă jucătorului sprijinit.

Incursiune
Se poate folosi ca o comandă obişnuită de incursiune sau pentru îndepărtarea unei comenzi de apărare adiacente.

Consolidarea puterii
Se poate folosi ca o comandă obişnuită de consolidare a puterii sau pentru mobilizarea unităților din teritoriul în care a fost alocat.

Pictogramele tablei de joc

Fortăreață
În timpul mobilizării, acordă două puncte de mobilizare a unităților în teritoriul său. Stăpânirea fortărețelor contribuie la condiția de victorie a jucătorului.

Castel
În timpul mobilizării, acordă un punct de mobilizare a unităților în teritoriul său. Stăpânirea castelelor contribuie la condiția de victorie a jucătorului.

Provizii
Conferă deținătorului o avansare pe pista de provizii când este extrasă o carte Westeros de „Provizii".

Putere
Conferă un jeton suplimentar de putere când este rezolvată comanda de consolidare a puterii în acest teritoriu.

Pod
Conectează două teritorii care altfel nu ar fi considerate adiacente din cauza unui râu care le separă.

Port
Navele pot fi mobilizate într-un port (din teritoriu de uscat conectat). Navele se pot muta în şi dintr-un port prietenos în teritoriul marin conectat.

Pictograme cărți

Sabia
Provoacă o victimă în rândurile jucătorului învins la sfârşitul unei lupte (dacă pictograma este prezentă pe cartea de Casă a învingătorului).

Fortificația
Previne provocarea unei victime în rândurile jucătorului învins la sfârşitul unei lupte (dacă pictograma este prezentă pe cartea de Casă jucătorului învins).

Craniul (pe cărțile Soarta bătăliei)
Provoacă o victimă în rândurile oponentului la sfârşitul luptei. Victima acesteia nu poate fi prevenită de pictogramele de fortificație.

Sălbatici (pe cărțile Westeros)
Avansați jetonul de amenințarea Sălbaticilor cu o poziție pe pista Sălbaticilor atunci când această pictogramă apare pe o carte Westeros.