

# Le Jeu des Trônes

Un jeu pour 3 à 5 joueurs conçu par Christian T. Petersen à partir de la saga du Trône de Fer, écrite par George R.R. Martin. Durée d'une partie : 2 à 4 heures.

**Les passages en vert foncé sont des précisions officielles qui ne figurent pas dans les règles anglaises d'origine.**

## Bienvenue à Westeros

Le roi Robert Baratheon est mort, et les principautés de Westeros se préparent à la guerre. La maison Lannister réclame le Trône pour le jeune Joffrey, fils de la reine Cersei. Stannis Baratheon, sachant que Robert n'était pas le père de Joffrey, se tient pour l'héritier légitime du Trône. Sur les Îles du Fer, la maison Greyjoy se prépare, une fois encore, à entrer en rébellion, avec l'espoir secret de conquérir le Trône. Dans le nord, la maison Stark rassemble ses forces pour défendre ses terres et son droit, tandis que dans le sud, la riche maison Tyrell voit se réveiller de vieilles ambitions - et de vieilles rancœurs. Chacun rappelle le ban et l'arrière ban. La guerre des rois se prépare.

## Introduction

**Le Jeu des Trônes** va vous plonger, ou vous replonger, dans le monde de reines et de rois, de dames et de Chevaliers, de combats et d'intrigues créé par George R.R. Martin. Préparez vous à vivre des aventures épiques, dans un monde qui a trop d'histoire pour être heureux, trop d'honneur pour être tranquille.

Dans le **Jeu des Trônes**, vous contrôlez le destin de l'une des grandes familles de Westeros : les Lannister, les Stark, les Baratheon, les Tyrell et les Greyjoy. Intrigue, diplomatie, guerre parfois, vous permettront de conquérir les forteresses et les cités qui vous seront nécessaires pour asseoir votre puissance, et vous asseoir sur le Trône de Fer.

## But du jeu

Une partie du **Jeu des Trônes** se joue en 10 tours. À l'issue des 10 tours, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de forteresses et de cités est vainqueur.

## Nombre de joueurs

**Le Jeu des Trônes** a été conçu pour 5 joueurs. Il peut néanmoins fort bien être joué à 3 ou 4 joueurs, en utilisant les règles spécifiques qui sont à la fin de ce livret.

## Matériel

Vous trouverez dans la boîte :

- 75 jetons d'ordre (15 par maison)
- 100 jetons Blasons (20 par maison)
- 3 jetons d'influence (3 par maison)
- 5 jetons d'approvisionnement (1 par maison)
- 35 cartes personnages (7 par maison)
- 5 cartes de maison (1 par maison)
- 30 cartes Westeros
- 50 Fantassins
- 20 Chevaliers
- 30 navires
- 1 jeton mammoth
- 1 jeton "King's Landing"
- 1 jeton "Eyrie"
- 1 jeton "Sunspear"
- 1 jeton "épée Valyriane"



- 1 jeton "corbeau messenger"
- 1 jeton "Trône de Fer"
- 1 plateau de jeu
- 1 jeton de tour de jeu (sablier)
- 1 livret de règles

Avant votre première partie, détachez soigneusement chaque jeton de sa planche cartonnée.

### Les jetons d'ordre

Chaque maison dispose de 15 jetons d'ordre, à savoir 3 Marche, 3 Soutien, 3 Raid, 3 Implantation locale, 3 Défense. Vous les utiliserez durant la phase de programmation pour donner secrètement des ordres à vos troupes de Chevaliers, Fantassins et navires présentes sur Westeros.



### Les Blasons

Ces jetons représentent votre influence politique et économique parmi le peuple et la petite noblesse de Westeros. Vous les utiliserez pour enchérir afin de d'acquérir de l'influence, pour soutenir la Garde de la Nuit contre les attaques des sauvages, pour marquer vos positions sur le plateau de jeu.

### Les Fantassins, navires et Chevaliers

Ils représentent la puissance militaire de votre maison.



### Les cartes personnages

Chaque maison dispose de sept cartes personnages figurant des héros de la saga du Trône de Fer. Ces personnages pourront être utilisés pour soutenir vos troupes lors des batailles contre les maisons rivales.

### Les cartes Westeros

Ces cartes sont divisées en trois paquets, numérotés I, II et III. Elles représentent les événements et les tâches à accomplir durant la phase Westeros.



### Les cartes de maison

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte présentant la situation de départ de sa maison. Elle indique de quelles unités il dispose sur la carte de Westeros, et où il doit placer ses jetons d'influence sur les tables représentées sur le plateau de jeu. Cette carte n'est plus utilisée dans la suite de la partie.

### Le Trône de Fer, l'Épée Valyriane et le corbeau

Chacun de ces trois jetons va au joueur le plus puissant dans le domaine d'influence (Trône de Fer, Fiefs et Cour du Roi) correspondant, comme indiqué sur la table au Nord-Est du plateau de jeu. Ces jetons de grande taille donnent à leur propriétaire des pouvoirs particuliers, pouvant être utilisés durant la partie.

### Le plateau de jeu

Sur le plateau du **Jeu des Trônes** se trouve une carte de Westeros, divisée en régions terrestres et maritimes. On y trouve également, au Nord, la table d'attaque des sauvages, et sur le côté Est, du Nord au Sud, la table d'influence, la table d'approvisionnement et la table de tour de jeu.

# Mise en place

Avant de commencer la partie, veillez à bien préparer tous les éléments.

- 1) Dépliez le plateau de jeu et placez-le sur la table.
- 2) Placez les jetons de **Kings Landing**, **Eyrie** et **Sunspear**, qui représentent les forces neutres présentes dans ces régions, sur les régions correspondantes du plateau de jeu.
- 3) Placez le jeton **mammoth** sur la case 0 de la table de menace des sauvages, au nord de Westeros.
- 4) Placez le jeton de **Tour de jeu** sur la case 1 de la table de tour de jeu.
- 5) Placez tous les jetons **Blasons** de toutes les maisons en un tas unique, à côté du plateau de jeu, qui sera désormais appelé la **Réserve commune**.
- 6) Les cartes de **maison** sont mélangées et chaque joueur en reçoit une, au hasard, qui indique quelle famille il jouera jusqu'à la fin de la partie.
- 7) Chaque joueur prend les **7 cartes personnages** de sa maison.
- 8) Triez les **cartes Westeros** en trois piles distinctes, selon le chiffre au dos (I, II ou III). Mélangez chaque pile séparément, et placez les trois pioches, faces cachées, à côté du plateau de jeu.
- 9) Chaque joueur place les **troupes** et les **jetons** dont il dispose en début de partie comme indiqué sur sa carte de maison. On procède en trois étapes :
  - a) Chaque joueur place ses **jetons d'influence** octogonaux sur leurs cases de départ sur la table d'influence. Les joueurs qui ont droit à un jeton spécial le prennent.
  - b) chaque joueur reçoit **cinq Blasons** de la réserve commune  
*Note : Chaque fois qu'un joueur reçoit un ou plusieurs Blasons de la réserve, ce sont toujours ses propres Blasons. Un Stark ne peut en aucun cas, par exemple, recevoir de Blason de la famille Lannister. Les Blasons en possession d'un joueur sont ses Blasons disponibles. Ils doivent toujours rester devant lui, bien visibles de tous, sauf pendant les enchères.*
  - c) Chaque joueur place ses **troupes** (Fantassins, Chevaliers et Navires) comme indiqué sur sa carte de maison.
- 10) Chaque joueur place son jeton d'approvisionnement (tonneau) sur la case de la table d'approvisionnement correspondant au nombre de tonneaux dans les territoires qu'il contrôle, soit 1 pour Stark et Baratheon, 2 pour Lannister et Greyjoy, 3 pour Tyrell.

## Exemple de mise en place

Vous avez reçu la carte de la maison Lannister, et allez donc jouer le rôle de cette famille durant toute la partie. Les instructions de votre carte de maison indiquent votre situation sur le plateau de jeu au début de la partie.

Voici ce que vous devez donc faire :

- Placez un Fantassin et un Chevalier à Lannisport, un Fantassin à Stoney Sept et un Navire en Golden Sound.

- Placez vos jetons d'influence octogonaux en 2<sup>ème</sup> position sur la table du Trône de Fer, en 5<sup>ème</sup> position sur la table des Fiefs et en 1<sup>ère</sup> position sur la table de la Cour du Roi. Étant le joueur le plus influent à la Cour du Roi, vous prenez en outre le jeton Corbeau messenger.

- Vous placez devant vous vos cartes personnage, vos 5 Blasons disponibles, le Corbeau et les autres troupes rouges, qui ne sont pas sur le plateau de jeu. Vous n'avez plus besoin de la carte de maison Lannister, que vous pouvez ranger dans la boîte.

- Vous pouvez maintenant attendre les autres joueurs de pied ferme.



**Erratum officiel : Pour diminuer les possibilités d'agression de Greyjoy contre Lannister au premier tour de jeu, inversez les positions des jetons d'influence de Greyjoy et Tyrell sur la table d'influence à la Cour du Roi.**

# Le tour de jeu

**Le Jeu des Trônes** se joue en 10 tours, chaque tour étant divisé en 3 phases consécutives, toujours dans le même ordre :

- 1) Phase Westeros (sauf au premier tour)
- 2) Phase de programmation
- 3) Phase d'action

Après la phase d'action du 10<sup>ème</sup> tour, le jeu est terminé, et le joueur qui contrôle le plus grand nombre de forteresses et de cités est vainqueur. Cela est expliqué plus en détail à la fin de ces règles.

## Phase Westeros

Cette phase correspond à la vie ordinaire sur Westeros, aux événements qui s'y déroulent. *Au premier tour, il n'y a pas de phase Westeros, et on passe directement à la phase de programmation.*

La phase Westeros se déroule en plusieurs étapes successives :

- 1) Avancez le jeton de Tour de jeu d'un tour.
- 2) Révélez la première carte de chacune des trois pioches de cartes Westeros.
- 3) Appliquez la carte de la pioche I.
- 4) Appliquez la carte de la pioche II.
- 5) Appliquez la carte de la pioche III.
- 6) Placez les trois cartes Westeros sous leurs pioches respectives.
- 7) Passez à la phase de programmation.

