

GAME OF THRONES™

DER EISERNE THRON
DAS KARTENSPIEL

ZWEITE EDITION



REFERENZHANDBUCH

DAS EINZIGE SPIEL, DAS ZÄHLT

Zu viele fremde Gesichter, dachte Tyrion, zu viele neue Spieler. Das Spiel hat sich geändert, während ich in meinem Bett vermodert bin, und keiner wird mir die Regeln erklären.

–George R.R. Martin, *Sturm der Schwerter*

HALT!

Zuerst die Spielregel lesen! Wenn während des Spiels Fragen auftauchen, kann man im Glossar des Referenzhandbuchs nachschlagen. Wir empfehlen, nach dem Einführungsspiel die Anhänge auf S. 24 ff. zu lesen.

Das Referenzhandbuch ist das ultimative Nachschlagewerk für alle Regelfragen, enthält aber keine Erklärung des Spiels. Daher sollte man zuerst die Spielregel vollständig durchlesen und in diesem Dokument nur bei Bedarf nachschlagen.

Das Glossar macht den Großteil des Referenzhandbuchs aus. Darin werden alle Begriffe und Spielsituationen in alphabetischer Reihenfolge erklärt. Bei Regelfragen sollte man zuallererst im Glossar nachschlagen.

Der zweite Teil des Handbuchs enthält zwei Anhänge. Im ersten finden sich ausführliche Timing-Diagramme, welche die Struktur einer Spielrunde darstellen, sowie Erläuterungen zur Handhabung jedes einzelnen Spielschritts. Der zweite Anhang illustriert und erklärt den genauen Aufbau aller Kartentypen.

DIE GOLDENEN REGELN

Bei direkten Widersprüchen zwischen Referenzhandbuch und Spielregel hat stets der Text aus dem Referenzhandbuch Vorrang.

Bei direkten Widersprüchen zwischen Referenzhandbuch/Spielregel und einem Kartentext hat stets der Kartentext Vorrang.

GLOSSAR

Es folgt eine Auflistung aller Regeln, Begriffe und Spielsituationen in alphabetischer Ordnung.

Abgabenphase

Siehe Anhang I, „7. Abgabenphase“ auf S. 29.

Ablagestapel

Der Ablagestapel ist ein nicht im Spiel befindlicher Bereich, nicht zu verwechseln mit dem Totenstapel.

- ✦ Immer wenn eine Karte „abgelegt“ wird (aus dem Spiel oder aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich, z. B. der Hand oder dem Deck), kommt sie offen nach oben auf den Ablagestapel ihres Besitzers.
- ✦ Die Ablagestapel der Spieler sind nicht geheim und dürfen jederzeit von allen Spielern eingesehen werden.
- ✦ Die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel darf nicht verändert werden, es sei denn, eine Kartenfähigkeit fordert ausdrücklich dazu auf.
- ✦ Werden mehrere Karten gleichzeitig abgelegt, darf der Besitzer sie in beliebiger Reihenfolge, eine nach der anderen, auf seinen Ablagestapel legen.

Verwandte Themen: Totenstapel, Das Spiel verlassen, Opfern

Adjektive

Falls ein Kartentext ein Adjektiv, gefolgt von mehreren Substantiven enthält, bezieht sich das Adjektiv auf jedes Element der Liste (falls möglich). Beispiel: „Alle einzigartigen Charaktere und Orte“ bedeutet „alle einzigartigen Charaktere und alle einzigartigen Orte“.

Agendakarten

Agendakarten liegen neben der Fraktionskarte eines Spielers und bringen spezielle Fähigkeiten und Einschränkungen für das Deck mit sich. Jeder Spieler darf beim Zusammenstellen seines Decks genau 1 Agendakarte (zusammen mit seiner Fraktionskarte) verwenden. Bei Spielbeginn liegt die Agendakarte neben der Fraktionskarte des Spielers und wird gemeinsam mit dieser beim Spieldaufbau aufgedeckt.

- ✦ Agendakarten sind nicht „im Spiel“. Solange sie aktiv neben der Fraktionskarte eines Spielers liegen, beeinflusst ihr Text den Spielstatus von einem nicht im Spiel befindlichen Bereich aus.
- ✦ Karten mit dem aufgedruckten Typ Agenda können nicht durch andere Kartenfähigkeiten aus dem Spiel entfernt werden.

Der Aufbau einer Agendakarte wird in Anhang II erklärt.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel, Deckbau

Aktionen

Eine Aktion ist eine ausgelöste Fähigkeit, die durch das fettgedruckte Stichwort „Aktion:“ eingeleitet wird. Aktionen können nur innerhalb eines Aktionsfensters initiiert werden. Wann genau ein Aktionsfenster eintritt, kann man den Diagrammen in Anhang I entnehmen.

Bei manchen Aktionsfähigkeiten steht der Name einer Phase vor dem Stichwort „Aktion:“. Sie gelten trotzdem als Aktionsfähigkeiten, können aber nur in der angegebenen Phase (innerhalb eines Aktionsfensters) initiiert werden.

Eine Aktion muss vollständig abgehandelt sein, bevor die nächste Aktion initiiert werden kann.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel

Aktiver Spieler

In manchen Phasen ernennt das Spiel einen aktiven Spieler, der bestimmte Handlungen durchführen darf.

- ✦ In der Aufmarschphase kassiert der aktive Spieler sein Einkommen und darf Charaktere, Orte, Verstärkungen und Duplikate von der Hand aufmarschieren lassen.
- ✦ In der Herausforderungsphase darf der aktive Spieler Herausforderungen initiieren.

Verwandte Themen: Aufmarschphase, Herausforderungsphase

Andauernde Effekte

Manche Kartenfähigkeiten erzeugen Effekte oder Zustände, die den Spielstatus für eine bestimmte Zeit (z. B. „bis zum Ende der Herausforderung“) beeinflussen. Dies nennt man andauernde Effekte.

- ✦ Ein andauernder Effekt hält länger an als die Abhandlung der Fähigkeit, die ihn erzeugt. Der Effekt beeinflusst den Spielstatus für die vorgegebene Dauer, egal ob die Karte, die ihn erzeugt hat, im Spiel ist/bleibt oder nicht.
- ✦ Ein andauernder Effekt läuft ab, sobald der angegebene Zeitpunkt erreicht ist. Falls ein andauernder Effekt „bis zum Ende der Runde“ anhält, läuft er ab, kurz bevor „Am Ende der Runde“-Fähigkeiten initiiert werden dürfen.
- ✦ Ein „Bis zum Ende von X“-Effekt, der nach dem Ende von X initiiert werden würde (durch die Abhandlung einer Unterbrechung oder Reaktion auf etwas, das am Ende von X eintrat), würde sofort ablaufen, ohne den Spielstatus zu verändern, und kann daher nicht initiiert werden.

Angreifer, Angreifender Charakter, Angreifender Spieler

Der Begriff „angreifender Charakter“ bezieht sich auf einen Charakter, der an einer Herausforderung teilnimmt und zwar aufseiten des Spielers, der die Herausforderung initiiert hat. „Angreifer“ wird auch als Kurzform für „angreifender Charakter“ gebraucht.

„Angreifender Spieler“ bezieht sich auf den Spieler, der die momentan abgehandelte Herausforderung initiiert hat.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Verteidiger, Teilnehmen

Ansehen

Sobald ein Spieler angewiesen wird eine oder mehrere Karten „anzusehen“, zeigt er sie seinen Gegnern nicht. Solange eine Karte angesehen wird, verlässt sie nicht ihren Spielbereich. Die Ansehen-Anweisung endet, sobald die Karte wieder in ihren verborgenen Zustand zurückgekehrt ist oder ihren neuen Standort erreicht hat.

Anstatt, stattdessen

Siehe „Ersatzeffekte“ auf S. 9.

Archiv

Siehe „Strategiekarte“ auf S. 19.

Aufbau

Das Spiel wird in folgenden Schritten aufgebaut:

- 1. Spielformat bestimmen und Decks wählen.** Bei 2 Spielern verwendet man das Tjost-Spielformat, bei 3+ Spielern das Buhurt-Spielformat.
- 2. Startspieler bestimmen.** Ein zufällig bestimmter Spieler wird für die Dauer des Aufbaus zum Startspieler ernannt. Er legt den Startspielermarker vor sich.
- 3. Fraktionen und Agenden (falls vorhanden) bekanntgeben.** In Spielerreihenfolge gibt jeder Spieler bekannt, welche Fraktion und Agenda (falls vorhanden) sein Deck verwendet, und legt Fraktions- und Agendakarte (falls vorhanden) offen in seinen Spielbereich.
- 4. Schatzkammer einrichten.** Alle Gold-, Macht- und Einflussmarker kommen in einen Vorrat in Griffweite aller Spieler. Dieser Bereich ist die Schatzkammer.
- 5. Strategiestapel platzieren.** Jeder Spieler legt seinen Strategiestapel verdeckt neben seine Fraktionskarte.
- 6. Nachziehstapel mischen.** Jeder Spieler mischt seinen Nachziehstapel zur Zufriedenheit aller Gegner.
- 7. Starthand ziehen.** Jeder Spieler zieht 7 Karten von seinem Nachziehstapel. In Spielerreihenfolge hat jeder Spieler ein Mal die Option einen Mulligan zu nehmen, d. h. die 7 gezogenen Karten in den Nachziehstapel zurückzumischen und 7 neue zu ziehen.

8. Startkarten platzieren. In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler Charakter-, Orts- und Verstärkungskarten von der Hand mit Gesamtkosten von bis zu 8 als Startkarten platzieren. Startkarten werden verdeckt in den eigenen Spielbereich gelegt. Dabei müssen folgende Einschränkungen beachtet werden:

- ♦ Die Gesamtkosten der platzierten Karten dürfen nicht höher als 8 sein.
- ♦ Höchstens 1 Karte mit dem Schlüsselwort „Limitiert“ darf platziert werden.
- ♦ Nur Charakter-, Orts- und Verstärkungskarten dürfen platziert werden.
- ♦ Jede platzierte Verstärkung muss in der Lage sein, eine zulässige Karte oder ein zulässiges Spielelement zu verstärken, die oder das nach dem Aufdecken der Startkarten im nächsten Schritt unter der Kontrolle ihres oder seines Besitzers sein wird.
- ♦ Zusätzliche Kopien von einzigartigen Karten können beim Aufbau kostenlos platziert und im folgenden Schritt als Duplikate aufgedeckt werden.

9. Startkarten aufdecken. Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Startkarten auf. Dann platziert jeder Spieler in Spielerreihenfolge seine Duplikate und legt seine Verstärkungen so an, dass sie zulässige Karten oder Spielelemente verstärken. *Hinweis: Karten, die beim Spielaufbau aufgedeckt oder bekanntgegeben werden, gelten nicht als gespielt, aufmarschiert, ins Spiel gebracht oder ins Spiel gekommen. Fähigkeiten, die sich auf einen solchen Vorgang beziehen, werden in diesem Schritt ignoriert. Bei Spielbeginn gelten die Karten als „bereits im Spiel“.*

10. Starthand auffrischen. Jeder Spieler zieht wieder auf 7 Handkarten auf.

Verwandte Themen: Duplikate, Mulligan, Anhang II: Aufbau der Karten

Aufdecken

Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Karte aufzudecken, muss er sie seinen Gegnern zeigen. Falls keine bestimmte Dauer für das Aufdecken angegeben ist, bleibt die aufgedeckte Karte aufgedeckt, bis sie ihre neue Zielposition (vorgegeben von der Fähigkeit) erreicht hat oder die Abhandlung der Fähigkeit abgeschlossen ist.

- ♦ Solange eine Karte aufgedeckt ist, gilt sie weiterhin, als wäre sie in dem Bereich (z. B. auf der Hand oder im Deck eines Spielers), von wo sie aufgedeckt wurde.

Aufgedeckte Strategie

Siehe „Strategiekarte“ auf S. 19

Aufgedruckt

Das Wort „aufgedruckt“ bezieht sich auf Texte, Eigenschaften, Symbole oder Werte, die physisch auf einer Karte aufgedruckt sind.

Verwandte Themen: Leer

Aufheben

Manche Kartenfähigkeiten (üblicherweise Unterbrechungen) können andere Karten- oder Spieleffekte „aufheben“. Aufheben-Fähigkeiten unterbrechen die Initiierung eines Effekts und verhindern, dass der Effekt initiiert wird. Aus diesem Grund haben Aufheben-Fähigkeiten Vorrang vor allen anderen Unterbrechungen des Effekts, der gerade initiiert werden sollte.

- ♦ Sobald ein Effekt aufgehoben wurde, steht er nicht mehr unmittelbar bevor, d. h. es können keine weiteren Unterbrechungen (inkl. Aufheben-Fähigkeiten) in Bezug auf den aufgehobenen Effekt initiiert werden.
- ♦ Sobald die Effekte einer Fähigkeit aufgehoben werden, gilt die Fähigkeit trotzdem als verwendet und alle Kosten bleiben bezahlt.
- ♦ Werden die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben, gilt die Karte trotzdem als gespielt und kommt trotzdem auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Verwandte Themen: Kosten, Fähigkeiten initiieren, Unterbrechungen, „Nur“ und „maximal“, Auslöser

Aufmarschieren

In der Aufmarschphase kann der aktive Spieler (als Spieleraktion) eine Charakter-, Orts- oder Verstärkungskarte (oder ein Duplikat) von seiner Hand aufmarschieren lassen, indem er die Goldkosten der Karte bezahlt und sie in den Spielbereich legt. Er bezahlt die Goldkosten, indem er die angegebene Goldmenge aus seiner Goldreserve nimmt und in die Schatzkammer legt.

- ♦ Sobald eine Karte aufmarschiert, kommt sie ins Spiel.
- ♦ Ereigniskarten marschieren nicht auf; sie werden gespielt.
- ♦ Kartenfähigkeiten, die eine Karte ins Spiel bringen, zählen nicht als Aufmarschieren der Karte.

Verwandte Themen: Kosten, Duplikate, Ins Spiel kommen, Ereigniskarten, Fähigkeiten initiieren/Karten aufmarschieren lassen, Ins Spiel bringen

Aufmarschphase

Siehe Anhang I, „3. Aufmarschphase“ auf S. 27.

Aufrecht, Aufrichten

Falls eine Karte in senkrechter Position ist und ihr kontrollierender Spieler den Kartentext von links nach rechts lesen kann, gilt sie als aufrecht bzw. aufrecht stehend.

✦ Standardmäßig kommen Karten in aufrechtem Zustand ins Spiel.

✦ Um eine aufrechte Karte zu beugen, dreht man sie um 90° zur Seite.

Verwandte Themen: Ins Spiel kommen, Beugen, Gebeugt

Aufrichtphase

Siehe Anhang I, „6. Aufrichtphase“ auf S. 29.

Aus dem Spiel entfernen

Aus dem Spiel entfernte Karten werden beiseitegelegt und haben keinen weiteren Einfluss auf das Spielgeschehen (zumindest solange sie entfernt bleiben).

Falls keine bestimmte Dauer für die Entfernung angegeben ist, bleibt die Karte bis zum Ende des Spiels entfernt.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel

Ausgelöste Fähigkeiten

Eine ausgelöste Fähigkeit ist eine Fähigkeit, die durch ein fettgedrucktes Stichwort, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeleitet wird. Dahinter steht der Rest der Fähigkeit. Dazu gehören Aktionen, phasenspezifische Aktionen, Unterbrechungen, Reaktionen, erzwungene Unterbrechungen und Reaktionen sowie „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Auslöser

Auslöser

Ein Auslöser ist ein klar definierter Vorfall, der im Laufe des Spiels eintreten kann. Bei Kartenfähigkeiten ist der Auslöser das Element der Fähigkeit, das sich auf einen bestimmten Vorfall bezieht und damit angibt, wann die Fähigkeit verwendet werden darf. Die Beschreibung eines Fähigkeitsauslösers wird oft mit „sobald“ (bei Unterbrechungen) oder „nachdem“ (bei Reaktionen) eingeleitet.

Falls ein einzelner Vorfall mehrere Auslöser produziert (z. B. zwei gleichzeitig getötete Charaktere bei einem Militäreinsatz mit Schadenswert 2), teilen sich diese Auslöser ein gemeinsames Unterbrechungs-/Reaktionsfenster, in dem alle Fähigkeiten verwendet werden dürfen, die sich auf einen der durch den Vorfall entstandenen Auslöser beziehen.

Es folgt eine Sequenz möglicher Unterbrechungs- und Reaktionsgelegenheiten, die im Rahmen jedes Auslösers im Spiel entstehen:

1. Der Auslöser steht unmittelbar bevor (d. h. sofern er nicht aufgehoben, verändert oder anderweitig von Unterbrechungsfähigkeiten umgangen wird, ist er das nächste eintretende Spielereignis).

