



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

PRAVIDLA HRY



HRA O TRŮNY

DESKOVÁ HRA PODLE G. R. R. MARTINA

„Železný trůn je po právu můj. Všichni, kteří to popírají, jsou
mými nepřáteli.“ - Stannis Baratheon

„Popírá to celá říše, bratře. Staří muži to popírají svým
chřestěním svým kostí a nenarozené děti to popírají v lůnech
svých matek. Popírají to v Dorne a popírají to na Zdi. Nikdo
tě za svého krále nechce... Možná máš na trůn větší nárok,
jenomže já mám větší armádu.“ - Renly Baratheon

„Když hraje o trůny, vyhraje nebo zemře.“
- Cersei Lannister



PŘEHLED

Hra o trůny je desková hra pro tři až šest hráčů, vycházející ze série bestsellerů *Píseň ledu a ohně* George R. R. Martina. Ve *Hře o trůny* každý hráč ovládá jeden ze šesti velkých rodů a snaží se získat převahu v zemích Westerosu. Verbováním armád, dobýváním území a uzavíráním společenství každý rod usiluje o ovládnutí co nejvíce hradů a pevností, aby mohl nakonec nárokovat Železný trůn.

CÍL HRY

Na konci desátého kola vyhrává rod, který ovládá nejvíce území s hradem nebo pevností. Ale pokud kdykoli během hry některý hráč ovládne 7 takových území, okamžitě vyhrává.

POČET HRÁČŮ

Hra o trůny lze hrát ve třech až šesti hráčích. Pokud hraje ve třech, čtyřech nebo pěti hráčích, přečtěte si nejprve celá pravidla a pak se řiďte pokyny v kapitole „Hraní v méně než šesti hráčích“ na straně 28.

SEZNAM KOMPONENT

- tato pravidla
- 1 herní plán
- 138 barevných plastových figurek:
 - 60 pěšáků (10 pro každý rod)
 - 30 rytířů (5 pro každý rod)
 - 36 lodí (6 pro každý rod)
 - 12 katapultů (2 pro každý rod)
- 81 velkých karet:
 - 42 karet rodů (7 pro každý rod)
 - 30 karet Westerosu
 - 9 karet Divokých
- 24 malých karet bitevní vřava
- 2 referenční listy
- 6 zástěn (1 pro každý rod)
- 266 žetonů:
 - 90 žetonů rozkazů (15 pro každý rod)
 - 120 žetonů moci (20 pro každý rod)
 - 18 žetonů vlivu (3 pro každý rod)
 - 6 žetonů zásobování (1 pro každý rod)
 - 14 žetonů neutrálních vojsk
 - 6 žetonů vítězství (1 pro každý rod)
 - 6 žetonů kasáren (1 pro každý rod)
 - 1 žeton Železného trůnu
 - 1 žeton meče z valyrijské oceli
 - 1 žeton poštovního havrana
 - 1 značka herního kola
 - 1 značka Divokých
 - 1 překryv ukazatele vlivu na královskou radu

PŘEHLED KOMPONENT

Následující seznam krátce popisuje komponenty *Hry o trůny*.

Herní plán

Zobrazuje kontinent Westeros a několik důležitých ukazatelů hry.



Zástěny hráčů

Používá se jako referenční průvodce a také k zakrytí žetonů rozkazů před soupeři při plánování.



Plastové jednotky

Pěšáci, rytíři, lodě a katapulty představují vojenskou sílu jednotlivých rodů.



Žetony rozkazů

Důležité rozkazy vydávané hráči jednotkám na herním plánu.



Žetony moci

Představují politický a ekonomický vliv ve Westerosu. Používají se při sázení a k nastolení nadvlády nad územími.



Žetony vlivu

Zobrazují pozici každého rodu na třech ukazatelích vlivu.



Žetony zásobování

Zobrazují na ukazateli zásobování maximální velikosti a počty armád, které může mít každý hráč na herním plánu.



Žetony vítězství

Na ukazateli vítězství určují, jak blízko má který rod k vítězství.



Referenční listy

Poskytují informace o kartách a použití žetonů ve *Hře o trůny*.