## Les cartes Westeros

Il y a trois pioches de cartes Westeros, reconnaissables à leur dos marque I, II et III. À chaque tour, lors de la phase Westeros, les premières cartes des trois pioches sont révélées simultanément, puis appliquées en ordre croissant, la I, puis la II et enfin la III. Les effets des cartes sont appliqués par tous les joueurs.

Quatre cartes, dont les effets sont plus complexes, doivent être expliqués avec plus de détails. Ce sont Supply (Approvisionnement), Mustering (Recrutement), Clash of Kings (Luttes d'influence) et Wildling Attack (Attaque des sauvages).

## Cartes présentes dans les pioches I, II et III

L'hiver arrive (Winter is coming)

Mélangez immédiatement les cartes de cette pioche, et piochez une nouvelle carte en remplacement. Recommencez le processus si vous piochez de nouveau L'hiver arrive.

Derniers jours d'été (Last Days of Summer)

Rien ne se passe. Poursuivez la partie.

## Cartes de la pioche I

Approvisionnement (Supply)

Dans l'ordre du tour, les joueurs mettent leur niveau d'approvisionnement à jour, et perdent éventuellement les troupes en excédent. Voir les règles détaillées ci dessous.



### Recrutement (Mustering)

Dans l'ordre du tour, les joueurs recrutent de nouvelles troupes dans leurs Cités et Forteresses. Les unités recrutées doivent respecter les limites d'approvisionnement. Voir les règles détaillées ci-dessous.



### Cartes de la pioche II

#### Luttes d'influence (Clash of Kings)

Les jetons d'influence octogonaux sont retirés de la table d'influence, et les positions sont mises aux enchères. Voir les règles détaillées ci-dessous.



#### Jeu des trônes (Game of Thrones)

Dans l'ordre du tour, chaque joueur reçoit de la réserve commune un Blason pour chaque couronne représentée sur les régions qu'il contrôle.



### Cartes de la pioche III

#### Mer des tempêtes (Sea of Storms)

Les joueurs ne peuvent pas placer d'ordres de Raid durant la phase de programmation de ce tour. L'étape de résolution des ordres de Raid sera donc sautée ce tour-ci.



#### Festin de corbeaux (Feast for Crows)

Les joueurs ne peuvent pas placer d'ordres d'Implantation locale durant la phase de programmation de ce tour. L'étape de résolution des ordres d'implantation locale sera donc sautée ce tour-ci.



#### Pluie d'automne (Rains of Autumn)

Ce tour-ci, les Fantassins ne peuvent pas ajouter leur force de combat à une bataille d'une région voisine en cas de soutien. Les Fantassins ne sont donc pas comptés en soutien.



#### Orage d'épées (Storm of Swords)

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



#### Attaque des Sauvages (Wildling Attack)

Les sauvages attaquent Westeros avec la force dont ils disposent actuellement, indiquée sur la table de menace des sauvages. Tous les joueurs doivent miser pour soutenir la Garde de la Nuit.



#### Le Mammouth

Sur certaines cartes Westeros, dans les trois pioches, est dessiné un mammouth, symbolisant la menace des sauvages du Nord. Chaque fois qu'une telle carte est révélée, avant qu'elle ne soit appliquée, le jeton mammouth est avancé d'un cran sur la table de menace des sauvages. Il est donc possible que la menace des sauvages augmente de trois crans en un seul tour.

### Approvisionnement (Supply)



L'armée, c'est aussi l'intendance. Une armée a besoin d'eau, de nourriture, de chevaux, de vêtements, d'armes. Même aujourd'hui, l'intendance est souvent ce qui fait défaut. Une armée mal approvisionnée, mal nourrie, se fatigue, s'épuise et souvent se débande. Dans **Le Jeu des Trônes**, la table d'approvisionnement permet de voir si la force des armées des différentes maisons n'excède les possibilités de l'intendance.



La table d'approvisionnement, à l'Est du plateau de jeu, indique combien chaque maison peut avoir d'armées, et de quelle taille. Le nombre de tonneaux sur les régions qu'il contrôle indique le niveau des capacités d'approvisionnement d'un joueur.

En dessous de chaque niveau d'approvisionnement se trouvent un certain nombre de bannières. Un joueur peut avoir autant d'armées qu'il a de bannières. Le chiffre se trouvant dans chaque bannière indique le nombre d'unités que peut comprendre l'armée.

#### Armées

Une armée est un groupe de 2 unités ou plus d'un même joueur présentes dans la même région. Deux navires présents dans la même mer constituent également une armée - ou une flotte.

Notez que les Chevaliers, bien que plus puissants que les Fantassins, ne comptent que comme une seule unité pour l'approvisionnement. C'est d'ailleurs leur principal avantage.

Plus vous contrôlez de régions où se trouvent des tonneaux, plus vous pouvez entretenir des armées nombreuses et puissantes. Blackwater, par exemple, avec ses deux tonneaux, peut devenir une région très disputée.

#### Contrôle d'une région

Une maison contrôle une région terrestre si elle y a au moins un Fantassin ou un Chevalier, ou si elle en a pris le contrôle auparavant en y plaçant un Blason. La prise de contrôle à l'aide des Blasons est expliquée plus loin dans ces règles.

La résolution d'une carte Approvisionnement se déroule dans l'ordre du Tour. Chacun des joueurs à son tour compte le nombre de tonneaux dans les régions qu'il contrôle et déplace au besoin en conséquence son jeton d'approvisionnement sur la table.

#### L'ordre du tour

L'ordre du tour est l'ordre d'influence sur la table du Trône de Fer. La maison dont le jeton d'influence se trouve sur la place n°1 est la première, suivie de celle dont le jeton se trouve sur la case numéro 2, et ainsi de suite.

Si un joueur a perdu des régions où se trouvaient des tonneaux, il se peut que ses armées excèdent désormais ses possibilités d'approvisionnement. Si un joueur se retrouve avoir des armées plus nombreuses et/ou plus grandes que ce qu'autorise la table d'approvisionnement, il doit retirer du plateau de jeu les armées en excédent (voir exemple).

#### Exemple de mise à jour des capacités d'approvisionnement



La maison Lannister avait jusque là une capacité d'approvisionnement de 5. Elle vient malheureusement de perdre Riverrun et Seagard, deux régions marquées d'un tonneau, conquises par la maison Greyjoy. Lors de la phase Westeros

qui suit cette perte, une carte Approvisionnement est révélée. Lannister doit ramener son jeton d'approvisionnement de la case 5 à la case 3.

Avant d'appliquer l'effet de la baisse de ses approvisionnements, Lannister disposait de quatre armées de 4, 3, 2 et 2 unités :

- Une armée de 2 Chevaliers et 2 Fantassins à Harrenhal (4)
- Une armée de 3 Navires à Golden Sound (3)
- Une armée de 2 Chevaliers à Seaward Marches (2)
- Une armée de 2 Fantassins à Stoney Sept (2)

La maison Lannister contrôle également d'autres régions où ne se trouve qu'un seul Fantassin, mais une unité solitaire n'est pas considérée comme une armée et n'est donc pas décomptée pour l'approvisionnement (elle est supposée vivre des ressources locales).

Le niveau d'approvisionnement de la maison Lannister étant passé de 5 à 3, après la perte de Riverrun et Seagard pris par Greyjoy, toutes ses armées ne peuvent plus être approvisionnées. En effet, un niveau de 3 ne permet d'avoir que 4 armées de taille 3, 2, 2, 2. Le joueur Lannister décide donc de détruire l'un de ses navires en Golden Sound et l'un des Fantassins de son armée d'Harrenhal. il se retrouve donc avec :

- 1 armée de 2 Chevaliers et 1 Fantassin
- 1 armée de 2 navires
- 1 armée de 2 Chevaliers
- 1 armée de 2 Fantassins

Ainsi, suite à la baisse de ses approvisionnements, la maison Lannister a perdu deux unités, et ne pourra en outre pas recruter d'armées plus nombreuses tant qu'elle n'aura pas conquis de nouvelles régions avec des tonneaux, puis attendu qu'une carte Approvisionnement soit piochée.

**Note importante :** Si vous perdez ou gagnez le contrôle de régions avec des tonneaux durant la phase d'action, cela n'a pas d'effet sur la position de votre jeton sur la table d'approvisionnement. Ce n'est que lorsqu'une carte d'approvisionnement est piochée durant la phase Westeros que les tables d'approvisionnement sont réactualisées.

## Recrutement (Mustering)

Les grandes maisons de Westeros appellent leurs vassaux, ban et arrière ban, recrutent des mercenaires, construisent des navires. Tout cela est représenté par la carte Recrutement.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur recrute de nouvelles unités (Fantassins, Chevaliers et navires) qu'il place sur le plateau de jeu. Les possibilités de recrutement dépendent du nombre de Forteresses et de Cités contrôlées par le joueur.

**Une Forteresse donne 2 points de recrutement.**

**Une Cité donne 1 point de recrutement.**

### Les troupes

Les trois types d'unités militaires disponibles dans **le Jeu des Trônes** sont Fantassin, Chevalier et Navire. Chaque unité, ou troupe, coûte un certain nombre de points de recrutement:

Fantassin	1 point
Chevalier	2 points
Navire	1 point
Remplacement d'un Fantassin par un Chevalier	1 point*



\* Un Fantassin déjà en jeu peut être changé en Chevalier pour 1 point de recrutement. Cela ne peut se faire que dans une Cité ou Forteresse, et avec les points de recrutement de cette cité ou forteresse. Un Fantassin dans une région sans cité ni Forteresse ne peut pas être fait Chevalier.