2. Unterbrechungsfähigkeiten, die sich im Konjunktiv auf den bevorstehenden Auslöser beziehen, können verwendet werden. (Anm.: Eine Aufheben-Unterbrechung kann die Initiierung eines Effekts verhindern. Die Initiierung eines Effekts ist ein separater Auslöser, der vor der Abhandlung des Effekts stattfindet. Aufheben-Unterbrechungen sind die einzigen Unterbrechungen, die sich auf die Initiierung eines Effekts beziehen.) Falls der bevorstehende Auslöser aufgehoben wird, tritt keiner der folgenden Schritte dieser Sequenz ein. Wird der Auslöser verändert, steht der ursprüngliche Auslöser nicht mehr unmittelbar bevor, dafür steht jetzt der neue Auslöser unmittelbar bevor (i. d. R. heißt das, dass eine Karte, die im Begriff war das Spiel zu verlassen, jetzt im Begriff ist gerettet zu werden).
3. Erzwungene Unterbrechungen des bevorstehenden Auslösers müssen abgehandelt werden. Die Reihenfolge bestimmt der Startspieler.
4. Das Unterbrechungsfenster des bevorstehenden Auslösers öffnet sich und schließt sich wieder, nachdem alle Spieler nacheinander gepasst haben.
5. Der Auslöser selbst tritt ein.
6. Erzwungene Reaktionen auf den Auslöser müssen abgehandelt werden. Die Reihenfolge bestimmt der Startspieler.
7. Das Reaktionsfenster des Auslösers öffnet sich und schließt sich wieder, nachdem alle Spieler nacheinander gepasst haben.

Verwandte Themen: Aufheben, Fähigkeiten initiieren, Unterbrechungen, Reaktionen, Konjunktiv

Basiswert

Der Wert einer Größe vor dem Anwenden von Modifikatoren. Bei den meisten Größen ist es gleichzeitig der aufgedruckte Wert.

Verwandte Themen: Aufgedruckt, Modifikatoren

Besitz und Kontrolle

Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, der sie bei Spielbeginn im Deck hatte.

✦ Standardmäßig kommen Karten unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel. Manche Fähigkeiten können dazu führen, dass die Kontrolle an einen anderen Spieler übergeht.

✦ Ein Spieler kontrolliert auch die Karten in seinen nicht im Spiel befindlichen Bereichen (z. B. Hand, Deck, Ablage- und Totenstapel).

✦ Falls eine Karte in den nicht im Spiel befindlichen Bereich eines Spielers kommen würde, der nicht ihr Besitzer ist, legt man sie stattdessen in den entsprechenden, nicht im Spiel befindlichen Bereich ihres Besitzers

(was alle zugehörigen Kartenfähigkeiten und Rahmen-effekte betrifft, wird die Karte behandelt, als wäre sie in den nicht im Spiel befindlichen Bereich des Gegners gekommen. Nur physisch wird sie in einen anderen Bereich gelegt.)

- ✦ Falls während der Abhandlung einer Herausforderung die Kontrolle über einen teilnehmenden Charakter wechselt, wird er sofort aus der Herausforderung entfernt.

Verwandte Themen: Deck, Das Spiel verlassen

Beugen, Gebeugt

Meistens werden Karten gebeugt, um anzugreifen, zu verteidigen oder bestimmte Kartenfähigkeiten zu verwenden. Sobald eine Karte gebeugt wird, dreht man sie um 90°. In dieser Position gilt die Karte als gebeugt.

- ✦ Eine gebeugte Karte kann nicht noch einmal gebeugt werden, bis sie wieder aufgerichtet wurde (durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit).

Verwandte Themen: Aufrecht, Aufrichten

Brandschatzen

Brandschatzen ist ein Herausforderungs-Schlüsselwort. Nachdem ein Spieler eine Herausforderung gewonnen hat, darf er für jeden teilnehmenden Charakter mit dem Schlüsselwort Brandschatzen, den er kontrolliert, 1 Karte vom Nachziehstapel des Verlierers (von oben) ablegen

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Schlüsselwörter

Buhurt (Spielformat)

Das Buhurt-Spielformat ist eine Partie mit drei oder mehr Spielern.

- ✦ Beim Buhurt-Spielformat kommen die Titeltkarten sowie alle zugehörigen Rahmenschritte (1.4 und 7.4, siehe Anhang I) zum Einsatz.

Verwandte Themen: Tjost (Spielformat), Titeltkarten

Charakterkarten

Charakterkarten (kurz: Charaktere) stellen die Lords, Ladies, Ritter, Heere, Söldner, Kreaturen und anderen Persönlichkeiten und Gruppen aus der Welt von *Das Lied von Eis und Feuer* dar. Sie kommen in der vorderen Reihe eines Spielbereichs ins Spiel und bleiben dort, bis sie durch eine Fähigkeit oder einen Speleffekt entfernt werden.

Der Aufbau einer Charakterkarte wird in Anhang II erklärt.

„Dann“

Falls der Text einer Fähigkeit das Wort „dann“ enthält, muss der Text vor dem „dann“ vollständig und erfolgreich abgehandelt sein (d. h. Veränderungen des Spielstatus müssen den kompletten Aspekt des Effekts vor dem „dann“ widerspiegeln), bevor der Teil nach dem „dann“ abgehandelt werden kann.

- ✦ Wurde der Aspekt vor dem „dann“ vollständig und erfolgreich abgehandelt, muss auch die Abhandlung des Aspekts nach dem „dann“ versucht werden.

- ✦ Wurde der Aspekt vor dem „dann“ nicht vollständig und erfolgreich abgehandelt, versucht man erst gar nicht, den Aspekt nach dem „dann“ abzuhandeln.

Das Spiel verlassen

„Das Spiel verlassen“ bezeichnet den Übergang einer Karte von einem Spielbereich in einen nicht im Spiel befindlichen Zustand

Falls eine Karte das Spiel verlässt, treten gleichzeitig folgende Konsequenzen ein:

- ✦ Alle Marker auf der Karte werden in die Schatzkammer zurückgelegt.
- ✦ Alle Duplikate der Karte werden abgelegt.
- ✦ Alle Verstärkungen der Karte werden auf die Hand ihrer Besitzer zurückgeschickt.
- ✦ Alle andauernden und/oder verzögerten Effekte, welche die Karte im Spiel beeinflusst haben, laufen für diese Karte ab.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel

Deck, Nachziehstapel

Das Wort „Deck“ wird manchmal auch gleichbedeutend mit dem Nachziehstapel gebraucht, der alle Verstärkungen, Charaktere, Ereignisse und Orte eines Spielers enthält.

Der Strategiestapel wird immer ausdrücklich als solcher bezeichnet.

Verwandte Themen: Strategiestapel

Deckbau

Um ein turnierfähiges Deck zu bauen, müssen folgende Punkte beachtet werden:

- ✦ Man muss genau 1 Fraktionskarte wählen.
- ✦ Es muss 1 Agendakarte gewählt oder sich gegen die Nutzung einer Agenda entschieden werden.
- ✦ Es muss ein Strategiestapel aus genau 7 Karten zusammengestellt werden. Maximal 1 der gewählten Strategiekarten darf mit 2 Kopien im Strategiestapel vertreten sein (nach Titel der Karte). Von allen anderen Strategiekarten darf nur 1 Kopie im Stapel sein.

- ❖ Man muss einen Nachziehstapel aus mindestens 60 Karten zusammenstellen.
- ❖ Eine Obergrenze für die Größe des Nachziehstapels gibt es nicht.
- ❖ Der Nachziehstapel darf nur bis zu 3 Kopien jeder Karte (unterschieden nach Titeln) enthalten.
- ❖ Jede Karte im Strategie- und Nachziehstapel des Decks muss neutral sein oder der Fraktion der Fraktionskarte angehören, es sei denn, eine Kartenfähigkeit erlaubt ausdrücklich etwas anderes.

Verwandte Themen: Kopie, Deck, Deck-Limits, Fraktion, Strategiestapel

Deck-Limits, Deck-Limit: X

Die meisten Karten dürfen mit bis zu 3 Kopien im Deck vertreten sein. Hat eine Karte den Zusatz „Deck-Limit: X“, darf man maximal X Kopien dieser Karte in sein Deck aufnehmen.


- ❖ Falls X=2 oder niedriger ist, gilt das Limit als Einschränkung beim Deckbau.
- ❖ Falls X=4 oder höher ist, gilt das Limit als Sondererlaubnis, durch die man mehr als die normalen 3 Kopien in sein Deck aufnehmen kann.

Verwandte Themen: Strategiestapel-Limit: X

Dürfen

Das Verb „dürfen“ weist darauf hin, dass ein bestimmter Spieler die Option hat, das Folgende zu tun. Ist kein spezieller Spieler angegeben, hat der kontrollierende Spieler der Karte mit der fraglichen Fähigkeit die Option.

Duplikate

Man darf weitere Kopien einer im Spiel befindlichen einzigartigen Karte (erkennbar am -Symbol im Titel), die man besitzt und kontrolliert, als Duplikate nutzen. Sobald eine Karte als Duplikat ins Spiel kommt, wird sie offen unter die bereits vorhandene Kopie der Karte gelegt. Die vorhandene Kopie muss das Duplikat teilweise überlappen.

Ein Duplikat verleiht seinem kontrollierenden Spieler folgende ausgelöste Spielfähigkeit: **„Unterbrechung:** Sobald die überlappende einzigartige Karte das Spiel verlassen würde, lege dieses Duplikat ab, um die Karte zu retten. (Kann nicht aufgehoben werden.)“

- ❖ Es kostet nichts, eine Karte als Duplikat aufmarschieren zu lassen.
- ❖ Duplikate gelten nicht als Verstärkungen. Texte, die sich auf Verstärkungen beziehen, interagieren nicht mit Duplikaten und beeinflussen sie auch nicht.
- ❖ Duplikate haben keine Texte, Titel, Eigenschaften, Typen oder Merkmale. Solange ein Duplikat im Spiel ist, gilt es nur als blanke „Duplikatkarte“.

- ❖ Es ist möglich, eine Karte mit mehreren Duplikaten zu versehen.

- ❖ Man darf auch andere Varianten einer einzigartigen Karte als Duplikate verwenden. Die Variante, die zuerst im Spiel war, bleibt auch nach dem Anlegen des Duplikats die aktive Variante. Man darf eine Karte nicht durch ihr Duplikat ersetzen.

- ❖ Das Aufmarschieren eines Duplikats zählt nicht als Aufmarschieren einer Karte des aufgedruckten Typs. Es zählt nur als „Aufmarschieren einer Duplikatkarte“.

Verwandte Themen: Besitz und Kontrolle, Retten, Einzigartige Karten

Effekte

Ein Karteneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines aufgedruckten oder durch eine Karte erhaltenen Fähigkeitstexts entsteht. Ein Rahmeneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Rahmenereignisses entsteht.

- ❖ Vor einem Karteneffekt können Kosten, Auslöser, Spieleinschränkungen und/oder Sondererlaubnisse stehen. Diese Elemente gelten nicht als Effekte.
- ❖ Einmal initiiert, muss jeder Bestandteil eines Effekts so weit wie möglich abgehandelt werden, es sei denn, der Text enthält das Verb „dürfen“.
- ❖ Sobald sich ein Effekt ohne Ziel auf eine bestimmte Anzahl an Objekten auswirkt (z. B. „ziehe 3 Karten“ oder „durchsuche die obersten 10 Karten deines Decks“) und im angegebenen Spielbereich nicht genügend Objekte dieser Art sind, wirkt sich der Effekt auf so viele Objekte wie möglich aus.
- ❖ Sobald ein andauernder Effekt abläuft (oder die Wirkung einer konstanten Fähigkeit endet), gilt das nicht als Veränderung des Spielstatus durch einen Karteneffekt.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Kosten, Verzögerte Effekte, Andauernde Effekte, Dürfen, Fähigkeiten initiieren, Spieleinschränkungen und Sondererlaubnisse, Auslöser

Einblick

Einblick ist ein Herausforderungs-Schlüsselwort. Nachdem ein Spieler eine Herausforderung gewonnen hat, darf er für jeden teilnehmenden Charakter mit dem Schlüsselwort Einblick, den er kontrolliert, 1 Karte ziehen.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Schlüsselwörter

Einflussmarker

Einflussmarker sind allgemeine Marker, die zum Festhalten verschiedener Spielzustände gebraucht werden. Sie haben keine eigenen Regeln.



Einflussmarker
(doppelseitig)

- ✦ Kartenfähigkeiten können eine Vielzahl verschiedener Markertypen definieren, z. B. „Verratsmarker“, „Giftmarker“ und „Aufrichtenmarker“. Sobald ein solcher Marker gefordert wird, verwendet man einen Einflussmarker für ihn.

Einkommen

Sobald ein Spieler in der Aufmarschphase zum aktiven Spieler wird, kassiert er sein Einkommen, indem er den Goldwert seiner aufgedeckten Strategiekarte nimmt und alle relevanten Goldmodifikatoren einrechnet. Dann erhält er die entsprechende Menge an Gold aus der Schatzkammer.

Verwandte Themen: Gold, Goldmodifikator, Aufmarschphase

Einschüchternd

Einschüchternd ist ein Herausforderungs-Schlüsselwort. Nachdem ein Spieler als angreifender Spieler eine Herausforderung gewonnen hat, bei der er einen Charakter mit dem Schlüsselwort Einschüchternd kontrolliert, darf er einen vom Verlierer kontrollierten Charakter wählen und beugen. Der gewählte Charakter darf nicht mehr Stärke haben als die Summe der Stärke, um welche die Herausforderung gewonnen wurde. Er muss nicht unbedingt an der Herausforderung teilnehmen.

- ✦ Pro Herausforderung kann nicht mehr als eine Kopie des Schlüsselworts Einschüchternd erfolgreich abgehandelt werden.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Schlüsselwörter

Einzigartige Karten

Eine Karte mit einem \oplus -Symbol vor dem Kartentitel ist „einzigartig“, d. h. jeder Spieler darf maximal 1 Kopie dieser Karte (unterschieden nach Titeln) im Spiel haben.

- ✦ Man darf auch weitere Kopien einer einzigartigen Karte, die man besitzt und kontrolliert, aufmarschieren lassen (oder über eine Kartenfähigkeit ins Spiel bringen). Diese Kopien sind kostenlos und werden als Duplikate unter die Karte gelegt.
- ✦ Man kann die Kontrolle über eine einzigartige Karte nicht übernehmen, falls man eine im Spiel befindliche Kopie dieser Karte besitzt oder kontrolliert.

- ✦ Man kann eine einzigartige Karte nicht ins Spiel bringen oder die Kontrolle über sie übernehmen, falls eine Kopie dieser Karte im eigenen Totenstapel liegt.

Verwandte Themen: Totenstapel, Duplikate, Besitz und Kontrolle

Ereigniskarten

Ereigniskarten (kurz: Ereignisse) stellen Taktiken, Komplote, glückliche Zufälle und andere unerwartete Wendungen dar, die im Laufe des Spiels eintreten können.

- ✦ Fähigkeitstyp, Auslöser (falls vorhanden) und Spieleinschränkungen/Sondererlaubnisse (falls vorhanden) einer Ereigniskarte bestimmen, wann und wie sie gespielt werden kann.
- ✦ Sobald eine Ereigniskarte gespielt wird, werden die Kosten bezahlt, die Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) und die Karte kommt auf den Ablagestapel ihres Besitzers, bevor sich im Anschluss an die Abhandlung der Fähigkeit ein Reaktionsfenster öffnet.
- ✦ Ereigniskarteneffekte wirken sich zum Zeitpunkt ihrer Abhandlung auf den Spielstatus aus. Falls eine Ereigniskarte mehrere Karten mit einem andauernden Effekt belegt, können nur Karten, die zum Zeitpunkt des Spielens der Ereigniskarte im Spiel sind, beeinflusst werden. Karten, die erst nach der Abhandlung des Ereignisses ins Spiel kommen, werden von dem andauernden Effekt nicht beeinflusst.
- ✦ Werden die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben, gilt die Karte trotzdem als gespielt und die Kosten werden nicht rückerstattet. Nur die Effekte wurden aufgehoben.
- ✦ Eine Ereigniskarte kann nicht ins Spiel kommen, es sei denn, die Fähigkeit, die sie ins Spiel bringt, ändert auch ihren Kartentyp in einen Typ, der ins Spiel kommen kann.

Der Aufbau einer Ereigniskarte wird in Anhang II erklärt.

Verwandte Themen: Aufheben, Kosten, Verzögerte Effekte, Andauernde Effekte, Spieleinschränkungen und Sondererlaubnisse, Auslöser

Erhalten

Das Verb „erhalten“ wird in verschiedenen Zusammenhängen gebraucht.

- ✦ Falls man Gold erhält, nimmt man die angegebene Menge an Gold aus der Schatzkammer und legt sie in seine Goldreserve.
- ✦ Falls man für eine Karte, die man kontrolliert, Macht erhält, nimmt man die angegebene Menge an Macht aus der Schatzkammer und legt sie auf die Karte.

- ❖ Falls eine Karte eine Eigenschaft (z. B. ein Symbol, ein **Merkmal**, ein Schlüsselwort oder einen Fähigkeitstext) erhält, funktioniert die Karte, als hätte sie die erhaltene Eigenschaft. Erhaltene Eigenschaften gelten nicht als aufgedruckt.

Verwandte Themen: Gold, Macht, Aufgedruckt

Ersatzeffekte

Ein Ersatzeffekt ist ein Effekt (normalerweise eine Unterbrechung), der die Abhandlung eines Auslösers durch eine andere Art der Abhandlung ersetzt. Dabei gilt der Auslöser weiterhin als eingetreten. Oft wird das Wort „anstatt“ oder „stattdessen“ gebraucht, um auf einen solchen Effekt hinzuweisen. Nachdem alle Unterbrechungen des Auslösers abgehandelt worden sind und der Auslöser selbst mit Abhandeln an der Reihe ist, handelt man stattdessen den Ersatzeffekt ab.

