



GEORGE R. R. MARTIN'S

# A GAME OF THRONES™

## THE BOARD GAME



 Cafe.Fekr.Sari

# RULES OF PLAY





# GEORGE R. R. MARTIN'S A GAME OF THRONES™ THE BOARD GAME

"مالک بحق تخت آهنین من هستم. هر کسی که منکر این باشد با من دشمن" - استانیس براتیون

"تمام دنیا منکر این هستن برادر. پیرمردان در حال مرگ و کودکان در رحم مادرانشان منکر این هستن. تمام مردم دورن و تمامی شمال نشین ها منکر این هستن. هیچکس نمی خواد که تو پادشاهشون باشی... ممکنه که تو ادعای بیشتری داشته باشه. اما من ارتش بزرگتری دارم" رنلی براتیون

"وقتی وارد بازی تاج و تخت میشی، یا می بری یا می میری" سرسی لنستر



## نگاه اجمالی

بازی تاج و تخت: این بازی برای ۳ تا ۶ بازیکن طراحی شده. در این بازی هر یک از بازیکنان یکی از ۶ خاندان بزرگ را در دست می گیرد و با جمع آوری ارتش و فتح قلمرو و تشکیل اتحادیه ها برای فتح سرزمین های وستروس تلاش می کند. هر خاندان تلاش می کند که دژها و قلعه های بیشتری را فتح کند تا در نهایت بر تخت آهنین بنشیند.

## هدف بازی

در پایان دهمین دور بازی، خاندانی که بیشترین سرزمین های بازی شامل دژها و قلعه ها را در کنترل خود داشته باشد به عنوان برنده ی بازی اعلام می شود. اگر در هر زمان از بازی، یک بازیکن کنترل ۷ قلمرو را در دست بگیرد، بازی بلافاصله تمام می شود و آن بازیکن به عنوان برنده ی بازی انتخاب می شود.

## تعداد بازیکنان

بازی تاج و تخت: این بازی برای ۳ تا ۶ بازیکن طراحی شده است. اگر با سه، چهار و یا پنج بازیکن بازی می کنید، ابتدا این کتاب قانون را بطور کامل مطالعه کنید و سپس دستورالعمل های "بازی با کمتر از ۶ بازیکن" در صفحه ۲۸ را اجرا کنید.

## لیست اجزا بازی

- کتاب قوانین بازی
- ۱ عدد صفحه بازی
- ۱۳۸ عدد واحد پلاستیکی شامل:
  - ۶۰ سرباز (۱۰ عدد برای هر خاندان)
  - ۳۰ شواله (۵ عدد برای هر خاندان)
  - ۳۶ کشتی (۶ عدد برای هر خاندان)
  - ۱۲ ماشین جنگی (۲ عدد برای هر خاندان)
- ۸۱ عدد کارت بزرگ شامل:
  - ۴۲ عدد کارت خاندان (۷ عدد برای هر خاندان)
  - ۳۰ عدد کارت سرزمین وستروس
  - ۹ عدد کارت وحشی
- ۲۴ عدد کارت جنگ
- ۲ عدد صفحه مرجع
- ۶ عدد صفحه خاص برای هر خاندان
- ۲۶۶ توکن بازی، شامل:
  - ۹۰ عدد توکن دستور (۱۵ عدد برای هر خاندان)
  - ۱۲۰ عدد توکن قدرت (۲۰ عدد برای هر بازیکن)
  - ۱۸ عدد توکن نفوذ (۳ عدد برای هر خاندان)
  - ۶ عدد کارت ذخیره (۱ عدد برای هر خاندان)
  - ۱۴ عدد توکن بیطرف
  - ۶ عدد ژتون کارت پیروزی (۱ عدد برای هر خاندان)
  - ۶ عدد کارت پادگان (۱ عدد برای هر خانه)
  - ۱ عدد توکن تخت آهنین
  - ۱ عدد توکن شمشیر استیل والرین
  - ۱ عدد توکن پیام رسان
  - ۱ عدد نشانه گذار دور بعدی بازی
  - ۱ عدد توکن تهدید وحشی ها
  - ۱ عدد توکن دادگاه پادشاه



## بررسی اجمالی اجزای بازی

لیست زیر به طور اجمالی اجزای بازی تاج و تخت را معرفی می کند:

### صفحه بازی

قلرو های سرزمین وستروس و چندین مسیر مهم بازی را نشان می دهد.



### صفحه بازیکنان

به عنوان راهنمای مرجع و مخفی کردن توکن های دستور از بقیه بازیکنان مورد استفاده قرار می گیرد.



### یگان های پلاستیکی

سربازها، شوالیه ها، کشتی ها و ماشین های جنگی که نشان دهنده قدرت نظامی خاندان ها می باشند.



### توکن های دستور

دستورات مهم صادر شده توسط بازیکنان برای یگان های موجود روی صفحه بازی



### توکن های قدرت

نشان دهنده تاثیرات سیاسی و اقتصادی در سرزمین وستروس. این توکن ها در مزایده ها و برای تعیین کردن کنترل کننده بازی استفاده می شوند.



### توکن های نفوذ

برای نشان دادن مکان هر خاندان روی مسیر تاثیر در صفحه بازی



### توکن های موجودی

بر روی مسیر موجودی در صفحه بازی گذاشته می شوند تا حداکثر موجودی هر خاندان را برای فرستادن به زمین بازی نشان دهد.



### توکن های امتیاز پیروزی

بر روی مسیر پیروزی در صفحه بازی گذاشته شود تا ببینیم کدام بازیکن به پیروزی نزدیک تر است.



### کارت مرجع

کارت های مرجع راهنمای بازی



### توکن های ارتش بی طرف

نشان دهنده ارتش مناطق مستقل که ناخواسته و بدون مقاومت تسلیم یک بازیکن شد.



### توکن های دژهای خاندان

نشان دهنده قدرت دفاعی اصلی در نزدیکی منطقه هر خاندان



### توکن های برتری

به هر بازیکن پیروز در هر یک از سه مسیر نفوذ در صفحه بازی تعلق دارند: تخت آهنین، شمشیر و کلاه. این توکن ها ویژگی های خاصی را در اختیار صاحبانشان قرار می دهند که در شرایط مختلف بازی مورد استفاده قرار می گیرند.



### نشانه ی دور بازی

نشان می دهد که چند دور از بازی گذشته است.



### کارت های خاندان

نشان دهند شخصیت های مهم که در طول یک مبارزه فراخوانده می شوند.



### کارت های سرزمین وستروس

نشان دهنده اتفاقات و روش هایی که در ابتدای هر دور و بصورت رندم باید اتفاق بیوفتند.



### کارت های شروع جنگ

مازول های اختیاری بازی که ریسک و عدم اطمینان از مبارزه را افزایش می دهد.



### کارت های وحشی ها و توکن تهدید

مسیرهای قدرت و تاثیرات حمله بر علیه وستروس توسط وحشی های شمال را نشان می دهد.



### کاشی تخت پادشاهی

متعادل کردن دسترسی به دستورات ویژه در بازی ۳ و ۴ نفره





## چیدمان بازی

قبل از شروع بازی اعمال زیر را انجام دهید:

۱. آماده کردن صفحه بازی

۲. آماده کردن دسته کارت و توکن تهدید وحشی ها:

کارت های وحشی ها را بر بزنید. و در مکان مورد نظر در بالای صفحه بازی بگذارید. سپس توکن های تهدید وحشی ها را در ۲ جای مسیر وحشی ها در صفحه بازی بگذارید.

۳. آماده کردن دسته کارت های سرزمین وستروس:

کارت های سرزمین وستروس را با توجه به شماره رومی پشت آن ها به ۳ دسته جداگانه تقسیم کنید. هر دسته را بر بزنید و جداگانه بصورت رو به پایین در کنار صفحه بازی قرار دهید.

۴. قرار دادن توکن های ارتش های بی طرف:

ابتدا ارتش های بی طرف متناظر با تعداد بازیکنان بازی را جمع آوری کنید. سپس این توکن ها را در مکان هایی از صفحه بازی که نام هر توکن روی آن نوشته شده است جاگذاری کنید.

مثلا، در بازی ۳ نفره، فقط توکن هایی از ارتش های بی طرف را در بازی قرار دهید که علامت ۳ روی آن ها نوشته شده است.



برای بازی ۴ یا ۵ نفره



فقط برای بازی ۳ نفره

تمام توکن های ارتش های بی طرف ۲ رو هستند. یک طرف برای بازی ۳ نفره و سمت دیگر برای نوع فعلی بازی در نظر گرفته شده است. بعد از جاگذاری تمام توکن های بی طرف مورد نیاز باقی توکن ها را به جعبه بازی برگردانید.

وقتی با ۴، ۵ و یا ۶ بازیکن بازی می کنید تمام توکن های بی طرف مورد استفاده قرار نمیگیرند. برای مطالعه لیست کامل توکن های مورد استفاده، بخش «بازی با کمتر از ۶ بازیکن» در صفحه ۲۸ را مطالعه کنید.

### جدا از اجزای ابتدایی بازی

هر خاندان تعداد واحدها، توکن ها و کارت های محدودی دارد. اگر یک بازیکن در حال استفاده تمام اجزا از یک نوع خاص است او اجزا اضافی از آن نوع را نمی تواند به بازی اضافه کند. یگان هایی که در جنگ ها از بین رفتند (یا به هر دلیل دیگه ای از صفحه بازی بیرون گذاشته شدند) می توانند دوباره به بازی برگردند.

۵. شمارنده دور بازی را در خانه شماره ۱ در مسیر شمارش دور قرار دهید

۶. هر بازیکن خاندان مورد علاقه خود را انتخاب کند:

هر بازیکن باید انتخاب کند که در طول بازی قصد کنترل کدام خاندان را دارد (استارک، لیسستر، گرجوری، تایلر، براتون و یا مارتل). یا هر بازیکن خاندان مورد نظر خود را بصورت رندم انتخاب کند. زمانی که تصمیم میگیرد با ۶ بازیکن بازی کنید برخی از خاندان ها وارد بازی نمی شوند. (مطالعه صفحه ۲۸)

۷. جمع آوری کردن اجزاء مربوط به هر خاندان:

هر بازیکن باید تمام اجزاء مربوط به خاندان خود را جمع آوری کند، که شامل: ۱ صفحه بازیکنان، ۷ کارت خاندان، ۱۵ توکن دستور، ۱ توکن موجودی، ۳ توکن نفوذ، ۱ توکن امتیاز پیروزی، ۱ توکن دژهای خانه ها، و تمام بویست های پلاستیکی رنگ خودش. (توکن های قدرت مربوط به خاندان ها را فعلا بر نذارید.)

۸. توکن های نفوذ، پیروزی و موجودی را قرار دهید:

هر بازیکن توکن های نفوذ، پیروزی و موجودی خود را با توجه به صفحه بازیکن خود در جدول مشخص شده در صفحه بازی جاگذاری می کند. به غیر از جدول نفوذ، خاندان های مختلف می توانند به صورت مشترک در خانه های مشترک جدول های پیروزی و موجودی قرار بگیرند.

اگر با کمتر از ۶ بازیکن بازی می کنید، تمامی توکن های تاثیر را در هر سه جدول یک خانه به سمت چپ (بسمت عدد ۱) حرکت دهید، (به زبان ساده تر بالاترین شماره های جدول ها به نسبت تعداد بازیکن در هر بازی خالی و بلااستفاده باقی می مانند). دیاگرام چپینش بازی در صفحه ۵ نحوه چیدمان بازی برای بازی ۴ نفره را مشخص کرده است.

خاندان هایی که خانه ی شماره ۱ را در هر یک از جدول های نفوذ اشغال کرده اند، توکن های برتری مربوط به آن جدول را بر می دارند. (تخت آهنین، شمشیر والرین و کلاغ پیام رسان)

۹. یگان های پلاستیکی را در بازی قرار دهید:

سپس هر بازیکن با توجه به دستور العملی که در صفحه بازیکنان او نوشته شده است، یگان های خود را در صفحه بازی قرار می دهد.

۱۰. توکن های دژهای خانه ها را در بازی قرار دهید:

هر بازیکن توکن دژ خاندان خود را در محدوده خانه خود قرار می دهد (با توجه به نام محلی که بر روی توکن نوشته شده است).

۱۱. توکن های قدرت یکجا قرار دهید:

تمام توکن های قدرت را یکجا قرار دهید (برای تمام خاندان ها). این مکان از این به بعد به عنوان دسته ی توکن های قدرت نامگذاری می شود. سپس هر بازیکن ۵ توکن قدرت با توجه به خانه ی خود از دسته ی توکن های قدرت بر می دارد.

بازی آماده شروع شدن است.



## دیاگرام چیدمان بازی (مثال بازی ۴ نفره)



- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1. صفحه بازی          | 12. جدول نفوذ                                |
| 2. جدول وحشی ها       | 13. صفحه بازیکنان                            |
| 3. دسته کارت وحشی ها  | 14. کارت ها خاندان (دست بازیکنان)            |
| 4. دسته کارت وستروس ۱ | 15. کارت ها خاندان (کارت ها ی خرج شده)       |
| 5. دسته کارت وستروس ۲ | 16. توکن های دستور                           |
| 6. دسته کارت وستروس ۳ | 17. توکن ها ی قدرت موجود                     |
| 7. توکن ارتش بی طرف   | 18. دسته توکن های قدرت                       |
| 8. توکن دژ خاندان     | 19. توکن های برتری                           |
| 9. جدول دور بازی      | 20. کاشی تخت پادشاهی (برای بازی ۳ یا ۴ نفره) |
| 10. جدول پیروزی       |  |
| 11. جدول موجودی       |  |



## صفحه بازیکنان



هر بازیکن صفحه بازیکن مربوط به خاندان خود را برمی دارد. صفحه بازیکنان اطلاعات بازی، اطلاعات چپش اولیه بازی و اطلاعات مربوط به استفاده از توکن ها (مثل توکن های دستور) را بصورت مخفیانه در بازی نشان می دهد.

1. مرجع توکن دستور
2. اطلاعات یگان های شروع بازی
3. مکان ها شروع بازی در جداول موجودی، نفوذ و پیروزی
4. نقشه چیدمان یگان های خاندان ها (یگان ها برای شروع بازی توضیح داده شدند).

## خاندان های وستروس

در طول بازی این ۶ خاندان برای تصاحب تخت پادشاهی با هم می جنگند.



### HOUSE STARK

#### خاندان استارک

یک خاندان آرام و با رسم و رسوم قابل ستایش که به صورت غیر ارادی وارد بازی تاج و تخت شدند.



### HOUSE GREYJOY

#### خاندان گرجوی

بعد از التیام بخشیدن به شورش شکست خورده خود، آن ها تصمیم دارند دوباره از سواحل غربی وستروس برخیزند و ادعای تخت آهنین را کنند.



### HOUSE LANNISTER

#### خاندان لنیستر

یک خانواده جاه طلب که معدن های طلا و حبله گری های بی رحمانه آنها را تبدیل به یک ارتش قدرتمند و خطرناک در منطقه کرده است.



### HOUSE MARTELL

#### خاندان مارتل

شدید و بی رحم، این خانواده باستانی زیر آفتاب سوزان گنبد رشد کرده و قدرتمند شده.



### HOUSE TYRELL

#### خاندان تایرل

در حالی که سرزمین های حاصلخیز آنها در قلب سرزمین وستروس است، این خانواده پر افتخار هرگز بر روی تخت آهنین ننشسته اند؛ رویایی که امیدوارند به زودی به حقیقت تبدیل شود.



### HOUSE BARATHEON

#### خاندان براتون

خاندان پریشان اما قدرتمند رابرت براتون، آخرین پادشاه، بیشترین ادعا برای تصاحب تخت آهنین را دارد.

## اصطلاحات مهم

قبل از شروع بازی اصطلاحات زیر را کاملا بخوانید درک کنید:

**یگان:** سرباز، کشتی، شوالیه و ماشین های جنگی پلاستیکی. اجزا دیگر بازی (شامل دزهای خانه ها، ارتش های بی طرف و توکن های نفوذ) جزء یگان نیستند.

**سرزمین:** بخشی از سرزمین وستروس که در صفحه بازی توسط مرزهای سفید یا قرمز از هم جدا شده اند. می تواند سرزمین دریایی (مرز های قرمز) یا سرزمین خشکی (مرزهای سفید) باشد.