Chaque nouvelle troupe ainsi recrutée doit être placée dans la région de la Cité ou Forteresse qui fournit les points de recrutement correspondants. Un Navire doit être placée dans une région maritime adjacente à la région de la Cité ou Forteresse qui fournit le point de recrutement. Un navire ne peut pas être construit dans une région où se trouvent des navires adverses, et il peut donc arriver qu'il soit impossible à un joueur de construire un Navire.

Le recrutement se fait dans l'ordre du tour. Quand un joueur a terminé, on passe au joueur suivant.

**Note importante :** Un joueur ne peut jamais recruter une troupe (Fantassin, Chevalier ou Navire) si cela crée une armée qui excède ses possibilités d'approvisionnement. Si le recrutement d'une troupe dans une Cité ou Forteresse créerait une armée supérieure à ce qui est autorisé par la table d'approvisionnement, ce recrutement est impossible.

• Notez bien que vous ne pouvez utiliser les points de recrutement fournis par une Cité ou Forteresse que pour recruter des Fantassins ou Chevaliers dans la même région, ou des Navires dans une mer voisine. Si, en raison des limites d'approvisionnement, vous ne pouvez recruter de troupe dans cette région, les points de recrutement sont perdus.

• Chaque maison dispose de 10 Fantassins, 4 Chevaliers et 5 Navires. Un joueur qui a déjà sur le plateau de jeu toutes ses troupes d'un certain type ne peut plus en recruter. Les troupes qui sont perdues au combat, ou pour toute autre raison, redeviennent disponibles et peuvent être de nouveau recrutées.

### Exemple de recrutement



Une carte de recrutement est révélée lors de la phase Westeros. Le joueur Lannister, avec un niveau d'approvisionnement de 3, est le plus influent sur le Trône de Fer, et est donc premier joueur. Il recrute ses nouvelles troupes en premier.

Les deux points de recrutement de Lannisport, où se trouvait déjà un Fantassin, lui permettent de recruter un second Fantassin (créant ainsi une armée de 2 Fantassins) et un Navire, placé en Golden Sound, région vide jusque là.

L'unique point de recrutement de Harrenhal lui permet de remplacer l'un de ses Fantassins par un Chevalier, ce qui ne modifie pas la taille de son armée.

Ayant déjà une armée de 3 Chevaliers à Riverrun, il utilise l'un des points de recrutement pour construire un autre Navire en Golden Sound, créant ainsi une armée de 2 navires. Il ne peut pas utiliser le point de recrutement restant, car il a atteint partout ses limites d'approvisionnement.

Le joueur Lannister a maintenant une armée de 3 Chevaliers à Riverrun, une armée de 2 Fantassins à Lannisport, une armée de 1 Chevalier et 1 Fantassin à Harrenhal et une armée de 2 Navires au large de Lannisport. Il respecte donc ses limites d'approvisionnement, qui lui autorisent, au niveau 3, quatre armées de 3, 2, 2 et 2 unités.

Lannister a également un Fantassin à Stoney Sept et un Navire en Sunset Sea, mais ces régions sans Cité ni Forteresse ne permettent pas de recrutement.

## Luttes d'influence (Clash of Kings)

Les grandes maisons s'affrontent, influence et pouvoir vont et viennent. Lorsqu'une carte Lutte d'Influence est révélée, les positions sur la table d'influence auprès du Trône de Fer, des Fiefs et à la Cour du Roi sont réattribuées après des enchères entre les joueurs.

Retirez d'abord tous les jetons d'influence octogonaux des trois zones de la table d'influence. Les joueurs doivent ensuite secrètement miser leurs Blasons disponibles pour déterminer leurs nouvelles positions sur la table d'influence. Les enchères se font successivement pour chacun des trois domaines d'influence, d'abord le Trône de Fer, puis les Fiefs, et finalement la Cour du Roi.



### Déroulement des enchères

Lorsqu'une carte Luttes d'Influence doit être appliquée, les joueurs misent pour déterminer leur position dans les trois domaines d'influence, le Trône de Fer, les Fiefs et la Cour du Roi. Les enchères se déroulent de la même manière pour chacun des trois domaines.

Avant l'enchère, chaque joueur cache son nombre de Blasons disponibles, généralement en les prenant dans sa main gauche. Ensuite, secrètement, chacun prend dans sa main droite les Blasons qu'il souhaite miser, et pose son poing droit sur la table. Tous les joueurs ouvrent ensuite le poing simultanément, révélant le nombre de Blasons misés.

Le joueur ayant misé le plus grand nombre de Blasons place son jeton d'influence octogonal sur la position n°1 de la table d'influence du domaine en jeu. Le second enchérisseur place ensuite son jeton d'influence sur la position n°2, le troisième sur la position n°3, et ainsi de suite.

Après que les jetons d'influence ont tous été placés, le joueur en première position reçoit le jeton spécial (Trône de Fer, Épée Valyriane, Corbeau messenger) du domaine correspondant.

**Note importante :** Les Blasons qui ont été misés par les joueurs sont ensuite remis dans la réserve commune, et ne sont donc plus disponibles pour les joueurs.

En cas d'égalité de mise, c'est le joueur qui possède le Trône de Fer qui tranche, et décide librement dans quel ordre sont placés les jetons d'influence des ex-æquo.

### Exemple d'enchère pour un domaine d'influence :

Une carte de Lutte d'influence a été révélée lors de la phase Westeros, et les joueurs ont déjà enchéri pour l'influence sur le Trône de Fer - c'est la maison Greyjoy qui a remporté la première position et a reçu le Trône de Fer. On passe donc maintenant aux enchères pour l'influence sur les Fiefs. Les joueurs cachent leurs Blasons disponibles et prennent secrètement leur mise dans leur poing. Toutes les mises sont révélées simultanément :

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

Lannister est donc en première position, mais Baratheon et Stark sont ex-æquo. Greyjoy, qui contrôle le Trône de Fer, décide que Baratheon sera en deuxième position et Lannister en troisième. Tyrell prend la quatrième place, et Greyjoy la dernière. Une fois que tous les jetons d'influence octogonaux ont été placés, Le joueur Lannister prend l'Épée Valyriane.

### Première enchère : Le Trône de Fer

Votre position sur la table d'influence du Trône de Fer représente la légitimité de votre prétention au Trône aux yeux de la petite noblesse, des chevaliers et du peuple de Westeros. Dans le **Jeu des Trônes**, la table d'influence du Trône de Fer détermine l'ordre de jeu, l'ordre dans lequel sont effectuées les diverses actions du jeu - et il vaut généralement mieux être premier. Le joueur qui fait la mise la plus élevée reçoit également le jeton Trône de Fer à l'issue des enchères.

Les joueurs misent pour le Trône de Fer, et leurs jetons d'influence hexagonaux sont ensuite placés sur la table d'influence, le meilleur enchérisseur étant en première position, et ainsi de suite. Une fois que les jetons de tous les joueurs ont été placés, le meilleur enchérisseur, c'est à dire le joueur occupant la première position sur la table d'influence, prend le jeton Trône de Fer à son précédent propriétaire.



**Note importante :** Le jeton Trône de Fer ne change de propriétaire qu'une fois que les enchères pour le Trône de Fer sont terminées et que les jetons d'influence des joueurs ont été placés. Cela signifie que le joueur qui contrôlait jusque là le Trône de Fer qui tranche les égalités lors de cette enchère, même s'il doit perdre le Trône de Fer à l'issue de l'enchère.

Le grand jeton Trône de Fer signifie que votre revendication apparaît comme la plus légitime. Le joueur qui possède ce jeton tranche toutes les situations d'égalité, à l'exception des égalités lors des batailles.

Après l'enchère, tous les Blasons misés par les joueurs sont défaussés dans la réserve commune.

### Deuxième enchère : Les Fiefs

Votre position sur la table d'influence des Fiefs représente la force de votre pouvoir sur vos vassaux et vassesseurs. Plus ce pouvoir est fort, plus vous serez soutenu lors des batailles. En outre, le joueur qui fait la mise la plus élevée lors des enchères pour les Fiefs reçoit la puissante épée d'acier valyrien.

**En cas d'égalité lors d'une bataille, c'est le joueur en meilleure position sur la table d'influence des Fiefs qui l'emporte** (voir plus loin les règles de bataille).

Les joueurs misent pour les Fiefs, et leurs jetons d'influence hexagonaux sont ensuite placés sur la table d'influence, le meilleur enchérisseur étant en première position, et ainsi de suite, comme cela avait été fait précédemment pour le Trône de Fer. Le meilleur enchérisseur, c'est à dire le joueur occupant la première position sur la table d'influence, prend ensuite le jeton Épée Valyriane à son précédent propriétaire.

N'oubliez pas que toutes les égalités lors des enchères sont tranchées par le joueur qui possède le Trône de Fer.

L'épée Valyriane, faite d'un acier dont le secret est perdu, est une arme puissante. Une fois par tour de jeu, le joueur qui la possède peut l'utiliser lors d'une bataille à laquelle il prend part - comme attaquant ou comme défenseur - pour bénéficier d'un bonus de +1 à sa force de combat. Les règles de bataille sont détaillées plus loin.



Après l'enchère, tous les Blasons misés par les joueurs sont défaussés dans la réserve commune et on passe à la dernière enchère, pour la Cour du Roi.

### Troisième enchère : La Cour du Roi

Votre position sur la table d'influence à la Cour du Roi est le résultat des intrigues, de l'espionnage, des manœuvres auxquelles se livrent vos amis et vos agents. Plus cette influence est forte, plus vous aurez d'ordres à votre disposition durant la phase de programmation. En outre, le joueur qui fait la mise la plus élevée lors des enchères pour la Cour du Roi reçoit le Corbeau messenger, qui donne plus de souplesse lors de la programmation.

Les joueurs misent pour la Cour du Roi tout comme ils l'ont fait auparavant pour le Trône de Fer et les Fiefs. Après l'enchère, une fois que les jetons d'influence de tous les joueurs sont en place, le joueur le plus influent à la cour prend le jeton Corbeau messenger à son précédent propriétaire.