Falls mehrere Ersatzeffekte auf denselben Auslöser initiiert werden, wird beim Abhandeln des Auslösers der zuletzt initiierte Ersatzeffekt verwendet.

Beispiel: Benjen Stark hat folgenden Ersatzeffekt:

„**Unterbrechung:** Sobald Benjen Stark getötet wird, erhältst du 2 Macht für deine Fraktion. Dann mischst du ihn zurück in dein Deck, anstatt ihn auf deinen Totenstapel zu legen.“ Der Auslöser (Benjen Stark wird getötet) tritt trotzdem ein, wird aber anders als normal abgehandelt, da die Karte in den Nachziehstapel ihres Besitzers gemischt und nicht auf dessen Totenstapel gelegt wird.

Verwandte Themen: Unterbrechungen

Erzwungene Unterbrechungen/Reaktionen

Die meisten ausgelösten Fähigkeiten sind optional. Es gibt aber auch erzwungene Unterbrechungen und Reaktionen, die man daran erkennen kann, dass sie durch das Wort „Erzwungen“ eingeleitet werden. Solche Fähigkeiten müssen unmittelbar nach dem Eintreten ihres Auslösers (angegeben im Fähigkeitstext) abgehandelt werden.

- ❖ Bei jedem Auslöser haben erzwungene Unterbrechungen Vorrang vor nicht-erzwungenen und werden zuerst initiiert. Ebenso haben erzwungene Reaktionen Vorrang vor nicht-erzwungenen und werden zuerst initiiert.
- ❖ Falls zwei oder mehr erzwungene Fähigkeiten gleichzeitig initiiert werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie initiiert werden, egal wer die Karten mit diesen Fähigkeiten kontrolliert.
- ❖ Jede erzwungene Fähigkeit muss vollständig abgehandelt sein, bevor die nächste erzwungene Fähigkeit (in Bezug auf denselben Auslöser) initiiert werden darf.

Verwandte Themen: Unterbrechungen, Reaktionen

Fähigkeiten

Eine Fähigkeit ist ein spezieller Kartentext, der etwas zum Spielgeschehen beiträgt. Jede Kartenfähigkeit fällt in eine der folgenden Kategorien: Aktionen, konstante Fähigkeiten, Unterbrechungen, Schlüsselwörter, Reaktionen oder „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten.

- ❖ Das Initiieren einer Aktion, Unterbrechung oder Reaktion ist optional. Das Verb „dürfen“ kann die Abhandlung einer Fähigkeit ebenfalls optional machen. Der kontrollierende Spieler der Karte mit der optionalen Fähigkeit entscheidet, ob er sie zum gegebenen Zeitpunkt benutzen will oder nicht.
- ❖ Folgende Fähigkeiten müssen zwangsweise angewandt oder initiiert werden: konstante Fähigkeiten, „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten, erzwungene Unterbrechungen und erzwungene Reaktionen.
- ❖ Das Initiieren eines Schlüsselworts, in dessen Beschreibung das Verb „dürfen“ vorkommt, ist optional. Die Anwendung aller anderen Schlüsselwörter ist Pflicht.
- ❖ Kartenfähigkeiten interagieren nur mit Karten im Spiel (und können auch nur diese als Ziel haben), es sei denn, der Fähigkeitstext bezieht sich ausdrücklich auf nicht im Spiel befindliche Bereiche oder Spielelemente. Fähigkeiten von Charakteren, Orten und Verstärkungen können nur von einem im Spiel befindlichen Bereich aus initiiert werden oder sich auf das Spiel auswirken, es sei denn, der Fähigkeitstext besagt ausdrücklich, dass er von einem nicht im Spiel befindlichen Bereich aus verwendet werden kann oder er setzt voraus, dass die Karte beim Abhandeln der Fähigkeit nicht im Spiel ist. Bei Ereignis- und Agendakarten gehört es zu den Regeln des Kartentyps, dass sie von einem nicht im Spiel befindlichen Bereich aus mit dem Spiel interagieren.
- ❖ Eine Kartenfähigkeit kann nur dann initiiert werden, falls ihr Effekt das Potenzial hat, den Spielstatus zu verändern. Die Folgen bezahlter Kosten oder anderer Fähigkeitsinteraktionen werden bei der Beurteilung dieses Potenzials nicht in Betracht gezogen.
- ❖ Eine Kartenfähigkeit kann nur dann initiiert werden, falls ihre Kosten (nach Einberechnung von Modifikatoren) potenziell vollständig bezahlt werden können.

Verwandte Themen: Aktionen, Effekte, Konstante Fähigkeiten, Kosten, Verzögerte Effekte, Erzwungene Unterbrechungen/Erzwungene Reaktionen, Im Spiel und nicht im Spiel, Unterbrechungen, Schlüsselwörter, Andauernde Effekte, Reaktionen, Ausgelöste Fähigkeiten, Sobald aufgedeckt

Fähigkeiten initiieren/Karten aufmarschieren lassen

Sobald ein Spieler eine Karte aufmarschieren lassen oder spielen will oder eine ausgelöste Fähigkeit initiieren will, deklariert er zuerst seine Absicht (und zeigt falls nötig die Karte, die er verwenden möchte). Dann werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. Spieleinschränkungen überprüfen: Kann die Karte zu diesem Zeitpunkt aufmarschieren/gespielt werden bzw. die Fähigkeit initiiert werden?
2. Kosten für das Aufmarschieren/Spielen der Karte bzw. Initiieren der Fähigkeit bestimmen. Nur falls die Kosten (nach Einberechnung aller Modifikatoren) bezahlt werden können, fährt man mit den weiteren Schritten fort.
3. Alle Modifikatoren auf die Kosten anwenden.
4. Kosten bezahlen.
5. Ziel(e) wählen, falls zutreffend.
6. Die Karte marschiert auf/wird gespielt bzw. der Effekt der Fähigkeit versucht zu initiieren. Jetzt dürfen Unterbrechungsfähigkeiten genutzt werden, welche die Initiierung aufheben.
7. Die Effekte der Fähigkeit (sofern sie nicht in Schritt 6 aufgehoben wurden) sind fertig initiiert und werden abgehandelt.

Während des gesamten Vorgangs dürfen Unterbrechungen und Reaktionen wie gewohnt verwendet werden, sofern ihre Auslöser eintreten.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Aufheben, Kosten, Spieleinschränkungen und Sondererlaubnisse, Ziel

Festgelegt

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 14.

Für deine Fraktion

Sobald ein Spieler Macht „für seine Fraktion“ erhält, legt er die erhaltenen Machtmarker auf seine Fraktionskarte.

Fraktion, Fraktionskarten

Es gibt 8 Fraktionen im Spiel (siehe Tabelle unten).

Die Fraktionskarte zeigt an, was die primäre Fraktion eines Decks ist. Fraktionszugehörige Karten sind mit dem entsprechenden Fraktionssymbol (in der loyalen oder nicht-loyalen Variante) markiert.

Der Aufbau einer Fraktionskarte wird in Anhang II erklärt.

Verwandte Themen: Deckbau, Für deine Fraktion, Loyal

Fraktion	loyal	nicht-loyal	im Text
Haus Stark			
Haus Lennister			
Haus Baratheon			
Haus Graufreud			
Haus Tyrell			
Haus Martell			
Haus Targaryen			
Die Nachtwache			

Gegen

Bei Herausforderungen spricht man davon, dass der angreifende Spieler und der verteidigende Spieler an einer Herausforderung „gegen“ einander beteiligt sind.

Gold

Gold ist die Währung des Spiels und wird verwendet, um für Karten und Kartenfähigkeiten zu bezahlen. Wie viel Gold ein Spieler derzeit zur Verfügung hat, wird durch die Goldmarker in seiner Goldreserve angezeigt. Diese Information ist nicht geheim.



Goldmarker

Zu Spielbeginn ist alles Gold in der Schatzkammer. Sobald ein Spieler Gold erhält, nimmt er die passende Menge aus der Schatzkammer und legt sie in seine Goldreserve. Sobald Gold ausgegeben wird, legt man es aus der Goldreserve in die Schatzkammer zurück.

Verwandte Themen: Aufmarschphase, Abgabenphase

Goldmodifikator

Siehe „Modifikatoren von Strategiekartenwerten“ auf S. 15.

Heimlich

Heimlich ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Sobald ein Spieler eine Herausforderung initiiert, darf er für jeden zum Angreifer deklarierten Charakter mit Heimlich einen vom verteidigenden Spieler kontrollierten Charakter ohne Heimlich wählen. Jeder gewählte Charakter gilt als „mit Heimlich umgangen“ und darf in dieser Herausforderung nicht zum Verteidiger deklariert werden.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Schlüsselwörter

Herausforderungen gewinnen

Der Gewinner einer Herausforderung ist der Spieler, auf dessen Seite beim Ermitteln des Herausforderungsergebnisses die höchste Gesamtstärke berechnet wurde.

- ✦ Die Gesamtstärke eines Spielers ist die Summe der Stärken aller auf seiner Seite teilnehmenden Charaktere sowie aller anderen Modifikatoren, welche die Berechnung seiner Stärke bei dieser Herausforderung beeinflussen.
- ✦ Um eine Herausforderung zu gewinnen, braucht man mindestens eine Gesamtstärke von 1 und mindestens 1 teilnehmenden Charakter auf seiner Seite.
- ✦ Falls beide Spieler eine Gesamtstärke von mindestens 1 haben und Gleichstand herrscht (und der Angreifer mindestens 1 teilnehmenden Charakter kontrolliert), gewinnt der Angreifer die Herausforderung.
- ✦ Falls kein Spieler die Voraussetzungen für das Gewinnen einer Herausforderung erfüllt, gewinnt (oder verliert) keiner die Herausforderung.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Schaden, Unverteidigt

Herausforderungssymbole

Diese Symbole tauchen auf den meisten Charakterkarten auf und geben an, bei welchen Arten von Herausforderungen der Charakter zum Angreifer oder Verteidiger deklariert werden darf. Es gibt die Symbole in der Tabelle auf der rechten Seite.

Herausforderung	Symbol	im Text
Militäreinsatz		+
Intrigenspiel		
Machtkampf		

Herausforderungsphase

Siehe Anhang I, „4. Herausforderungsphase“ auf S. 27

Herrschaftsphase

Siehe Anhang I, „5. Herrschaftsphase“ auf S. 29.


Hinterhalt (X)

Hinterhalt ist eine Schlüsselwortfähigkeit. In der Herausforderungsphase darf man als Spieleraktion Gold in Höhe des Werts X einer Karte mit Hinterhalt bezahlen, um diese Karte von der Hand ins Spiel zu bringen. Eine Karte, die durch Hinterhalt ins Spiel kommt, gilt nicht als aufmarschiert.

- ✦ Falls eine Karte das Schlüsselwort Hinterhalt mehrmals mit verschiedenen Werten für X hat, darf der kontrollierende Spieler der Karte wählen, mit welchem Hinterhalt er die Karte ins Spiel bringt.

Verwandte Themen: Schlüsselwörter, Ins Spiel bringen

Immunität

Falls eine Karte immun gegen eine bestimmte Gruppe von Effekten ist (z. B. „immun gegen Ereigniskarteneffekte“ oder „immun gegen -Karteneffekte), kann sie nicht zum Ziel eines Effekts dieser Gruppe werden oder von ihm beeinflusst werden. Nur die Karte selbst ist geschützt, während periphere Objekte (z. B. Verstärkungen, Marker, von der Karte ausgehende Fähigkeiten und Duplikate) nicht immun sind.

Erhält eine Karte Immunität gegen einen Effekt, werden bestehende andauernde Effekte, die zuvor auf die Karte angewandt wurden, nicht entfernt.

Immunität schützt eine Karte nur vor Effekten. Sie verhindert nicht, dass die Karte verwendet wird, um Kosten zu bezahlen.

Verwandte Themen: Kosten, Andauernde Effekte

Im Spiel und nicht im Spiel

Die Karten (im Allgemeinen Charaktere, Orte, Verstärkungen, Duplikate und die Fraktionskarte), die ein Spieler in seinem Spielbereich kontrolliert, die Titelkarte, die er beim Buhurt gerade innehat, sowie seine aufgedeckte Strategiekarte gelten als „im Spiel“.

„Nicht im Spiel“ sind alle anderen Karten und Bereiche des Spieltischs, z. B. die Hand eines Spielers, Nachziehstapel, Ablagestapel, Totenstapel, Strategiestapel, Archiv, Agenden sowie alle Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden.

- ❖ Eine Karte kommt ins Spiel, sobald sie von einem nicht im Spiel befindlichen Bereich in einen Spielbereich wechselt.
- ❖ Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie von einem Spielbereich in einen nicht im Spiel befindlichen Bereich wechselt.
- ❖ Die Fraktionskarte eines Spielers kann das Spiel nicht verlassen.
- ❖ Strategiekarten können das Spiel nicht verlassen, außer in dem Moment, sobald ein Spieler seine neue Strategie aufdeckt und die zuvor aufgedeckte ins Archiv kommt.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Totenstapel, Deck, Ablagestapel, Strategiekarte

Initiative

Die Initiative eines Spielers ist der Initiativwert seiner aufgedeckten Strategiekarte inkl. aller relevanten Initiativmodifikatoren.

Sobald in der Strategiephase neue Strategiekarten aufgedeckt werden, vergleichen die Spieler ihre Initiative. Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt die Initiative und wählt einen Startspieler. Dieser behält sein Amt bis zur Wahl eines neuen Startspielers.

Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit der geringsten Gesamtmacht die Initiative. Herrscht auch dabei Gleichstand entscheidet der Zufall (z.B. durch einen Münzwurf).

Verwandte Themen: Startspieler

Initiativmodifikator

Siehe „Modifikatoren von Strategiekartenwerten“ auf S. 15.

Ins Spiel bringen

Manche Kartenfähigkeiten können Karten „ins Spiel bringen“. Dabei wird eine Karte direkt aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich in einen Bereich im Spiel gelegt.

- ❖ Die Goldkosten der „ins Spiel gebrachten“ Karte werden nicht bezahlt.
- ❖ Sofern der „Ins Spiel bringen“-Effekt nichts anderes besagt, muss eine Karte, die auf diese Weise ins Spiel kommt, in einen (gemäß der Aufmarschregeln der Karte) zulässigen Spielbereich oder Verstärkungszustand kommen.
- ❖ Eine Karte, die ins Spiel gebracht wird, gilt nicht als „aufmarschiert“.
- ❖ Falls ein Spieler eine einzigartige Karte besitzt und kontrolliert, und eine weitere Kopie dieser Karte unter seiner Kontrolle ins Spiel gebracht wird, kommt sie als Duplikat ins Spiel.

Verwandte Themen: Totenstapel, Duplikate, Im Spiel und nicht im Spiel, Aufmarschieren, Einzigartige Karten

Ins Spiel kommen

„Ins Spiel kommen“ bezeichnet den Übergang einer Karte von einem nicht im Spiel befindlichen Bereich in einen Spielbereich. Beispielsweise kommt eine Karte ins Spiel, sobald sie aufmarschiert oder durch eine Kartenfähigkeit ins Spiel gebracht wird.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel, Aufmarschieren, Ins Spiel bringen

Kartentypen

Eine Übersicht über den Aufbau aller Kartentypen befindet sich in Anhang II auf S. 30.

- ❖ Falls sich der Typ einer Karte durch eine Fähigkeit verändert (z. B. eine Ereigniskarte, die zu einer Verstärkung wird), verliert die Karte alle anderen Kartentypen und funktioniert wie eine normale Karte des neuen Typs.

Karten ziehen

Wird man angewiesen eine oder mehrere Karten zu ziehen, nimmt man sie von der Oberseite seines Nachziehstapels.

- ❖ Zieht man mehrere Karten aufgrund einer einzelnen Fähigkeit oder eines Spielschritts, zieht man sie alle gleichzeitig.
- ❖ Gezogene Karten werden auf die Hand genommen.
- ❖ Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Karten, die man in einer Runde ziehen darf.

Verwandte Themen: Reservewert

Keine Verstärkungen

Keine Verstärkungen ist eine Schlüsselwörterfähigkeit. Eine Karte mit diesem Schlüsselwort kann nicht mit Verstärkungskarten verstärkt werden.

- ❖ Falls vor dem Wort „Verstärkungen“ ein oder mehrere Merkmale stehen, kann die Karte keine Verstärkungen mit einem dieser Merkmale haben, andere Verstärkungen aber schon.
- ❖ Falls nach dem Wort „Verstärkungen“ ein „außer“ und ein oder mehrere Merkmale stehen, kann die Karte Verstärkungen mit einem oder mehreren dieser Merkmale haben, aber keine anderen Verstärkungen.
- ❖ Falls eine Karte mehrere Varianten des Schlüsselworts „Keine Verstärkungen“ hat, haben die Varianten, die eine Verstärkung verbieten, immer Vorrang.

Verwandte Themen: Verstärkungskarten, Schlüsselwörter, Merkmale

Konjunktiv

Bei der Definition des Auslösers mancher Unterbrechungsfähigkeiten wird der Konjunktiv (z. B. „würde“) gebraucht. Diese Fähigkeiten haben eine höhere Priorität als Unterbrechungen desselben Auslösers, die den Indikativ (z. B. „wird“) gebrauchen.