Žetony neutrálních vojsk

Představují vojenské síly v nezávislých územích, které se nechtějí podřídit hráčům bez odporu.



Žetony kasáren

Představují obrannou sílu domovských území každého rodu.



Žetony dominance

Oceňují hráče dominující na jednotlivých ukazatelích vlivu na herním plánu: na ukazateli vlivu na Železný trůn, na poddané a na královskou radu. Tyto žetony poskytují svému držiteli zvláštní schopnosti využitelné v různých herních situacích.



Značka herního kola

Označuje odehraná kola.



Karty rodů

Představují důležité postavy z *Písně ledu a ohně* ovlivňující průběh bitev.



Karty Westerosu

Představují náhodné události a herní postupy, které nastanou na začátku každého kola.



Karty bitevní vřavy

Nepovinná součást hry, která zvyšuje rizika a nejistoty bitev.



Karty a značka Divokých

Vyznačují sílu a vliv útoku severských kmenů proti Westerosu.



Překryv ukazatele vlivu na královskou radu

Upravuje počty zvláštních rozkazů ve hře tří a čtyř hráčů.



PŘÍPRAVA HRY

Před zahájením hry proveďte postupně následující kroky:

1. **PŘIPRAVTE HERNÍ PLÁN:** rozložte doprostřed herní plán.

2. **PŘIPRAVTE KARTY A ZNAČKU DIVOKÝCH:** Zamíchejte karty Divokých a položte balíček na místo vyznačené v horní části plánu. Pak položte značku Divokých na pozici „2“ ukazatele Divokých.

3. **PŘIPRAVTE BALÍČKY WESTEROSU:** Rozdělte karty Westerosu podle jejich římských cifer (I, II a III). Zamíchejte každý balíček a položte je odděleně lícem dolů vedle herního plánu.

4. **UMÍSTĚTE ŽETONY NEUTRÁLNÍCH VOJSK:** Nejprve vyberte žetony s odpovídajícím počtem hráčů. Pak umístěte tyto žetony na plán do území podle jejich názvů.

Například ve hře tří hráčů umístěte pouze žetony označené číslem „3“.



Použijte jen při třech hráčích



Použijte jen při čtyřech nebo pěti hráčích

Všechny žetony neutrálních vojsk jsou oboustranné. Jedna strana je použita výlučně pro hru třech hráčů. Druhé strany použijte, pouze když aktuální počet hráčů spadá do vyznačeného rozmezí. Po rozmístění vybraných žetonů vraťte ostatní nepoužité žetony do krabice. Hrajete-li ve čtyřech, pěti nebo šesti hráčích, nepoužijete všechny žetony. Úplný seznam použitých žetonů viz kapitola „Hraní v méně než šesti hráčích“ na straně 28.

VYČERPÁNÍ DOSTUPNÝCH KOMPONENT

Každý rod má omezený počet dostupných jednotek, žetonů a karet. Pokud hráč použije všechny komponenty určitého typu, nemůže do hry přidat další komponenty tohoto typu. Jednotky, které jsou zničeny v bitvách (nebo odstraněny z plánu z jiného důvodu), lze opět naverbovat.

5. **UMÍSTĚTE ZNAČKU HERNÍHO KOLA:** Umístěte značku herního kola na pozici „1“ na ukazateli kol.

6. **URČETE RODY HRÁČŮ:** Každý hráč si nyní vybere, za jaký rod bude hrát (Starkové, Lannisterové, Greyjoyové, Tyrellové, Baratheonové nebo Martellové). Případně si mohou hráči rody zvolit náhodně. Pokud hrajete v méně než šesti hráčích, některé rody nebudou použity (viz str. 28).

7. **ROZEBERTE SI KOMPONENTY RODŮ:** Každý hráč si vezme všechny komponenty, které patří jeho rodu. Jsou to: 1 zástěna, 7 karet rodů, 15 žetonů rozkazů, 1 žeton zásobování, 3 žetony vlivu, 1 žeton vítězství, 1 žeton kasáren a všechny plastové jednotky v barvě rodu (zatím si neberte žádné žetony moci vašeho rodu).