Les étoiles sur la table d'influence à la Cour du Roi indiquent le nombre de jetons d'ordre spéciaux, marqués d'une étoile, à la disposition du joueur lors de la phase de programmation. Ainsi, si vous êtes en troisième position à la cour, vous pouvez utiliser 2 de vos jetons d'ordre spéciaux. La fonction de ces jetons est décrite plus loin dans les règles.

Le joueur qui possède le Corbeau messenger peut l'utiliser, une fois par tour, pour modifier l'un de ses ordres après que les ordres de tous les joueurs ont été révélés. Cela permet une plus grande flexibilité lors de la programmation, et peut s'avérer très utile. Les détails de la programmation et de l'utilisation des ordres figurent plus loin dans les règles.



Après l'enchère, tous les Blasons misés par les joueurs sont défaussés dans la réserve commune.

## Attaque des sauvages (Wildling Attack)

Cette carte indique que les sauvages menés par Mance Rayder attaquent le grand mur du Nord. La Garde de la Nuit, qui défend le mur, ne pourra résister aux assauts que si elle reçoit un franc soutien des grandes maisons de Westeros.



### La menace grandit



Au Nord du plateau de jeu, sur les vastes étendues glacées, se trouve la table de Menace des sauvages, qui indique la force croissante des hordes sauvages.

Sur certaines cartes Westeros, dans les trois pioches, est dessiné un mammouth, symbolisant la menace des sauvages du Nord. Chaque fois qu'une telle carte est révélée, avant qu'elle ne soit appliquée, le jeton mammouth est avancé d'un cran sur la table de menace des sauvages. Il est donc possible que la menace des sauvages augmente de trois crans en un seul tour.

### L'attaque

Lorsqu'une carte d'Attaque des sauvages est révélée dans la pioche n°III, les hordes sauvages attaquent le mur avec toutes leurs forces. C'est aux joueurs de réagir, et de protéger les riches terres de Westeros.

L'attaque des sauvages est résolue comme suit :

- 1) On prend note de la force de l'attaque (0, 2, 4, 6, 8, 10 ou 12)
- 2) Chaque joueur cache son nombre de Blasons disponibles, généralement en les prenant dans sa main gauche. Secrètement, chacun prend dans sa main droite les Blasons qu'il souhaite miser, et pose son poing droit sur la table.
- 3) Tous les joueurs ouvrent ensuite le poing simultanément, révélant le nombre de Blasons misés. On compte alors le nombre total de Blasons misés par tous les joueurs, pour obtenir la force de la Garde de la Nuit.
- 4) Si la force de la Garde de la Nuit est au moins égale à celle des sauvages, les sauvages sont vaincus et la Garde est victorieuse.
- 5) À l'inverse, si la force de la Garde est strictement inférieure à celle des sauvages, les sauvages sont victorieux.
- 6) Tous les Blasons misés par tous les joueurs sont défaussés dans la réserve commune.

### Victoire de la Garde de la Nuit

Si la Garde est victorieuse, la menace des sauvages est, pour un temps, éliminée. Le joueur qui avait misé le plus grand nombre de Blasons (le joueur ayant le Trône de Fer tranche en cas d'égalité) peut immédiatement reprendre l'une des cartes personnages qu'il avait jouées plus tôt dans la partie. Les cartes personnages et leur usage sont décrits plus loin.

### Victoire des sauvages

Si les sauvages sont victorieux, des bandes de maraudeurs se répandent sur tout Westeros. Chaque joueur doit immédiatement retirer du plateau de jeu des troupes (Fantassins, Chevaliers ou Navires) pour l'équivalent de 2 points de recrutement, afin de lutter contre les sauvages (un joueur peut donc retirer un Chevalier, qui vaut 2 points de recrutement).

En outre, le joueur qui avait misé le plus petit nombre de Blasons doit retirer des troupes pour l'équivalent de 2 points de recrutement supplémentaires, soit un total de 4 points. Là encore, en cas d'égalité pour le plus petit nombre de Blasons, c'est le joueur qui contrôle le Trône de Fer qui tranche.

**Un joueur qui retire une de ses troupes du plateau de jeu suite à une défaite contre les sauvages ne peut bien sûr pas mettre de jeton de contrôle dans la région abandonnée.**

Quel que soit le résultat de l'attaque, le jeton mammouth est ensuite replacé sur 0, indiquant que les sauvages ne sont plus menaçants... pour l'instant. La menace va en effet de nouveau grandir, jusqu'à ce qu'une carte d'Attaque des sauvages soit piochée de nouveau.

Note : Étant donné le grand risque qu'il peut y avoir à perdre des armées pour 4 points de recrutement, il est conseillé d'avoir toujours quelques Blasons en réserve en cas d'attaque des sauvages.

## Fin de la phase Westeros

Lorsque les trois cartes Westeros, une de chaque pioche, ont été appliquées, la phase Westeros est terminée. Les cartes révélées sont replacées, faces cachées, en dessous de leurs pioches respectives, et on passe à la phase de Programmation.

# Phase de programmation

Durant cette phase, les joueurs utilisent leurs jetons d'ordre pour donner des consignes à leurs troupes sur le plateau de jeu. Cette phase se déroule en trois étapes :

- 1) Tous les joueurs, simultanément, placent leurs ordres.
- 2) Tous les joueurs, simultanément, révèlent leurs ordres.
- 3) Le Corbeau messager peut être utilisé.

## Les jetons d'ordre

Chaque maison dispose de 15 jetons d'ordre, portant au dos les armes familiales. 10 d'entre eux peuvent être joués librement lors de chaque phase de programmation. Les 5 autres, marqués d'une étoile, ne peuvent être joués que par une maison ayant suffisamment d'influence à la Cour du Roi.

Les effets de chaque ordre seront expliqués plus loin.

### Pourquoi donner des ordres ?

La phase de planification est sans doute la plus importante du **Jeu des Trônes**. Vous donnez vos ordres en plaçant un jeton, face cachée, dans chaque région que vous contrôlez où se trouve au moins une unité militaire - Chevalier, Fantassin ou Navire. Diplomatie, déduction, mais aussi attaques surprises sont à l'ordre du jour. Les questions à vous poser seront habituellement : Où l'ennemi va-t-il attaquer ? Dois-je faire confiance à mon allié ? Dois-je le trahir avant qu'il n'ait une chance de me trahir ?

*Règle importante : Les joueurs peuvent se faire des promesses, mais ne sont jamais tenus de les respecter, et peuvent librement chercher des alliances avec les autres joueurs. Quelle que soit la situation, il est **strictement interdit** de révéler l'un de ses jetons d'ordre à un autre joueur. Ainsi, nul n'est jamais absolument certains des décisions de ses partenaires... ou adversaires.*

## Etape 1 : placement des ordres

Durant cette étape, tous les joueurs, secrètement et simultanément, choisissent des jetons d'ordre et les placent, faces cachées - c'est à dire avec les armes de leur maison visibles - sur les régions de Westeros où se trouvent leurs unités. On ne peut donc placer un ordre que dans une région où l'on a au moins une unité, et chaque région ne peut recevoir qu'un seul ordre, quel que soit le nombre d'unités qui s'y trouvent.

### Quels jetons d'ordre puis-je jouer ?

Chaque maison dispose de 10 jetons de base, 2 de chacun des types suivants : Marche (0 et -1), Raid, Soutien, Implantation locale et Défense (+1). Chaque maison a également un jeton supplémentaire de chaque type, sensiblement plus puissant que le jeton de base, marqué d'une étoile. Vous pouvez toujours utiliser vos 10 jetons de base, mais vous ne pouvez utiliser qu'autant de jetons spéciaux, marqués d'une étoile, qu'il y a d'étoiles sur votre position sur la table d'influence à la Cour.

*Exemple : La maison Lannister est en troisième position sur la table d'influence à la cour. Le joueur Lannister peut donc jouer 2 de ses jetons d'ordre spéciaux, choisis parmi les 5 dont ils dispose, durant la phase de programmation.*

### Les jetons spéciaux



**Défense +2** : Cet ordre donne à la région un bonus de 2 en défense, soit 1 de plus qu'un jeton défense de base.



**Marche +1** : Cet ordre vous permet une attaque avec un bonus de +1 vers une région ennemie voisine. C'est bien mieux que les attaques de base à 0 ou -1.



**Soutien +1** : Cet ordre vous permet de soutenir une bataille voisine avec un bonus de +1 par rapport à votre puissance de soutien normale.



**Raid +1** : Ce raid est particulièrement efficace, puisqu'il permet d'ôter deux jetons ennemis Soutien, Implantation locale et/ou Raid, alors que le jeton Raid de base ne permet d'en ôter qu'un.



**Implantation locale** : Ce jeton n'a pas de pouvoir particulier, mais permet de vous implanter dans une troisième région.

*Note : Un joueur ne peut en aucun cas donner plus d'ordres qu'il n'a de jetons à sa disposition. Vous ne pouvez ainsi jamais donner plus de 3 ordres de Marche, et encore uniquement en utilisant votre jeton spécial. Un joueur en dernière position à la cour (cinquième) ne peut donc placer que deux ordres de chaque type durant la phase de programmation, puisqu'il n'a droit à aucun jeton spécial. N'oubliez pas que, quelle que soit la taille de l'armée qui s'y trouve, vous ne pouvez jouer qu'un seul ordre par région.*

**Important** : les ordres d'implantation locale ne peuvent être joués que sur les régions terrestres. Tous les autres ordres peuvent être joués aussi bien sur terre que sur mer.

## Étape 2 : révélation des ordres

Lorsque tous les joueurs ont fini de programmer leurs ordres en plaçant leurs jetons, tous les jetons d'ordre sont révélés simultanément.