Unterbrechungen mit Konjunktiv können vor allen Unterbrechungen mit Indikativ verwendet werden (vorausgesetzt sie haben denselben Auslöser). Beispiel: „Sobald ein Charakter getötet würde“ hat immer Priorität vor „Sobald ein Charakter getötet wird“.

- ✦ Falls eine Unterbrechung mit Konjunktiv den Auslöser grundlegend verändert (z. B. indem sie einen Charakter, der eigentlich getötet werden würde, rettet), dürfen keine weiteren Unterbrechungen auf den ursprünglichen Auslöser verwendet werden, da die Abhandlung dieses Auslösers nicht mehr unmittelbar bevorsteht.

Verwandte Themen: Aufheben, Unterbrechungen, Ersatzeffekte, Retten

Konkurrenz (nur beim Buhurt-Spielformat)

Falls die Titeltkarte eines Spielers mit einem anderen Titel „konkurriert“, erhält der Spieler 1 Macht für seine Fraktion, nachdem er eine Herausforderung gegen einen Gegner mit dem konkurrierenden Titel gewonnen hat. Dies passiert im Rahmenschritt 4.2.3 (siehe Anhang I) und wird Konkurrenzbonus genannt.

- ✦ Pro Runde kann man maximal 1 Konkurrenzbonus pro konkurrierendem Gegner erhalten (indem man eine Herausforderung gegen ihn gewinnt).

Verwandte Themen: Buhurt (Spielformat), Titeltkarten

Konstante Fähigkeiten

Eine konstante Fähigkeit ist jede Nicht-Schlüsselwort-Fähigkeit, deren Text nicht durch ein fettgedrucktes Stichwort eingeleitet wird. Eine konstante Fähigkeit wird aktiv, sobald die zugehörige Karte ins Spiel kommt und bleibt aktiv, solange die Karte im Spiel ist.

- ✦ Manche konstanten Fähigkeiten überprüfen permanent eine bestimmte Bedingung (angezeigt durch Wörter wie „während“, „falls“ oder „solange“). Immer wenn diese Bedingung erfüllt ist, sind die Effekte der konstanten Fähigkeit aktiv.
- ✦ Falls eine konstante Fähigkeit in mehrfacher Ausführung im Spiel ist, beeinflusst jede Ausführung den Spielstatus.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel

Kontrolle

Siehe „Besitz und Kontrolle“ auf S. 5.

Kopie (einer Karte)

Karten werden nach Titeln unterschieden. Alle Karten mit gleichem Titel gelten als Kopien derselben Karte, auch wenn sie unterschiedliche Kartentypen, Texte, Illustrationen oder andere Eigenschaften haben.

Verwandte Themen: Deckbau, Besitz und Kontrolle, Einzigartige Karten, Rückbezüglicher Text

Kosten

Die Goldkosten einer Karte sind der Betrag, der zum Aufmarschieren oder Spielen der Karte bezahlt werden muss.

Manche Kartenfähigkeiten haben das Format „Tue X, um Y zu tun“. Bei diesem Format sind die Kosten das „tue X“ (also der Satzteil vor dem Wort „um“). Das „um Y zu tun“ (also der Teil nach dem Wort „um“) ist der Effekt.

- ✦ Spielelemente eines Gegners dürfen nicht zum Bezahlen von Kosten verwendet werden.
- ✦ Falls die Kosten ein Spielelement erfordern, das nicht im Spiel ist, darf der bezahlende Spieler nur die Spielelemente aus seinen eigenen nicht im Spiel befindlichen Bereichen und/oder seiner Goldreserve verwenden, um die Kosten zu bezahlen.
- ✦ Falls mehrere Kosten für eine einzelne Karte oder Fähigkeit bezahlt werden müssen, muss man sie gleichzeitig bezahlen.
- ✦ Wird ein Teil der Bezahlung verhindert, bezahlt man zuerst alle bezahlbaren Kosten. Dann endet der Initiierungsprozess der Fähigkeit bzw. der Aufmarsch-/ Ausspielprozess der Karte sofort ohne weitere Abhandlung (d. h. die Karte bleibt ungespielt auf der Hand ihres Besitzers).
- ✦ Eine Fähigkeit kann nicht initiiert (und ihre Kosten nicht bezahlt) werden, falls die Abhandlung ihres Effekts den Spielstatus nicht verändern würde.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel, Besitz und Kontrolle

Leer

Falls das aufgedruckte Textfeld einer Karte durch eine Fähigkeit als „leer“ behandelt wird, behandelt man die Karte, als hätte ihr Textfeld keinen aufgedruckten Inhalt. Text und/ oder Symbole, die sie aus anderen Quellen erhalten hat, sind davon nicht betroffen.

- ✦ Das Textfeld einer Karte beinhaltet: Merkmale, Schlüsselwörter, Kartentext und Fähigkeiten sowie Nicht-Herausforderungs-Symbole (z. B. Gold-, Initiative- und Reservemodifikatoren).

Verwandte Themen: Aufgedruckt

Limitiert

Limitiert ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Pro Runde kann jeder Spieler maximal 1 Karte mit dem Schlüsselwort Limitiert aufmarschieren lassen (oder spielen, falls die Karte ein Ereignis ist). Beim Spielaufbau kann jeder Spieler maximal 1 limitierte Karte platzieren.

- ❖ Limitierte Karten, die über Karteneffekte „ins Spiel gebracht“ werden, ignorieren diese Einschränkung und werden von ihr ignoriert.

Verwandte Themen: Schlüsselwörter, Ins Spiel bringen

Loyal, Loyalität

Loyalität ist eine Einschränkung beim Deckbau und bestimmt, welche nicht-fraktionszugehörigen Karten in ein Deck integriert werden können. Eine Karte ist loyal zu ihrer Fraktion, falls sie eine Schriftrolle unter ihrem Fraktionswappen hat. Loyale Karten dürfen nur dann in ein Deck aufgenommen werden, wenn ihre Fraktion der Fraktionskarte des Decks entspricht. Manche Kartenfähigkeiten (z. B. die **Banner**-Agenden aus dem Grundspiel) erlauben die Verwendung nicht-fraktionszugehöriger Karten in einem Deck, solange es sich um nicht-loyale Karten handelt.

Verwandte Themen: Deckbau

Macht

Um das Spiel zu gewinnen, muss man 15 (oder mehr) Macht anzusammeln. Die Macht eines Spielers entspricht der Summe an Machtmarkern auf allen Karten, die er kontrolliert.

Verwandte Themen: Spielsieg

Macht verschieben

Durch manche Effekte (z. B. den Schaden eines Machtkampfes) können Machtmarker von einer Karte auf eine andere verschoben werden. Verschobene Macht gilt nicht als „erhalten“.

- ❖ Macht, die auf eine von einem anderen Spieler kontrollierte Karte verschoben wird, zählt zu dessen Siegbedingung hinzu.

Verwandte Themen: Erhalten, Schaden (Machtkampf)



*Haus Baratheon,
loyal*



*Haus Baratheon,
nicht-loyal*



*Macht-
marker*

Marker gehen zur Neige

Es können beliebig viele Gold-, Macht- und Einflussmarker gleichzeitig im Spielbereich sein. Falls die beigelegten Marker nicht ausreichen, dürfen andere Marker, Münzen oder Spielsteine verwendet werden, um den aktuellen Spielstatus festzuhalten.

Maximal X (Kopien) (pro Zeiteinheit)

Siehe „Nur“ und „Maximal“ auf S. 15.

Merkmale

Die meisten Karten haben ein oder mehrere Merkmale, die in **fettgedruckter Kursivschrift** am oberen Rand ihres Textfeldes stehen.

- ❖ Merkmale haben an sich keine Effekte, aber manche Kartenfähigkeiten beziehen sich auf Karten mit bestimmten Merkmalen.

Modifikatoren

Manche Fähigkeiten fordern die Spieler dazu auf, Werte zu modifizieren. Das Spiel überprüft permanent den Wert aller modifizierbaren Variablen und aktualisiert sie gegebenenfalls.

Sobald ein neuer Modifikator angewandt (oder ein alter entfernt) wird, berechnet man den gesamten Wert neu. Dazu nimmt man den unmodifizierten Basiswert und rechnet alle aktiven Modifikatoren ein.

- ❖ Beim Berechnen eines Werts sollten alle Modifikatoren gleichzeitig angewandt werden. Allerdings gilt Strich vor Punkt, d. h. Modifikatoren mit Plus und Minus werden vor Modifikatoren mit Mal und Geteilt eingerechnet.
- ❖ Bruchzahlen werden aufgerundet, nachdem alle Modifikatoren angewandt worden sind.
- ❖ Sobald ein Wert auf eine bestimmte Zahl „festgelegt“ wird, überschreibt dieser Modifikator alle anderen, nicht festlegenden Modifikatoren (auch wenn sie im Laufe der Wirkungsdauer des festlegenden Modifikators hinzukommen). Falls mehrere festlegende Modifikatoren im Widerspruch zueinander stehen, hat der zuletzt angewandte Vorrang.
- ❖ Eine Größe kann nicht auf einen negativen Wert reduziert werden, d. h. eine Karte kann keine „negativen“ Symbole, Stärke, Merkmale, Kosten oder Schlüsselwörter haben. Negative Modifikatoren, die den aktuellen Wert einer Größe überschreiten, können angewandt werden, aber der negative Wert wird nach Anwendung aller aktiven Modifikatoren wie 0 behandelt.

Verwandte Themen: Basiswert

Modifikatoren von Strategiekartenwerten

Folgende Symbole modifizieren die Werte der aufgedeckten Strategiekarte ihres kontrollierenden Spielers. Ihre Anwendung ist Pflicht.



Gold-
modifikator



Initiative-
modifikator



Reserve-
modifikator

- ✦ Alle aktiven Modifikatoren von Strategiekartenwerten, die ein Spieler kontrolliert, wirken sich kumulativ auf seine aufgedeckte Strategiekarte aus.
- ✦ Falls das aufgedruckte Textfeld einer Karte als leer behandelt wird, werden alle aufgedruckten Modifikatoren dieses Textfeldes inaktiv.

Mulligan

Nachdem man beim Spielaufbau seine Starthand gezogen hat (aber noch bevor man Karten platziert), hat man die einmalige Option, einen Mulligan zu deklarieren. Dazu mischt man die gezogene Starthand wieder in den Nachziehstapel und zieht 7 neue Karten als Starthand. Diese muss man in jedem Fall behalten.

- ✦ Die Spieler entscheiden in Spielerreihenfolge, ob sie einen Mulligan nehmen wollen oder nicht.

Verwandte Themen: Aufbau

Nachziehphase

Siehe Anhang I, „2. Nachziehphase“ auf S. 27.

Nächster Spieler

Siehe „Spielerreihenfolge“ auf S. 18.

Negative Größen

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 14.

Neutral

Neutrale Karten sind nicht mit einer Fraktion verbunden. Sie können in jedes Deck aufgenommen werden.

- ✦ Neutrale Karten gelten weder als fraktionszugehörig noch als nicht-fraktionszugehörig.

Verwandte Themen: Deckbau, Fraktion

Nicht im Spiel

Siehe „Im Spiel und nicht im Spiel“ auf S. 11.

Nicht können

„Nicht können“ drückt ein absolutes Verbot aus, das auch von anderen Fähigkeiten nicht umgangen werden kann.

„Nur“ und „maximal“

„Nur X pro [Zeiteinheit]“ ist ein Limit für Karten, die während der Abhandlung ihres Fähigkeitseffekts im Spiel bleiben. Jede Kopie einer solchen Fähigkeit kann X Mal pro angegebener Zeiteinheit verwendet werden. Verlässt eine Karte das Spiel und kommt innerhalb derselben Zeiteinheit zurück ins Spiel, bringt sie quasi eine neue Kopie der Fähigkeit ins Spiel.

„Nur X Kopien pro [Karte/Spielelement]“ ist ein Limit, das auf Verstärkungskarten auftrifft. Es beschränkt, wie viele Kopien der Verstärkung (unterschieden nach Titeln) jede passende Karte/jedes passendes Spielelement verstärken können.

„Maximal X pro [Zeiteinheit]“ ist ein Maximum für Karten, die während der Abhandlung ihres Effekts nicht ins Spiel kommen oder nicht im Spiel bleiben (z. B. Ereigniskarten). Es gibt an, wie oft eine Fähigkeit innerhalb einer bestimmten Zeiteinheit von allen Kopien einer Karte (unterschieden nach Titeln, inkl. der Karte selbst) aus initiiert werden kann. Jedes Initiieren der Fähigkeit zählt zum Maximum aller Kopien der Karte hinzu.

- ✦ „Nur“ und „Maximal“ beziehen sich immer auf einen einzelnen Spieler.
- ✦ Falls die Effekte einer Karte oder Fähigkeit mit „Nur“ oder „Maximal“ aufgehoben werden, zählt es trotzdem zum Limit/Maximum hinzu.

Verwandte Themen: Deck-Limits, Strategiestapel Limits

Opfern

Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Karte zu opfern, muss er eine Karte wählen, die im Spiel und unter seiner Kontrolle ist und die Anforderungen für das Opfern erfüllt. Diese legt er auf seinen Ablagestapel.

- ✦ Verlässt die gewählte Karte nicht das Spiel, gilt das Opfer als nicht durchgeführt.
- ✦ Das Opfern einer Karte erfüllt keine andere Bedingung, unter der eine Karte das Spiel verlässt (z. B. „töten“ oder „ablegen“).
- ✦ Eine geopfert Karte kann nicht gerettet werden.

Verwandte Themen: Besitz und Kontrolle, Retten

Ortskarten

Ortskarten (kurz: Orte) stellen die Burgen, Städte, Wälder, Geschäfte, Tavernen, Bordelle, Straßen und anderen Lokalisationen der Welt von *Das Lied von Eis und Feuer* dar. Sie kommen in der hinteren Reihe des Spielbereichs ins Spiel und bleiben dort, bis sie durch eine Fähigkeit entfernt werden.

Der Aufbau einer Ortskarte wird in Anhang II erklärt.

Passen

Es gibt viele Situationen, in denen man die Option hat, eine Handlung durchzuführen (z. B. eine Aktion zu nutzen, eine Fähigkeit auszulösen oder einen Spielschritt auszuführen) oder zu passen. Wer in einer solchen Situation passt, verliert das Recht, diese Handlung in diesem Moment durchzuführen.

❖ Viele Spielsequenzen gehen so lange weiter, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben. Sobald ein Spieler die Handlung durchführt (d. h. nicht passt), hat jeder in Spielerreihenfolge wieder die Gelegenheit, die Handlung durchzuführen oder zu passen. Auch wer schon gepasst hat, kann sich bei der nächsten Gelegenheit in derselben Sequenz doch noch entscheiden zu handeln, es sei denn, alle Spieler haben nacheinander gepasst.

Rahmeneffekte und Rahmenereignisse

Ein Rahmenereignis ist ein obligatorisch eintretender Bestandteil der Spielstruktur. Rahmeneffekt nennt man alle Effekte, die durch Abhandlung eines Rahmenereignisses hervorgerufen werden.

Verwandte Themen: Anhang I: Timing und Spielverlauf, Effekte

Reaktionen

Eine Reaktion ist eine ausgelöste Fähigkeit, die durch das fettgedruckte Stichwort „Reaktion:“ eingeleitet wird. Reaktionen werden immer erst nach der Abhandlung ihres Auslösers initiiert.

Anders als Aktionen, die innerhalb von Aktionsfenstern abgehandelt werden, darf jede Reaktion genau *ein Mal* pro Eintreten ihres Auslösers (angegeben im Fähigkeitstext der Reaktion) initiiert werden.

Nachdem ein Auslöser abgehandelt worden ist, öffnet sich ein Reaktionsfenster für diesen Auslöser.

Innerhalb eines Reaktionsfensters hat der Startspieler immer als Erster die Gelegenheit eine zulässige Reaktion (auf diesen Auslöser) zu initiieren oder zu passen. Dann geht es weiter in Spielerreihenfolge, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben; zu diesem Zeitpunkt schließt sich das Reaktionsfenster. Auch wer bereits gepasst hat, kann innerhalb desselben Reaktionsfensters noch weitere zulässige Reaktionen initiieren.

Sobald sich ein Reaktionsfenster geschlossen hat, können keine weiteren Reaktionen auf diesen Auslöser initiiert werden.

❖ Es können mehrere Reaktionen auf denselben Auslöser initiiert werden. Jede Reaktion muss vollständig abgehandelt sein, bevor die nächste Reaktion auf denselben Auslöser initiiert werden darf.

❖ Falls mehrere Kopien derselben Reaktion für die Initiierung in Frage kommen, darf jede Kopie ein Mal pro Auslöser initiiert werden. Jede zulässige Reaktion darf ein Mal pro Auslöser verwendet werden. (Falls mehrere Kopien derselben Reaktion in Frage kommen, darf jede Kopie ein Mal verwendet werden.)

Verwandte Themen: Unterbrechungen, Verschachtelte Fähigkeitssequenzen

Reihenfolge bei gleichzeitiger Abhandlung

Falls ein Effekt mehrere Spieler gleichzeitig beeinflusst und zur Abhandlung des Effekts individuelle Entscheidungen getroffen werden müssen, wählt zuerst der Startspieler und dann die anderen in Spielerreihenfolge. Sobald alle nötigen Entscheidungen getroffen sind, wird der Effekt gleichzeitig für alle betroffenen Objekte abgehandelt.