8. **UMÍSTĚTE ŽETONY VLIVU, VÍTĚZSTVÍ A ZÁSBOVÁNÍ:** Každý hráč umístí své žetony na odpovídající ukazatele na plánu podle pokynů na své zástěně. Na rozdíl od ukazatelů vlivu na ukazateli vítězství i zásobování může více rodů sdílet stejnou pozici na ukazateli.

Pokud hrajete v méně než šesti hráčích, zůstanou na ukazatelích vlivu volné pozice. Posuňte proto všechny žetony vlivu doleva (k pozici „1“) na každém z nich, abyste zaplnili všechny levé prázdné pozice (neboli pozice s nejvyššími čísly každého ukazatele vlivu zůstanou prázdné a nepoužité po celou hru). *Schéma na straně 5 ukazuje, jak se posunou žetony vlivu ve čtyřech hráčích.*

Rod, který obsadil pozici „1“ (první zleva) na každém ukazateli vlivu, nyní získá žeton dominance odpovídající obrázku u tohoto ukazatele (Železný trůn, meč z valyrijské oceli nebo poštovního havrana).

9. **UMÍSTĚTE JEDNOTKY:** Každý hráč nyní na herní plán umístí všechny své počáteční jednotky podle pokynů na své zástěně.

10. **UMÍSTĚTE ŽETONY KASÁREN:** Každý hráč umístí svůj žeton kasáren do svého domovského území (podle jména na žetonu).

11. **VEZMĚTE SI ŽETONY MOCI:** Umístěte všechny žetony moci (všech rodů) na společnou centrální hromádku. **Tuto hromádku žetonů moci nazveme společnou zásobou moci.** Každý hráč si nyní vezme 5 žetonů moci svého rodu ze společné zásoby moci. Tyto žetony budeme nazývat **dostupná moc**.

Hra nyní může začít!

SCHÉMA PŘÍPRAVY HRY (PŘÍKLAD PRO HRU ČTYŘ HRÁČŮ)



- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. HERNÍ PLÁN | 12. UKAZATELE VLIVU |
| 2. UKAZATEL DIVOKÝCH | 13. ZÁSTĚNY HRÁČŮ |
| 3. BALÍČEK KARET DIVOKÝCH | 14. KARTY RODŮ (RUKA HRÁČE) |
| 4. BALÍČEK KARET WESTEROSU I | 15. KARTY RODŮ (ODHAZOVAČÍ BALÍČEK) |
| 5. BALÍČEK KARET WESTEROSU II | 16. ŽETONY ROZKAZŮ |
| 6. BALÍČEK KARET WESTEROSU III | 17. DOSTUPNÉ ŽETONY MOCI |
| 7. ŽETON NEUTRÁLNÍCH VOJSK | 18. SPOLEČNÁ ZÁSoba MOCI |
| 8. ŽETON KASÁREN | 19. ŽETONY DOMINANCE |
| 9. UKAZATEL HERNÍHO KOLA | 20. PŘEKRYV UKAZATELE VLIVU NA
KRÁLOVSKOU RADU (JEN PRO 3-4 HRÁČE) |
| 10. UKAZATEL VÍTĚZSTVÍ | |
| 11. UKAZATEL ZÁSOBOVÁNÍ | |

ZÁSTĚNA HRÁČE



Každý hráč si vezme zástěnu svého rodu. Ta mu poskytuje nápovědu, informace o počátečním nastavení a umožňuje mu třídit a ukládat komponenty (např. žetony rozkazů) během hry v soukromí.

1. Nápověda k žetonům rozkazů
2. Informace o počátečním rozmístění jednotek
3. Informace o počáteční pozici na ukazatelích zásobování, vlivu a vítězství
4. Mapa s jednotkami rodu (doplňuje informaci o počátečním rozmístění)

RODY WESTEROSU

V *Písně ledu a ohně*, během níž se *Hra o trůny* odehrává, jsou následující rody významnými hráči v zápasu o Železný trůn:



ROD STARKŮ „Zima přichází“
Samotářská rodina s úctyhodnou tradicí, která byla proti své vůli vtažena do hry o trůny.