## Étape 3 : corbeau messenger

Lorsque tous les ordres ont été révélés, le joueur qui contrôle le Corbeau messenger (le joueur dont la maison a le plus d'influence à la cour) peut utiliser celui-ci pour remplacer l'un des jetons d'ordre qu'il avait joué par l'un de ses jetons d'ordre inutilisés. Il ne peut bien sûr placer ainsi un jeton spécial que s'il n'a pas déjà placé tous les jetons spéciaux auxquels il a droit. Le Corbeau messenger ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

## Terre et mer

La carte de Westeros est divisée en cases, ou régions, qui sont de deux types. Les régions terrestres sont délimitées par des traits blancs (et par les rivières, en bleu vif), les régions maritimes, de couleur bleue, par des traits rouges, sauf sur les côtes, où ils sont séparés de la côte par un trait blanc. Les navires ne peuvent se déplacer et combattre que dans les cases de mer, contre d'autres navires. Les Fantassins et Chevaliers ne peuvent se déplacer et combattre que sur terre, contre d'autres Fantassins et Chevaliers.

## Phase d'actions

Durant cette phase, les ordres donnés par les joueurs lors de la phase de programmation sont résolus. Cette phase se déroule en trois étapes.

- résolution des ordres de Raid
- résolution des ordres de Marche - et des batailles qui en découlent
- Résolution des ordres d'implantation locale

Il n'y a pas de phase spécifique pour les ordres de Soutien ou de Défense, qui sont résolus lors des batailles.

## A ) Résolution des ordres de Raids



Les joueurs qui ont joué des ordres de Raids peuvent maintenant les appliquer. Dans l'ordre du tour, c'est à dire l'ordre d'influence sur le Trône de Fer, chaque joueur, tour à tour, doit utiliser (ou retirer sans l'utiliser) un jeton Raid. Concrètement, le joueur en première position sur la table d'influence du Trône de Fer peut appliquer l'un de ses ordres de Raid, suivi par le second joueur, et ainsi de suite. On poursuit ainsi, chacun à son tour appliquant un ordre de Raid, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jeton Raid sur le plateau de jeu. On passe alors à la phase B), ordres de Marche.

### Résolution des ordres de Raid

Un ordre de Raid permet à vos troupes d'effectuer une incursion en territoire ennemi. Il a pour objectif d'affaiblir les capacités de soutien de votre adversaire, de l'empêcher de s'implanter localement et d'effectuer des raids.

Pour exécuter un ordre de Raid, retirez votre jeton d'ordre du plateau de jeu, et retirez simultanément un jeton Raid, Soutien ou Implantation locale adverse. Le jeton adverse victime du raid ne peut être pris que sur une région voisine de celui où se trouve votre jeton Raid.

En effectuant un Raid, vous annulez donc un ordre adverse, laissant une région adverse sans jeton d'ordre. Notez que vous pouvez même, avec un Raid, annuler un Raid adverse qui n'a pas encore été effectué.

**Important** : Si vous effectuez un Raid sur un jeton d'Implantation locale adverse, vous pillez le territoire adverse. Le Pillage vous permet de prendre un Blason dans la réserve, qui représente votre butin.

**Important** : Un jeton Raid placé sur une région terrestre ne permet d'effectuer un Raid que sur une autre région terrestre voisine. En revanche, un raid maritime, placé sur une région maritime, peut être effectué soit sur une région maritime, soit sur une région terrestre.

*Note : Un Raid ne peut pas viser un ordre de Marche ou de Défense. En outre, vous pouvez toujours décider de retirer un ordre de Raid sans effectuer de Raid, même si vous en avez la possibilité. S'il n'y a aucun jeton Implantation locale, Soutien ou Raid adverse sur les cases voisines, vous retirez votre ordre de Raid sans qu'il fasse effet.*

Après que tous les ordres de Raid ont été exécutés et tous les jetons Raid retirés du plateau de jeu, on passe à la phase de résolution des ordres de Marche.

### Exemple de Raids



La phase d'actions commence juste, et les joueurs appliquent tout d'abord leurs ordres de Raid. L'ordre du tour est le suivant : Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon et Tyrell.

Il y a 5 ordres de Raid sur le plateau de jeu. Lannister a joué des ordres de Raid en Blackwater et Golden Sound. Greyjoy a joué un ordre de Raid en Sunset Sea. Tyrell en a joué un à the Reach, et Baratheon à Harrenhal.

Greyjoy exécute son ordre de Raid en premier. Il voit que Tyrell a joué un ordre d'implantation locale en Highgarden, et décide donc d'effectuer là son raid. Il retire donc son jeton Raid de Sunset Sea, ainsi que le jeton d'implantation locale de Tyrell de Highgarden. Il s'agissait d'un pillage, et Greyjoy prend donc un Blason de la réserve commune.

Stark n'a pas donné d'ordres de Raid, et c'est donc au tour de Lannister. Lannister considère que l'ordre de Raid de Tyrell dans le Reach menace l'ordre de soutien de Lannister en Searoad Marches, et décide donc d'effectuer un raid sur the Reach depuis Blackwater. Il retire son ordre de Raid de Blackwater, ainsi que l'ordre de Raid de Tyrell de the Reach.

Baratheon utilise ensuite son ordre de Raid de Harrenhal pour enlever le soutien de Lannister à Riverrun. Les deux jetons sont retirés.

Son ordre de Raid ayant été retiré avant que ne vienne son tour, la maison Tyrell n'a plus d'ordre de Raid à appliquer. On reprend donc au premier joueur.

Seul Lannister a encore un ordre de Raid sur le plateau de jeu, en Golden Sound. Malheureusement pour lui, il n'y a plus aucun ordre adverse de Soutien, Implantation locale ou Raid dans les régions voisines - l'ordre de Raid de Greyjoy en Sunset Sea a déjà été appliqué et retiré. Le dernier Raid de Lannister est donc retiré sans faire effet.

On passe ensuite à la résolution des ordres de Marche.

## B ) Résolution des ordres de marche



Les ordres de Marche permettent à vos troupes de se déplacer dans Westeros et d'attaquer les territoires adverses. Lorsque vous avez joué un ordre de Marche dans une région, vous pouvez déplacer tout ou partie de vos troupes qui s'y trouvent, vers une ou plusieurs régions voisines. Vous pouvez choisir de laisser tout ou partie de vos troupes sur place.

**Exception:** un navire ne peut jamais se déplacer vers une région terrestre, un Chevalier ou un Fantassin ne peut jamais se déplacer vers une région maritime.

Les ordres de Marche sont exécutés l'un après l'autre, dans l'ordre du tour (c'est à dire l'ordre d'influence sur le Trône de Fer), exactement comme les ordres de Raid. Chaque joueur à son tour doit appliquer (ou retirer sans l'utiliser) l'un de ses jetons Marche. On poursuit ainsi, chacun à son tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jeton Marche sur le plateau de jeu

### Effectuer une Marche

Chaque joueur dispose de 3 ordres de marche, en comptant son jeton spécial marqué d'une étoile. Chaque ordre de marche porte une valeur (-1, 0 ou +1) qui indique le bonus, ou le malus, à la force d'attaque de vos troupes si d'aventure elles venaient à prendre part à une bataille sur le territoire où elles pénètrent.

Voici les principales règles concernant les Marches :

- Si vous avez joué un ordre de Marche dans une région, cela vous permet de déplacer toutes, certaines ou aucunes des troupes s'y trouvant, selon votre choix. Les troupes que vous déplacez peuvent être déplacées ensemble, ou être divisées pour se déplacer dans des territoires voisins distincts.
- Vous ne pouvez déplacer vos troupes que vers des cases voisines (à moins que vous n'effectuiez un transport de troupes par bateau, décrit plus loin).
- Chaque ordre de Marche ne vous permet d'envoyer des troupes que dans **une seule** région contenant des troupes adverses. Vous pouvez déplacer vos troupes vers plusieurs régions, mais une seule d'entre elles peut avoir des troupes adverses. Lorsque vous déplacez des troupes vers une région où se trouvent des troupes adverses, vous déclenchez une bataille, qui doit être résolue avant l'application de l'ordre de Marche suivant. Les règles de bataille se trouvent plus loin dans les règles.

*Cela signifie donc que vous ne pouvez provoquer qu'une seule bataille par ordre de Marche.*

### Exemple de Marche

*Lannister a joué un ordre de Marche (-1) à Lannisport, où ils dispose de 3 Fantassins. Lorsque vient son tour d'exécuter un ordre de Marche, il choisit celui-ci et déplace un Fantassin vers Stoney Sept, un autre vers Seaward Marches (où se trouve déjà un autre de ses Fantassins, formant ainsi une armée de 2 Fantassins), tandis que son troisième Fantassin reste à Lannisport. Après avoir terminé d'exécuter son ordre de Marche, il le retire du plateau de jeu.*



Note : vous pouvez placer des ordres de marche "en cascade" afin de déplacer des troupes de plusieurs régions. Ainsi, si vous déplacez tout d'abord des troupes dans une région où se trouve un autre de vos ordres de Marche, vous pourrez, lorsque revient votre tour, les déplacer une région plus loin, voire plus si votre troisième ordre de Marche se trouve encore dans la région d'arrivée. Ce genre de combinaison est cependant difficile à réaliser, car une attaque ennemie peut entre temps annuler l'un des vos ordres de Marche, comme expliqué plus loin. N'oubliez cependant pas que vous ne pouvez durant la phase de programmation jouer de jetons d'ordre que dans les régions où vous avez au moins une troupe.

### Transport par bateau

Le Transport des troupes terrestres par bateau est un élément essentiel du jeu, et permet de déplacer des Fantassins et des Chevaliers - mais pas d'autres navires - sur de très longues distances.

Deux régions terrestres reliées par une chaîne continue de régions maritimes **contenant toutes un ou plusieurs navires amis** sont considérées comme **adjacentes** lors des Marches et des retraites (les retraites sont expliquées plus loin).