❖ Falls zwei oder mehr „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten, verzögerte Effekte oder erzwungene Fähigkeiten gleichzeitig abgehandelt werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden (unabhängig davon, wer die zugehörigen Karten kontrolliert).

❖ Falls zwei oder mehr konstante Fähigkeiten und/oder andauernde Effekte nicht gleichzeitig angewandt werden können, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie angewandt werden.

Verwandte Themen: Startspieler

Reservemodifikator

Siehe „Modifikatoren von Strategiekartenwerten“ auf S. 15.

Reservewert

Jede Strategiekarte hat einen Reservewert. In der Abgabephase vergleicht jeder Spieler die aktuelle Anzahl seiner Handkarten mit dem Reservewert seiner aktuell aufgedeckten Strategiekarte (inkl. aller relevanten Reservemodifikatoren). Hat er mehr Handkarten als sein Reservewert, muss er so viele wählen und ablegen, bis er Handkarten in Höhe seines Reservewerts hat. Alle Spieler führen diesen Vorgang in Spielerreihenfolge durch.

Verwandte Themen: Modifikatoren von Strategiekartenwerten

Retten

Sobald eine Karte vor einem Effekt gerettet wird, der sie aus dem Spiel zu entfernen versucht, bleibt sie trotz Abhandlung des Effekts im Spiel und gilt nicht als durch den Effekt getötet, abgelegt oder anderweitig aus dem Spiel entfernt.

❖ Wird eine Karte vor dem \dagger -Schaden gerettet, gilt sie trotzdem noch als gewählt und zählt daher zum Erleiden des \dagger -Schadens hinzu.

- ❖ Falls auf einen Fähigkeitsaspekt, der eine Karte aus dem Spiel entfernt, der Zusatz „Kann nicht gerettet werden“ folgt, kann man nicht versuchen die Karte zu retten.
- ❖ Falls eine konstante Fähigkeit oder ein andauernder Effekt eine Karte mit einem Zustand belegt, der sie immer wieder aus dem Spiel entfernen würde (z. B. *ein andauernder Effekt, der über längere Zeit auf einen Charakter angewandt wird und ihn tötet, falls seine Stärke 0 ist*), muss jeder Rettungsversuch auch den anhaltenden Zustand beenden. Andernfalls ist die Karte nach Abhandlung des Rettungsversuchs sofort wieder dem anhaltenden Zustand ausgesetzt und wird aus dem Spiel entfernt. Falls der Retten-Effekt also nicht den anhaltenden Zustand beendet, kann er erst gar nicht initiiert werden (da er nicht das Potenzial hat, den Spielstatus zu verändern). Unter anderem ist es nicht möglich, ein Duplikat zu benutzen, um eine Karte vor einem solchen anhaltenden Zustand zu retten.

Verwandte Themen: Effekte, Schaden (Militäreinsatz), Konjunktiv

Rückbezüglicher Text

Sobald sich der Fähigkeitstext einer Karte auf sich selbst bezieht, ist damit nur die Karte selbst gemeint und keine anderen, gleichnamigen Kopien.

Verwandte Themen: Kopie

Ruhmreich

Ruhmreich ist ein Herausforderungs-Schlüsselwort. Nachdem ein Spieler eine Herausforderung gewonnen hat, darf jeder von ihm kontrollierte, teilnehmende Charakter mit dem Schlüsselwort Ruhmreich 1 Macht erhalten.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Schlüsselwörter

Schaden, Schadenswert

Der Schaden bestimmt, welche Folgen eine verlorene Herausforderung für den verteidigenden Spieler hat.

Der Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte eines Spielers (inkl. aller relevanten Schadensmodifikatoren) bestimmt die Wirksamkeit jeder Herausforderung, die dieser Spieler initiiert und gewinnt.

Der Schadenswert bestimmt: Wie viele verschiedene Charaktere der Verlierer töten muss (bei † Herausforderungen), wie viele Handkarten der Verlierer ablegen muss (bei 👁-Herausforderungen) oder wie viel Macht von der Fraktionskarte des Verlierers genommen wird (bei 🏰-Herausforderungen).

Verwandte Themen: Schaden (Intrigenspiel), Schaden (Militäreinsatz), Schaden (Machtkampf)

Schaden (Intrigenspiel)

Sobald man als verteidigender Spieler ein Intrigenspiel (👁-Herausforderung) verliert, muss man X zufällige Handkarten ablegen. X ist der Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte des angreifenden Spielers.

Falls man nicht den ganzen Schaden erleiden kann, weil man weniger Handkarten hat, als man ablegen müsste, muss man den Schaden so weit wie möglich erleiden.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase

Schaden (Machtkampf)

Sobald man als verteidigender Spieler einen Machtkampf (🏰-Herausforderung) verliert, muss man X Macht von seiner Fraktionskarte entfernen und auf die Fraktionskarte des angreifenden Spielers verschieben. X ist der Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte des angreifenden Spielers.

Falls man den Schaden nicht ganz erleiden kann, weil man nicht genügend Macht kontrolliert, muss man ihn so weit wie möglich erleiden.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase

Schaden (Militäreinsatz)

Sobald ein Spieler als verteidigender Spieler einen Militäreinsatz (†-Herausforderung) verliert, muss er X verschiedene, von ihm kontrollierte Charaktere wählen und töten. X ist der Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte des angreifenden Spielers. Alle gewählten Charaktere werden gleichzeitig getötet.

Falls man den Schaden nicht ganz erleiden kann, weil man weniger Charaktere kontrolliert, als man töten müsste, muss man ihn so weit wie möglich erleiden.

❖ Man kann beim Erleiden des Schadens einer †-Herausforderung nicht mehrmals denselben Charakter wählen.

❖ Falls ein gewählter Charakter gerettet wird, zählt er trotzdem als gewählter Charakter, was das Erleiden des Schadens betrifft.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase, Retten

Schatzkammer

Die Schatzkammer wird beim Spielaufbau gebildet und enthält alle Marker, die gerade nicht von einem Spieler kontrolliert werden.

❖ Sobald ein Spieler Gold erhält, wird es aus der Schatzkammer genommen und in die Goldreserve des Spielers gelegt. Sobald ein Spieler Gold ausgibt, um eine Karte aufmarschieren zu lassen oder für eine Fähigkeit zu bezahlen, wird das Gold in die Schatzkammer zurückgelegt.

- ☛ Sobald eine Karte mit daraufliegenden Markern das Spiel verlässt, werden diese Marker in die Schatzkammer zurückgelegt.

Verwandte Themen: Aufbau, Gold, Einflussmarker, Macht

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist eine Kartenfähigkeit, die bestimmte Regeln mit einer Karte verbindet.

- ☛ Manchmal folgt auf ein Schlüsselwort ein kursivgedruckter Erinnerungstext, der kurz die Funktionsweise des Schlüsselworts zusammenfasst. Dies ist kein Regeltext und ersetzt nicht die Beschreibung des Schlüsselworts im Glossar.
- ☛ Karten können ein Schlüsselwort nur haben oder nicht haben. Falls eine Karte ein Schlüsselwort hat und/oder dasselbe Schlüsselwort aus mehreren Quellen erhält, funktioniert sie nicht anders als eine Karte, die das Schlüsselwort nur ein Mal hat. (Anm.: Mehrere Ausführungen von Hinterhalt (X) mit verschiedenen Werten für X gelten als unterschiedliche Schlüsselwörter.)
- ☛ Es gibt folgende Schlüsselwörter: Hinterhalt (X), Einblick, Einschüchternd, Limitiert, Keine Verstärkungen, Brandschatzen, Ruhmreich, Heimlich und Vergänglich.

Verwandte Themen: Hinterhalt (X), Einblick, Einschüchternd, Limitiert, Keine Verstärkungen, Brandschatzen, Ruhmreich, Heimlich, Vergänglich

Sobald aufgedeckt

Eine „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit wird durch das fettgedruckte Stichwort „Sobald aufgedeckt.“ eingeleitet. Immer wenn eine Strategiekarte mit einer solchen Fähigkeit aufgedeckt wird, muss die Fähigkeit abgehandelt werden.

Siehe Anhang I „1.3 Strategien aufdecken“ auf S. 26.

Spieleinschränkungen und Sondererlaubnisse

Bei vielen Karten und Fähigkeiten ist genau angegeben, wann und wie (oder unter welchen Bedingungen) sie verwendet oder nicht verwendet werden dürfen. Diese Einschränkungen müssen beim Verwenden der Fähigkeit bzw. beim Spielen/Aufmarschieren der Karte beachtet werden.

Eine Sondererlaubnis ist eine optionale Spieleinschränkung, die es einem Spieler erlaubt, Karten oder Fähigkeiten auch außerhalb der von den Spielregeln vorgegebenen Zeitrahmen oder Spezifikationen zu spielen/aufmarschieren zu lassen bzw. zu benutzen.

Verwandte Themen: Ereigniskarten, Fähigkeiten initiieren/Karten aufmarschieren lassen

Spielerreihenfolge

Falls die Spieler angewiesen werden, eine Sequenz „in Spielerreihenfolge“ durchzuführen, beginnt der Startspieler mit dem Durchführen seines Teils der Sequenz, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn. In dem Zusammenhang ist der „nächste Spieler“ derjenige, der als Nächster in Spielerreihenfolge handelt.

Verwandte Themen: Startspieler

Spielsieg

Wer zuerst 15 (oder mehr) Macht auf den von ihm kontrollierten Karten hat, gewinnt das Spiel. Das Spiel endet unmittelbar, falls ein Spieler die Siegbedingung von 15 Macht erfüllt.

- ☛ Falls mehrere Spieler diese Siegbedingung gleichzeitig erfüllen würden, entscheidet der Startspieler, welcher dieser Spieler der Sieger ist.
- ☛ Sobald ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Falls alle Spieler bis auf einen ausgeschieden sind, wird der letzte verbleibende Spieler zum Sieger erklärt. (Falls alle verbleibenden Spieler gleichzeitig ausscheiden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie ausscheiden.)

Stärke, Stärkemodifikatoren

Die Stärke eines Charakters stellt seine Effektivität bei Herausforderungen dar. Je höher die Stärke, desto effektiver der Charakter. Die aufgedruckte Stärke eines Charakters ist in dem Schild links neben dem Kartentitel angegeben.

Die Gesamtangriffsstärke ist die Summe der Stärken aller teilnehmenden Charaktere aufseiten des angreifenden Spielers sowie alle relevanten Modifikatoren.

Die Gesamtverteidigungsstärke ist die Summe der Stärken aller teilnehmenden Charaktere aufseiten des verteidigenden Spielers sowie alle relevanten Modifikatoren.

Es ist nicht möglich, eine Herausforderung mit einer Gesamtangriffsstärke oder Gesamtverteidigungsstärke von 0 zu gewinnen.

Verwandte Themen: Herausforderungsphase

Startspieler, Startspielermarker

Bei Spielbeginn wird zufällig ein Startspieler bestimmt. In jeder Strategiephase wählt der Gewinner der Initiative einen neuen Startspieler. Der gewählte Spieler bleibt solange Startspieler, bis ein neuer Startspieler gewählt wird. Der Startspielermarker zeigt an, wer im Augenblick Startspieler ist.

- ☛ In der Aufmarsch- und Herausforderungsphase wird der Startspieler als Erster zum aktiven Spieler.

- ❖ Bei allen Rahmenereignissen und Aktions-/Reaktions-/Unterbrechungsfenstern hat der Startspieler als Erster die Gelegenheit, eine Aktions-, Reaktions- oder Unterbrechungsfähigkeit zu initiieren.
- ❖ Immer wenn unklar ist, wer mit einer Handlung oder Entscheidung beginnt (und es keine klaren Vorgaben durch Karten- oder Regeltexte gibt), beginnt der Startspieler, gefolgt von den anderen in Spielerreihenfolge.
- ❖ Falls der Startspieler aus dem Spiel ausscheidet, wird der Spieler zu seiner Linken Startspieler.

Verwandte Themen: Aktiver Spieler, Aufbau, Initiative, Strategiephase, Reihenfolge bei gleichzeitiger Abhandlung

Stattdessen, anstatt

Siehe „Ersatzeffekte“ auf S. 9.

Strategiekarte

Strategiekarten (kurz: Strategien) stellen die jede Runde wechselnden strategischen Entscheidungen und Pläne der Spieler dar. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler einen Strategiestapel mit genau 7 Karten. Jede Strategiekarte hat einen Gold-, Initiative-, Schadens- und Reservewert. Darüber hinaus haben viele Strategiekarten eine Fähigkeit.

- ❖ Jede Strategiekarte existiert in einem von drei Zuständen: im Strategiestapel, aufgedeckt oder im Archiv.
- ❖ Sobald man eine neue Strategiekarte aufdeckt, verlässt sie den Strategiestapel. Ab jetzt gilt sie als aufgedeckt und wird auf die zuvor aufgedeckte Strategiekarte gelegt. Diese wird dadurch aus dem Spiel entfernt und durch die neu aufgedeckte Karte ersetzt. Alle Strategiekarten unter der momentan aufgedeckten sind im Archiv.
- ❖ Eine aufgedeckte Strategiekarte ist im Spiel und interagiert mit dem Spielstatus.
- ❖ Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Strategiestapels aufdeckt, kehren alle Karten aus seinem Archiv in seinen Strategiestapel zurück. (Das passiert, nachdem alle soeben aufgedeckten Strategiekarten ins Spiel gekommen sind und alle notwendigen „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten abgehandelt worden sind.) Die soeben aufgedeckte Strategiekarte ist noch nicht im Archiv und bleibt daher aufgedeckt.

Der Aufbau einer Strategiekarte wird in Anhang II erklärt.

Verwandte Themen: Im Spiel und nicht im Spiel, Strategiestapel, Sobald aufgedeckt

Strategiephase

Siehe Anhang I, „1. Strategiephase“ auf S. 26.

Strategiestapel

Jeder Spieler verwendet seinen eigenen Strategiestapel. Bei Spielbeginn besteht er aus genau 7 Karten. Eine dieser Karten darf in doppelter Ausführung im Strategiestapel vorhanden sein (d. h. 2 Karten mit gleichem Titel). Von allen anderen Strategiekarten darf nur je 1 Kopie im Stapel sein.

Verwandte Themen: Deckbau, Strategiekarte, Strategiestapel-Limit: X

Strategiestapel-Limit: X

Falls auf einer Strategiekarte „Strategiestapel-Limit: X“ steht, dürfen nicht mehr als X Kopien der Karte (unterschieden nach Titeln) in einem Strategiestapel vorhanden sein.

- ❖ Falls X=1 ist, gilt das Limit als Einschränkung beim Deckbau. Man kann keine zusätzliche Kopie dieser Karte in seinen Strategiestapel aufnehmen.
- ❖ Falls X=3 oder höher ist, gilt das Limit als Sondererlaubnis, durch die man bis zu X Kopien der Karte in seinen Strategiestapel aufnehmen darf. Dazu muss man sie als die eine Karte wählen, von der mehrere Kopien im Strategiestapel erlaubt ist.

Suchen

Sobald ein Spieler angewiesen wird nach einer Karte zu suchen, darf er alle Karten im durchsuchten Bereich ansehen, ohne sie für seine Gegner aufzudecken.

- ❖ Falls ein Effekt ein ganzes Deck durchsuchen lässt, muss es nach Abschluss der Suche zur Zufriedenheit aller Gegner gemischt werden.
- ❖ Man ist nicht verpflichtet den Gegenstand eines Sucheffekts zu finden, auch wenn unter den durchsuchten Karten eine Karte ist, welche die Suchparameter erfüllt.
- ❖ Falls ein Sucheffekt eine Karte mit bestimmten Eigenschaften in einen verdeckten Spielbereich bringen würde, muss der suchende Spieler die Karte für seine Gegner aufdecken, um zu beweisen, dass sie die Suchparameter erfüllt.
- ❖ Solange Karten durchsucht werden, gelten sie weiterhin, als wären sie in ihrem Ursprungsbereich.

Verwandte Themen: Deck

Tauschen

Manche Fähigkeiten verwenden das Verb „tauschen“. Damit eine solche Fähigkeit abgehandelt werden kann, müssen die Tauschobjekte auf beiden Seiten vorhanden sein.

Teilnehmen

Jeder Charakter, der bei einer Herausforderung zum Angreifer oder Verteidiger deklariert wurde, nimmt für die gesamte Abhandlung an der Herausforderung teil.

- ❖ Ein Charakter kann an einer Herausforderung entweder teilnehmen oder nicht teilnehmen.
- ❖ Falls eine Fähigkeit einen Charakter ausdrücklich aus einer Herausforderung entfernt, nimmt er nicht mehr an der Herausforderung teil.
- ❖ Falls ein teilnehmender Charakter aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, nimmt er nicht mehr an der Herausforderung teil.
- ❖ Sobald ein Charakter an einer Herausforderung teilnimmt, wird er *nicht* daraus entfernt, falls er das passende Herausforderungssymbol verliert.

Verwandte Themen: Angreifer, Herausforderungsphase, Verteidiger


Titelkarten, Titelreserve (nur beim Buhurt)


Titelkarten werden nur im Buhurt-Spielformat verwendet. Sie statten ihre Träger mit besonderen Talenten aus und bilden ein politisches Beziehungsgeflecht zwischen den Spielern.