**سرزمین مادری:** سرزمین متعلق به یک خاندان که در آن نشان آن خاندان حک شده است. مثلا، ویترفل سرزمین مادری خاندان استارک است.

**برگرداندن توکن:** خاندان ها به ترتیب موقعیت مکانیشان در جدول تاثیر تخت آهنین توکن های خود را بر می گردانند. مثلا اولین خاندان (در خانه شماره ۱) همیشه اول از همه عمل می کند و سپس نوبت به خاندان بعدی می رسد (در خانه شماره ۲).

**خاندان/بازیکن:** منظور بازیکنی است که در این بازی کنترل کننده خاندانی خاص می باشد.

**دشمن/حریف:** برای توصیف هرکدام از اجزا یا سرزمین های بازی که در کنترل و یا مالکیت بازیکنی دیگر است و یا حتی خود بازیکن حریف به کار می رود.

**دوست:** اجزا و یا سرزمین هایی از بازی که متعلق به یک بازیکن هستند.

**ارتش یا ارتش ها:** به یگان های دوستی که یک سرزمین خاکی یا دریایی را مشترکا تصاحب کرده اند و تعداد آن ها ۲ و بیشتر است ارتش گفته می شود. یگانی که به تنهایی سرزمینی را اشغال کرده است ارتش به حساب نمی آید (و بنابراین تحت تاثیر تغییرات موجودی قرار نمی گیرد، صفحه ۸ را ببینید).

**توکن های قدرت موجود:** توکن های قدرتی که در جلوی صفحه بازیکنان قرار دارند، و بازیکنان در طول بازی می توانند از آن ها استفاده کنند. توکن های دسته توکن های قدرت، به عنوان توکن های موجود به حساب نمی آیند. مثلا، در چپش ابتدایی بازی، هر خاندان ۵ توکن قدرت از دسته توکن های قدرت بر می دارد. بنابراین هر خاندان در ابتدای بازی ۵ توکن قدرت موجود دارد.

**جمع آوری/دریافت/خروج کردن توکن قدرت:** زمانی که دستور دریافت یا جمع آوری توکن قدرت داده شد، یک بازیکن تعداد مشخصی از نشانه های قدرت با علامت خانه اش را از روی دسته توکن های قدرت بر می دارد.

**نابودی:** یگانی که در طول بازی از بین برود بر روی یگان های موجود بازیکنان در جلوی آن ها قرار می گیرد.

**سرزمین محاصره شده:** سرزمینی که قرار است بزودی یک جنگ در آنجا رخ دهد.



## یک دور بازی

بازی تاج و تخت در ۱۰ دور انجام همیشه که هر دور شامل ۳ فاز زیر می باشد:

### ۱. فاز وستروس (در دور اول بازی لحاظ نمی شود)

بالاترین کارت هر دسته از کارت های وستروس کشیده می شود و پس از آن اقدامات مربوط به هر کارت انجام می شود (دسته کارت های وستروس ۱، ۲، ۳). کارت های وستروس نشان دهنده روند و وقایع مهم بازی هستند.

### ۲. فاز برنامه ریزی

بازیکنان به طور همزمان توکن های دستور خودشان را در هر منطقه که حاوی یک یا چند یگانشان است قرار می دهند.

### ۳. فاز عمل

توکن های قدرتی که در فاز برنامه ریزی جایگذاری شدند حالا رو می شوند. اکثر تمرکز بازی تاج و تخت در این فاز خلاصه شده است.

بعد از هر فاز عمل، یک دور جدید از بازی با شروع یک فاز وستروس شروع می شود.

اگر در طول بازی یک بازیکن موفق شود کنترل ۷ سرزمین از سرزمین های وستروس که شامل یک دژ و یک قلعه باشد را فتح کند برنده بازی است و بازی تمام می شود. در غیر اینصورت بازی تا پایان دور دهم ادامه پیدا می کند و در انتها بازیکنی که مالک بیشترین سرزمین که دارای حداقل یک دژ و قلعه است برنده بازی می شود (به صفحه ۱۶ نگاه کنید).

## فاز ۱: فاز وستروس

در این فاز بازیکنان ۳ کارت وستروس را از دسته کارت های مخصوص وستروس بیرون می کشند و به آن عمل می کنند.

**نکته:** این فاز را در مرحله اول بازی انجام ندهید. در مرحله اول بازی مستقیماً به فاز برنامه ریزی بروید.

فاز وستروس شامل مراحل زیر است:

۱. نشانگر دور بازی را یک مرحله به جلو ببرید: نشانگر دور بازی را در جدول یک خانه به جلو ببرید.  
اگر در ابتدای فاز وستروس نشانگر دور بازی روی خانه ی شماره ۱۰ بود بازی به پایان می رسد و برنده باید مشخص شود (صفحه ۱۶)

۲. کارت های وستروس را بکشید: کارت های هر سه دسته کارت وستروس را بکشید.

۳. در جدول وحشی ها جلو بروید: تعداد علامت وحشی ها را روی ۳ کارت وستروس رو شده بشمارید (اگر هست) و توکن تهدید وحشی ها را به همان اندازه در جدول وحشی ها جلو ببرید. اگر در این مرحله توکن تهدید وحشی ها به خانه ۱۲ رسید بلافاصله حمله وحشی ها اتفاق می افتد. (از علامت های اضافه وحشی در کارت ها صرف نظر کنید).  
در مورد چگونگی حمله وحشی در صفحه ۲۲ توضیح داده شده است.



علامت وحشی ها

## کارت های وستروس

سه دست کارت وستروس وجود دارد که پشت آن ها با شماره های ۱، ۲ و ۳ مشخص شده است. برای برگرداندن و عمل کردن به کارت های وستروس همیشه به ترتیب از دسته شماره ۱ شروع می کنیم و ادامه می دهیم.

### ۱. عنوان و عکس رویداد

۲. شماره دسته کارت ها: در قسمت بالا سمت راست کارت شماره دسته کارت ها نوشته شده است (همچنین در پشت کارت ها نوشته شده است).

۳. تاثیر رویداد: در مورد چگونگی تاثیر این کارت توضیح دهید

۴. علامت وحشی ها: برخی از کارت در بالا سمت راست دارای علامت وحشی ها هستند. هر بار این علامت موجود در کارت ها رو شود توکن تهدید وحشی یک خانه در جدول به سمت جلو می رود.



۳. به کارت های وستروس عمل کنید: حالا به توجه به شماره دسته کارت های وستروس به ترتیب به آن ها عمل کنید.

در ابتدا به متن روی کارت عمل کنید. بیشتر کارت ها نیاز به توضیح ندارند اما بعضی از کارت ها نیاز به توضیح بیشتری دارند. در مورد تاثیرات کارت های مهم وستروس در صفحات بعد توضیحات بیشتری ارائه شد.



## کارت وستروس: موجودی



ارتش‌ها نیازمند موجودی خیلی زیادی هستند تا در جنگ‌ها تاثیرگذار باشند: غذا، آب، آهن، اسب، پوشاک و غیره. بدون تدارکات لازم یک ارتش به سرعت نابود می‌شود.

وقتی کارت موجودی از دسته کارت‌های وستروس رو می‌شود، در نوبت برگرداندن توکن‌ها هر خاندان تعداد علامت‌های موجودی در سرزمین‌های تحت کنترل خود را می‌شمارد و توکن موجودی خود را در جدول موجودی جلو می‌برد.



علامت موجودی

در جدول موجودی، تعدادی پرچم مشخص در هر ستون قرار دارد. این پرچم‌ها نشان‌دهنده تعداد ارتش‌های مختلف و حداکثر تعداد واحدهایی که در هر ارتش می‌تواند وجود داشته باشند. و یک خاندان می‌تواند در زمین بازی قرار دهد.

برای مثال، یک خاندان که توکن موجودی آن روی خانه ۳ است می‌تواند چهار ارتش را شامل شود: یک ارتش با حداکثر سه واحد و سه ارتش کوچک که هر کدام حداکثر دو واحد می‌باشد.

**یادآوری:** ارتش به عنوان دو یا چند واحد دوستانه در یک منطقه یا یک منطقه دریایی تعریف شده است. یک واحد تکی به عنوان یک ارتش در نظر گرفته نمی‌شود و موجودی نیاز ندارد.



در تصویر بالا، خاندان استارک (روی خانه شماره ۲ قرار دارد) قادر به تشکیل سه ارتش است که دو ارتش دارای دو واحد و یک ارتش شامل سه واحد می‌تواند باشد. هر دو خاندان لیسستر و براتون دارای عدد بیشتر در جدول هستند، و بنابراین می‌توانند به تناسب ارتش‌های بیشتر (و بزرگتر) داشته باشند.

بعد از اینکه یک بازیکن توکن خود را در جدول موجودی جایجا کرد، باید مطمئن شود تعداد و اندازه ارتش‌هایی که در زمین بازی دارد از مقدار موجودی او بیشتر نباشد. اگر ارتش‌های او از تعداد مجاز مشخص شده روی جدول موجودی بیشتر بود بلافاصله باید تعدادی از واحدها را از بازی خارج کند تا تعداد و اندازه ارتش‌هایش با چیزی که روی جدول موجودی نوشته شده است برابر باشد.

### دیگر قوانین موجودی

یک بازیکن این اجازه دارد که تعداد ارتش کمتر نسبت به آنچه در جدول موجودی برایش در نظر گرفته شده است داشته باشد.

با اینکه شوالیه‌ها ماشین جنگی از پیاده نظام یا کشتی قوی‌تر هستند، آن‌ها فقط به عنوان یک واحد برای جدول موجودی حساب می‌شوند.

## مثال موجودی

خاندان لیسستر اخیراً کنترل Riverrun و Seagard (که هر کدام شامل یک آیکن موجودی هستند) را به خاندان گرجوری داده است. و بعد از آن در فاز وستروس کارت "موجودی" رو شد. با توجه به از دست دادن این سرزمین‌ها، خاندان لیسستر باید توکن موجودی خود را از ۵ به ۳ انتقال دهد.

قبل از اینکه کارت "موجودی" رو شود، خاندان لیسستر ۴ ارتش با تعداد ۴، ۳، ۲ و ۱ واحد داشت.

خاندان لیسستر همچنین کنترل چندین سرزمین دیگر با یک واحد را بر عهده دارد، اما یک واحد ارتش به حساب نمی‌آیند و نیازی به موجودی برای تغذیه ندارد.

توکن ذخیره خاندان لیسستر به ۳ کاهش پیدا می‌کند، این خاندان در حال حاضر به مقدار کافی موجودی برای تغذیه ارتش خود ندارد. همانطور که در جدول میبیند خاندانی که توکن موجودی اش روی خانه ۳ قرار دارد می‌تواند ۴ ارتش با واحدهای ۳، ۲، ۲ و ۱ تایی را تغذیه کند. و همانطور که می‌بینید خاندان لیسستر برای تطبیق دادن تعداد ارتش و موجودی اش با هم باید یکی از واحدهایش در سرزمین The Twin و یکی دیگر از واحدهایش را در سرزمین Harrenhal از بازی حذف کند.



با اینکه یک بازیکن ممکن است در طول یک یا چند فاز عمل تعدادی آیکن موجودی بدست بیاورد و یا از دست بدهد، اما ارتش او زمانی با جدول موجودی اش تطبیق پیدا می‌کند که جدول موجودی دوباره تنظیم شود (با رو شدن کارت "موجودی" از دسته کارت‌های وستروس، و یا تاثیرات دیگر بازی)

یک بازیکن هیچوقت نمی‌تواند اعمالی انجام دهد (مانند جمع‌آوری ارتش، فرمان دادن، عقب‌نشینی کردن) که باعث شود توکن موجودی او از حد مجاز در جدول بالاتر برود.



## کارت وستروس: جمع آوری ارتش



کارت های "جمع آوری ارتش" وستروس تلاش های خاندان های بزرگ در جمع کردن پرچم دارهایشان برای حمله، آموزش و تجهیز جنگجویانشان، مجهز کردن ناو های جنگی و ساخت ماشین های عظیم جنگی را نشان می دهد.

هنگام عمل کردن به کارت های وستروس "جمع آوری ارتش"، هر بازیکنی در نوبت برگرداندن دستورها ممکن است یگان های جدیدی را برای هر منطقه ای که شامل یک قلعه یا دژ است و دژ تصرف او است استخدام کند. هر قلعه یا دژ امتیازات جمع آوری جداگانه ای را شامل می شوند که برای استخدام نیروهای جدید در این مناطق هزینه می شوند:



دژها، هر کدام ۲ امتیاز برای جمع آوری ارتش ها



قلعه ها، هر کدام ۱ امتیاز برای جمع آوری ارتش ها

هزینه جمع آوری ارتش ها برای هر واحد بصورت زیر است:



سرباز: ۱ امتیاز هزینه



شوالیه: ۲ امتیاز هزینه (یا ۱ امتیاز هزینه اگر از پیاده نظام ارتقا یافته باشد).



کشتی: ۱ امتیاز هزینه



ماشین جنگی: ۲ امتیاز هزینه (یا ۱ امتیاز هزینه اگر از پیاده نظام ارتقا یافته باشد).

یک یگان فراخوانده شده از یگان های بیرون صفحه بازی یک بازیکن مستقیماً به سرزمینی که قلعه یا دژ آن بازیکن در آن قرار دارد اضافه می شود.

یک عدد سرباز که در یک سرزمین جمع آوری ارتش قرار دارد (سرزمینی که دارای یک قلعه یا دژ است) می تواند به یک شوالیه یا ماشین جنگی به ازای ۱ امتیاز هزینه جمع آوری ارتقا یابد (تعویض شود).

اگر در طول جمع آوری ارتش تعداد و بزرگی ارتش هایتان از جدول موجودی بیشتر شود، شما مجاز به فراخوانی جمع آوری بود. در واقع، اگر جمع آوری یگان های جدید باعث شود که یک بازیکن تعداد (یا بزرگی) ارتش هایش از حد مجاز نشان داده شده در جدول موجودی فراتر برود، آن یگان نمی تواند به سرزمین شما اضافه شود.

اگر سرزمینی که دارای دژ یا قلعه است نمی تواند یگان های جدید جمع آوری کند و یا ارتقا دهد (یا بازیکن مورد نظر تصمیم نگیرد که در این سرزمین یگانی را اضافه کند یا ارتقا دهد) امتیاز جمع آوری ارتش این بازیکن از بین می رود (قابل انتقال به دور بعدی بازی نیست).

## مثال جمع آوری ارتش



یک کارت جمع آوری ارتش در طول فاز وستروس رو شد. خاندان لنیستر (با موجودی ۳) بازی را در دور برگرداندن زودتر از همه شروع می کند و حالا یگان های جدید را جمع آوری می کند:

۱. او از یکی از دو امتیاز جمع آوری ارتش در سرزمین Lannisport برای قرار دادن یک سرباز در Lannisport و از امتیاز دیگرش برای قرار دادن یک کشتی در Golden Sound استفاده می کند.

۲. او از یک امتیاز جمع آوری دیگر خود برای ارتقاء یکی از دو سرباز خود در سرزمین Harenhal به یکی شوالیه استفاده می کند (ارتقاء تأثیری در بزرگی ارتش ندارد).

۳. او از آنجاییکه او قبلاً یک ارتش با ۳ شوالیه را در Riverrun داشت، او از یکی از امتیاز های جمع آوری ارتش در Riverrun برای قرار دادن یک کشتی دیگر در Golden Sound (که در همسایگی Riverrun است) استفاده می کند تا یک ارتش با ۲ کشتی را شکل دهد. و به دلیل محدودیت موجودی قادر نیست از امتیاز دیگر خود در Riverrun استفاده کند.

۴. خاندان لنیستر همچنین Stony Sept را کنترل می کند، اما از آنجاییکه این سرزمین شامل هیچ دژ یا قلعه ای نمی شود، امتیاز جمع آوری اضافه ای به خاندان لنیستر تعلق نمی گیرد.

تمام بازیکنان باید اعمال مربوط به جمع آوری ارتششان (برای تمام مناطقی که دارای دژ یا قلعه است) را قبل از شروع کار اولین بازیکن در نوبت برگرداندن توکن ها انجام دهند.