Ainsi, la maison Greyjoy, par exemple, avec un ou plusieurs navires en Ironman's Bay, peut amener des troupes directement de Pyke à Flint's Finger, Greywater Watch, Seagard ou Riverrun. Si Greyjoy a également un navire en

Sunset Sea, cela permet même d'aller directement de Pyke à Highgarden, The Seaward Marches et/ou Oldtown, en traversant les régions maritimes d'Ironman's Bay et Sunset Sea, toutes deux occupées par des navires de Greyjoy.

- Même en utilisant le transport maritime, chaque ordre de Marche ne permet de déclencher qu'une seule bataille.
- Vous ne pouvez jamais utiliser pour le transport terrestre les navires d'une autre maison - même si le joueur serait d'accord.
- Vous pouvez utiliser les mêmes navires autant de fois par tour que vous le voulez, pour transporter autant de troupes que vous le voulez.
- Le transport maritime permet de considérer des régions éloignées comme adjacentes pour les Marches et les retraites, mais en aucun cas pour les Raids et les Soutiens (voir plus loin les règles sur le Soutien).
- Tous les navires peuvent transporter des troupes. Peu importe qu'un ordre ait été joué ou non dans la région maritime où se trouvent les navires.

**Règle essentielle : Vous ne pouvez jamais déplacer, ou faire retraiter, des troupes si cela vous fait dépasser les capacités d'approvisionnement dont vous disposez, indiquées sur la table d'approvisionnement. Si vous faites cela par accident, vous devez immédiatement détruire suffisamment de troupes pour respecter de nouveau votre limite d'approvisionnement.**

### Exemple de Transport par bateau

*La maison Tyrell a deux navires en Sunset Sea, un en Redwyne Straights et un en Summer Sea. Toutes ces régions maritimes sont contigües, ce qui permet à des troupes de Tyrell se trouvant en Highgarden de se rendre directement, avec un ordre de Marche, en Sunspear (ou vers n'importe quelle autre région côtière adjacente aux régions maritimes où se trouvent les navires).*



### Prise de contrôle



Si tous vos Chevaliers et Fantassins quittent une région, vous perdez le contrôle de cette région, à moins que vous ne décidiez d'en **prendre le contrôle**. Pour cela, prenez simplement l'un de vos Blasons disponibles et placez-le sur la région terrestre que vos troupes viennent de quitter. Ce Blason représente votre influence sur cette région, et y restera jusqu'à ce que des troupes adverses - Chevalier ou Fantassin - y pénètrent avec succès.

Si des troupes adverses pénètrent dans une région où vous avez un Blason **et** des troupes, le Blason ne sera retiré que si vous perdez la bataille. En revanche, si des troupes adverses pénètrent dans une région où vous avez uniquement un Blason, il n'y a pas de bataille. Le Blason est simplement retiré et défaussé dans la réserve commune. Le Blason n'est d'aucune aide particulière lors de la bataille.

**Exception :** Le fief familial de chaque maison, c'est à dire la région ayant le Blason familial imprimé sur le plateau de jeu, reste sous le contrôle de la maison sauf si

a) des troupes adverses sont présentes dans la région  
ou

b) un adversaire a établi son contrôle sur la région, auquel cas le nouveau Blason est placé sur le Blason imprimé sur le plateau.

Une troupe ne peut pas faire retraite dans une région où se trouve un Blason adverse.

On ne peut pas prendre le contrôle de régions maritimes.

### Pourquoi prendre le contrôle ?

Vous pouvez avoir besoin de vos troupes ailleurs, et prendre le contrôle d'une région est alors un moyen de vous assurer le contrôle de l'approvisionnement, de l'influence, des cités et des forteresses qui s'y trouvent. Les Blasons étant aux armes des différentes maisons, il est aisé de voir, à tout moment, qui contrôle quelles régions - toute région où se trouve soit vos troupes, soit votre Blason est sous votre contrôle.



# Bataille

Si, grâce à un ordre de Marche, vous déplacez une ou plusieurs de vos troupes dans une région où se trouvent des troupes adverses, vous déclenchez une bataille. La bataille a lieu dès que vous avez terminé le déplacement de toutes les troupes concernées par le même ordre de Marche.

Lorsque vous déplacez vos troupes vers une région occupée par des troupes adverses, vous êtes **l'attaquant**, et votre adversaire, dont les troupes sont déjà présentes dans la région, est le **défenseur**. Toutes les troupes présentes dans la région sont donc soit en attaque, soit en défense. Les troupes qui soutiennent les deux camps depuis les régions voisines ne sont pas considérées comme participant à la bataille.

Vous ne pouvez déclencher qu'une seule bataille par ordre de Marche. Le jeton d'ordre de Marche est déplacé, avec vos troupes, dans la région que vous attaquez.

La bataille se déroule en plusieurs phases :

- 1) **Attaquant et défenseur cherchent des soutiens.**
- 2) **La force de combat de chaque camp est calculée et annoncée.**
- 3) **Attaquant et défenseur jouent chacun une carte personnage.**
- 4) **L'épée Valyriane peut être jouée - une seule fois par tour.**
- 5) **Issue de la bataille. Le vaincu perd des troupes, et peut faire retraiter celles qui ont survécu.**

Qu'est-ce que la force de combat ?

Les batailles sont résolues en comparant la **Force de combat** des deux camps. Le vainqueur est celui qui réunit la force la plus importante. La force de combat résulte des troupes prenant part à la bataille, des troupes de soutien, des ordres de Défense, des ordres de Marche, de l'épée Valyriane et des cartes personnages joués par l'attaquant et le défenseur.

La force de combat de base est celle des troupes prenant directement part à la bataille, en attaque ou en défense. Voici la force de combat des différents types d'unités :

Unité	Force de combat
Fantassin	+ 1
Chevalier	+ 2
Navire	+ 1

Ainsi, une armée attaquante composée de deux Chevaliers et un Fantassin a une force de base de 5 (4 pour les deux Chevaliers et 1 pour l'unique Fantassin).

En outre, les jetons d'ordre de Marche et de Défense présents dans la région contestée influencent également le combat. Le jeton de Marche modifie la force de l'attaquant, tandis que le jeton de Défense modifie celle du défenseur. Voici les ordres pouvant se trouver dans la région et affecter la bataille :

Ordre	Force de combat
Marche -1	-1 pour l'attaquant
Marche 0	Aucune modification
Marche * +1	+1 pour l'attaquant
Défense +1	+1 pour le défenseur
Défense * +2	+2 pour le défenseur

\* Ces jetons spéciaux ne sont disponibles que pour les joueurs ayant suffisamment d'influence à la cour.

D'autres bonus peuvent ensuite être apportés par les soutiens, les cartes personnages et l'épée Valyriane.

## Étape 1 : Chercher du soutien

Durant cette première étape de la bataille, attaquant et défenseur cherchent du soutien dans les régions voisines de celle où se déroule la bataille. Une région voisine ne peut apporter son soutien que si s'y trouve un ordre de soutien. Les règles de soutien sont détaillées dans l'encadré ci-dessous.

## Règles de Soutien

Un ordre de Soutien permet de renforcer des troupes amenées à combattre, en attaque ou en défense, dans une région voisine. Lorsqu'une bataille se déroule dans une région voisine, un joueur ayant un ordre de soutien peut décider d'aider l'attaquant ou le défenseur.



Un joueur qui apporte son soutien à l'un des adversaires ajoute la force de toutes ses troupes présentes dans la région à la force de combat du joueur qu'il soutient. Ainsi, s'il y a dans la région qui apporte son soutien un Chevalier et un Fantassin, le joueur soutenu ajoutera 3 à sa force de combat (2 pour le Chevalier et 1 pour le Fantassin).

Un soutien ne peut être divisé ou partagé. Le joueur qui soutient doit soutenir un camp avec toutes ses troupes présentes dans la région, ou ne soutenir personne.

Un joueur peut bien sûr soutenir librement ses propres troupes, mais il peut aussi soutenir des troupes d'une autre maison.

Une même région où se trouve un ordre de Soutien peut soutenir des troupes dans plusieurs batailles, sans aucune restriction. Cela fait du Soutien un ordre très puissant - mais aussi une cible de choix pour les Raids, qui peuvent annuler entièrement un ordre de Soutien, et ce quelle que soit la force de l'armée concernée.

## Navires et soutiens

Les navires peuvent soutenir une bataille se déroulant dans une région terrestre voisine, chaque navire ajoutant 1 à la force de combat du camp ainsi soutenu. En revanche, les troupes terrestres, Chevaliers ou Fantassins, ne peuvent apporter aucun soutien dans une bataille maritime.

Important : Le transport maritime ne peut en aucun cas permettre de soutenir un camp dans une bataille. On ne peut donc pas soutenir à distance, via une suite de navires. Il serait donc absurde de jouer un ordre de soutien à Dragonstone, The Arbor ou Pyke, puisque ces régions terrestres n'ont aucune région terrestre voisine où une bataille pourrait se dérouler, et que les troupes terrestres qui s'y trouvent ne peuvent pas soutenir lors d'une bataille maritime.

## Exemple de soutien :



Tyrell marche sur Blackwater avec une armée de 2 Chevaliers venus de The Reach, avec un ordre de Marche +1. Blackwater est défendu par un fantassin Lannister ayant un ordre de Marche -1 (qui n'aura aucun effet sur le déroulement de la bataille). Les joueurs cherchent des soutiens. Il y a trois ordres de Soutien sur des régions voisines de Blackwater: King's landing (A Chevalier Tyrell), Stoney Sept (1 Fantassin et 1 Chevalier Lannister) et Harrenhal (1 Chevalier Baratheon).

Lannister annonce qu'il soutient depuis Stoney Sept, avec une force de 3, et le joueur Lannister parvient à convaincre le joueur Baratheon de le soutenir depuis Harrenhal, pour 2 points de force supplémentaires. Lannister reçoit donc, en soutien, une force de 5.

Tyrell annonce qu'il reçoit le soutien de son chevalier à King's Landing, ajoutant ainsi 2 points à la force de son attaque.