Beim Spielaufbau wird eine Titelreserve gebildet. Darin liegen alle Titelkarten, die momentan nicht von einem Spieler kontrolliert werden. In der Strategiephase jeder Runde wählen die Spieler einen Titel aus der Titelreserve und behalten ihn für den Rest der Runde. Solange ein Spieler einen Titel innehat, ist dieser unter seiner Kontrolle im Spiel.

Titel schaffen nicht nur ein Beziehungsgeflecht zwischen den Spielern und geben symbol- oder textbasierte Fähigkeiten. Folgende Titel verleihen ihren Trägern auch einen speziellen Stärkebonus für bestimmte Abschnitte der Spielrunde.

Der **Regent** steuert beim Ermitteln des Herrschaftssiegers 2 Stärke zur Gesamtstärke des Trägers bei.

Die **Hand des Königs** steuert bei allen -Herausforderungen, bei denen der Träger einen teilnehmenden Charakter kontrolliert, 1 Stärke zu dessen Gesamtstärke bei.

Der **Meister der Schiffe** steuert bei allen -Herausforderungen, bei denen der Träger einen teilnehmenden Charakter kontrolliert, 1 Stärke zu dessen Gesamtstärke bei.

Der **Meister der Flüsterer** steuert bei allen -Herausforderungen, bei denen der Träger einen teilnehmenden Charakter kontrolliert, 1 Stärke zu dessen Gesamtstärke bei.

- ❖ Verlässt die Titelkarte eines Spielers das Spiel, muss sie in die Titelreserve zurückgelegt werden.

Der Aufbau einer Titelkarte wird in Anhang II erklärt.

Verwandte Themen: Buhurt (Spielformat), Strategiephase, Umlenken, Konkurrenz, Unterstützung

Tjost (Spielformat)

Das Tjost-Spielformat ist ein Duell zwischen zwei Spielern.

- ❖ Im Tjost-Spielformat kommen die Titelkarten und alle damit verbundenen Rahmenschritte (1.4 und 7.4, siehe Anhang I) nicht zum Einsatz.

Verwandte Themen: Buhurt (Spielformat)


Töten, Getötet

Charaktere können durch Rahmeneffekte und Kartenfähigkeiten getötet werden. Sobald ein Charakter getötet wird, verlässt er das Spiel und kommt offen nach oben auf den Totenstapel seines Besitzers.

Verwandte Themen: Totenstapel, Das Spiel verlassen, Retten

Totenstapel

Der Totenstapel ist ein nicht im Spiel befindlicher Bereich, nicht zu verwechseln mit dem Ablagestapel.

- ❖ Immer wenn ein Charakter im Spiel „getötet“ wird, kommt er offen nach oben auf den Totenstapel seines Besitzers.
- ❖ Ein Spieler kann keine weiteren Kopien einzigartiger () Karten, die in seinem Totenstapel liegen, aufmarschieren lassen, spielen, ins Spiel bringen oder die Kontrolle über sie übernehmen.
- ❖ Falls nur eine *einzig*e Kopie einer einzigartigen Karte im Totenstapel eines Spielers ist, kann ein Effekt genutzt werden, durch den die Karte direkt aus dem Totenstapel ins Spiel kommt. Das liegt daran, dass der Effekt die einzige Kopie der Karte aus dem Totenstapel entfernt.
- ❖ Die Totenstapel der Spieler sind nicht geheim und dürfen jederzeit von allen Spielern eingesehen werden.
- ❖ Die Reihenfolge der Karten im Totenstapel darf nicht verändert werden, es sei denn, eine Kartenfähigkeit fordert ausdrücklich dazu auf.
- ❖ Werden mehrere Charaktere gleichzeitig getötet, darf der Besitzer sie in beliebiger Reihenfolge, einen nach dem anderen, auf seinen Totenstapel legen.

Verwandte Themen: Ablagestapel, Das Spiel verlassen, Einzigartige Karten

Umlenken (nur im Buhurt-Spielformat)

Mit der Titeltkarte „Regent“ kann man jede Runde eine einzige Herausforderung umlenken. Diese Fähigkeit wird nach dem Initiieren der Herausforderung verwendet, bevor Reaktionen auf das Initiieren ausgelöst werden können.

Wird eine Herausforderung umgelenkt, muss der Spieler, der sie initiiert hat, sofort einen neuen Gegner wählen, gegen den er die Herausforderung abhandeln will.

Der angreifende Spieler darf auch neue Ziele für Heimlich (kontrolliert vom neuen verteidigenden Spieler) wählen. Die ursprünglich gewählten Ziele von Heimlich gelten nicht mehr als „mit Heimlich umgangen“, die neuen Ziele aber schon.

Die Herausforderung ist immer noch gegen den ursprünglichen Gegner initiiert, wird aber gegen den neuen Gegner abgehandelt.

Eine umgelenkte Herausforderung darf nicht gegen denselben Gegner abgehandelt werden, gegen den sie ursprünglich initiiert wurde.

Effekte, die das Initiieren einer Herausforderung gegen einen bestimmten Spieler verhindern, verhindern nicht, dass eine umgelenkte Herausforderung gegen diesen Spieler abgehandelt wird (d. h. der angreifende Spieler darf die umgelenkte Herausforderung auch gegen einen Gegner abhandeln, dessen Titel er unterstützt).

Der Spieler, der die Herausforderung initiiert hat, kann nach dem Umlenken weder die Herausforderungsart noch seine deklarierten Charaktere verändern.

Verwandte Themen: Buhurt (Spielformat)

Unterbrechungen

Eine Unterbrechung ist eine ausgelöste Fähigkeit, die durch das fettgedruckte Stichwort „Unterbrechung:“ eingeleitet wird. Eine Unterbrechungsfähigkeit unterbricht die Abhandlung ihres Auslösers. Manchmal hebt sie ihn auf, manchmal verändert sie nur dessen Abhandlung. Unterbrechungen werden immer vor den Konsequenzen ihres Auslösers abgehandelt.

Anders als Aktionen, die innerhalb von Aktionsfenstern initiiert werden, darf jede Unterbrechung genau *ein Mal* pro Eintreten ihres Auslösers (angegeben im Fähigkeitstext der Unterbrechung) initiiert werden.

Sobald ein Auslöser initiiert wird (aber bevor seine Abhandlung beginnt), öffnet sich ein Unterbrechungsfenster für diesen Auslöser.

Innerhalb eines Unterbrechungsfensters hat der Startspieler immer als Erster die Gelegenheit eine zulässige Unterbrechung (zu diesem Auslöser) zu initiieren oder zu passen. Dann geht es weiter in Spielerreihenfolge, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben; zu diesem Zeitpunkt schließt

sich das Unterbrechungsfenster. Auch wer bereits gepasst hat, kann innerhalb desselben Unterbrechungsfensters noch weitere zulässige Unterbrechungen initiieren.

Sobald sich ein Unterbrechungsfenster geschlossen hat, können keine weiteren Unterbrechungen zu diesem Auslöser initiiert werden. Jetzt wird die Abhandlung des Auslösers abgeschlossen (sofern seine Effekte nicht aufgehoben wurden).

✦ Es können mehrere Unterbrechungen zum selben Auslöser initiiert werden. Jede Unterbrechung muss vollständig abgehandelt sein, bevor die nächste Unterbrechung desselben Auslösers initiiert werden darf.

✦ Falls mehrere Kopien derselben Unterbrechung für die Initiierung in Frage kommen, darf jede Kopie ein Mal pro Auslöser initiiert werden.

Verwandte Themen: Aufheben, Startspieler, Erzwungene Unterbrechungen/Erzwungene Reaktionen, Verschachtelte Fähigkeitssequenzen, Konjunktiv

Unterstützung (nur beim Buhurt-Spielformat)

Falls die Titeltkarte eines Spielers einen anderen Titel „unterstützt“, kann der Spieler keine Herausforderungen gegen den Träger des unterstützten Titels initiieren.

Verwandte Themen: Titeltkarten

Unverteidigt, Unverteidigte Herausforderung

Eine Herausforderung ist „unverteidigt“, falls der verteidigende Spieler zum Zeitpunkt der Ermittlung des Herausforderungssiegers 0 Stärke zählt. Das kann passieren, falls der verteidigte Spieler keine teilnehmenden Charaktere kontrolliert oder falls die Gesamtstärke der verteidigenden Charaktere 0 ist.

✦ Sobald ein Spieler als Angreifer eine unverteidigte Herausforderung gewinnt, erhält er 1 Macht für seine Fraktionskarte. Das passiert in Rahmenschritt 4.2.3 (siehe Anhang I) und wird Bonus für unverteidigte Angriffe genannt.

Variable „X“

Die Variable X ist immer gleich 0, es sei denn, eine Kartenfähigkeit oder die Wahl eines Spielers besagt etwas anderes. Wenn bei Kosten die Variable X auftaucht, wird sie durch Kartenfähigkeiten oder die Wahl eines Spielers festgelegt. Danach darf die *Bezahlsumme* durch weitere Effekte modifiziert werden, ohne dass sich der Wert von X verändert.

Verdeckte Karten

Manche Fähigkeiten bringen Karten verdeckt ins Spiel. Eine verdeckte Karte hat an sich keine Attribute außer „verdeckte Karte“, kann aber durch die Kartenfähigkeit, die sie ins Spiel gebracht hat, Attribute zugeteilt bekommen.

✦ Ein Spieler darf sich alle verdeckten Karten, die er im Spiel kontrolliert, ansehen.

Vergänglich

Vergänglich ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf Verstärkungskarten auftaucht. Falls eine Karte oder ein Spielelement, das mit einer vergänglichen Karte verstärkt ist, das Spiel verlässt, wird die Verstärkung *nicht* auf die Hand ihres Besitzers zurückgeschickt, sondern aus dem Spiel abgelegt.

Verwandte Themen: Verstärkungskarten, Schlüsselwörter

Verschachtelte Fähigkeitssequenzen

Bei jedem Eintreten eines Auslösers kommt es zu folgender Sequenz: (1) Unterbrechungen des Auslösers ausführen, (2) den Auslöser abhandeln und (3) Reaktionen auf den Auslöser ausführen.

Falls innerhalb dieser Sequenz eine Unterbrechung oder Reaktion auf den ursprünglichen Auslöser einen *neuen* Auslöser generiert, wird der Vorgang pausiert und eine neue Sequenz beginnt: (1) Unterbrechungen des neuen Auslösers ausführen, (2) den neuen Auslöser abhandeln und (3) Reaktionen auf den neuen Auslöser ausführen. Sobald diese verschachtelte Sequenz abgeschlossen ist, macht man dort weiter, wo man pausiert hat (mit der ursprünglichen Auslösersequenz).

Auch die verschachtelte Sequenz kann weitere Auslöser (und somit weitere Verschachtelungen) produzieren. Es gibt keine Obergrenze für Verschachtelungen, aber jede verschachtelte Sequenz muss abgeschlossen werden, bevor man zu der Sequenz, die sie hervorgerufen hat, zurückkehrt. Das Prinzip, nach dem diese Verschachtelungen abgehandelt werden, lautet: Last-in, First-out (LIFO).

In jedem Unterbrechungs- und Reaktionsfenster (egal ob verschachtelt oder nicht), hat der Startspieler immer als Erster die Gelegenheit, eine Unterbrechung bzw. Reaktion zu initiieren.

Verwandte Themen: Unterbrechungen, Reaktionen

Verschieben

Manche Effekte erlauben das Verschieben von Karten oder Markern.

- ✦ Ein Objekt kann nicht an seine Ausgangsposition verschoben werden (also bleiben, wo es ist). Gibt es keine zulässige Zielposition für das Verschieben, kann es erst gar nicht versucht werden.

Verstärkungskarten

Verstärkungskarten (kurz: Verstärkungen) stellen Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Fertigkeiten, Zustände und Titel dar. Sie kommen aufrecht ins Spiel, verstärken eine andere Karte oder ein Spielelement (d. h. sie werden daran angelegt) und bleiben im Spiel, es sei denn, sie werden durch eine Fähigkeit entfernt oder die verstärkte Karte verlässt das

Spiel. Eine Verstärkung kann nicht ins Spiel kommen, falls es keine zulässige Karte bzw. kein zulässiges Spielelement zum Verstärken gibt.

- ✦ Eine Verstärkung verstärkt immer einen Charakter, es sei denn, ihr Text besagt etwas anderes.
- ✦ Es gibt keine Obergrenze für angelegte Verstärkungen pro Karte oder Spielelement.
- ✦ Verlässt eine verstärkte Karte das Spiel, wird die Verstärkung auf die Hand ihres Besitzers zurückgeschickt. Diese beiden Vorgänge treten gleichzeitig ein.
- ✦ Kommt es zu einer Situation, in der eine Verstärkung regelwidrig eine Karte verstärkt, wird die Verstärkung abgelegt.
- ✦ Eine Verstärkung bleibt unter der Kontrolle ihres kontrollierenden Spielers, selbst wenn sie eine Karte oder ein Spielelement unter der Kontrolle eines Gegners verstärkt.
- ✦ Verstärkungen werden unabhängig von der Karte, die sie verstärken, gebeugt und aufgerichtet.
- ✦ Eine Verstärkung kann auch einen negativen Effekt haben. Dennoch spricht man davon, dass sie die Karte, an die sie angelegt ist, „verstärkt“.

Der Aufbau einer Verstärkungskarte wird in Anhang II erklärt.

Verwandte Themen: Besitz und Kontrolle

Verteidiger, Verteidiger Charakter, Verteidigender Spieler

Der Begriff „verteidigender Charakter“ bezieht sich auf einen Charakter, der aufseiten des verteidigenden Spielers an einer Herausforderung teilnimmt. „Verteidiger“ wird auch als Kurzform für „verteidigender Charakter“ gebraucht.

„Verteidigender Spieler“ bezieht sich auf den Gegner, gegen den die Herausforderung abgehandelt wird (aus Sicht des angreifenden Spielers).

Verwandte Themen: Angreifer, Herausforderungsphase, Teilnehmen

Verzögerte Effekte

Manche Fähigkeiten beinhalten verzögerte Effekte. Diese Fähigkeiten geben einen genauen Zeitpunkt in der Zukunft oder eine eventuell eintretende Bedingung an und bestimmen, welcher Effekt dann eintritt.

- ✦ Verzögerte Effekte werden automatisch und unmittelbar nach dem Eintreten des Zeitpunkts/der Bedingung abgehandelt, bevor Reaktionen auf diesen Moment genutzt werden dürfen.

- ☘ Sobald ein verzögerter Effekt abgehandelt wird, behandelt man ihn nicht wie eine neue ausgelöste Fähigkeit, selbst wenn er ursprünglich durch eine ausgelöste Fähigkeit entstanden ist.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Effekte, Ausgelöste Fähigkeiten

Wählen

Das Verb „wählen“ deutet darauf hin, dass für die Abhandlung einer Fähigkeit ein oder mehrere Ziele gewählt werden müssen.

Verwandte Themen: Ziel

Ziel

Das Verb „wählen“ bedeutet, dass für die Abhandlung einer Fähigkeit ein Ziel gewählt werden muss. Der Spieler, der den Effekt abhandelt, muss ein Spielelement (üblicherweise eine Karte) wählen, die den Zielparametern der Fähigkeit entspricht.

- ☘ Der kontrollierende Spieler einer Fähigkeit mit Ziel wählt alle Ziele des Effekts, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.
- ☘ Falls eine Fähigkeit die Wahl eines (oder mehrerer) Ziel(e) verlangt und es kein zulässiges Ziel (oder nicht genügend zulässige Ziele) gibt, kann die Fähigkeit nicht initiiert werden. Dies wird gleichzeitig mit den Spieleinschränkungen überprüft.
- ☘ Sobald es an der Zeit ist, Ziele zu wählen, können alle aktuell zulässigen Ziele gewählt werden (nicht nur diejenigen, die zum Zeitpunkt der Zielüberprüfung anwesend waren).
- ☘ Falls ein Spieler mehrere Ziele wählen muss, werden sie gleichzeitig gewählt.
- ☘ Ein Effekt mit „beliebig vielen“ Zielen kann nicht erfolgreich abgehandelt werden (und den Spielstatus nicht verändern), falls null Ziele gewählt werden.
- ☘ Die Abhandlung mancher Effekte (z. B. Dann-Effekte und verzögerte Effekte) erfordert, dass Ziele erst nach Initiierung des Effekts gewählt werden. Die Verfügbarkeit solcher Ziele muss nicht zusammen mit den Spieleinschränkungen überprüft werden und bestimmt nicht, ob die gesamte Fähigkeit initiiert werden darf. Falls es zu dem Zeitpunkt, an dem die Ziele gewählt werden, keine zulässigen Ziele gibt, wird dieser Aspekt des Effekts nicht abgehandelt.
- ☘ Eine Karte ist kein zulässiges Ziel für eine Fähigkeit, falls die Abhandlung des Fähigkeitseffekts das Ziel nicht beeinflussen könnte (z. B. *kann ein gebeugter Charakter nicht als Ziel des Effekts „wähle und beuge einen Charakter“ gewählt werden*).