## جمع آوری یگان های کشتی

یگان های کشتی، مانند بقیه یگان ها توسط منطقه ای که شامل یک دژ یا قلعه است جمع آوری می شوند. اما بر خلاف دیگر یگان ها، یگان های کشتی فقط در منطقه ای می توانند قرار بگیرند که به سرزمین دارای دژ یا قلعه متصل باشد و یا در همسایگی یک منطقه دریایی باشد (برای اطلاعات بیشتر در مورد مناطق صفحه 25 را ببینید).

یگان های کشتی جدید در منطقه دریایی که یک یا چند کشتی دشمن در آن قرار دارند نمی توانند جایگذاری شوند. اگر یک سرزمین دارای قلعه یا دژ هیچ راهی به دریا ندارد، هیچ یگان کشتی نباید در این دریا قرار بگیرد.

بخاطر داشته باشید که ۲ کشتی یا بیشتر اگر در یک منطقه دریایی وجود داشته باشند شامل یک ارتش می شوند، و مانند دیگر ارتش ها باید با جدول موجودی خاندان مورد نظر مطابقت داشته باشند.

به غیر از یگان های کشتی، سربازها، شوالیه ها و ماشین های جنگی نمی توانند در سرزمین دریایی جایگذاری شوند.



## کارت وستروس: جنگ پادشاهان



از اولین تهاجم به سلطنت پادشاهان اندلس؛ از تسخیر سلسله تارگرینز تا شورش رابرت براتون، سرزمین وستروس، به تحولات نظامی مداوم شناخته می‌شود. با این حال، نتیجه جنگ همیشه در میدان نبرد رقم نمی‌خورد. فریب، خیانت و ترور، بسیاری پیش بینی‌ها را جایجا کرده و بنابراین خاندان‌های کوچک سرزمین وستروس شانس برای نشستن بر تخت آهنین ندارند. خاندانی که جرأت می‌کند چشمانش را بر تخت آهن بدوزد، باید کاسه‌های زیادی زیر نیم کاسه داشته باشد تا به اهدافش برسد.

کارت وستروس "جنگ پادشاهان" شبیه سازی فتنه و ترسیم بی سر و صدا در پشت پرده جنگ است که در بسیاری از شیوه‌های زیرک (و نه چندان زیرک) در جنگ تأثیر می‌گذارد.

برای انجام مراحل کارت وستروس "جنگ پادشاهان" ابتدا تمام توکن‌های نفوذ را از روی سه جدول نفوذ صفحه بازی بردارید. سپس بازیکنان از توکن‌های قدرت در دسترس برای تصاحب سه جدول نفوذ استفاده می‌کنند. در هر زمان برای یک جدول رای داده می‌شود، و با جدول تخت آهنین شروع می‌شود، سپس جدول کلاغ پیام رسان و در انتها جدول دادگاه پادشاه.

## رای گیری جدول نفوذ

رای گیری برای هر جدول نفوذ به این صورت انجام می‌شود که، بازیکنان در ابتدا تمام توکن‌های قدرت در دستشان را پشت صفحه نمایش خود پنهان می‌کنند. سپس هر بازیکن بصورت مخفیانه هر تعداد از توکن‌های قدرتش را در دستش می‌گیرد، و از دیگر بازیکنان مخفی می‌کند. بعد از اینکه تمام بازیکنان این کار را انجام دادند، همه آن‌ها بصورت همزمان تعداد رای خود را نشان می‌دهند.

بازیکنی که بیشترین رای را گذاشت یکی از توکن‌های نفوذ خود را بر روی خانه شماره ۱ جدولی که برای آن رای گیری شد می‌گذارد. و بازیکنی که دومین تعداد رای را داد یکی از توکن‌های نفوذ خود را در خانه شماره ۲ می‌گذارد، و نفر سوم روی خانه شماره ۳ می‌گذارد و ...

زمانی که تعداد رای‌ها مساوی باشد بازیکنی که توکن تخت آهنین را در دست دارد تصمیم گیرنده است. توکن‌های نفوذ بازیکنانی که به اندازه مساوی رای داده‌اند را بر میدارد و به ترتیب دلخواه خودش در بالاترین خانه‌های موجود در جدول مورد نظر قرار می‌دهد.

تمام توکن‌های قدرتی که توسط بازیکنان به عنوان رای خرج شده‌اند، صرف نظر از نتیجهشان، به بیرون بازی منتقل می‌شوند.

بعد از اینکه تمام توکن‌های نفوذ بر روی جدول مورد نظرشان قرار گرفتند، بازیکنانی که توکن‌های آن‌ها روی خانه شماره ۱ هر جدول قرار دارد، توکن برتری آن جدول مورد نظر را دریافت می‌کند (تخت آهنین، شمشیر والرین یا کلاغ پیام رسان، برای اطلاع از جزئیات بیشتر توکن‌های برتری صفحه ۱۱ را بخوانید)، سپس بازیکنان رای گیری برای جدول بعدی را انجام می‌دهند.

## مثال رای گیری جدول نفوذ

در یک بازی ۵ نفره، کارت "جنگ پادشاهان" از دسه کارت‌های وستروس رو شد. و بازیکنان بر روی جدول تخت آهنین رای گیری کردند (خاندان گرجوری رتبه اول را در اختیار گرفت و توکن برتری تخت آهنین را تصاحب کرد).



حالا رای گیری برای مالکیت شمشیر والرین ادامه پیدا می‌کند. بازیکنان توکن‌های قدرت در دستشان را پشت صفحه بازیکنان مه‌موص به خود پنهان می‌کنند و مه‌مسانه تعدادی از توکن‌های قدرت را در دست می‌گیرند، و دستشان را می‌بندند. سپس تمامی رای‌ها همزمان نشان داده می‌شوند و نتایج زیر حاصل می‌شود:

خاندان لنیستر: ۴ توکن قدرت  
 خاندان براتون: ۳ توکن قدرت  
 خاندان استارک: ۳ توکن قدرت  
 خاندان تایلر: ۲ توکن قدرت  
 خاندان گرجوری: ۰ توکن قدرت

بعد از اینکه رای گیری برای دادگاه پادشاهی انجام شد و توکن‌های برتری داده شد، عمل کارت "جنگ پادشاهان" به پایان می‌رسد و بازی ادامه پیدا می‌کند. تمام توکن‌های قدرت باقی مانده به جلوی صفحه نمایش هر بازیکن باز گردانده می‌شود.

خاندان لنیستر خانه شماره ۱ را در جدول شمشیر والرین تصاحب می‌کند، و توکن نفوذ خود را روی خانه شماره ۱ می‌گذارد.

خاندان براتون و استارک برای تصاحب خانه دوم رای برابر دادند. گرجوری (کسی که در حال حاضر توکن برتری تخت آهنین را دارد) تصمیم می‌گیرد که توکن خاندان براتون روی خانه ۲ شماره ۲ و استارک روی خانه شماره ۳ باشد.

خاندان‌های تایلر و گرجوری با توجه به رایشان در مکان‌های بعدی قرار می‌گیرند و مکان ششم در این بازی ۵ نفره خالی می‌ماند.

بعد از اینکه تمام توکن‌های نفوذ در جدول قرار گرفتند، خاندان لنیستر توکن شمشیر والرین را به عنوان جایزه دریافت می‌کند.





## جدول های نفوذ و توکن های برتری

صفحه بازی دارای ۳ جدول نفوذ متفاوت است: جدول تخت آهنین، جدول مالکیت شمشیر والرین و جدول دادگاه پادشاهی. بازیکنی که در بالاترین خانه هر جدول قرار داشته باشد توکن مربوط به آن جدول را دریافت می کند: توکن تخت آهنین، توکن شمشیر والرین و توکن کلاغ پیام رسان. تأثیر و ترتیب هر کدام از توکن های برتری در زیر آمده است.

### جدول تخت آهنین

توکن نفوذ بر روی جدول تخت آهنین نوبت بازیکنان را مشخص می کند. نوبت برگرداندن توکن ها همیشه از بازیکنی شروع می شود که توکن نفوذش در خانه شماره ۱ این جدول قرار دارد، و سپس نوبت به انجام برگرداندن توکن های بازیکنی می رسد که در خانه شماره ۲ است.

بازیکنی که توکن او در خانه شماره ۱ جدول نفوذ تخت آهنین قرار دارد، توکن تخت آهنین را در اختیار دارد.

### توکن تخت آهنین

بازیکنی که این توکن را در اختیار دارد در مورد نتیجه تمام رای های مساوی تصمیم گیری می کند. به غیر از تساوی در جنگ که توسط بازیکنی تصمیم گیری می شود که در جدول شمشیر والرین در رتبه ۱ قرار دارد.



نکته: توکن تخت آهنین تا زمانی که رای گیری در مورد تخت آهنین تمام نشده باشد و تمام توکن های نفوذ در جدول قرار نگرفته باشند نباید دست به دست شود. بنابراین بازیکنی که توکن تخت آهنین را دارد در موارد مساوی باید تصمیم گیری کند حتی اگر بعد از پایان رای گیری توکن تخت آهنین را از دست خواهد داد.

### جدول مالکیت شمشیر والرین

بازیکنی که جایگاه بالاتری دارد (به خانه ۱ نزدیک تر است) در جدول مالکیت شمشیر والرین زمانی که در جنگ با بازیکنی با رتبه پایین تر مساوی شد، جنگ را می برد.

بازیکنی که توکن نفوذش در خانه شماره ۱ جدول مالکیت شمشیر والرین قرار دارد توکن شمشیر والرین را بر می دارد.

بخاطر داشته باشید که تصمیم گیرنده در تمام حالت های تساوی خارج از میدان جنگ توسط دارنده توکن تخت آهنین مشخص می شود، همچنین زمانی که رای گیری برای شمشیر والرین در حالت تساوی قرار داشت.

### توکن شمشیر والرین



بازیکنی که توکن شمشیر والرین را در اختیار دارد، یکبار در هر دور می تواند، از توکن خود در جنگ استفاده کند. به اندازه ۱ امتیاز قدرت جنگی خود را ارتقا دهد.

زمانی که یک بازیکن از شمشیر والرین استفاده می کند باید توکن را به سمت کمرنگ آن برگرداند تا نشان دهد که از این شمشیر در این دور بازی استفاده کرده است. در پایان هر دور عمل (و همچنین پایان آن دور)، دارنده توکن شمشیر آن را به سمت پر رنگش بر می گرداند، تا نشان دهد این توکن برای استفاده در دور بعدی بازی آماده است.

### جدول دادگاه پادشاهی

جایگاه یک خاندان در جدول دادگاه پادشاهی نشان دهنده تعداد توکن دستورات ویژه ای است که آن خاندان می تواند در طول فاز برنامه ریزی بازی کند. خاندانی که بالاترین جایگاه را در جدول دادگاه پادشاهی دارد (نزدیکتر به "۱") می تواند تعداد توکن دستور ویژه بیشتری بازی کند.

بازیکن که توکن نفوذش در خانه شماره "۱" جدول دادگاه پادشاهی قرار دارد، صاحب توکن کلاغ پیام رسان می شود.

تعداد توکن های مجاز دستورات ویژه در جدول دادگاه پادشاهی بوسیله تعداد ستاره ها در هر خانه جدول نشان داده شده است (برخی جایگاه های پایینتر هیچ دستور ویژه ای ندارند). اطلاعات بیشتر در مورد دستورات ویژه در صفحه ۲۲ "دستورات ویژه" نوشته شده اند.

در بازی ۳ و ۴ نفره، کاشی اضافی جدول پادشاهی بر روی جدول پادشاهی گذاشته می شود تا تعداد دستورات ویژه برای هر جایگاه را تغییر دهد.

### توکن کلاغ پیام رسان

بازیکنی که توکن کلاغ پیام رسان را دارد می تواند یکی از عمل های زیر را بعد از مرحله برگرداندن دستورات در فاز برنامه ریزی انجام دهد:



• یک توکن دستور را جایجا کند: دارنده توکن کلاغ پیام رسان می تواند یکی از توکن های دستورش را در صفحه بازی با یکی دیگر از توکن های بازی نشده خود جایجا کند.

• به دسته کارت های وحشی ها نگاه کند: دارنده توکن کلاغ پیام رسان می تواند به کارت بالایی کارت های وحشی ها نگاه کند. بعد از نگاه کردن می تواند انتخاب کند که کارت را به بالا دسته کارت ها بازگرداند، و یا کارت را در زیر دسته کارت وحشی ها قرار دهد. او می تواند اطلاعاتی که از این کارت به دست آورد را با بقیه در میان بگذارد (یا حتی دوروغ بگوید)، اما نمی تواند کارت را به کسی نشان دهد.

زمانی که بازیکن از توکن کلاغ پیام رسان استفاده می کند باید آن را به سمت کمرنگش برگرداند، نشان دهد که این توکن استفاده شد. در پایان هر فاز عمل، دارنده توکن کلاغ پیام رسان، توکن را به حالت عادی خود باز می گرداند، نشان می دهد که این توکن در طول دور بعدی بازی دوباره می تواند مورد استفاده قرار بگیرد.



## فاز برنامه ریزی

در طول این فاز، بازیکنان به صورت مخفیانه دستورات را به سرزمین های خود در وستروس صادر می کنند.

فاز برنامه ریزی شامل مراحل زیر است:

۱. قرار دادن توکن های دستور
۲. برگرداندن توکن های دستور
۳. استفاده از توکن کلاغ پیام رسان

### ۱. قرار دادن توکن های دستور

در این مرحله، هر بازیکن باید دقیقاً یک توکن دستور را بصورت رو به پایین (بصورت مخفیانه، طوری که علامت خاندانش رو به بالا باشد) در سرزمین تحت کنترلش که شامل حداقل یکی از یگان هایش (سرباز، شوالیه، کشتی، ماشین جنگی) است، قرار دهد. تمام بازیکنان به صورت همزمان توکن های دستورشان را در سرزمین هایشان قرار می دهند. یک منطقه نمی تواند شامل بیش از یک توکن دستور باشد.

بازیکنان نباید توکن های دستور گذاشته شده توسط دیگر بازیکنان را ببینند، در طول این مرحله، بازیکنان مجاز به لایه کردن با هم و یا گول زدن هم و یا پیشنهاد دادن استراتژی به هم هستند.

۵ نوع توکن دستور در بازی وجود دارد:



توکن های دستور بالا توکن های دستور عادی هستند. هر بازیکن ۵ توکن دستور ویژه نیز دارد. که توسط ستاره های روی آن ها برتری قدرتشان نسبت به هم مشخص است. توکن های دستور ویژه در صفحه ۲۲ توضیح داده شده اند.



یک بازیکن می تواند هرکدام از ۱۰ توکن دستور عادی خود را در طول فاز برنامه ریزی بازی کند، اما فقط می تواند تعداد مشخصی از توکن های دستور ویژه خود را که مساوی با تعداد ستاره در جدول دادگاه پادشاهی مشخص شده است استفاده کند.

مثلاً (در بازی ۶ نفره)، خاندانی که در خانه شماره ۱۶ جدول دادگاه پادشاهی قرار دارد می تواند تا ۳ توکن ویژه (که توسط سه ستاره روی جدول در خانه شماره ۱۶ نشان داده شده اند) را در فاز برنامه ریزی استفاده کند. و خاندانی که در خانه چهارم جدول قرار دارد، می تواند تنها از یک توکن دستور ویژه خود استفاده کند، و خاندانی که در خانه پنجم جدول قرار دارد از هیچکدام از توکن های دستور ویژه نمی تواند استفاده کند.

تاثیرات هر کدام از توکن های دستور با جزئیات در "خلاصه توکن های دستور" در صفحه ۱۳ (و همچنین در صفحه بازیکنان) نوشته شده است.

بعد از اینکه تمام بازیکنان توکن های دستور خود را قرار دادند، به مرحله "برگرداندن توکن ها" بروید و تمام توکن های دستور را برگردانید. قبل از رفتن به مرحله بعدی مطمئن شوید توکن های دستور را در تمام سرزمین هایی که شامل حداقل یک یگان هستند قرار دادید.