Tyrell a donc une force de combat de 7 (4 pour les chevaliers attaquants, 2 pour le soutien depuis King's Landing, +1 pour l'ordre de Marche), tandis que Lannister a une force de 6 (1 pour le Fantassin attaqué et 5 pour ses soutiens depuis Stoney Sept et Harrenhal)

## Étape 2 : Annonce de la force de combat

L'attaquant et le défenseur calculent tous deux leur force de Combat à cet instant de la bataille, et l'annoncent. Ils prennent donc en compte la force des troupes prenant part au combat, les ordres de Marche et de Défense, et les soutiens.

## Étape 3 : Jeu des cartes personnages

### Les cartes personnages

Chaque joueur débute la partie avec une main de 7 cartes personnages, différents pour chaque maison. Ces cartes servent lors des batailles, où attaquant et défenseur doivent chacun jouer une carte personnage.

Chaque carte personnage a une force de combat, entre 0 et 3, dans le coin supérieur gauche. Cette force est ajoutée à la Force de combat du joueur après que les cartes ont été révélées. Certaines cartes ont en outre un pouvoir spécial, décrit sur la carte, qui prend effet pendant ou après la bataille. Sur certaines cartes figurent en outre une ou plusieurs épées ou tours, dont l'effet est décrit plus loin.

Les cartes personnages jouées lors des tours précédents pas les joueurs, qui ne sont donc plus disponibles pour être jouées ce tour-ci, peuvent être consultées à tout moment. De même, les effets des cartes Mélisandre et Master Luwin sont publics. Si un joueur joue Mélisandre et son adversaire sa dernière carte personnage disponible, le pouvoir de Mélisandre est sans effet.



Chacun des deux adversaires choisit secrètement l'une de ses sept cartes personnages et pose la carte, face cachée, devant lui. Les deux cartes sont ensuite révélées simultanément.

Après que les deux cartes ont été révélées, on applique les éventuels pouvoirs spéciaux prenant effet immédiatement.

Chaque joueur ajoute ensuite la valeur de combat de son personnage à celle de son armée.

**Cas particulier :** si, en raison du pouvoir d'un personnage (Ser Loras Tyrell), l'un des adversaires se retrouve sans troupes, il perd immédiatement la bataille.

## Étape 4 : L'épée Valyriane

Si l'attaquant ou le défenseur possède l'épée Valyriane, il peut maintenant l'utiliser, ajoutant 1 à sa Force de combat. L'épée Valyriane ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

## Étape 5 : Issue de la bataille

Chacun des deux adversaires calcule alors sa force de combat finale, en prenant donc en compte les possibles éléments suivants :

- Troupes prenant part à la bataille
- Ordres (bonus ou malus de Marche ou Défense)
- Soutien des régions voisines
- Pouvoirs spéciaux des personnages
- Force de combat des personnages
- +1 dû à l'épée Valyriane

## Qui est vaincu ?

Le joueur ayant la **plus faible** force de combat finale **perd la bataille**. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des deux ex-æquo ayant le plus d'influence dans les Fiefs, c'est à dire celui dont le pion est en meilleure position sur la table d'influence des Fiefs.

Le joueur vaincu doit, à l'issue de la bataille

- calculer et appliquer ses pertes
- faire retraite

## Calcul des pertes

Seul le vaincu subit des pertes dans la bataille. Elles sont calculées comme suit:

On prend le nombre d'épées présentes éventuellement sur la carte personnage jouée par le vainqueur de la bataille, et on y enlève éventuellement le nombre de tours présentes sur la carte personnage jouée par le vaincu. On obtient ainsi le nombre de troupes (Fantassin, Chevalier ou Navire) perdues au combat que le vaincu doit retirer de la région contestée avant de faire retraite. Les pertes du vaincu sont donc égales à **nombre d'épées du personnage vainqueur - nombre de tours du personnage vaincu**.

*Exemple : Dans une bataille entre Lannister et Tyrell, Lannister a joué la carte de Tywin Lannister (2 épées), tandis que Tyrell a joué Margaery Tyrell (1 tour). Si Lannister gagne la bataille, Tyrell doit perdre une troupe (2 épées - une tour). En revanche, si Tyrell gagne la bataille, Lannister ne subit aucune perte, puisqu'il n'y a pas d'épées sur la carte personnage jouée par Tyrell.*



*Note de l'auteur du jeu : Lors des batailles médiévales, les deux camps subissaient bien sûr des pertes, mais celles-ci étaient bien moindres que lors des batailles modernes. Les pertes les plus graves étaient infligées après la bataille, lorsque le vainqueur, s'il en avait la force et la volonté, poursuivait et massacrait son ennemi en fuite. Dans **le Jeu des Trônes**, chaque pion représente un grand nombre de soldats, et un ou deux pions sont déjà une grande perte.*

## Retraite

Après avoir éventuellement subi des pertes, le vaincu doit faire retraite hors de la région des combats. Si l'attaquant a perdu la bataille, toutes ses troupes font retraite dans la région d'où elles étaient venues.

Si le défenseur a perdu la bataille, ses troupes doivent faire retraite en respectant les règles suivantes :

- 1) Toutes les troupes vaincues doivent faire retraite dans la même région.
- 2) Les troupes vaincues ne peuvent faire retraite que dans une région voisine vide (sans troupes ni Blason adverse) ou dans une région contrôlée par le joueur vaincu. Les troupes vaincues ne peuvent jamais faire retraite dans la région d'où était venu l'attaquant.
- 3) La retraite ne doit pas vous faire dépasser vos capacités d'approvisionnement. Vous pouvez éventuellement faire retraire dans une région une partie de vos troupes, jusqu'à atteindre votre capacité d'approvisionnement maximum, et retirer du jeu les troupes restantes qui n'ont pu faire retraite.
- 4) Vous pouvez utiliser le transport maritime pour faire retraite, en utilisant les mêmes règles que pour les ordres de Marche.

Après avoir fait retraire vos troupes dans une région où cela est possible, couchez les pions sur le plateau de jeu pour indiquer que ce sont des **troupes fatiguées**.

Les **troupes fatiguées** n'ont aucune force de combat. Elles comptent toujours dans la limite d'approvisionnement du joueur, mais si elles doivent de nouveau faire retraite, elles sont immédiatement détruites. Elles ne peuvent jamais être retirées comme pertes au combat. Elles ne peuvent pas non plus exécuter un ordre de Marche, même si un tel ordre est appliqué dans la région où elles se trouvent. Après que tous les ordres de Marche de tous les joueurs ont été appliqués, les troupes fatiguées sont remises debout. **En revanche, les troupes fatiguées occupent effectivement la région. Si la région est attaquée, elle n'ajoute aucune force de combat, mais elles peuvent être soutenues par d'autres troupes; et leur propriétaire doit jouer une carte personnage.**

*Exemple : La maison Tyrell vient de perdre une bataille contre la maison Baratheon dans la forêt de Kingswood. Un Chevalier Tyrell qui a survécu à la bataille fait retraite en Storm's End, où se trouve déjà un Fantassin Tyrell. Le Chevalier est posé à plat pour indiquer son état de fatigue. Dans la suite du tour, la maison Baratheon attaque Storm's End avec deux Chevaliers transportés par bateau depuis Dragonstone. La maison Tyrell n'a alors en défense qu'une force de combat de 1, pour son Fantassin, le Chevalier fatigué n'étant pas pris en compte. Si Tyrell perd la bataille, le Chevalier, qui ne peut faire retraite, sera automatiquement détruit.*

**Une troupe vaincue qui ne peut faire retraite nulle part est éliminée.**

## Ordres se trouvant dans une région conquise

Lorsqu'une région est conquise après une victoire de l'attaquant, il se peut qu'il y ait un jeton d'ordre non encore exécuté joué là par le défenseur. Ce jeton est alors retiré sans faire effet. Le jeton de Marche qui a permis l'attaque victorieuse est également retiré.

## Défausse des cartes personnages

L'attaquant et le défenseur **défaussent** ensuite tous deux les cartes de personnages qu'ils ont jouées, faces visibles, dans une pile de défausse unique à côté du plateau de jeu. Ces personnages ne peuvent plus être utilisés lors des batailles.

Si un joueur a joué sa septième et dernière carte personnage, il ne la défausse pas et récupère, au contraire, les six autres cartes qu'il avait précédemment jouées, se retrouvant ainsi de nouveau avec une main complète de sept personnages. Il peut désormais de nouveau jouer ces personnages lors des batailles.

Le jeu continue

Le jeu continue

Une fois la bataille terminée, l'ordre de Marche qui l'a déclenchée est retiré du plateau de jeu. C'est au joueur suivant d'exécuter l'un de ses ordres de Marche.

Lorsque tous les autres de Marche ont été exécutés et tous les jetons Marche retirés du plateau de jeu, on passe aux ordres d'implantation locale.

Le jeu continue

## C ) Résolution des ordres d'Implantation locale

Le jeu continue

Les joueurs vont maintenant, simultanément, recevoir les Blasons qui indiquent le renforcement de leur pouvoir sur les régions qu'ils contrôlent, là où ils ont joué des ordres d'Implantation locale. Les jetons d'Implantation locale qui ont été retirés lors d'un Raid, ou qui se trouvaient dans des régions conquises par l'ennemi, ne sont plus en jeu et ne rapportent donc aucun Blason.

L'exécution de ces ordres est simple: chaque ordre d'Implantation locale permet au joueur de prendre dans la réserve commune 1 Blason, **plus** 1 Blason supplémentaire pour chaque couronne représentée sur le plateau de jeu dans la région où l'ordre a été joué.

*Exemple : Un Fantassin isolé reste, seul, sur Dragonstone. Le joueur Baratheon a joué là un ordre d'Implantation locale. Cet ordre est toujours en place à la fin de la phase d'action, n'ayant été victime ni d'un raid, ni d'une invasion. Durant l'étape de résolution des ordres d'Implantation locale, Baratheon reçoit donc grâce à cet ordre deux Blasons, 1 pour l'ordre lui-même et 1 pour la couronne représentée sur Dragonstone.*

Le jeu continue

Après que les joueurs ont pris les Blasons auxquels leurs ordres d'Implantation locale leur donnaient droit, et les ont ajoutés à leurs Blasons disponibles, la phase d'action est terminée. Chaque joueur récupère tous ses jetons d'ordre et un nouveau tour commence, avec une phase Westeros.