Verwandte Themen: Verzögerte Effekte, Fähigkeiten initiieren, „Dann“

INHALT DES GRUNDSPIELS

Folgendes Spielmaterial ist im Grundspiel enthalten:

- | | |
|------------------------|----------------------------------|
| ☘ 28 Strategiekarten | ☘ 31 Neutrale Karten |
| ☘ 20 Stark-Karten | ☘ 1 Agendakarte „Lehnstreue“ |
| ☘ 20 Lennister-Karten | ☘ 8 Fraktions-/Agendakarten |
| ☘ 20 Baratheon-Karten | ☘ 6 Titelkarten (für den Buhurt) |
| ☘ 20 Graufreud-Karten | ☘ 30 Goldmarker |
| ☘ 20 Targaryen-Karten | ☘ 30 Machtmarker |
| ☘ 20 Martell-Karten | ☘ 10 Einflussmarker |
| ☘ 20 Tyrell-Karten | ☘ 1 Startspielermarker |
| ☘ 20 Nachtwache-Karten | |

ANHANG I: TIMING UND SPIELVERLAUF

Die nummerierten Listenobjekte in den dunklen Kästen sind sogenannte Rahmenereignisse. Rahmenereignisse sind obligatorische Vorgänge, die von der Grundstruktur des Spiels gefordert werden. Die gelben Fenster sind Rahmenereignisse, die nur im Buhurt-Spielformat eintreten. Graue Fenster stellen spezielle Rahmenereignisse dar, die ggf. zu einem früheren Rahmenereignis zurückführen. Eine solche Schleife kann auf verschiedene Arten enden, z. B. sobald alle Spieler die Einzelschritte der Sequenz durchgeführt haben oder sobald ein Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. In jedem grauen Fenster wird genau erklärt, wann und wie das Spiel entweder zurückversetzt wird oder zu einem späteren Rahmenereignis übergeht.

AKTIONSFENSTER

Aktionen dürfen nur innerhalb eines Aktionsfensters initiiert werden. Im Diagramm sind Aktionsfenster in rot dargestellt. Sobald sich ein Aktionsfenster öffnet, hat der Startspieler als Erster die Gelegenheit, eine Aktion zu initiieren oder zu passen. Die Gelegenheit zum Initiieren einer Aktion rotiert zwischen den Spielern in Spielerreihenfolge, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben. Dann schließt sich das Aktionsfenster (Anm.: Solange nicht alle Spieler nacheinander gepasst haben, darf ein Spieler weiterhin Aktionen durchführen, wenn er an der Reihe ist – ganz gleich, ob er zuvor bereits gepasst hatte oder nicht).

Jede Aktion muss vollständig abgehandelt sein, bevor sich die nächste Gelegenheit zu einer Aktion ergibt.

REAKTIONEN UND UNTERBRECHUNGEN

Eine Unterbrechungs- oder Reaktionsfähigkeit kann die Abhandlung eines Rahmenereignisses unterbrechen bzw. darauf reagieren, sofern der Auslöser der Fähigkeit eingetreten ist.

Jede Reaktion oder Unterbrechung muss vollständig abgehandelt sein, bevor die nächste Unterbrechung oder Reaktion auf denselben Auslöser initiiert werden darf.

Beispiel: Eine Fähigkeit mit dem Text „Reaktion: Nachdem du eine Herausforderung gewonnen hast“ wird nach Abschluss von Schritt 4.2.2 des Rahmenereignisses „Abhandlung von Herausforderungen“ initiiert.

1. STRATEGIEPHASE

1.1 Runde beginnt. Strategiephase beginnt.

1.2 Strategien wählen.

1.3 Strategien aufdecken.
I. Initiative vergleichen.
II. Startspieler wählen.
III. „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten abhandeln.

1.4 Titel wählen (nur im Buhurt-Spielformat).

AKTIONSFENSTER

1.5 Strategiephase endet.

Weiter geht's mit der Nachziehphase

2. NACHZIEHPHASE

2.1 Nachziehphase beginnt.

2.2 Jeder Spieler zieht 2 Karten.

AKTIONSFENSTER

2.3 Nachziehphase endet.

Weiter geht's mit der Aufmarschphase

3. AUFMARSCHPHASE

3.1 Aufmarschphase beginnt.

3.2 Aktiver Spieler kassiert sein Einkommen (Startspieler ist zuerst aktiver Spieler).

SPEZIAL-AKTIONSFENSTER
Alle Spieler dürfen Aktionen nutzen, aber nur der aktive Spieler kann Karten im Spiel aufmarschieren lassen.

3.3 Der nächste Spieler wird aktiver Spieler, bis jeder ein Mal aktiver Spieler war.

3.4 Aufmarschphase endet.

Weiter geht's mit der Herausforderungsphase

4. HERAUSFORDERUNGSPHASE

4.1 Herausforderungsphase beginnt.

AKTIONSFENSTER

4.2 Aktiver Spieler darf eine Herausforderung initiieren, falls möglich (Startspieler ist zuerst aktiver Spieler). Tut er das, wechselt man zum Diagramm „Abhandlung von Herausforderungen“.

4.3 Initiiert der aktive Spieler keine weiteren Herausforderungen, wird der nächste in Spielerreihenfolge zum aktiven Spieler; es geht zurück zum Aktionsfenster. War bereits jeder ein Mal aktiver Spieler, geht es weiter mit 4.4.

4.4 Herausforderungsphase endet.

Weiter geht's mit der Herrschaftsphase.

ABHANDLUNG VON HERAUSFORDERUNGEN

4.2 Herausforderung wird initiiert.

AKTIONSFENSTER

4.2.1 Verteidigender Spieler deklariert Verteidiger.

AKTIONSFENSTER

4.2.2 Stärkevergleich zur Bestimmung des Herausforderungssiegers.

4.2.3 Herausforderungsboni erhalten.

4.2.4 Resultierenden Schaden anwenden.

4.2.5 Herausforderungs-Schlüsselwörter abarbeiten.

4.2.6 Herausforderung endet.

5. HERRSCHAFTSPHASE

5.1 Herrschaftsphase beginnt.

5.2 Aufgerichtete Stärke (und nicht ausgegebenes Gold) zählen und Herrschaft belohnen.

AKTIONSFENSTER

5.3 Herrschaftsphase endet.

Weiter geht's mit der Aufrichtphase.

6. AUFRICHTPHASE

6.1 Aufrichtphase beginnt.

6.2 Alle gebeugten Karten aufrichten.

AKTIONSFENSTER

6.3 Aufrichtphase endet.

Weiter geht's mit der Abgabenphase.

7. ABGABENPHASE

7.1 Abgabenphase beginnt.

7.2 Nicht ausgegebenes Gold in die Schatzkammer zurücklegen.

7.3 Jeder Spieler legt Handkarten ab, bis er auf seinem Reservewert ist.

7.4 Alle Titel in die Titelreserve zurücklegen.
(nur im Buhurt-Spielformat)

AKTIONSFENSTER

7.5 Abgabenphase endet. Runde endet.

Weiter geht's mit der Strategiephase der nächsten Spielrunde.

RAHMENEREIGNISSE IM DETAIL

Es folgt eine detaillierte Erklärung aller Rahmenereignissschritte in der Reihenfolge ihres Eintretens.

1. Strategiephase

1.1 Strategiephase beginnt

Dieser Schritt ist der formelle Beginn der Strategiephase. Da dies das erste Rahmenereignis der Runde ist, stellt es gleichzeitig auch den formellen Beginn einer neuen Spielrunde dar.

Der Beginn einer Phase ist ein wichtiger Zeitpunkt, auf den sich viele Kartentexte beziehen. Es kann der Moment sein, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden muss oder darf, oder der Moment, an dem ein andauernder Effekt oder eine konstante Fähigkeit beginnt oder abläuft.

1.2 Strategien wählen

Jeder Spieler sieht sich die verbleibenden Karten in seinem Strategiestapel an und wählt eine, die im nächsten Rahmenschnitt aufgedeckt wird. Die gewählte Strategie wird verdeckt neben den Strategiestapel gelegt und in diesem Schritt nicht für die anderen Spieler aufgedeckt.

Sobald jeder Spieler eine Strategie gewählt und verdeckt neben seinen Strategiestapel gelegt hat, ist der Schritt abgeschlossen.

1.3 Strategien aufdecken

Alle in Schritt 1.2 gewählten Strategiekarten werden gleichzeitig aufgedeckt und offen ausgelegt.

Sobald man eine Strategiekarte aufdeckt, legt man sie auf seine zuvor aufgedeckte Strategiekarte. Alle Strategiekarten unter der momentan aufgedeckten liegen im „Archiv“.

Der Akt des Aufdeckens von Strategiekarten für dieses Rahmenereignis besteht aus drei Schritten, die in folgender Reihenfolge durchgeführt werden:

I. Initiative vergleichen. Der Spieler mit dem höchsten Initiativwert auf seiner aufgedeckten Strategiekarte (inkl. aller relevanten Initiativmodifikatoren) gewinnt die Initiative. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit der geringsten Gesamtmacht. Herrscht auch dort Gleichstand, entscheidet der Zufall (z. B. durch einen Münzwurf).

II. Startspieler wählen. Der Spieler, der in Schritt I die Initiative gewonnen hat, wählt einen Spieler zum Startspieler. Der gewählte Spieler nimmt den Startspielermarker und behält ihn, bis eine andere Karte oder ein Spieleffekt (i. d. R. ist das dieser Schritt in der nächsten Runde) einen neuen Startspieler bestimmt.

Hinweis: Falls ein Spieler außerhalb des normalen Rahmenschnitts der Strategiephase eine neue Strategiekarte aufdeckt (z. B. durch Abhandlung einer Kartenfähigkeit), werden die Schritte I und II übersprungen: Es gibt keinen erneuten Initiativevergleich und keine neue Wahl des Startspielers.

III. „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten abhandeln. Jetzt müssen alle „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten der soeben aufgedeckten Strategiekarten initiiert werden. Falls mehrere Spieler solche Fähigkeiten auf ihren Strategiekarten haben, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge ihrer Initiierung. Jede „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit muss vollständig abgehandelt sein, bevor die nächste initiiert werden kann.

Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, ist der Prozess des Aufdeckens von Strategiekarten beendet. Falls ein Spieler keine Karten mehr in seinem Strategiestapel hat, legt er jetzt die Karten aus seinem Archiv in den Strategiestapel zurück. (Die soeben aufgedeckte Strategie ist noch nicht im Archiv und kommt daher nicht in den Strategiestapel zurück.)

HINWEIS ZUM TIMING: Reaktionsfähigkeiten mit dem Text „Nachdem du eine Strategiekarte aufgedeckt hast“ oder „Nachdem ein Spieler eine Strategiekarte aufgedeckt hat“, dürfen nach Abschluss von Schritt III initiiert werden.

1.4 Titel wählen (nur im Buhurt-Spielformat)

Beim Buhurt wählen die Spieler jetzt ihre Titel für die Runde aus. Im Tjost-Format wird dieser Rahmenschnitt übersprungen.

Zuerst mischt man die sechs Titel verdeckt und entfernt einen zufälligen Titel aus der Reserve. Bei 3 Spielern werden stattdessen 2 zufällige Titel entfernt, bei 6 oder mehr Spielern gar keiner.

Dann sieht sich der Startspieler die übrigen Titel in der Reserve an und nimmt einen, ohne ihn für die anderen Spieler aufzudecken. Die restlichen Titel werden in Spielerreihenfolge weitergereicht und jeder Spieler wählt auf dieselbe Weise einen Titel. Nachdem alle Spieler einen Titel gewählt haben, kommen die nicht-gewählten (sowie die zu Beginn des Schritts entfernten) Titel verdeckt in die Reserve zurück. Jeder Spieler deckt seinen gewählten Titel auf und legt ihn offen vor sich. Die gewählten Titel kommen alle gleichzeitig und unter der Kontrolle ihrer Träger ins Spiel. Sie interagieren mit dem Spielstatus, bis sie in die Titelreserve zurückkehren.

Falls mehr als 6 Spieler an einem Buhurt teilnehmen, spielt jeder, der aus einem leeren Titelvorrat wählen müsste, die Runde ohne Titel.

1.5 Strategiephase endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Strategiephase.

Das Ende einer Phase ist ein wichtiger Zeitpunkt, auf den sich viele Kartentexte beziehen. Es kann der Moment sein, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden muss oder darf, oder der Moment, an dem ein andauernder Effekt oder eine konstante Fähigkeit beginnt oder abläuft.

2. Nachziehphase

2.1 Nachziehphase beginnt

Dieser Schritt ist der formelle Beginn der Nachziehphase.

2.2 Karten ziehen

Jeder Spieler muss gleichzeitig die 2 obersten Karten seines Nachziehstapels ziehen.

Hinweis: Sobald man keine Karten mehr im Nachziehstapel hat, scheidet man sofort aus dem Spiel aus. Falls beim Ausführen dieses Schritts alle verbleibenden Spieler ausscheiden, entscheidet der Startspieler, welcher von diesen Spielern zum Spielsieger wird.

2.3 Nachziehphase endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Nachziehphase.

3. Aufmarschphase

3.1 Aufmarschphase beginnt

Dieser Schritt ist der formelle Beginn der Aufmarschphase.

3.2 Aktiver Spieler kassiert sein Einkommen

In der Aufmarschphase wird der Startspieler als Erster zum aktiven Spieler.

Der aktive Spieler berechnet sein Einkommen (der Goldwert seiner aufgedeckten Strategiekarte inkl. aller relevanten Goldmodifikatoren) und erhält dementsprechend viel Gold aus der Schatzkammer. Dieses legt er in seine Goldreserve.

Spieleraktionsfenster der Aufmarschphase

Auch in diesem Aktionsfenster hat der Startspieler immer als Erster die Gelegenheit zu handeln.

Sobald der *aktive* Spieler an der Reihe ist, darf er nicht nur Aktions- und Aufmarschaktionsfähigkeiten initiieren (wie alle anderen Spieler), sondern auch als Spieleraktion einen Charakter, Ort, eine Verstärkung oder ein Duplikat aufmarschieren lassen. Die Gelegenheit zur Aktion innerhalb dieses Fensters wird in Spielerreihenfolge weitergereicht, bis alle Spieler nacheinander passen.

HINWEIS ZUM TIMING: Jeder Spieler darf auch Unterbrechungs- und Reaktionsfähigkeiten initiieren, sofern der passende Auslöser eintritt.

Um eine Karte aufmarschieren zu lassen, legt man Gold in Höhe der Goldkosten der Karte aus der eigenen Goldreserve in die Schatzkammer zurück.

Sobald man eine Charakterkarte aufmarschieren lässt, legt man sie in die vordere Reihe seines Spielbereichs.

Sobald man eine Ortskarte aufmarschieren lässt, legt man sie in die hintere Reihe seines Spielbereichs.

Sobald man eine Verstärkungskarte aufmarschieren lässt, muss sie eine andere Karte oder ein Spielelement im Spiel verstärken (sprich: daran angelegt werden). Manche Verstärkungen haben Spieleinschränkungen oder Sondererlaubnisse, die festlegen, welche Art von Karte oder Spielelement sie verstärken müssen. Hat eine Verstärkung keine derartigen Einschränkungen oder Erlaubnisse, verstärkt sie standardmäßig einen Charakter.

Sobald man ein Duplikat aufmarschieren lässt, legt man es offen, leicht überlappend (d.h. teilweise sichtbar) unter die bereits im Spiel befindliche Kopie der Karte. Das Aufmarschieren eines Duplikats ist kostenlos.

Aktionsgelegenheiten werden in Spielerreihenfolge herumgereicht, bis alle Spieler nacheinander passen. Erst dann schließt sich das Aktionsfenster. Demzufolge hat ein aktiver Spieler beliebig viele Gelegenheiten, Karten aufmarschieren zu lassen.

3.3 Nächster Spieler wird aktiver Spieler

Falls beim Erreichen dieses Schritts jeder Spieler schon aktiver Spieler war, geht es weiter mit Schritt 3.4.

Andernfalls wird der nächste Spieler (in Spielerreihenfolge) zum aktiven Spieler. Es geht zurück zu Schritt 3.2.

3.4 Aufmarschphase endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Aufmarschphase.

4. Herausforderungsphase

4.1 Herausforderungsphase beginnt

Dieser Schritt ist der formelle Beginn der Herausforderungsphase.

4.2 Aktiver Spieler darf eine Herausforderung initiieren

In der Herausforderungsphase wird der Startspieler als Erster zum aktiven Spieler.

Das Spiel erlaubt dem aktiven Spieler die Initiierung einer \pm -, einer 👁 - und einer 👑 -Herausforderung (in beliebiger Reihenfolge), solange er in dieser Herausforderungsphase aktiver Spieler ist.

Falls der aktive Spieler keine Herausforderung initiieren kann oder passt, geht es weiter mit Schritt 4.3.

Das Initiieren einer Herausforderung läuft folgendermaßen ab. Das Spiel behandelt die folgenden Kriterien als untrennbar. Sie müssen alle gemeinsam der Reihe nach abgeschlossen werden, damit die Herausforderung initiiert werden kann.

- ❖ Der aktive Spieler sagt die Art der zu initiiierenden Herausforderung an (⚔, 👁 oder 👑).
- ❖ Er sagt an, gegen welchen Gegner die Herausforderung initiiert wird.
- ❖ Es sagt an, welche (von ihm kontrollierten) Charaktere zu Angreifern deklariert werden, und beugt sie gleichzeitig. Um als Angreifer auswählbar zu sein, muss ein Charakter aufrecht stehen und ein Herausforderungssymbol haben, das der Art der zu initiiierenden Herausforderung entspricht. Mindestens 1 Charakter muss zum Angreifer deklariert werden, damit die Herausforderung initiiert werden kann. Jeder zum Angreifer deklarierte Charakter mit dem Schlüsselwort Heimlich wählt jetzt das Ziel für Heimlich, sofern sein kontrollierender Spieler das Schlüsselwort verwenden möchte.