### به اندازه کافی توکن دستور ندارید؟

در برخی شرایط نادر ممکن است بازیکنی توکن های دستور کمتر از حدی که به آن نیاز دارد داشته باشد (یعنی قادر نیست در مناطقی که یک یا چند یگان دارد یک توکن دستور قرار دهد). در این مورد، تمام بازیکنان باید توکن های دستور را در در زمان برگرداندن توکن ها قرار دهند. (بدون رعایت نوبت). اولین بازیکن تمام توکن های دستور خود را (رو به پایین) در بازی قرار می دهد، سپس بازیکن بعدی این کار را انجام می دهد. بازیکن یا بازیکنانی که توکن های دستور کافی برای سرزمین های خود ندارند، باید تمام توکن های دستور خود در این دور را در بازی قرار دهند، اما اینجا یک استثنا وجود دارد، اینکه این بازیکن حق دارد سرزمین هایی را (به انتخاب خود) بدون قرار دادن توکن دستور رها کند. یک بازیکن تحت هیچ شرایطی نمی تواند توکن های بیشتر از حد مجاز مشخص شده در جدول دادگاه پادشاهی در سرزمین های خود قرار دهد.

### ۲. برگرداندن توکن های دستور

تمام توکن های دستور قرار داده شده در سرزمین های وستروس به صورت همزمان برگردانده می شوند. تمام توکن ها را به رو برگردانید، و سمت دستورشان را آشکار کنید. آن ها بعداً در فاز عمل اجرا خواهند شد.

### ۳. استفاده از توکن کلاغ پیام رسان

همانطور که در صفحه ۱۱ گفته شد، بازیکنی که توکن کلاغ پیام رسان را دارد می تواند یکی از اعمال زیر را انجام دهد:

- یک توکن دستور را جایجا کند: دارنده توکن کلاغ پیام رسان می تواند یکی از توکن های دستورشان را در صفحه بازی با یکی دیگر از توکن های بازی نشده خود جایجا کند.

- به دسته کارت های وحشی ها نگاه کند: دارنده توکن کلاغ پیام رسان می تواند به کارت بالایی کارت های وحشی ها نگاه کند. بعد از نگاه کردن می تواند انتخاب کند که کارت را به بالا دسته کارت ها بازگرداند، و یا کارت را در زیر دسته کارت وحشی ها قرار دهد. او می تواند اطلاعاتی که از این کارت به دست آورد را با بقیه در میان بگذارد (یا حتی دوروغ بگوید)، اما نمی تواند کارت را به کسی نشان دهد.

دارنده توکن کلاغ پیام رسان می تواند هیچ یک از این اعمال را در طول بازی انجام ندهد.

زمانی که بازیکن از توکن کلاغ پیام رسان استفاده می کند باید آن را به سمت کمرنگش برگرداند، نشان دهد که این توکن استفاده شد. در پایان هر فاز عمل، دارنده توکن کلاغ پیام رسان، توکن را به حالت عادی خود باز می گرداند، نشان می دهد که این توکن در طول دور بعدی بازی دوباره می تواند مورد استفاده قرار بگیرد.

بعد از انجام این اعمال، فاز برنامه ریزی به پایان می رسد و بازی وارد فاز عمل می شود.



## خلاصه توکن های دستور

### دستور حمله



توکن دستور حمله نشان دهنده تهاجم متجاوزانه و غارت سرزمین دشمن است. در این دستور هدف مختل کردن برنامه های دشمن و به دست آوردن منابع با ارزش او است.

در اولین مرحله فاز عمل دستور حمله اجرا می شود، این توکن با حذف کردن یک توکن مجاور حمایت دشمن، تقویت قدرت، یا دستور حمله حذف می شود. جزئیات در مورد قوانین انجام دستور حمله در صفحه ۱۴ آمده است.

هر بازیکن دو توکن حمله معمولی و یک توکن حمله ویژه دارد.

### دستور پیش روی



دستور پیش روی، حرکت ارتش ها و کشتی ها را در سرزمین ها و دریاهای وستروس نشان می دهد. فقط با قرار دادن توکن دستور پیش روی روی یگان های موجود خود در صفحه بازی می توانید کنترل مناطق جدید را در دست بگیرید و دشمنان را به جنگ فرا بخوانید.

توکن های دستور پیش روی در مرحله دوم فاز عمل رو می شوند. بعد از اینکه توکن های دستور پیش روی رو شدند، تمام یگان هایی که توکن های دستور پیش روی در منطقه آن ها قرار داشتند به یک یا چند سرزمین همسایه پیش روی می کنند. و اگر یگان ها به سرزمینی پیش روی کنند که شامل یک یا چند یگان دشمن باشند، یک جنگ رخ می دهد (برای هر توکن دستور پیش روی تنها یک مبارزه رخ می دهد). جزئیات قوانین انجام دستور پیش روی در فاز عمل در صفحه ۱۵ آورده شده است. قوانین جنگ در صفحه ۱۷ آمده است.

هر بازیکن دو توکن معمولی دستور پیش روی دارد، یکی با قدرت ۱- و دیگری با قدرت ۰+ . و همچنین یک توکن قدرت ویژه دارد.

### دستور دفاع



توکن دستور دفاع، آماده سازی برای دفاع قدرتمند در مقابل حملات دشمنان را نشان می دهد. توکن های دستور دفاع، در جنگ امتیاز اضافه ای برای مدافع دارد (مقدار این امتیاز با شماره ای که روی آن چاپ شده است مشخص شده است). جزئیات قوانین جنگ در صفحه ۱۷ آمده است.

مگر اینکه در طول فاز عمل حذف شود (مثلا، با باختن در یک جنگ در منطقه ای که توکن اش قرار داده شده است)، امتیاز دفاعی یک توکن دستور دفاع در مقابل هر تعداد حمله ای که علیه او در منطقه ای که توکن دفاع قرار دارد، در همان دور بازی شرکت می کند.

هر بازیکن دو توکن دستور دفاع معمولی دارد، که هر دو دارای قدرت ۱+ در جنگ هستند، همچنین هر بازیکن یک توکن قدرت ویژه دارد.

### دستور حمایت



توکن دستور حمایت نشان دهنده ی حمایت های نظامی از نیروهایی است که در سرزمین مجاور وارد جنگ شدند. این حمایت می تواند برای ارتش خودی و یا حتی ارتش دیگر بازیکنان باشد. با این توکن قابلیت اعمال نفوذ و توطئه جینی به بازی اضافه شده است.

در مرحله ی "اعلام حمایت" در جنگ، یگان هایی که در همسایگی سک جنگ قرار دارند و توکن حمایت در سرزمین آن ها قرار داده شده، می توانند قدرت جنگی خود را به یکی از دو طرف جنگ در سرزمین همسایه اضافه کنند. جزئیات قوانین توکن دستور حمایت در صفحه ۱۷ آمده است.

هر بازیکن ۲ توکن حمایت معمولی و یک توکن حمایت ویژه دارد.

توکن دستور تقویت قدرت در مرحله سوم فاز عمل رو می شوند.

### دستور تقویت قدرت



توکن دستور تقویت قدرت نشان دهنده جمع آوری کمک های همسایگی، جمع آوری مالیات و جمع آوری منابع از سرزمین های تحت کنترل یک بازیکن است. آنها بهترین راه برای بازیکنان برای به دست آوردن توکن های قدرت از دسته توکن های قدرت هستند.

توکن دستور تقویت قدرت در مرحله سوم فاز عمل رو می شود. وقتی که این توکن رو شد، توکن دستور از صفحه بازی خارج می شود و به جای آن یک توکن قدرت از دسته توکن های قدرت دریافت می شود، و علاوه بر آن به ازای هر علامت قدرت چاپ شده روی صفحه در منطقه مورد نظر بازی یک توکن قدرت دریافت می شود. جزئیات قوانین توکن دستور تقویت قدرت در صفحه ۱۶ آمده است.

توکن دستور تقویت قدرت می تواند در مناطق دریایی قرار بگیرد، اما هیچ تاثیری در بازی ندارد.

هر بازیکن ۲ توکن دستور تقویت قدرت معمولی و یک توکن دستور تقویت قدرت ویژه دارد.





## مثال نتیجه دستور حمله

5 دستور حمله در صفحه بازی وجود دارد. خاندان لنیستر در Reach و در Sunset sea توکن دستور حمله دارد، و خاندان گرجوری در West Summer Sea و خاندان تایرل در Dornish Marches توکن دستور حمله دارند و خاندان براتونون یک توکن دستور حمله ویژه در Stoney Sept دارد.

جدول تحت آهتین تصمیم می گیرد که برگرداندن توکن ها از کدام خاندان شروع شود: گرجوری، استارک، لنیستر، براتونون و تایرل.



توکن های دستور حمله به صورت زیر انجام می شوند:  
 1. خاندان گرجوری به عنوان اولین خاندان دستور حمله خود را اجرا می کند. این خاندان تصمیم می گیرد که به توکن تقویت قدرت خاندان تایرل در سرزمین Highgarden حمله کند. بنابراین توکن دستور حمله خاندان گرجوری و توکن تقویت قدرت خاندان تایرل هر دو از صفحه بازی بیرون گذاشته می شوند. از آنجایی که خاندان گرجوری به عنوان غارتگر به خاندان تایرل حمله کرد، خاندان گرجوری یک توکن قدرت از دسته ی توکن های قدرت دریافت می کن، و خاندان تایرل باید یکی از توکن های قدرت خود را به دسته توکن های قدرت بازگرداند.

2. خاندان استارک هیچ توکن دستور حمله ای ندارد، پس نوبت به خاندان لنیستر می رسد. لنیستر دو توکن دستور حمله در صفحه بازی دارد. لنیستر تصمیم می گیرد که از سرزمین Reach به توکن حمله خاندان تایرل در سرزمین Dornish Marches حمله کند. بنابراین توکن حمله خاندان لنیستر در Reach و توکن حمله خاندان تایرل در Dornish Marches از صفحه بازی بیرون گذاشته می شود.

3. خاندان براتونون از توکن دستور حمله ویژه خود در Stoney Sept برای حذف توکن دستور دفاع خاندان لنیستر در Lannisport استفاده می کند، و هر دو توکن از صفحه بیرون می روند. (حذف کردن یک دستور دفاع ویژگی خاص توکن دستور حمله ویژه است، "دستورهای ویژه" در صفحه ۲۲ را ببینید.)

4. تنها توکن دستور حمله خاندان لنیستر با اولین حمله خاندان لنیستر از بازی حذف شد، بنابراین خاندان لنیستر هیچ توکنی در بازی ندارد. بازی دوباره به ابتدای دور برگرداندن توکن ها بر می گردد.

5. از آنجاییکه توکن دستور حمله ی باقیمانده خاندان لنیستر در Sunset Sea با هیچ توکن دشمنی (دستور حمایت، تقویت قدرت یا حمله) در مجاورت خود ندارد، بدون هیچ تاثیری از زمین بازی بیرون می رود.



## فاز عمل

در طول فاز عمل، بازیکنان به تمام توکن های دستوری که در طول فاز برنامه ریزی در صفحه بازی قرار داده شده اند عمل می کنند. فاز عمل به ترتیب زیر انجام می شود:

1. انجام دستور حمله
2. انجام دستور پیش روی (و انجام جنگ در صورت رخ دادن)
3. انجام دستور تقویت قدرت
4. خالی کردن صفحه بازی

### 1. انجام دستور حمله

در نوبت برگرداندن توکن ها، هر بازیکن عمل مربوط به هر یک از توکن های دستور حمله خود را انجام می دهد. اگر بازیکنی این توکن را نداشته باشد در ادامه ی این مرحله کاری انجام نمی دهد.

بازیکنان به صورت نوبتی در دور برگرداندن توکن ها اعمال مربوط به توکن دستور حمله را انجام می دهند تا زمانی که هیچ توکن حمله ای در صفحه بازی باقی نمانده باشد. سپس بازی وارد مرحله "انجام دستور پیش روی" می شود. برای انجام دستور حمله، بازیکن از بین توکن های دستور حمایت، حمله و یا پیش روی که در همسایگی او قرار دارد و توسط دشمن بازی شده است را انتخاب می کند. توکن دستور انتخاب شده و توکن حمله بازیکن مورد نظر هر دو از صفحه بازی بیرون می روند.

با حمله به دستورات دشمن، بازیکنان دستورات خاندان های دیگر را بی تاثیر می کنند، و سرزمین های دشمن که به آن ها حمله شد بدون توکن دستور می ماند. اگر یک توکن حمله برای حذف کردن توکن دستور تقویت قدرت دشمن استفاده شود، بازیکن مهاجم موفق می شود دشمن خود را غارت کند. بعد از انجام دستور حمله، بازیکن غارتگر یک توکن قدرت از دسته توکن های قدرت دریافت می کند و حریفش یکی از توکن های قدرت موجود خود را (اگر داشته باشد) به دسته توکن های قدرت باز می گرداند. بازیکن غارتگر همیشه یک توکن قدرت از دسته توکن های قدرت دریافت می کند، حتی اگر حریفش هیچ توکن قدرتی نداشته باشد که به دسته توکن های قدرت بازگرداند. دستور تقویت قدرت در یک منطقه دریایی نیز می تواند غارت شود.

یک توکن دستور حمله که در یک سرزمین قرار گرفت نمی تواند به یک منطقه دریایی همسایه حمله کند، اما یک توکن دستور حمله که در منطقه دریایی قرار گرفت می تواند به یک سرزمین یا منطقه دریایی همسایه حمله کند.

توکن های دستور حمله می توانند توکن های دستور ویژه ی مجاور را حذف کنند (توکن حمایت، حمله یا تقویت قدرت).

### دیگر قوانین دستور حمله

اگر هیچ دشمنی در مجاورت توکن برگردانده شده وجود نداشته باشد، توکن دستور حمله بدون هیچ تاثیری از روی صفحه بازی برداشته می شود.

وقتی توکن دستور حمله برگردانده شد، حتی اگر یک یا چند ارتش دشمن در همسایگی وجود داشته باشند، بازیکن می تواند از حمله کردن منصرف شود (با برداشتن توکن از روی صفحه بازی).

برای دیدن مثال جامع دستور حمله "مثال نتیجه دستور حمله" را در صفحه مقابل ببینید.



## ۲. انجام دستور پیش روی

در نوبت برگرداندن توکن ها، هر بازیکن یک دستور پیش روی خود را در صفحه بازی اجرا می کند.

به صورت ساعتگرد هر بازیکن یک دستور پیش روی خود را اجرا کند، تا زمانی که هیچ دستور پیش روی در صفحه بازی باقی نمانده باشد. سپس بازی وارد مرحله "انجام توکن های تقویت قدرت" می شود.

انجام دستور پیش روی شاید مهمترین جنبه ی بازی باشد. در این مرحله از بازی بازیکنان یگان های خود را در صفحه بازی جابجا می کنند، وارد جنگ می شوند، و سرزمین های مورد نیاز برای رسیدن به اهدافشان را فتح می کنند.

برای انجام دستور پیش روی قوانین زیر باید رعایت شوند:

(بازیکن در منطقه ای که توکن دستور پیش روی خود را قرار داد، می تواند تمام، بخشی و یا هیچ کدام از یگان هایش را جابجا کند.

یگان ها می توانند با هم و یا بصورت جداگانه به چندین سرزمین همسایه منتقل شوند، و یا در سرزمینی که توکن دستور پیش روی قرار داده شد باقی بمانند.

یک بازیکن یگان های خود را می تواند فقط به کشورهای همسایه منتقل کند (مگر اینکه از انتقال کشتی استفاده کند، قوانین "انتقال کشتی" را در صفحه ۲۳ ببینید).

یگان های سرباز، شوالیه و ماشین جنگی هیچوقت نمی توانند به یک منطقه دریایی یا بنادر منتقل شوند. کشتی ها می توانند به بنادر دوست متصل و یا منطقه دریایی همسایه منتقل شوند، اما هیچوقت نمی توانند به یک سرزمین منتقل شوند.

(برای هر دستور پیش روی، یک بازیکن می تواند یگان های خود را فقط به یک منطقه شامل یگان های خاندان دیگر منتقل کند. به عبارت دیگر، زمانی که بازیکنی که توکن دستور پیش روی را گذاشت قصد دارد یگان های خود را از هم جدا کند و آن ها را به چندین سرزمین همسایه بفرستد، فقط یکی از سرزمین های همسایه می تواند شامل یگان هایی از خاندان دیگر باشد.

(وقتی بازیکنی یک یا چند یگان خود را به سرزمینی می فرستد که شامل یگان هایی از خاندان دیگر است، او یک جنگ را به عنوان مهاجم شروع می کند. قوانین جنگ را در صفحه ۱۷ ببینید.