ROD GREYJOYŮ „My nesijeme“
Poznamenaný jízvami ze svého neúspěšného povstání, tento zahořklý klan čeká na příležitost znovu vyslat své lodice podél západního pobřeží Westerosu.



ROD LANNISTERŮ „Slyšte mne řvát“
Ambiciózní rodina, z níž zlaté doły a neústupná lstivost udělaly hrozivou a nebezpečnou sílu říše.



ROD MARTELLŮ „Nesklonění, nepokoření, nezlomení“
Krutá a nepromějící, tato prastará rodina vzkvétá a vzrůstá pod spalujícím sluncem Dorne.



ROD TYRELLŮ „Rosteme do síly“
Byť jsou jejich úrodné země považovány za srdce rytířstva Westerosu, tato hrdá rodina nikdy neseděla na Železném trůnu, což hodlá brzy napravit.



ROD BARATHEONŮ „Naše je zuřivost“
Bouřlivá, ale odhodlaná rodina Roberta Baratheona, posledního krále, má největší nárok na dědicví Železného trůnu.

DŮLEŽITÉ POJMY!

Než budete pokračovat, ujistěte se, že jste si přečetli a porozuměli následujícím pojmům:

JEDNOTKA: Plastová loď, pěšák, rytíř nebo katapult. Ostatní komponenty (včetně kasáren, neutrálních vojsk nebo žetonů moci) nejsou jednotkami.

OBLAST: Region Westerosu zobrazený na plánu a oddělený bílými nebo červenými hranicemi. Oblast je buďto **mořem** (červené hranice) nebo **územím** na pevnině (bílé hranice).

DOMOVSKÉ ÚZEMÍ: Území na pevnině s předtištěným erbem jednoho z rodů. *Například WINTERFELL (Zimohrad) je domovské území Starků.*

POPOŘADĚ / POŘADÍ VE HŘE: Každý herní postup, který hráči provádějí „popořadě“, se vyhodnocuje podle pořadí rodů na ukazateli vlivu na Železný trůn. První rod (na pozici „1“) vždy jedná první, následován druhým rodem (na pozici „2“) atd.

ROD / HRÁČ: Zaměnitelně používané pojmy v těchto pravidlech odkazují na hráče anebo rod, za který hraje.

SOUPEŘ / NEPŘÁTELSKÝ: Popisuje libovolnou komponentu nebo oblast ovládanou jiným hráčem nebo soupeřícího hráče samotného.

VLASTNÍ / PŘÁTELSKÝ: Herní komponenta nebo oblast patřící stejnému hráči.

ARMÁDA: Armáda je definována jako dvě nebo více přátelských jednotek ve stejné mořské oblasti nebo území na pevnině. Jedna samotná jednotka v oblasti není považována za armádu (a není tedy ovlivněna změnami zásobování, viz strana 8).

DOSTUPNÁ MOC: Žetony moci, které má hráč u sebe a které může použít k sázení nebo k jinému účelu ve hře. Žetony moci ve společné zásobě moci nejsou považovány za dostupné. *Například během přípravy hry každý rod dostává pět žetonů moci ze společné zásoby moci. Na začátku hry má tedy každý rod dostupnou moc rovnou pěti.*

VZÍT SI / ZÍSKAT / ZAHODIT MOC: Je-li hráč vyzván, aby si vzal žetony moci, nebo má-li získat moc, vezme si hráč určený počet žetonů moci svého rodu ze společné zásoby moci. Když má hráč „zahodit“ moc, vezme žetony moci ze své dostupné moci a vrátí je do společné zásoby moci. Hráč může sbírat, získávat nebo odhazovat pouze žetony moci se znakem svého rodu.

ZNIČIT: Jednotka, která je během hry zničena, je odstraněna z herního plánu a vrácena mezi hráčovy dostupné jednotky.

NAPADENÁ OBLAST: Oblast, ve které právě probíhá bitva.

KOLO HRY

Hra o trůny se hraje na 10 kol, každé se skládá z těchto tří fází:

1. Fáze Westerosu (v prvním kole je vynechána)

Otočí se vrchní karta každého balíčku Westerosu a pak je každá postupně vyhodnocena (počínaje I, II a nakonec III). Karty Westerosu představují důležité události ve hře.