HINWEIS ZUM TIMING: Sobald eine Herausforderung initiiert ist, dürfen Reaktion auf die oben genannten Ansagen initiiert werden.

HINWEIS ZUM TIMING: Sobald eine Herausforderung initiiert ist, gilt sie als in der Abhandlung, bis sie in Schritt 4.2.6 endet.

4.2.1 Verteidigender Spieler deklariert Verteidiger

Der verteidigende Spieler hat die Option, auswählbare Charaktere unter seiner Kontrolle zu Verteidigern zu deklarieren und gleichzeitig zu beugen. Um als Verteidiger auswählbar zu sein, muss der Charakter aufrecht stehen und ein Herausforderungssymbol haben, das der Art der initiierten Herausforderung entspricht. Ein Charakter, der in Schritt 4.2 als Ziel von Heimlich gewählt wurde, ist nicht als Verteidiger auswählbar.

4.2.2 Stärkevergleich zur Bestimmung des Herausforderungssiegers

Die Gesamtstärke aller angreifenden Charaktere (sowie alle aktiven Modifikatoren) werden mit der Gesamtstärke aller verteidigenden Charaktere (sowie allen aktiven Modifikatoren) verglichen, um den Gewinner der Herausforderung zu ermitteln.

Der Spieler, dessen Seite die höhere Gesamtstärke hat, gewinnt die Herausforderung (bei Gleichstand gewinnt der angreifende Spieler). Falls dieser Spieler keine Gesamtstärke von 1 oder höher hat und/oder es in diesem Schritt (dem Stärkevergleich) keine teilnehmenden Charaktere aufseiten dieses Spielers gibt, gewinnt (oder verliert) niemand die Herausforderung.

Falls der angreifende Spieler gewinnt und die Gesamtstärke auf der Verteidigungsseite 0 war, gilt die Herausforderung als „unverteidigt“.

HINWEIS ZUM TIMING: Reaktionen auf das Gewinnen und/oder Verlieren der Herausforderung dürfen nach Abschluss dieses Schritts initiiert werden.

4.2.3 Herausforderungsboni erhalten

Falls die Herausforderung im vorangegangenen Schritt unverteidigt war, erhält der angreifende Spieler 1 Macht für seine Fraktionskarte, weil er eine unverteidigte Herausforderung gewonnen hat. Dies nennt man einen Bonus für unverteidigte Angriffe.

Im Buhurt-Spielformat gibt es einen weiteren Bonus, falls der Titel des Herausforderungssiegers mit dem Titel des Herausforderungsverlierers konkurriert. In dem Fall erhält der Herausforderungssieger 1 Macht für seine Fraktion (sofern er in dieser Runde nicht bereits Macht für das Besiegen dieses Konkurrenten beansprucht hat). Dies nennt man einen Konkurrenzbonus.

Alle Herausforderungsboni, die man in diesem Schritt erhält, werden gleichzeitig erhalten.

4.2.4 Resultierenden Schaden anwenden

Falls der angreifende Spieler die Herausforderung gewonnen hat, wird jetzt der daraus resultierende Schaden angewandt. Dieser wird je nach Herausforderungsart unterschiedlich abgehandelt, verwendet aber immer den Schadenswert der aufgedeckten Strategiekarte des angreifenden Spielers (inkl. aller relevanten Schadensmodifikatoren) als Wert von X:

⚔ **Militäreinsatz:** Der verteidigende Spieler muss X unterschiedliche Charaktere unter seiner Kontrolle wählen und töten. (Die gewählten Charaktere müssen nicht unbedingt an der Herausforderung teilnehmen.)

👁 **Intrigenspiel:** Der verteidigende Spieler muss X zufällige Handkarten ablegen.

👑 **Machtkampf:** Der verteidigende Spieler entfernt X Machtmarker von seiner Fraktionskarte und verschiebt sie auf die Fraktionskarte des angreifenden Spielers.

Hat der verteidigende Spieler die Herausforderung gewonnen, gibt es keinen resultierenden Schaden.

4.2.5 Herausforderungs- Schlüsselwörter abarbeiten

Jetzt treten alle Herausforderungs-Schlüsselwörter (z. B. Einblick, Einschüchternd, Brandschatzen und Ruhmreich) in Kraft. Der Startspieler bestimmt die Reihenfolge der Abarbeitung (nach Schlüsselwortarten). Er wählt eine Schlüsselwortart (z. B. Ruhmreich), daraufhin werden alle relevanten Instanzen dieses Schlüsselworts gleichzeitig abgehandelt. Anschließend wählt er die nächste Schlüsselwortart und so weiter, bis alle relevanten Schlüsselwortarten abgearbeitet sind.

4.2.6 Herausforderung endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Herausforderung. Alle Charaktere, die an der Herausforderung teilgenommen haben, nehmen ab jetzt nicht mehr daran teil. Es geht weiter mit dem Aktionsfenster zwischen den Rahmenschritten 4.1 und 4.2.

4.3 Nächster Spieler wird aktiver Spieler

Falls der aktive Spieler keine Herausforderung deklariert oder keine weiteren Herausforderungen initiieren kann, wird der Nächste in Spielerreihenfolge zum aktiven Spieler. Es geht weiter mit dem Spieleraktionsfenster zwischen den Rahmenschritten 4.1 und 4.2.

Falls jeder Spieler in dieser Phase schon aktiver Spieler war, geht es weiter mit 4.4.

4.4 Herausforderungsphase endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Herausforderungsphase.

5. Herrschaftsphase

5.1 Herrschaftsphase beginnt

Dieser Schritt ist der formelle Beginn der Herrschaftsphase.

5.2 Herrschaft bestimmen

Jeder Spieler berechnet gleichzeitig die Gesamtstärke seiner aufrecht stehenden Charaktere und addiert 1 pro Goldmarker in seiner Goldreserve dazu. Wer die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt in dieser Runde die Herrschaft und erhält 1 Macht für seine Fraktion (*Hinweis: Es ist möglich, die Herrschaft auch ohne aufrecht stehende Charaktere zu gewinnen.*)

Bei Gleichstand der höchsten Gesamtsummen gewinnt niemand die Herrschaft.

5.3 Herrschaftsphase endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Herrschaftsphase.

6. Aufrichtphase

6.1 Aufrichtphase beginnt

Dieser Schritt ist der formelle Beginn der Aufrichtphase.

6.2 Karten aufrichten

Alle gebeugten Karten im Spiel werden gleichzeitig aufgerichtet.

6.3 Aufrichtphase endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Aufrichtphase.

7. Abgabenphase

7.1 Abgabenphase beginnt

Dieser Schritt ist der formelle Beginn der Abgabenphase.

7.2 Nicht ausgegebenes Gold zurückgeben

Alle Spieler geben gleichzeitig alles nicht ausgegebene Gold aus ihren Goldreserven in die Schatzkammer zurück.

7.3 Reserve überprüfen

In Spielerreihenfolge überprüft jeder Spieler seine Reserve.

Wer mehr Handkarten hat als der Reservewert seiner aufgedeckten Strategiekarte beträgt (inkl. aller relevanten Reservemodifikatoren) wählt so lange Handkarten und legt sie ab, bis er Handkarten in Höhe seines Reservewerts hat.

Es ist nicht erlaubt, zu diesem Zeitpunkt Handkarten abzugeben, wenn man auf oder unter seinem Reservewert ist.

7.4 Titeltkarten zurückgeben (im Buburt-Spielformat)

Jeder Spieler legt seine Titeltkarte in die Titelreserve zurück. Alle Titel verlassen das Spiel gleichzeitig. (Im Tjost-Spielformat wird dieser Schritt übersprungen.)

7.5 Abgabenphase endet

Dieser Schritt ist das formelle Ende der Abgabenphase.

Da dies die letzte Phase der Spielrunde war, ist dieser Schritt auch das formelle Ende der Runde. Alle andauernden Effekte, die „bis zum Ende der Runde“ aktiv sind, laufen jetzt ab.

Nach Abschluss dieses Schritts geht das Spiel weiter mit dem Beginn der Strategiephase der nächsten Runde.

ANHANG II: AUFBAU DER KARTEN

Dieser Abschnitt erklärt den genauen Aufbau aller Kartentypen. Definitionen der einzelnen Elemente können im Glossar nachgelesen werden.

LEGENDE

- Goldwert:** Nur auf Strategiekarten; gibt an, wie viel Gold die Strategie zur Verfügung stellt.
- Initiativwert:** Nur auf Strategiekarten; wird verwendet, um den Gewinner der Initiative zu bestimmen.
- Schadenswert:** Nur auf Strategiekarten; gibt die Wirksamkeit von Herausforderungen an, die der Spieler als Angreifer gewinnt.
- Reservewert:** Nur auf Strategiekarten; gibt in der Abgabenphase das Handkartenlimit an.
- Kosten und Kartentyp:** Die Goldkosten für das Aufmarschieren einer Karte oder das Spielen eines Ereignisses. Darunter steht der Kartentyp.
- Kartentitel:** Der Name der Karte. Einzigartige Karten haben ein \oplus vor dem Titel.
- Fraktionssymbol:** Die Fraktion, zu der die Karte gehört. Falls sie loyal zu ihrer Fraktion ist, hat sie eine Schriftrolle unter ihrem Wappen.
- Herausforderungssymbole:** Ein Charakter kann bis zu 3 Herausforderungssymbole haben. Sie geben an, an welchen Herausforderungsarten er teilnehmen darf.
- Stärke:** Der Stärkewert des Charakters.
- Merkmale:** Attribute, die für manche Kartenfähigkeiten relevant sind.
- Textfeld:** Die Spezialfähigkeiten der Karte. Atmosphärischer Text ist *kursivgedruckt* und hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.
- Produktinformation:** Jedes Set hat sein eigenes Symbol. Die Zahl daneben ist die Kartennummer innerhalb des Sets.



Fraktions- und Agendakarten



Titelkarten



Charakterkarten



Ereigniskarten



Strategiekarten



Ortskarten



Verstärkungskarten

INDEX

A	Einschüchternd 8	L	Startspieler 18, 26
Abgabenphase 29	Einzigartige Karten 8	Leer 13	Strategiekarte 19, 31
Ablagestapel 2	Ereigniskarten 8, 31	Limitiert 14	Strategiephase 26
Agendakarten 2, 30	Erzwungen 9	M	Suchen 19
Aktionen 3, 24	F	Macht 14	T
Aktiver Spieler 3	Fraktionskarten 10, 30	Machtkampf 17, 28	Tauschen 19
Angreifer 3, 28	Für deine Fraktion 10	Merkmale 14	Teilnehmender
Archiv 3	G	Militäreinsatz 17, 28	Charakter 20
Aufbau 3	Gleichzeitig 16	Mulligan 15	Titelkarten 20, 26, 30
Aufdecken 4	Gold 10, 27	N	Tjost (Spielformat) 20
Aufheben 4	Goldenen Regeln 2	Nachziehphase 27	Totenstapel 20
Aufmarschieren 4, 10, 27	H	Nicht im Spiel 15	U
Aufmarschphase 27	Heimlich 11	Nicht können 15	Umlenken 21
Aufrichtphase 29	Herausforderung 11	O	Unterbrechung 21, 24
Ausgelöste Fähigkeiten 5	Herausforderungsphase 27	Opfern 15	Unterstützung 21
B	Herrschaftsphase 29	Ortskarten 15, 31	Unverteidigte
Besitz 5	Hinterhalt 11	R	Herausforderung 21
Beugen 6	I	Rahmeneffekte und	V
Brandschatzen 6	Im Spiel 11	Rahmenereignisse 16, 24	Variable „X“ 21
Buhurt (Spielformat) 6	Inhalt 23	Reaktion 16, 24	Verdeckte Karten 21
C	Initiative 12, 26	Reservewert 16, 29	Vergänglich 22
Charakterkarten 6, 31	Initiieren einer	Retten 16	Verschachtelt 22
D	Herausforderung 27	Ruhmreich 17	Verschieben 22
Deck 6	Ins Spiel bringen 12	S	Verstärkungskarten 22, 31
Deckbau 6	Intrigenspiel 17, 28	Schaden, Schadenswert 17	Verteidiger 22, 28
Duplikate 7	K	Schatzkammer 17	Verzögerte Effekte 22
E	Keine Verstärkungen 12	Schlüsselwort 18	W
Effekte 7	Konjunktiv 13	Sobald aufgedeckt 18, 26	Wählen 23
Einblick 7	Konkurrenz 13	Spielerreihenfolge 18	Z
Einflussmarker 8	Kontrolle 13	Spielsieg 18	Ziel 23
Einkommen 8, 27	Kosten 13	Stärke 18	

TESTSPIELER

Ganze Heerscharen von Testspielern sind aufmarschiert, um uns bei der zweiten Edition von *A Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel* zu unterstützen. Sie sind unsere Wacht an der Mauer und ihnen gilt unser ewiger Dank:

A. Grenier, A.P. Hynes, Aaron Broderick, Aaron Glazer, Aaron Settles, Adam „Bomb“ Cerbone, Adam DeWulf, Adam Zuback, Allen Haas, Alex Esposito, Alex Filewood, Alex Kern, Álvaro Rodriguez, Amy Mangrich, Andrea Gualdoni, Andreas Aldrin, Anette Hall, Antti „WWDrakey“ Korventausta, Ben Comstock, Ben DeWitt, Ben Tully, Ben Wesolowski, Björn Jorner, Brad „ELSM“ Andres, Brad Zimmerman, Brandon Zimmer, Bret Kelso, Brian Aurelio, Brian Brimmer, Brian Cloonan, Brian Fred, Brian Gerken, Britt Fitch, Brooks Mitchell, Buz Hannon, Caleb „Bulldog“ Grace, Cameron Davison, Charles Haring, Chris ‘Leo’ Garder, Chris Gerber, Chris Kizer, Chris Schoentbal, Chris Thompson, Christopher Lavin, Colby Cram, Cory Glenn, Curt Shumaker, D. Tremblay, Dakota Zimmer, Damon Stone, Dan „Kid“ Seefeldt, Dan Stroubal, Daniel Ach, Daniel Creed, Darlene Plis, Darryl Loyd, Dennis Harrison, Derrick Billings, Diego Iotti, Doug Knollenberg, Doug Pearson, Eddie Westdal, Elwe, Eric Lawell, Eric S. Wood, Erick Butzlaff, Erik Dahlman, Evan Craig, Evan Johnson, Eon Tomeny, Federico Pasolini, G. Rousseau, Greg Atkinson, Gregory Sztain, Guy Hancock, Hannah Kane, Harold Jean, Hodori, Iiro „Ire“ Jalonen, Ingrid Henmark, Jaclyn Wilson, Jacob Kern, Jakob Hultman, James Plank, James Randall Barnes, James Speck, James Waumsley, Jamie Bamfield, Jason Aubry, Jason Cerbone, Jeff Molander, Jere Tuovinen, Jeremy Hogan, Jeremy Zwirn, Jesse James Slater, Jesse Mariona, Jesse

Schingen, Jesse Sutherland, Jessica Hamburger, Jim Thomas, Jimi Larsson, Joe Oberbeck, Joey Huskinson, John Bruno, John Kraus, John R. Barber, John Salas, Jon Lenz, Jonas Henriksson, Jonathan Andrews, Josephine Fowler, Josh Forbes, Jukka Raninen, Julien Menuet, Justin Reddick, Justin Tholl, Kai Tai Chan, Kaleb Phillips, Keith Wigner, Ken Keller, Kevin McClure, Kyle Szklenski, Lauren Fitch, Liisa Ronkainen, Luca Manfredini, Lukas Litzinger, Luke Whitehurst, M-A. Marcotte, M-L. Lemay, Marin Christensen, Mark Downing-Heese, Mark Larson, Mark Moore, Mark Yocius, Martin Carlsson, Martin Henmark, Massimo Lizzori, Mat Armstrong, Matt Jenkins, Matt Marek, Matt Newman, Matt Phillips, Matthew Gehman, Matthew Ley, Matthew Rogers, Matthew Vercant, Max Meier, Michael Clarke, Michael K. Spaulding, Michael Norman, Michael Sibilia, Michael Wallace, Miguel Tarín, Mike Hantsch, Morgan Stana, Myron Mychal, Nate Torok, Nathan Tarantelli, Nathaniel Dean, Neil Kimball, Nicolò Merusi, Patrick Brennan, Patrick Haynes, Peter Wilson, Pontus Strimling, R.E. Hynes, Rachel Houk, Rhecc Kennedy, Rich Meade, Richard Skelton, Rob Hayes, Robert Kopp, Ronnie Rivas Jr., Rowan Gavin, Roy Rogers, Ryan Jones, Ryan Lenard, Ryan Ritter, Sam Braatz, Samuel Bailey, Scott Awesome, Sean Becker, Sean Clemons, Sean Emberly, Sean Pacer Stringfellow, Shayne Lindeman, Stefan Hoard, Stephan Pennington, Stephen McNamara, Steven Cantrell, Steven Francisco, Stuart Wilson, Tabitha Hastie, Tagore Nakornchai, Talieson Solmon, Tasslehoff, Tiny Grimes, Tommy Plis, Tony Reische, Travis Pinter, Travis White, Tyler Hockman, Tyson Villa, Vince Acceturro, Will „Kennon“ Lentz und Zach Nichols. Wir danken jedem Einzelnen von euch!!