(قبل از انجام جنگ، تمام انتقال های دیگر در سرزمین هایی که دستور پیش روی گذاشته شد و باعث وقوع جنگ نمی شوند باید انجام شوند.

(شماره چاپ شده روی هر توکن دستور پیش روی نشان دهنده قدرت آن ارتش برای بازیکن مهاجم در زمانی است که جنگ با آن دستور پیش روی شروع می شود.

(اگر بازیکنی منطقه ای را خالی کند (هیچ یگانی در آن باقی نگذارد)، او کنترل آن منطقه را از دست می دهد، مگر اینکه با قرار دادن یک توکن قدرت از توکن های موجود خودش کنترل آن منطقه را برای خودش ثبت کند. قوانین کنترل و تثبیت کنترل یک منطقه در صفحه ۲۴ آمده است.

"مثال دستور پیش روی" را در صفحه بعد برای انجام دستور پیش روی ببینید.

## مثال دستور پیش روی



خاندان لنیستر یک دستور پیش روی در Lannisport قرار داد که سه یگان سرباز در آن قرار دارند.

وقتی دستور پیش روی باید انجام شود، لنیستر ابتدا یک سرباز خود را به Stoney Sept، و سرباز دیگر خود را به Seaward Marches (که از قبل شامل یک سرباز لنیستر بود و بنابراین تشکیل ارتش شد) منتقل می کند. آخرین سرباز لنیستر در Lannisport باقی می ماند.

خاندان لنیستر این دستور پیش روی را انجام داد و توکن مربوط را از روی صفحه بازی بر می دارد (هیچ جنگی رخ نمی دهد).

**نکته استراتژیک:** یک بازیکن می تواند با قرار دادن چندین دستور پیش روی در سرزمین های همسایه در حرکت یگان های خود "تردید" ایجاد کند. در این روش، یک یگان می تواند به بیش تر از یک منطقه در هر دور منتقل شود. این کار با پیش روی کردی یگان ها به منطقه ای که شامل توکن دستور پیش روی دوست در آن منطقه است انجام می شود. و سپس در آن منطقه ی جدید نیز اگر توکن دستور پیش روی باشد می توان دوباره به سرزمین مجاور منتقل می شود. هرچند در این میان یک حمله موفق از دشمن می تواند این زنجیره را پاره کند.



### ۳. انجام دستور تقویت قدرت

در نوبت برگرداندن توکن ها، هر بازیکن به نوبت یکی از دستور های تقویت قدرت خود را در صفحه بازی انجام می دهد. اگر چنین دستوری برای بازیکنی باقی نمانده باشد، نوبت بازیکن بعدی است که این کار را انجام دهد.

به صورت ساعتگرد بچرخید، و هر بازیکن یک توکن تقویت قدرت خود را انجام دهد تا زمانی که هیچ توکن تقویت قدرتی در صفحه بازی باقی نمانده باشد. سپس بازی به مرحله خالی کردن صفحه بازی می رسد.



وقتی بازیکنی یک توکن تقویت قدرت بازی می کند، باید توکن تقویت قدرت خود را از صفحه بازی بیرون بگذارد تا یک توکن قدرت از دسته توکن های قدرت بردارد. و علاوه بر آن یک توکن قدرت اضافی برای هر توکن قدرتی که روی منطقه ای از صفحه بازی چاپ شده که توکن تقویت قدرت در آن گذاشته شده باشد.

برای دیدن مثال انجام تقویت قدرت "مثال انجام تقویت قدرت" را در صفحه بعد ببینید.

### ۴. خالی کردن صفحه بازی

تمام توکن های دستور حمایت و دفاع باقی مانده از صفحه بازی برداشته می شوند. و یگان های شکست خورده در جایگاه خود باقی می مانند ("عقب نشینی و مسیریابی" را در صفحه ۲۱ ببینید). توکن های کلاغ پیام رسان و شمشیر والرین هر دو را به سمت اصلی (پر رنگ) خود برگردانید.

فاز عمل حالا به پایان می رسد. اگر در پایان دور ۱۰ ام بازی باشیم، بازی بلافاصله تمام می شود و برنده باید مشخص شود. در غیر اینصورت بازی به مرحله بعدی می رود و دوباره با فاز وستروس شروع می شود.

#### انجام دادن/ حذف کردن دستور ها

زمانی که توکن دستور به صورت معمولی انجام می شود و یا با روش های دیگر از صفحه بازی حذف می شوند، به توکن های در دسترس خاندان مورد نظر برگردانده می شوند، و برای فاز برنامه ریزی بعدب آماده استفاده هستند.

## برنده بازی

بازی گیم آو ترونز به یکی از دو روش زیر به پایان می رسد:

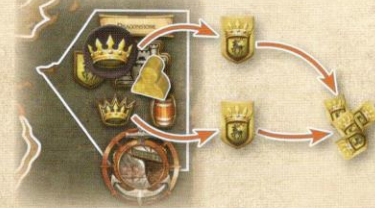
بازی در پایان دست دهم به پایان می رسد.

بلافاصله بعد از اینکه یک بازیکن کنترل هفتمین قلمرو خود را که شامل یک دژ یا قلعه باشد در دست گرفت بازی تمام می شود.

در پایان دور دهم بازی، بازیکنی که در بالاترین خانه جدول پیروزی قرار دارد (بیشترین سرزمین ها شامل یک قلعه یا دژ را کنترل کند) برنده بازی است. اگر دو بازیکن (یا بیشتر) در بالاترین خانه جدول قرار دارند، بازیکنی که بیشترین تعداد دژ را دارد برنده بازی است. اگر باز هم مساوی است، بازیکنی که بالاترین رتبه را در جدول موجودی دارد برنده بازی است، اگر باز هم مساوی است بازیکنی که بیشترین توکن قدرت را دارد برنده بازی است. اگر باز هم مساوی است بازیکنی که بالاترین خانه را در جدول تخت آهنین دارد برنده بازی است.

اگر یک خاندان، در هر زمانی از بازی، به هفتمین خانه در جدول پیروزی برسد (کنترل هفتمین سرزمین دارای دژ یا قلعه را در دست بگیرد) بازی بلافاصله تمام می شود و آن بازیکن برنده بازی است.

## مثال دستور تقویت قدرت



یک سرباز تنهای براتون در سرزمین Dragonstone باقی مانده است. در طول مرحله قرار دادن توکن ها، خاندان براتون تصمیم می گیرد که در سرزمین Dragonstone یک توکن تقویت قدرت قرار دهد. بعد از آن در طول فاز عمل، خاندان براتون دستور را انجام می دهد و ۲ توکن قدرت می گیرد؛ یک توکن قدرت به خاطر توکن خودش، یک توکن قدرت اضافی برای توکن قدرت چاپ شده در منطقه Dragonstone. او ۲ توکن قدرت را از دسته توکن های قدرت در بیرون بازی می گیرد و به دسته توکن های موجود خود اضافه می کند.





## جنگ

زمانی که یک بازیکن یک یا چند یگان خود را به سرزمینی که یگان های دشمن در آن قرار دارند منتقل کند، جنگ رخ می دهد.

جنگ با مقایسه مجموع قدرت جنگی دو طرف جنگ انجام می شود. برنده جنگ بازیکنی است که بیشترین قدرت جنگ را جمع آوری کرده است.

عناصر زیر می توانند در قدرت جنگ تاثیر داشته باشند:

۱. یگان های شرکت کننده در جنگ

۲. یگان های حمایت کننده

۳. دستور دفاع (فقط برای مدافع)

۴. دستور پیش روی (فقط برای مهاجم)

۵. توکن شمشیر والرین

۶. کارت های خاندان ها

۷. توکن پادگان (فقط برای مدافع)

بازیکنی که دستور پیش روی را اجرا می کند به عنوان بازیکن مهاجم در نظر گرفته می شود (و یگان هایش مهاجم است) در صورتی که بازیکنی بازیکن مقابل به عنوان مدافع در نظر گرفته می شود (و یگان هایش مدافع است). و باقی یگان های حمایتی (توکن دستور حمایت توسط سرزمین مجاور) به عنوان توکن حمایتی در نظر گرفته می شوند (آن ها به عنوان مدافع یا مهاجم در نظر گرفته نمی شوند).

جنگ با انجام مراحل زیر اجرا می شود:

۱. درخواست برای حمایت
۲. محاسبه اولیه قدرت جنگ
۳. انتخاب و آشکار کردن کارت های خاندان
۴. استفاده از شمشیر والرین
۵. محاسبه نهایی قدرت جنگ
۶. نتیجه جنگ

### ۱. درخواست برای حمایت

در طول اولین مرحله ی جنگ، ممکن است هم مدافع و هم مهاجم از تمام مناطق مجاور جنگ که شامل دستور حمایت هستند درخواست کمک کنند.

### قدرت های یگان های جنگی

هر نوع یگان یک مقدار مشخص از قدرت را در جنگ نشان می دهد:



سرباز: ۱ قدرت جنگی اضافه می کند



شوالیه: ۲ قدرت جنگی اضافه می کند



کشتی: ۱ قدرت جنگی اضافه می کند



ماشین جنگی: در هنگام حمله (یا حمایت از حمله) به یک منطقه با یک دژ یا قلعه ۴ قدرت جنگی اضافه می کند. در غیر اینصورت ۰ قدرت جنگی اضافه می کند.

بازیکنی که سرزمین مجاور جنگ را کنترل می کند می تواند قدرت حمایت جنگی خود را به مهاجم و یا مدافع اعطا کند (و یا نکند).

قدرت حمایت جنگی به معنی ترکیب شدن قدرت های جنگی تمام یگان ها در جنگ می باشد.

توکن حمایت می تواند به هر یگان درگیر در جنگی که در مجاورت یگانی که توکن حمایت را بازی کرده است داده شود، چه اینکه نیروهای بازیکن حمایت کننده در جنگ باشد، یا جنگ بین دو بازیکن دیگر اتفاق افتاده باشد.

اگر در مجاورت منطقه درگیر جنگ چندین توکن دستور حمایت وجود داشته باشد، در نوبت برگرداندن حمایت باید اعلام (یا رد) شود.

اگر بازیکن مدافع یا مهاجم توکن دستور حمایت دوست را در منطقه همسایه داشته باشد، می تواند در جنگ از خودش حمایت کند (و معمولاً این اتفاق می افتد).





## دیگر قوانین برای دستور حمایت:

- وقتی بازیکنی حمایت خود را از یک ارتش اعلام می کند، توکن دستور حمایت او بعد از جنگ از روی صفحه بازی برداشته نمی شود. یک توکن دستور حمایت به هر تعداد دلخواه در آن دور می تواند در جنگ های مجاور حمایت کند.
- یک دستور حمایت هیچ نفع دفاعی برای حمله های علیه سرزمین خودش ندارد (در واقع یگان های واقع در آن سرزمین باید از سرزمین دفاع کنند).
- بازیکنان مدافع یا مهاجم می توانند حمایت را رد کنند.
- یگان های کشتی می توانند از جنگ هایی که در منطقه دریایی یا خشکی مجاور رخ داده حمایت کنند. سرباز، شوالیه یا ماشین جنگی هیچوقت نمی توانند در جنگی که در منطقه دریایی رخ داده از کسی حمایت کنند.
- یگان های ماشین جنگی حمایتی فقط می توانند از مهاجم در منطقه ای که جنگ در آن رخ داده و یک دژ یا قلعه در آن قرار دارد حمایت کنند.
- بازیکن حمایت کننده یا باید به طور کامل از یک خاندان در جنگ حمایت کند و یا اصلاً نباید حمایت کند.
- یک بازیکن هیچوقت نمی تواند در حریفش در مقابل ارتش خودش در جنگ حمایت کند.

**یادآوری:** حمایت تنها از سرزمینی می تواند انجام بگیرد که شامل دستور حمایت در همسایگی منطقه وقوع جنگ است. منطقه ای که در آن جنگ در حال وقوع است را با منطقه ای که توکن دستور پیش روی شما در آن قرار دارد (و مهاجم از آنجا پیش روی می کند) اشتباه نگیرید.

"مثال حمایت" را برای درک بهتر حمایت در جنگ ببینید.

بعد از اینکه تمام دستور های حمایت مجاور منطقه در حال وقوع جنگ انجام شدند (یا رد شدند) بازی وارد مرحله جنگ می شود.

بعد از اینکه تمام دستور های حمایت مجاور منطقه در حال وقوع جنگ انجام شدند (یا رد شدند) بازی وارد مرحله جنگ می شود.

## ۲. محاسبه اولیه قدرت جنگ

در طرف جنگ، قدرت های جنگی خود را می شمارند و اعلام می کنند. این عدد به عنوان قدرت اولیه جنگی آن ها محاسبه می شود که شامل تمام قدرت های جنگی اعطا شده از منابع زیر است:

- یگان های مدافع مهاجم
- امتیاز دستور دفاع (فقط برای مدافع)
- امتیاز اجریمه دستور پیش روی (فقط برای مهاجم)
- یگان های حمایتی و امتیاز های ویژه دستور حمایت
- (توکن پادگان (صفحه ۲۶))

هر دو بازیکن قدرت ابتدایی جنگ خود را اعلام می کنند، بعد از آن جنگ وارد مرحله "انتخاب و انجام کارت های خاندان" می شود.

## مثال حمایت

خاندان تایلر یک ارتش شامل ۲ شوالیه خود را از Reach به Blackwater با توکن دستور پیش روی +۱ منتقل می کند. سرزمین Blackwater شامل یک سرباز لیستر و یک توکن دستور پیش روی -۱ لیستر می باشد.

به عنوان اولین مرحله از جنگ، بازیکنان درخواست حمایت دارند. در سرزمین های مجاور Blackwater سه دستور حمایت وجود دارد: kings landing (خاندان تایلر، ۱ شوالیه)، Stony Sept (خاندان لیستر، یک سرباز و یک شوالیه)، و Harrenhal (براتون، یک شوالیه).

لیستر اعلام میکند که از ارتش خودش در Stony Sept حمایت می کند (۳ قدرت جنگی). براتون حمایت خودش را از لیستر در Harrenhal اعلام می کند (۲ قدرت جنگی). و در نهایت، تایلر اعلام می کند از ارتش خودش در Kings landing حمایت می کند (۲ قدرت جنگی).

و در نهایت در جنگ خاندان تایلر ۷ قدرت جنگی دارد (۴ برای شوالیه های مهاجم، ۲ برای حمایت از kings landing و ۱ از توکن دستور پیش روی +۱). خاندان لیستر ۶ قدرت جنگی دارد (۱ برای سرباز مدافع او و ۵ از یگان های حمایتی در Harrenhal و Stony Sept).





## معرفی کارت های خاندان

۱. عکس و نام : عکس و نام شخصیت مورد نظر
۲. قدرت جنگ: قدرت جنگ کارت مورد نظر در جنگ به خاندان مربوطه اضافه می شود.
۳. توانایی شخصیت: توانایی ویژه شخصیت مورد نظر کارت که ممکن است روی جنگ و یا جنبه های دیگر بازی تاثیر بگذارد.
۴. آیکن جنگ: کارت هایی که در آن ها نوشته ای ندارد یک یا چند شمشیر و / یا آیکن دژ روی آن چاپ شده است.



### ۳. انتخاب و انجام کارت های خاندان

کارت خاندان گرجوری



- مهاجم و مدافع هر دو به صورت مخفیانه یکی از کارت های خاندان خود را انتخاب می کنند. زمانی که هر دو بازیکن آماده هستند، هر دو کارت به صورت همزمان رو می شوند و نوشته های روی آن ها انجام می شود.
- بازی کردن یک کارت خاندان در طول جنگ اجباری است. مدافع و مهاجم هر دو باید یک کارت بازی کنند.
- سپس جنگ به مرحله بعدی "استفاده از شمشیر والرین" می رود.