Si le tour qui vient de s'achever était le 10<sup>ème</sup>, la partie est terminée et on détermine le gagnant.

Le jeu continue

# Victoire

Une partie du **Jeu des Trônes** peut s'achever de deux manières :

- a) à l'issue du 10<sup>ème</sup> et dernier tour, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de Cités et Forteresses gagne la partie. Si deux joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de Cités et Forteresses, le vainqueur est celui des ex-æquos dont le pion est le plus avancé sur la table d'approvisionnement. S'il y a encore égalité, ils sont départagés par le nombre de Blasons disponibles. S'il y a encore égalité, ils se partagent la victoire.
- b) À tout moment durant la partie, si un joueur contrôle **sept régions** où se trouvent Cité ou Forteresse, le jeu est terminé, et ce joueur est vainqueur.

# Autres règles

Le jeu continue

## Forces neutres (King's landing, The Eyrie, Sunspear)

Le jeu continue

Au début de la partie, des jetons spéciaux sont placés à King's Landing, The Eyrie et Sunspear. Le chiffre présent sur chaque jeton indique la force des troupes neutres présentes dans la région, qui rendent plus difficile sa conquête.

Pour faire entrer des troupes dans une région où se trouvent des troupes neutres, un joueur doit disposer au moins d'une force équivalente à celle des troupes neutres. La Force du joueur qui conquiert la région est calculée en tenant compte des troupes en marche et éventuellement des troupes qui soutiennent la marche et des bonus ou malus de l'ordre Marche (-1, 0 ou +1).

Faire entrer des troupes dans une région où se trouvent des troupes neutres ne déclenche pas une bataille, même si le bonus ou malus de l'ordre de Marche est prise en compte.

Lorsqu'un joueur a conquis un territoire où se trouvait des forces neutres, le jeton représentant ces forces neutres est retiré du plateau de jeu, et ne sera plus utilisé dans la partie.

*Exemple : Une armée Tyrell cherche à entrer en Sunspear depuis Yronwood. Des troupes neutres, d'une force de 5, se trouvent à Sunspear, et Tyrell ne pourra donc marcher sur Sunspear que s'il le fait avec une force au moins équivalente. L'armée Tyrell est composée d'un Fantassin et d'un Chevalier, exécutant un ordre de Marche +1, soit une force de combat de 4 (2 pour le Chevalier, 1 pour le Fantassin, 1 pour le jeton d'ordre). Un navire Tyrell en Summer Sea a un ordre de support, ce qui ajoute encore 1 à la force de l'armée pénétrant en Sunspear. Tyrell dispose donc de la force nécessaire pour conquérir cette région, et le jeton Sunspear est retiré du jeu.*

Le jeu continue

## Jeu à trois ou quatre joueurs

Les règles suivantes permettent de jouer au **Jeu des Trônes** avec seulement 3 ou 4 joueurs.

Le jeu continue

### Jeu à trois joueurs

Les maisons Greyjoy et Tyrell ne sont pas en jeu. Leurs troupes initiales, décrites sur la carte de maison, sont cependant placées sur le plateau de jeu en début de partie, et constituent désormais des troupes neutres. Elles sont traitées de la même manière que celles de King's Landing, The Eyrie et Sunspear, un Fantassin ou un navire représentant une force de 1 et un Chevalier une force de 2. On ne place pas de jetons Tyrell sur les tables d'influence et d'approvisionnement.

À 3 joueurs, il faut avoir 8 Cités ou Forteresses, et non 7, pour gagner la partie.

Le jeu continue

## Jeu à quatre joueurs

La maison Greyjoy n'est pas en jeu. Comme dans le jeu à 3 joueurs, ses troupes initiales sont placées sur le plateau de jeu et considérées comme des troupes neutres. À 4 joueurs, il suffit encore de 7 Cités ou Forteresses pour gagner la partie.

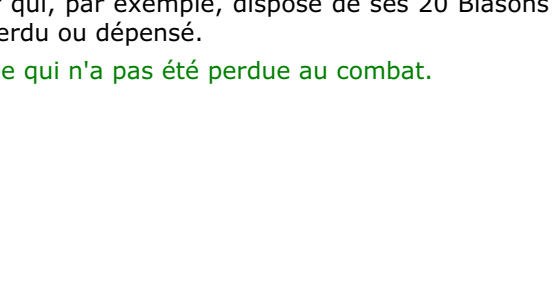
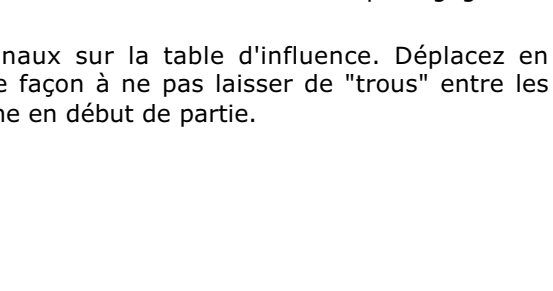
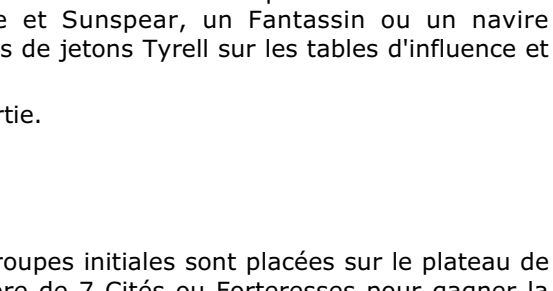
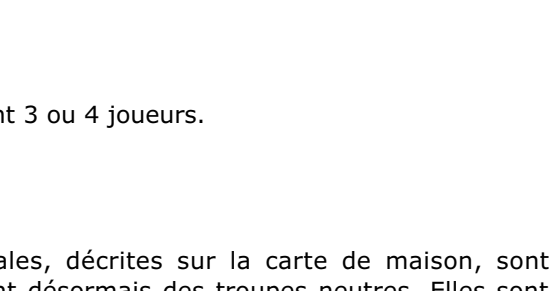
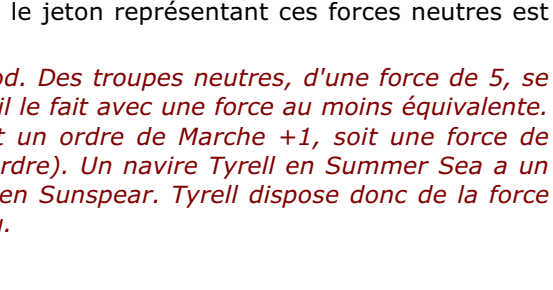
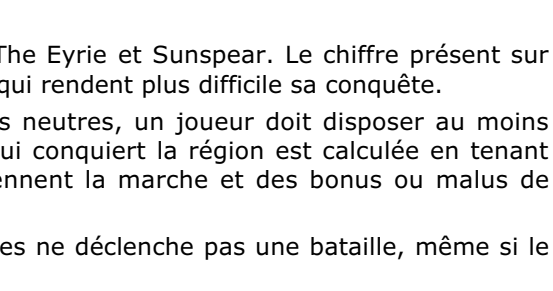
Note : Les maisons qui ne sont pas en jeu n'ont pas de jeton octogonaux sur la table d'influence. Déplacez en conséquence vers la gauche les jetons d'influence des autres maisons, de façon à ne pas laisser de "trous" entre les jetons d'influence. Ce n'est alors plus la maison Greyjoy qui a l'épée Valyriane en début de partie.

Le jeu continue

## Limite de pions et jetons

Le nombre de troupes et de Blasons de chaque joueur est limité. Un joueur qui, par exemple, dispose de ses 20 Blasons ne pourra plus en recevoir de la réserve commune tant qu'il n'en aura pas perdu ou dépensé.

**Un joueur ne peut jamais retirer volontairement du plateau de jeu une troupe qui n'a pas été perdue au combat.**



## Les îles

**Dragonstone**, **Pyke** et **The Arbor** sont considérés comme des régions terrestres, où les navires ne peuvent pénétrer. Ce sont des îles, et les troupes terrestres qui s'y trouvent ne peuvent les quitter que par bateau.



## Les fleuves

Les frontières des régions terrestres sont généralement dessinées en blanc. Certaines frontières, cependant, sont bleu vif - ce sont des fleuves. Les fleuves ne peuvent être traversés par des troupes terrestres que sur les passages symbolisés par des ponts. **De même, il est impossible d'appliquer un ordre de Soutien ou de au delà d'un fleuve, sauf s'il est traversé par un pont.** Il y a deux ponts sur le plateau de jeu, un au niveau des Twins, un autre à Cracklaw Point.

## Le Nord

Le territoire au nord du mur et de Castle Black est considéré comme hors du jeu, et les troupes ne peuvent pas y pénétrer.

Un jeu basé sur la saga du Trône de Fer, par George R.R. Martin

Un jeu conçu par Christian T. Petersen

Avec l'aide de Kevin Wilson

Développement : Darrell D. Hardy

Design graphique : Scott Nicely

Règles : Christian T. Petersen

Derniers réglages et corrections : Greg Benage, Christian T. Petersen et Darrell Hardy

Illustration de la boîte : JP targete

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

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

Christian tient à remercier George RR Martin pour son univers, sa patience et son aide, Kevin Wilson pour ses idées de développement, ses prototypes et ses suggestions, et Gretchen pour sa patience, son amour et son soutien.

Traduction française par Bruno Faidutti.

Note du traducteur : j'ai personnellement lu les romans qui constituent cette saga en anglais, et ai donc conservé les noms de lieux anglais, tels qu'ils figurent sur la carte.