#### کارت های خاندان

- هر بازیکن بازی را با ۷ کارت منحصر به فرد هر خاندان شروع می کند. شخصیت های کارت ها با توانایی و قدرت خود به کمک خاندانشان در جنگ ها می آیند (برای دیدن جزئیات کارت خاندان، در بالا "معرفی کارت های خاندان" را ببینید).
- بعد از اینکه بازیکنان در طول جنگ کارت های خاندان خود را رو کردند، نوشته یی دو کارت هاندان اجرا می شود. برخی از نوشته ها مشخص می کنند که آن ها باید در همان دور بازی اجرا شوند (مثلا "در پایان جنگ") و برخی همان لحظه باید اعمال شوند.
- چند نمونه از اهمیت بالای اجرای دقیق نوشته یی روی کارت وجود دارد. روش آماده سازی زیر را انجام دهید:
۱. توانایی های شخصیت ها با اصطلاحات "رد کردن" یا "کنسل کردن" ابتدا در نوبت جدول تخت آهنین رو می شود.
  ۲. توانایی های شخصیت ها با اصطلاح "فورا" در نوبت جدول تخت آهنین رو می شود.

۳. باقیه کارت های توانایی شخصیت ها در نوبت برگرداندن توکن ها در جدول تخت آهنین رو می شود.

۴. بعد از مشخص شدن نتیجه جنگ، در قسمت توانایی شخصیت اگر نوشته باشد "اگر این جنگ را ببرید بپزاید..." در نوبت برگرداندن توکن ها در جدول تخت آهنین رو می شود.

توانایی شخصیت کارت اول در ابتدا به صورت کامل اجرا می شود سپس توانایی شخصیت کارت دوم اجرا می شود.

بعد از اینکه نتیجه جنگ مشخص شد، کارت خاندان هر دو بازیکن به صورت رو به بالا و در قسمت کارت های خرج شده آن خاندان قرار می گیرد. وقتی کارتی در دسته کارت های خرج شده یک خاندان قرار می گیرد برای ادامه بازی قابل استفاده نیست.

در پایان جنگ، اگر بازیکنی آخرین (هفتمین) کارت شخصیتش را بازی کرده باشد، دوباره تمام ۶ کارت خرج شده خود را در دست می گیرد. آخرین کارت شخصیت بازی شده در دسته کارت های خرج شده می ماند.

#### آیکن های جنگ

برخی کارت ها ویژگی شخصیتی روی آن ها نوشته نیست، اما برای بازیکن مورد نظر یک یا چند آیکن جنگی دارند. در این بازی ۲ نوع آیکن جنگی وجود دارد، شمشیر و برج



آیکن شمشیر: در مرحله "نتیجه جنگ" بازیکنی که در جنگ پیروز شود (برنده) تعداد آیکن های شمشیر کارت خاندانش را می شمارد. برای هر آیکن شمشیر، یک یگان دشمن درگیر در جنگ باید از بین برود (بخش "تلفات" را در صفحه ۲۰ ببینید).



آیکن برج: بازنده ی جنگ تعداد آیکن های برج روی کارت خود را می شمارد و به ازای هر آیکن برج، یکی از آیکن های شمشیر بازیکن برنده حذف می شود.

نکته: کارت های خاندان ها، تمام کارت های قابل استفاده و استفاده شده (خرج شده) برای تمام بازیکنان قابل مشاهده هستند. بدین ترتیب که در هر زمان از بازی (به غیر از مرحله سوم جنگ) بازیکنان می توانند در کارت های خرج شده و یا کارت های موجود در دست هم سرک بکشند.



## ۴. استفاده از شمشیر والرین

اگر مهاجم یا مدافع شمشیر والرین را داشته باشند، بازیکن دارنده ی شمشیر والرین +1 امتیاز به قدرت نهایی جنگ او اضافه می شود. اگر استفاده شد باید توکن را به سمت کمرنگ آن برگردانند. تا پادشان باشد که در این دور دیگر نمی تواند از این توکن استفاده کنند.

## ۵. محاسبه نهایی قدرت جنگ

در نهایت هر دو سمت جنگ قدرت جنگی اولیه خود را با انباشتن توکن ها بازی کردن کارت های خاندان و استفاده از شمشیر والرین محاسبه می کنند. نتیجه نهایی به عنوان قدرت جنگی نهایی یک بازیکن به حساب می آید.

در زیر مواردی که می تواند در قدرت جنگی نهایی تاثیر بگذارد آمده است:

۱. قدرت جنگ اولیه \*

۲. قدرت جنگ و توانایی شخصیت قابل اجرا نوشته شده روی کارت خاندان

۳. (+1) امتیاز قدرت جنگ برای شمشیر والرین (اگر استفاده شد).

\* برخی از کارت های توانایی شخصیت خاندان ها باعث می شود که قدرت جنگی اولیه بازیکنان دوباره شمارش شود. به عنوان مثال، اگر نوشته روی کارت خاندان بگوید که باید یکی از سربازان حریف باید نابود شود، قدرت جنگی اولیه حریف در این مرحله ۱ واحد باید کم شوند.

## ۶. نتیجه جنگ

نتیجه جنگ با انجام مراحل زیر مشخص می شود:

۱. مشخص شدن برنده جنگ
۲. تلفات جنگ
۳. عقب نشینی و خستگی
۴. پایان جنگ

## ۱. مشخص شدن برنده جنگ

بازیکنی که قدرت نهایی جنگی او از همه بیشتر باشد، پیروز جنگ می شود و حریفش شکست می خورد. اگر قدرت نهایی جنگی دو بازیکن برابر باشد، بازیکنی که بالاترین خانه (نزدیکتر به ۱) را در جدول شمشیر والرین دارد برنده جنگ است.

## ۲. تلفات جنگ

فقط بازیکن بازنده در جنگ تلفات دارد. تلفات جنگ به صورت زیر مشخص می شود:

۱. آیکن شمشیر بازیکن برنده: تعداد آیکون های شمشیر روی کارت بازیکن برنده جنگ شمارش می شود.
۲. آیکن برج بازیکن بازنده: تعداد آیکون های برج روی کارت بازیکن بازنده جنگ شمارش می شود.

## مثال نتیجه ی جنگ



تایلر دو یگان خود را از Kings Landing به Kingswood منتقل می کند. از آنجایی که ۲ سرباز لنیستر در Kingswood قرار دارند جنگ اتفاق می افتد.

از آنجاییکه هیچ دستور حمایتی در همسایگی وجود ندارد، قدرت جنگی ابتدایی لنیستر ۲ است (۲ سرباز) و قدرت جنگی ابتدایی تایلر ۳ است (یک سرباز، یک شوالیه). دستور پیش روی خاندان تایلر +۰ بود، که به او جریمه یا امتیاز اضافه ای نمی دهد.

هر دو خاندان حالا بصورت مخفیانه یک کارت خاندان را از دستشان انتخاب می کنند. خاندان لنیستر کارت "سر جیمی لنیستر" با قدرت ۲ و یک آیکن شمشیر و خاندان تایلر کارت "آلستر فلورنت" با قدرت ۱ و یک آیکن برج را آشکار می کنند.

هیچکدام از این دو خاندان شمشیر والرین را ندارند، بنابراین هیچ قدرت اضافی دیگری دریافت نمی کنند.



دو طرف جنگ با ۴ قدرت نهایی جنگ با هم برابر شدند. اگرچه لنیستر در خانه ی بالاتری از تایلر در جدول شمشیر والرین قرار دارد. بنابراین خاندان لنیستر برنده جنگ است.



خاندان تایلر در جنگ شکست خوردند و باید تلفات داشته باشند. اگرچه یک آیکن شمشیر (متعلق به کارت "سر جیمی لنیستر") خاندان لنیستر با تنها آیکن برج خاندان تایلر (متعلق به "آلستر فلورنت") خستی می شود، بنابراین خاندان تایلر هیچ تلفاتی در این جنگ نمی بیند.

خاندان تایلر باید عقب نشینی کند. از آنجاییکه او مهاجم است باید به منطقه ای برگردد که از آنجا پیش روی کرده، بنابراین یگان های خود را به Kingslanding بر می گرداند، و آنها را به بغل می خواباند تا نشان دهد آنها از جنگ برگشته و خسته هستند.



۳. بازیکن بازنده جنگ دارای تلفات است: بازیکن شکست خورده باید تعداد آیکن های شمشیر در کارت شخصیت خاندان رثیب را منهای تعداد آیکن برج در کارت شخصیت خود کند و به تعداد عدد حاصل یگان های خود را که در جنگ حاضر بودند از بین ببرد (اگر نتیجه ۰ یا کمتر بود بازیکن بازنده ی جنگ هیچ تلفاتی ندارد).

بازیکن بازنده در جنگ باید تصمیم بگیرد که کدام یگان خود را حذف کند(مگر اینکه چیز دیگری در کارت شخصیت خاندان او بین شده باشد). به خاطر داشته باشد که یگان های حمایتی هیچ گاه به عنوان تلفات از صفحه بازی برداشته نمی شوند.

نکته: هر بازیکن شکست خورده ، صرفنظر از قدرت جنگ یک واحد از یگان های خود را از صفحه بازی بر می دارد. به بیان دیگر، برداشتن یک شوالیه نیز به عنوان یک یگان به حساب می آید هرچند که قدرت جنگی شوالیه ۲ است. به همین دلیل بهتر آن است که در صورت امکان یگان های سرباز را به عنوان تلفات از صفحه بازی بردارید.

### ۳. عقب نشینی و خستگی بعد از جنگ

ارتش بازنده، بعد از دادن تلفات باید از سرزمینی که در آن جنگ اتفاق عقب نشینی کند( یگان های حمایتی عقب نشینی نمی کنند).

اگر بازیکن مهاجم بازنده ی جنگ بود، یگان های باقی مانده ی او باید به سرزمینی که از آن پیش روی کردند عقب نشینی کنند.

اگر بازیکن مدافع بازنده ی جنگ بود، یگان های باقی مانده ی او طبق قوانین زیر عقب نشینی کنند:

~ یگان های عقب نشینی کننده باید به یکی از سرزمین های خالی مجاور عقب نشینی کنند (سرزمینی که یگان و یا توکن بازیکن دیگری در آن نباشد) و یا به یک سرزمین دوست (سرزمینی که شامل یگان های دوست و/یا توکن های قدرت دوست باشند).

~ یگان های عقب نشینی کننده باید به همان سرزمین عقب نشینی کنند.

~ یگان های عقب نشینی کننده هیچوقت نمی توانند به سرزمینی که یگان های مهاجم از آنجا حمله کردند عقب نشینی کنند، حتی اگر خالی باشد.

~ یک بازیکن نمی تواند برای عقب نشینی یگان های خود را به سرزمینی که یگان های دوست در آن هستند منتقل کند که باعث شود توکن جدول

موجودی او افزایش یابد. اگر تنها انتخاب یک بازیکن عقب نشینی به چنین سرزمینی باشد، او بعد از عقب نشینی به این منطقه باید تعداد مشخصی از یگان های خود را از صفحه بازی حذف کند. بعد از اینکار او می تواند باقی یگان های خود را به سرزمین مورد نظر برگرداند.

~ اگر هیچ منطقه ای وجود ندارد که شما یگان های خود را برای عقب نشینی به آنجا منتقل کنید، تمام یگان هایی که باید عقب نشینی شوند از بین می روند.

~ یگان های سرباز و شوالیه نمی توانند به یک منطقه دریایی و یا یک بندر عقب نشینی کنند.

بعد از عقب نشینی، تمام یگان های عقب نشینی کرده به سمت پهلویشان قرار می گیرند تا نشان دهند که در این دور بازی استفاده شده اند و خسته هستند. یگان های استفاده شده دیگر به عنوان قدرت های جنگی به حساب نمی آیند، اما به عنوان موجودی ذخیره یک بازیکن شمرده می شوند. اگر یک یگان خسته مجبور به عقب نشینی شود، نابود می شود. یگان های خسته هیچوقت به عنوان تلفات جنگ به حساب نمی آیند و نمی توانند حرکت کنند، حتی اگر یک توکن دستور حرکت در سرزمین جدیدشان اجرا شود.

### دیگر قوانین عقب نشینی

~ یک بازیکن مجاز است تا از انتقال کشتی خود برای عقب نشینی یگان های خود استفاده کند (برای دیدن قوانین انتقال کشتی صفحه ۲۳ را ببینید).

~ یگان های ماشین جنگی نمی توانند عقب نشینی کنند. اگر یک یگان ماشین جنگی مجبور به عقب نشینی شود، باید نابود شود.

## مثال عقب نشینی و خستگی بعد از جنگ

خاندان براتون به خاندان تایرل در Kingswood حمله کرد و او را شکست داد. خاندان تایرل دچار تلفات شد و باید عقب نشینی کند.

۱. خاندان تایرل تصمیم می گیرد شوالیه باقی مانده خود را به Storm End عقب بکشاند (که شامل سرباز دیگری از خاندان تایرل است). یگان شوالیه ی عقب نشینی شده به پهلو در این منطقه قرار می گیرد تا نشان دهد که استفاده شده و خسته است.

۲. و بعدا در همان دور بازی، خاندان براتون با ۲ شوالیه از Boneway به Storm End حمله می کند. در این جنگ خاندان تایرل قدرت جنگ اولیه ۱ دارد (بخاطر سرباز) و یگان های شوالیه خسته هیچ امتیاز جنگی برایش ندارند. اگر خاندان تایرل در جنگ شکست بخورد ، شوالیه ی خسته ی او بصورت خودکار از بین می رود، چون یگان های ازجنگ برگشته و خسته نمی توانند عقب نشینی کنند.



## ۴. پایان جنگ

بعد از اینکه جنگ تمام شد، توکن دستور پیش روی بازیکن مهاجم را از صفحه بازی بردارید.

اگر بازیکن مهاجم پیروز جنگ شد، هر توکن دستوری که بازیکن مدافع در آن سرزمین گذاشته را حذف کنید(اگر باقی مانده باشد). همچنین اگر توکن قدرتی نیز باقی مانده بود حذف کنید(ممکن است بازیکن مدافع قبلا کنترل آن منطقه را تثبیت کرده باشد، صفحه ۲۴ را ببینید).

اگر بازیکن مدافع پیروز جنگ شد، توکن های دستور و قدرت بازیکن مدافع(اگر باشد) در سرزمینی که جنگ رخ داد بدون اثر باقی می ماند.

هر دو کارت خاندان بازی شده به روی دسته کارت های خرج شده بازیکنان قرار می گیرند و مرحله "انجام دستور پیش روی" فاز عمل ادامه پیدا می کند.



## دیگر قوانین

### دستورات ویژه

علاوه بر ۱۰ توکن دستور معمولی، هر خاندان ۵ توکن دستور ویژه نیز دارد. یک بازیکن می تواند از هر کدام از ۱۰ توکن دستور معمولی خود در فاز برنامه ریزی استفاده کند، اما تنها می تواند به عداد ستاره های موجود در جدول دادگاه پادشاهی از توکن های دستور ویژه خود استفاده کند.

مثلا، در بازی با ۵ یا ۶ بازیکن، بازیکنی که بالاترین خانه را در جدول دادگاه پادشاهی دارد می تواند تا ۳ توکن دستور ویژه را در هر دور بازی استفاده کند، در حالی که بازیکنی که در خانه چهارم قرار دارد تنها می تواند از یک توکن دستور ویژه استفاده کند.

ویژگی های توکن های دستور ویژه در زیر آمده است:



**دفاع +۲:** به بازیکن مدافع در سرزمین خودش +۲ قدرت جنگ می دهد



**پیش روی +۱:** وقتی جنگ با این توکن دستور ویژه شروع شود، به بازیکن مهاجم +۱ قدرت جنگ می دهد.



**حمایت +۱:** قدرت حمایتی در جنگ برای این منطقه +۱ است.



**حمله:** این توکن می تواند به عنوان دستور حمله معمولی استفاده شود، یا می تواند برای حذف هر یک از توکن های دستور همسایه استفاده شود (هر دو توکن حذف می شوند).



**تقویت قدرت:** این توکن می تواند به عنوان توکن دستور تقویت قدرت معمولی استفاده شود، یا می تواند برای شروع تجهیز کردن در یک منطقه طبق قوانین تجهیز کردن که در صفحه ۹ آمده است استفاده شود. فقط منطقه ای که این توکن در آن قرار داده شد مجهز می شود. اگر دژ و یا قلعه ای در این منطقه وجود نداشته باشد تجهیز اتفاق نمی افتد.

دستورات ویژه خیلی بهتر از دستورات معمولی هستند، آنها یک برتری مناسب نسبت به توکن های دستور معمولی دارند: دسترسی داشتن به ۳ نمونه از هر دستوری (به جای ۲) می تواند برتری بسیار بزرگی باشد.

### حمله وحشی ها

در شمال یخ زده، یک ارتش وحشی وجود دارد که همواره تهدیدی بزرگ برای قاره ی وستروس به حساب می آید. نگهبانان شب وظیفه ی محافظت از این دیوار عظیم بین وحشی ها و سرزمین وستروس را دارند. اما قدرت نگهبانان شب بدون حمایت خاندان های بزرگ تضعیف می شود.



در این بازی دو اتفاق در فاز وستروس ممکن است باعث حمله ی وحشی ها شود:

۱) توکن تهدید وحشی ها در جدول وحشی ها به خانه "۱۲" برسد.

۲) یک کارت "حمله وحشی ها" از دسته کارت های وستروس کشیده و اجرا شود.

#### تهدید وحشی ها

در هر سه دسته کارت های وستروس (I, II, III) برخی کارت ها با آیکن وحشی ها مشخص شده اند. برای هر کارت به اینصورت توکن تهدید وحشی ها یک خانه در جدول وحشی ها به جلو حرکت می کند (بنابراین ممکن است در یک فاز وستروس توکن تهدید وحشی ها به اندازه ۳ خانه به جلو حرکت کند).



آیکن وحشی ها

حمله وحشی در سه مرحله زیر انجام می شود:

- مشخص کردن قدرت وحشی ها:** نگاه کردن به خانه ای که توکن وحشی ها در جدول آن قرار دارد. شماره چاپ شده در این خانه قدرت وحشی ها را نشان می دهد.
- گذاشتن توکن قدرت:** بازیکنان توکن های موجود قدرت خود را پشت صفحه شان مخفی می کنند، سپس همه با هم بصورت مخفیانه تعداد مشخص توکن قدرت در دست می گیرند.
- محاسبه قدرت نگهبانان شب:** زمانی که تمام بازیکنان توکن های قدرت مخفی هود را گذاشتند، توکن ها بصورت همزمان رو می شوند. مجموع تمام توکن های جمع شده توسط همه بازیکنان قدرت نگهبانان شب را نشان می دهد.
- مشخص شدن نتیجه:** اگر قدرت نگهبانان شب با قدرت وحشی برابر و یا بیشتر بود وحشی ها شکست می خورند.



## مثال انتقال کشتی



خاندان تابرل یک کشتی در Redwyne Straights، یک کشتی در West Summer Sea و یک کشتی در East summer sea دارد. از آنجایی که این مناطق دریایی به طور متوالی همسایه هستند، هر یگان موجود در Highgarden میتواند با یک دستور پیش روی مستقیماً به Sunspear (یا هر منطقه ی دریایی دیگر که در همسایگی کشتی ها است).

## انتقال با کشتی

استفاده از کشتی برای انتقال یگان هایی که فقط در سرزمین های خشکی کارایی دارند از مهمترین جنبه های بازی است. این جنبه به شوالیه ها، سربازها و ماشین های جنگی اجازه می دهد که از دریاها عبور کنند تا سریعتر به منطقه ی مورد نظر خود برسند.

زمانی که ما بین دو منطقه دریایی دور از هم منطقه یا مناطق دریایی وجود داشته باشند که به طور متوالی در آن ها کشتی های دوست وجود داشته باشند آن دو منطقه با هم همسایه در نظر گرفته می شوند. به بیان دیگر، یگان های کشتی دوست مابین دو سرزمین مانند پلی بین آن دو سرزمین برای شوالیه ها، سربازها و ماشین های نظامی عمل می کنند تا تا یگان ها را با یک حرکت از یک منطقه دریایی به منطقه دریایی دیگری منتقل کنند.

هیچ محدودیتی در دفعات استفاده یک بازیکن از یک کشتی برای انتقال در هر دور وجود ندارد. یک کشتی می تواند چندین بار توسط یک دستور پیش روی مورد استفاده قرار بگیرد، و یگان ها را از منطقه ای که توکن در آن قرار داده شد به مناطق مختلف منتقل کند. یک بازیکن هیچوقت نمی تواند از کشتی دیگر خاندان ها برای انتقال استفاده کند، حتی با اجازه آن خاندان.

## دیگر قوانین انتقال کشتی

یگان های کشتی می توانند انتقال با کشتی را صرفنظر از نوع توکن دستوری که در منطقه دریایی آن ها بازی می شود تسهیل کنند.

یک کشتی از جنگ برگشته می تواند برای انتقال کشتی ها استفاده شود. یگان های سرباز، شوالیه و ماشین جنگی می توانند توسط انتقال کشتی به یک منطقه دشمن پیش روی کنند و یک جنگ را شروع کنند، (به خاطر داشته باشید به ازای هر توکن دستور پیش روی یک جنگ رخ می دهد).

یگان های کشتی نمی توانند توسط کشتی جابجا شوند.

سرزمین های خشکی که با سرزمین های دریایی برای انتقال با کشتی همسایه هستند فقط می توانند جهت پیش روی و عقب نشینی استفاده شوند. برای اهداف دیگری مثل (حمایت و حمله کردن) قابل استفاده نیستند.

اگر قدرت وحشی ها از قدرت نگهبانان شب برتر بود، وحشی ها پیروز می شوند. و بازیکنان وارد فاز "نتیجه حمله وحشی ها" می شوند، که توضیحات آن در زیر آمده است.

۵. تنظیم جدول وحشی ها: اگر نگهبانان شب پیروز جنگ باشند، بلافاصله توکن تهدید وحشی ها روی خانه شماره "۰" جدول تهدید وحشی ها قرار می گیرد. اگر وحشی ها پیروز جنگ باشند، توکن تهدید وحشی ها تنها ۲ خانه به عقب بر می گردد (حداقل خانه ۰)

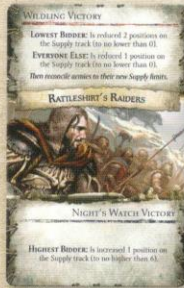
۶. توکن های قدرت خرج شده: تمام توکن های قدرتی که توسط بازیکنان خرج شده، صرفنظر از پیروزی یا شکست، به دسته توکن های قدرت بر می گردند.

## نتیجه حمله وحشی ها

بعد از اینکه نتیجه حمله وحشی ها (در مرحله ۴) بالا مشخص شد، بازیکنان پیروزی یا شکست را به صورت زیر تقسیم بندی می کنند:

۱. کشیدن کارت وحشی ها: بالاترین کارت وحشی ها را بکشید تا جریمه و یا جایزه بازیکن مورد نظر مشخص شود.

۲. انجام کارت وحشی ها: اگر نگهبانان شب موفق به شکست دادن وحشی ها شوند، بازیکنی که بالاترین تعداد توکن قدرت را گذاشت جایزه ی مشخص شده در پایین کارت "پیروزی نگهبانان شب" در دسته کارت های وحشی ها را دریافت می کند.



اگر وحشی ها برنده جنگ شوند، بازیکنی که کمترین توکن قدرت را گذاشت شامل بیشترین جریمه در قسمت نوشته شده "کمترین مقدار" می شود. سپس بقیه بازیکنان شامل کمترین جریمه می شوند که در قسمت "بقیه بازیکنان" نوشته شده است. بیشترین و کمترین جریمه در کارت وحشی ها زیر "پیروزی وحشی ها" نوشته شده است.

۳. زیر گذاشتن کارت وحشی ها: کارت وحشی ها که استفاده شد را بصورت رو به پایین در زیر دسته کارت های وحشی ها قرار دهید.

در هر زمان از بازی، در زمان تساوی دارنده ی توکن تخت آهنین، برنده را مشخص می کند. به عنوان مثال، اگر کمترین مقدار شرط گذاشته شده بین دو بازیکن مساوی باشد، دارنده توکن تخت آهنین تصمیم می گیرد که کدام یک از دو بازیکن به عنوان کمترین شرط باید بیشتر از همه جریمه شود.

حمله وحشی ها به پایان رسید و بازی ادامه دراز.

نکته: در موارد محدودی ممکن است وحشی ها دو باز در یک فاز وستروس حمله کنند. این اتفاق زمانی رخ می دهد که تعدادی علامت وحشی ها کشیده شود تا توکن وحشی ها در جدول به خانه "۱۲" برسد، و کارت وستروس "حمله وحشی ها" رو شود.



## کنترل سرزمین ها

همانطور که گفته شد یک خاندان می تواند با قرار دادن حداقل یک سرباز، شوالیه یا ماشین جنگی در یک منطقه و یا تثبیت کنترل آن منطقه با قرار دادن توکن قدرت در آنجا کنترل آن منطقه را در دست بگیرد (در زیر ببینید).

### تثبیت کنترل یک سرزمین

اگر بازیکنی یک سرزمین را از تمام نیروهایش خالی کند، تمام منافعی را که ممکن است از آن سرزمین بدست آورد از دست خواهد داد، مگر اینکه کنترل آن منطقه را تثبیت کند.

اگر بازیکنی یک سرزمین را خالی کند، (مثلا تمام یگانهایش در طول فاز پیش روی از آن سرزمین بروند) آن خاندان می تواند با قرار دادن یک توکن قدرت از دسته توکن های موجود خود کنترل آن سرزمین را در دست بگیرد (یک خاندان نمی تواند کنترل یک منطقه دریایی را در دست بگیرد). زمانی که این توکن توسط خاندانی در صفحه بازی قرار گرفت، نشان دهنده این است که آن خاندان از حمایت های مردم آن منطقه برخوردار است.

اگر یک یگان دوست وارد آن سرزمین شود، توکن قدرت همانجا بدون اثر باقی می ماند (و اگر دوباره خالی شود، همچنان منطقه تثبیت شده ی همان خاندان باقی می ماند).

اگر بازیکنی یک سرزمین را قبل از شروع جنگ بصورت خالی رها کند، او باید تصمیم بگیرد که آیا می خواهد قبل از شروع جنگ سرزمین را تثبیت کند یا نه.

توکن قدرت قرار گرفته در صفحه بازی بعد از اینکه بازیکن حریف کنترل آن منطقه را در دست گرفت به دسته توکن های قدرت بر می گردد. پیش روی کردن به منطقه ای که در آن فقط توکن قدرت حریف وجود دارد (هیچ یگانی از دشمن در آن نیست) باعث جنگ نمی شود، و توکن قدرت به دسته توکن های قدرت برگردانده می شود.

توکن های قدرت در جنگ به کمک مدافع نمی آیند، و همچنین به عنوان "علامت های قدرت" چاپ شده در صفحه بازی (با هدف توکن های تقویت قدرت یا کارت های "جنگ پادشاهان" و سترویی) به شمار نمی آیند. در هر زمان و در هر سرزمین فقط یک توکن قدرت قرار می گیرد.

اگر بازیکنی هیچ توکن قدرتی در موجودی خود ندارد نمی تواند کنترل سرزمینی را تثبیت کند.

**مهم:** بازیکن زمانی می تواند سرزمین را تثبیت کند که با دستور پیش روی خودش آن سرزمین را از یگان هایش خالی کرد، اتفاقاتی که باعث می شود سرزمین خالی شود (از قبیل تاثیرات منفی پیروزی وحشی ها) به بازیکن این اجازه را نمی دهد که سرزمینی را بعد از نابودی آخرین یگانش تثبیت کند.

## کنترل سرزمین خانگی

هر خاندان یک منطقه ی خانگی دارد که با علامت پرچم خاندانش مشخص شده است (چاپ شده روی صفحه بازی). از ابتدای بازی یک خاندان کنترل منطقه ی خودش را در دست دارد. پرچم چاپ شده روی سرزمین خانگی حکم توکن قدرت را دارد که نمی توان از صفحه بازی حذفش کرد.

بازیکنان می توانند با قرار دادن یگان های خود در سرزمین خانگی دشمن، کنترل آن سرزمین را در دست بگیرند. برای تثبیت کنترل سرزمین خانگی دشمن کافی است توکن قدرت خود را بر روی پرچم چاپ شده ی آن خاندان در سرزمین قرار دهید.

اگر بازیکنی نخواست و یا نتوانست بعد از خالی کردن یگان های خود از سرزمین خانگی دشمن یکی از توکن های قدرت خود را در آنجا قرار دهید، کنترل آن سرزمین بلافاصله له هاندان اصلی اش باز می گردد.

**یادآوری:** یک ارتش عقب نشینی شده نمی تواند به سرزمینی که توکن قدرت دشمن در آن قرار دارد عقب نشینی کند.

## اتحادیه ها

در طول بازی (در هر زمان و هر فازی از بازی) بازیکنان آزاد هستند که به هم قول دهند و با هم متحد شوند، قول هایی که هیچوقت جایی ثبت نمی شوند و به هر دلیلی می تواند توسط بازیکنان شکسته شود.

بازیکنان اجازه دارند که در طول بازی با هم متحد شوند و یا تئانی کنند، اما سه قانون است که باید آن ها را رعایت کنند:

1) بازیکنان هیچگاه نمی توانند توکن های خود را (بصورت علنی یا مخفیانه) به هم نشان دهند. حتی توکن های غیر قابل استفاده در طول فاز برنامه ریزی. (در این صورت بازیکن حریف ممکن است نتیجه گیری کند که آن خاندان کدام توکن خود را بازی کرده است).

2) یک بازیکن هیچوقت نمی تواند توکن و کارتی از بازی را به بازیکن دیگر اهدا کند و یا ببخشد.

3) گذاشتن توکن ها همیشه باید مخفیانه انجام گیرد. بازیکنان قبل از گذاشتن توکن نمی توانند دست خود را به بقیه بازیکنان نشان دهند.



## بنادر



بنادر به عنوان مناطق مهمی بین دریا و خشکی مرتبط به هم عمل می کنند. فقط بازیکنی که سرزمینی که بندر در آن قرار دارد می تواند آن بندر را کنترل کند و از او به عنوان "مالک" بندر یاد می شود.

### استفاده از بنادر

مناطق بندری فقط می توانند توسط کشتی ها اشغال شوند. چندین یگان کشتی که یک بندر را اشغال کرده باشند به عنوان یک ارتش در نظر گرفته می شوند و در جدول موجودی باید محاسبه گردند. علاوه بر قوانین معمولی ارتش ها، یک بندر هیچوقت نمی تواند در یک زمان بیشتر از ۳ یگان کشتی را در خود جا دهد.

اگر بندر در سرزمینی است که فراتر است ارتش جمع آوری کند، بازیکن باید مسقیما کشتی های حاضر در بندر و یا در سرزمین دریایی مجاور را مسلح کند و برای کشتی ها ارتش جمع کند.

بازیکن می تواند یگان های کشتی که در بندر متصل به سرزمینش هستند را مسلح کند، حتی اگر منطقه دریایی متصل به آن توسط یک یا چندین یگان کشتی دشمن اشغال شده بود. (در واقع قابلیت مسلح کردن کشتی ها در بندر، حتی اگر دریای متصل به آن توسط دشمن اشغال شده باشد، تنها ویژگی قدرتمند بندرها است.)

### دستورات در بنادر

دقیقا مانند دیگر یگان ها در مناطق معمولی، یگان های کشتی در مناطق بندری باید یک توکن دستور در زمان قرار دادن توکن ها در فاز برنامه ریزی دریافت کنند. قرار دادن توکن دستور دفاع در بنادر هیچ تاثیری ندارد، چون بنادر نمی توانند مستقیما مورد حمله قرار گیرند.

### دیگر قوانین بندر

کشتی ها می توانند از یک منطقه دریایی همسایه به یک بندر دوست و یا از یک بندر دوست به یک منطقه دریایی همسایه پیش روی کنند. کشتی ها هیچ وقت نمی توانند به بندری که توسط خاندان دیگر اداره می شود پیش روی کنند.

یگان های کشتی در بندر در جنگ می توانند از ارتشی در مناطق دریایی مجاور خود حمایت کنند، اما نمی توانند در خشکی از ارتش واقع در سرزمین خود (حتی سرزمین متصل به بندر) حمایت کنند. توکن دستور دفاع قرار داده شده در بندر هیچ قدرت دفاعی برای سرزمین خشکی متصل به آن بندر ندارد.

یگان های کشتی در بندر می توانند به سرزمین های دریایی مجاور حمله کنند، اما نمی توانند به سرزمین های خشکی همسایه حمله کنند.

یگان های کشتی واقع در دریای متصل به بندر می توانند به بندر حمله کنند. اما یگان های دشمن مجاور در سرزمین های خاکی نمی توانند به یک بندر حمله کنند.

اگر در زمان اجرا دستور تقویت قدرت در فاز عمل، کشتی های دشمن در منطقه دریایی متصل به بندر وجود دارند، تمام توکن های تقویت قدرت بدون هیچ تاثیری حذف می شوند. در غیر اینصورت توکن دستور تقویت قدرت بصورت معمولی اجرا می شود (مانند سرزمین خشکی که هیچ توکن قدرتی در آن قرار نداشت).

یک توکن دستور تقویت قدرت ویژه نمی تواند برای جمع آوری یگان هایی که در بندر قرار دارند استفاده شود، اما می تواند برای جمع آوری قدرت بصورت معمولی استفاده شود.

### در دست گرفتن کنترل بندر دشمن

اگر سرزمین خشکی که به بندری متصل است توسط بازیکن دیگری گرفته شد، آن بازیکن می تواند بلافاصله کشتی های خود را با همان تعداد (یا کشتی های موجود خود و یا به اندازه موجودی خود) کشتی های دشمن موجود در بندر جابجا کند. کشتی های اضافی دشمن بلافاصله از صفحه بازی برداشته می شوند.

### تجارت با شهرهای آزاد

زمانی که کارت "جنگ پادشاهان" از دسته کارت های وستروس در طول فاز وستروس رو شد، علاوه بر جمع کردن توکن قدرت برای هر علامت قدرت، بازکنان به ازای هر بندر دوستی که حداقل یک کشتی دوست در آن ها قرار دارند یک توکن قدرت دیگر دریافت می کنند، به شرطی که دریای مجاور آن بندر شامل کشتی های دشمن نباشد.

## مثال استفاده از بنادر

کارت "جمع آوری ارتش" در طول فاز وستروس کشیده شد. خاندان مارتل در فاز برگرداندن توکن ها اول است و یگان های خود را مسلح می کند.

خاندان مارتل از ۲ امتیاز جمع آوری ارتش که توسط Sunspear به او داده شد استفاده می کند و یک سرباز و یک کشتی جمع آوری می کند. این تصمیم می گیرد یگان کشتی خود را در بندر Sunspear قرار دهد. (همچنین می توانست سگان کشتی خود را در Sea of Dorne قرار دهد، اما نمی توانست در East Summer Sea که توسط تایرل اشغال شده است قرار دهد.)

بعد از آن در طول فاز برنامه ریزی، خاندان مارتل یک توکن دستور حمله در بندر Sunspear قرار داد. در فاز عمل، او از آن توکن دستور برای کنسل کردن توکن دستور حمایت گذاشته شده در East Summer Sea استفاده می کند.





## توکن های ارتش بی طرف



توکن های ارتش بی طرفی که در صفحه بازی قرار می گیرند، مقاومت خاندان های مستقل در تسلیم کردن سرزمین خود را نشان می دهند. توکن های ارتش بی طرف در زمان چیدمان بازی در صفحه قرار می گیرند.

بازیکنان می توانند به سرزمینی که توسط یک ارتش بی طرف کنترل می شود پیش روی کنند تا ارتش بی طرف را نابود و کنترل سرزمین را در دست بگیرند. این اتفاق نمی افتد مگر اینکه بازیکنی که در حال پیش روی است به اندازه کافی قدرت جنگی برای شکست ارتش بی طرف داشته باشد.

### نابود کردن یک ارتش بی طرف

برای نابود کردن یک ارتش بی طرف و در دست گرفتن کنترل سرزمین مورد نظرش، بازیکنی که ارتش خود را برای پیش روی می فرستد باید قدرت جنگی مساوی و یا بیشتر از قدرت چاپ شده روی توکن ارتش بی طرف با توجه به فاکتور های زیر داشته باشد:

قدرت جنگی یگان های پیش روی کننده را بشمارید (اگر ارتش های بی طرف شامل یک دژ یا قلعه هستند فقط ماشین های جنگی قدرت جنگی خود را محاسبه می کنند).

هیچ یک از ۷ کارت خاندان بازی نمی شود.

امتیاز (یا جریمه) دستور پیش روی اعمال می شود.

ارتش های بی طرف نمی توانند از سرزمین های همسایه حمایت شوند.

بازیکن مهاجم (در جنگ) علیه ارتش بی طرف می تواند از سرزمین های مجاور حمایت شود.

از شمشیر والرین برای دریافت یک امتیاز اضافه نمی شود استفاده کرد.

اگر قدرت جنگی بازیکنی که پیش روی کرد مساوی و یا بیشتر از توکن ارتش بیطرف باشد، این توکن از روی صفحه بازی برداشته می شود. و بازیکن یگان های خودش را وارد سرزمین می کند.

پیش روی به یک ارتش بی طرف به عنوان یک حمله با دستور پیش روی به حساب می آید.

اکثر توکن های ارتش بی طرف در بازی ۳ نفره با علامت قدرت مشخص شده در شکل در صفحه بازی قرار می گیرند. این ها نشان دهنده غیر قابل عبور بودن این مناطق هستند. مناطقی که شامل همچین توکن هایی هستند تا آخر بازی برای همه بازیکنان غیر قابل نفوذند.



## حمله به یک ارتش بی طرف

تایلر سعی دارد که از Yronwood به Sunspear پیش روی کند. و Sunspear دارای یک توکن ارتش بی طرف با قدرت ۵ است.

ارتش تایلر شامل ۱ شوالیه و ۱ سرباز استوار از توکن دستور ویژه ۱+ استفاده می کند، که به تایلر قدرت جنگی ۴ را می دهد. برای افزایش قدرت جنگی او به ۵، تایلر از ارتش دوست خود در Sea of Dorn طلب حمایت می کند، جایی که یک یگان کشتی برای او ۱ قدرت جنگی حمایتی می آورد.

چون قدرت ارتش تایلر (با احتساب ۵ قدرت توکن حمایتی) با قدرت ارتش بی طرف برابر است، پیش روی با موفقیت انجام می شود و توکن ارتش بی طرف Sunspear نابود می شود. سپس تایلر ارتشش را به Sunspear پیش روی می دهد.



## پادگان ها

پادگان ها توکن های ویژه ای هستند که قدرت دفاعی اضافه ای برای سرزمین های خانگی هر خاندان دارند.



هر خاندان بازی را با یک توکن پادگان در منطقه خانگی خودش شروع می کند. پادگان ها یگان به شمار نمی آیند، پس در جدول موجودی شمارش نمی شوند و هیچ وقت دستوری برای آن ها صادر نمی شود.

اگر به یک سرزمین خانگی که توکن پادگان در آن قرار دارد حمله شد، قدرت پادگان (عدد نوشته شده روی توکن) به قدرت جنگی اولیه مدافع اضافه می شود (صفحه ۱۷ را ببینید). اگر هیچ یگانی برا دفاع از منطقه ای که پادگان در آن قرار دارد وجود ندارد، باز هم جنگ رخ می دهد و پادگان به عنوان یم یگان تنها دفاع می کند.

اگر پادگان در جنگ شکست بخورد (چه به تنهایی دفاع کند و چه به همراه دیگر یگان های دوس دفاع کند)، صرف نظر از تعداد آیکن های شمشیر و یا برج بازی شده در کارت خاندان ها، بصورت دائمی از صفحه بازی بیرون می رود.

بازیکنان نمی توانند در سرزمینی که فقط یک پادگان وجود دارد توکن های دستور را قرار دهند. قدرت یک پادگان فقط زمانی استفاده می شود که سرزمینی که در آن قرار دارد مورد حمله واقع شود، نه برای حمایت و دیگر اهداف. پادگان ها نیروهای مطلق دفاعی هستند.

پادگان ها در برابر تاثیر علامت مجموعه در کارت های "وقوع جنگ" در امان هستند، صفحه ۲۹ را ببینید.



## مشخصات صفحه بازی

جدا از مناطق دریایی و خشکی صفحه بازی دارای ۳ مشخصه منحصر به فرد دیگر است که نیاز به توضیح بیشتری دارد:

**رودها:** این مرزهای آبی انتقال بین مناطقی را که از هم جدا کرده غیر ممکن می سازد. به بیان دیگر، دو سرزمینی که توسط زودخانه از هم جدا شده اند برای هر هدف بازی (از قبیل انتقال نیرو، حمایت و حمله) با هم همسایه نیستند.



**پل ها:** به عنوان استثنا برای قانون بالا، هر دو سرزمینی که توسط رود از هم جدا شدند و با پل به هم وصل شدند، برای تمام اهداف بازی همسایه به حساب می آیند.



**جزایر:** سه سرزمین (Dragonstone, Pyke, The Arbor) به دلیل اینکه کاملاً به آب محاصره شده اند، خاص هستند. اگرچه همچنان آن ها مانند سرزمین های خشکی هستند و تمام قوانین سرزمین های خشکی در آنجا حاکم است.



The Arbor

برای انتقال سربازها، شوالیه ها و ماشین های جنگی از این جزایر و یا به این جزایر باید همواره از کشتی استفاده کرد.

دیگر جزایر کوچک موجود در صفحه بازی (بدون مرز سفید) فقط جنبه زیبایی دارند و در بازی نقشی ندارند.

## تنظیم جداول نفوذ

تعداد محدودی کارت (مانند کارت "Doran" از کارت های خاندان مارتل یا "A king beyond the wall" از دسته کارت های وستروس) که باعث می شوند توکن های نفوذ خارج از حالت نرمال خود که در زمان "جنگ پادشاهان" در موقع رو شدن کارت وستروس می آید در جدول نفوذ جلو بروند.

زمانی که جایگاه یک بازیکن در جدول نفوذ تغییر می کند، بقیه بازیکنان نیز باید جای خود را در جدول دوباره تنظیم کنند. مثلاً، اگر از یک بازیکن خواسته شد که به بالاترین خانه ی جدولی منتقل شود (خانه شماره "۱")، بازیکن حاضر در خانه "۱" باید یک خانه عقب بیاید و به خانه "۲" منتقل شود و .... اگر همچین تغییری باعث شود که یک بازیکن جایگاه هود را در خانه شماره "۱" هر جدولی از دست دهد، او باید بلافاصله توکن مربوط به آن جدول را (با هر وضعیتی که دارد، استفاده شده یا نشده) به بازیکن جدید خانه شماره "۱" منتقل کند. همچین تغییری در جدول دادگاه پادشاهی روی دستورات ویژه ای که قبلاً داده شد تاثیری نمی گذارد، اما در فاز برنامه ریزی بعدی تاثیر خود را می گذارد.



## اطلاعات مخفی

هر بازیکن یک صفحه در جلوی توکن های خود دارد تا آن ها را از دید بقیه بازیکنان مخفی کند.

از ابتدای بازی، بازیکنان باید توکن های استفاده نشده خود را پشت این صفحه از دید دیگر بازیکنان پنهان کنند.

فقط قبل از هر شرط بندی، توکن های قدرت باقی مانده هر بازیکن باید برای همه فاش شود.

زمانی که بازیکنان باید شرط ببندند (برای جایگاه های جدول نفوذ و یا برای مقابله با حمله وحشی ها) بازیکنان ابتدا مجموع توکن های قدرت هود را اعلام می کنند، سپس آنها را دوباره مخفی می کنند تا بصورت مخفیانه مقدار شرطشان را انتخاب و اعلام کنند.

در طول مرحله شرط گذاری توکن های قدرت باید پشت صفحه هر بازیکن مخفی بمانند و در پایان شرط بندی، توکن های قدرت هر بازیکن یک بار دیگر باید برای همه رو شود.

محتویات کارت های خاندان خرج شده و باقی مانده در دست هر بازیکن اطلاعات آشکاری هستند که باید همیشه برای دیگر بازیکنان رو باشد. مگر در مرحله ۳ جنگ که بازیکنان باید یک کارت خاندان را انتخاب کنند.



## بازی با کمتر از ۶ بازیکن

### بازی ۵ نفره

در بازی ۵ نفره خاندان مارتل از بازی حذف می شود.

برای چیدمان بازی ۵ نفره، ۹ توکن ارتش بی طرف با علامت های "۳-۶" و "۴-۵" را در صفحه بازی قرار دهید، هر توکن ارتش بی طرف در سرزمین هم نام خودش قرار بگیرد. مطمئن شوید تمام توکن های مناسب تعداد بازیکن روبه بالا در جای خود قرار گرفتند.

### بازی ۴ نفره

در بازی ۴ نفره خاندان های مارتل و تایرل از بازی حذف می شود.

برای چیدمان بازی ۴ نفره، ۱۲ توکن ارتش بی طرف با علامت های "۳-۶" و "۴-۵" را در صفحه بازی قرار دهید، هر توکن ارتش بی طرف در سرزمین هم نام خودش قرار بگیرد. مطمئن شوید تمام توکن های مناسب تعداد بازیکن روبه بالا در جای خود قرار گرفتند.

سپس کاشی اضافی دادگاه پادشاهی را در مکان مورد نظر خود در جدول نفوذ دادگاه پادشاهی قرار دهید، طوری که ۴ خانه اول جدول را بپوشاند.

### بازی ۳ نفره

در بازی ۳ نفره خاندان های مارتل و تایرل و گرجوری از بازی حذف می شود.

برای چیدمان بازی ۳ نفره، ۱۴ توکن ارتش بی طرف با علامت های "۳" را در صفحه بازی قرار دهید، هر توکن ارتش بی طرف در سرزمین هم نام خودش قرار بگیرد. مطمئن شوید تمام توکن های مناسب تعداد بازیکن روبه بالا در جای خود قرار گرفتند.

سپس کاشی اضافی دادگاه پادشاهی را در مکان مورد نظر خود در جدول نفوذ دادگاه پادشاهی قرار دهید، طوری که ۴ خانه اول جدول را بپوشاند.



### چیدمان بازی ۵ نفره



### چیدمان بازی ۳ نفره



### چیدمان بازی ۴ نفره



King's Court Overlay





## وقوع جنگ

بعد از محاسبه و انجام تلفات جنگ توسط علامت شمشیر، بازیکنان بابت علامت مجسمه در کارت وقوع جنگ بصورت زیر عمل می کنند:

اگر در کارت جنگ یک بازیکن علامت مجسمه وجود دارد، بازیکن حریف باید صرف نظر از نتیجه جنگ یکی از یگان هایش را به عنوان تلفات از صفحه بازی حذف کند.

اگر تمام بازیکنان موافق استفاده از این مدول هستند، کارت های وقوع جنگ را بر بزنید و یک دسته درست کنید و در کنار صفحه بازی قرار دهید.

این تلافی جدا از تلفات جنگ است، و این تلفات توسط آیکن برج حذف نمی شود. ادامه این قوانین در صفحه ۲ آمده است.



Skull Icon

کارت های وقوع جنگ تغییرات زیر را در جنگ بوجود می آورند:

۱. کشیدن کارت وقوع جنگ: بعد از انتخاب و رو کردن کارت خاندان، بازیکنان مدافع و مهاجم هر کدام یک کارت وقوع جنگ از روی دسته کارت ها می کشند و بصورت مخفیانه آن را نگاه می کنند.



۲. استفاده از شمشیر والرین: قبل از رو کردن کارت های وقوع جنگ، اگر بازیکن مدافع یا مهاجم دارای توکن شمشیر والرین باشند، می تواند از این شمشیر برای دیسکارد کردن کارت اول وقوع جنگ و جا گذین کردن دوم برای آن استفاده کرد. بازیکن باید کارت وقوع جنگ جدید را نگه دارد، او سپس شمشیر والرین را به سمت کمرنگ آن بر می گرداند تا نشان دهد که استفاده شده است.

۳. آشکار کردن کارت های وقوع جنگ: هر بازیکن کارت وقوع جنگ خودش را رو می کند، اضافه کردن قدرت جنگ کارت وقوع جنگ (شماره ی روی سپر) به قدرت جنگی فعلی او.

۴. تلفات جنگ: هر بازیکن تاثیر شمشیر یا برج را در کارت وقوع جنگ خود اعمال می کند (این علامت ها در کارت وقوع جنگ وجود دارد).



به قدرت جنگ اضافه می شود

به کارت خاندان اضافه می شود







 **Cafe.Fekr.Sari**