2. Fáze plánování

Všichni hráči najednou přiřadí lícem dolů rozkazy do každé oblasti, ve které je jedna nebo více jejich jednotek.

3. Akční fáze

V průběhu této fáze se vyhodnotí rozkazy přiřazené ve fázi plánování, odehrává se v ní nejvíce aktivit hráčů.

Po každé akční fázi začne nové kolo hry počínaje další fází Westerosu.

Kdykoli v průběhu hry hráč ovládne 7 území s hradem nebo pevností, hra končí a tento hráč vyhrál. Jinak hra trvá až do konce 10. kola a pak vyhrává hráč, který ovládá nejvíce území s hradem nebo pevností (viz „Vítězství ve hře“ na straně 16).

FÁZE WESTEROSU

Během této fáze hráči otočí a vyhodnotí tři karty Westerosu, jednu z každého balíčku Westerosu.

POZNÁMKA: Přeskočte tuto fázi v prvním kole hry a pokračujte rovnou fází plánování.

Fáze Westerosu se skládá z těchto kroků:

1. **POSUN ZNAČKY HERNÍHO KOLA:** Posuňte značku herního kola o jednu pozici na ukazateli kola.

Pokud byla značka na desáté pozici na začátku fáze Westerosu, neposunujte ji, hra skončila a je určen vítěz (viz „Vítězství ve hře“ na straně 16).

2. **OTOČENÍ KARET WESTEROSU:** Otočte vrchní kartu všech tří balíčků Westerosu.

3. POSUN NA UKAZATELI DIVOKÝCH:

Zjistíte počet symbolů Divokých na třech otočených kartách Westerosu a posuňte značku Divokých dopředu o jedno políčko za každý symbol. Pokud během tohoto kroku značka Divokých dosáhne pozice „12“, Divocí okamžitě zaútočí (ignoruje případné přebytečné symboly Divokých). Jak vyhodnotit útok Divokých si přečtěte na straně 22.



Značka Divokých

KARTY WESTEROSU

Jsou tři balíčky karet Westerosu, každý označený římským číslem. Po odhalení vyhodnoťte karty Westerosu vždy postupně nejprve balíček I, pak balíček II a nakonec kartu z balíčku III.

1. Název události a kresba

2. **Číslo balíčku:** Číslo v pravém poli značí, do kterého balíčku karta patří (je také uvedeno na rubu karty).

3. **Popis efektu:** Popisuje, jak tato karta ovlivní hru.

4. **Symbol Divokých:** Některé karty mají v pravém horním rohu symbol Divokých. V kroku Posun na ukazateli Divokých posuňte značku Divokých o jedno pole vpřed za každý symbol Divokých zobrazený na otočených kartách Westerosu.



4. **VYHODNOCENÍ KARET WESTEROSU:** Nyní postupně (počínaje číslem I) vyhodnoťte každou otočenou kartu Westerosu.

Přečtěte prostě její text a proveďte popsanou akci. U řady karet je akce jednoduchá, ale některé vyžadují hlubší porozumění jejich zvláštních efektů. Způsob vyhodnocení těchto důležitých karet je popsán na následujících stranách.

Karta Westerosu: Zásobování [Supply]



Armády pro své účinné fungování vyžadují velké množství proviantu: jídlo, vodu, ocel, koně, oděv atd. Bez odpovídajících zásob armáda rychle degeneruje.

Když vyhodnocujete kartu Westerosu Zásobování, každý rod **popořadě** spočte symboly zásobování vytištěné v jeho územích a posune žeton zásobování na ukazateli na odpovídající úroveň.



Symbol zásobování

U každého sloupce zásobování na ukazateli je zobrazena sada vlajek. Počet vlajek určuje počet různých armád a čísla na vlajkách udávají maximální počet jednotek v armádách, které může mít rod na plánu.

Například rod se zásobováním „3“ může postavit až čtyři armády: jednu se třemi jednotkami a tři menší po dvou jednotkách.

Připomínáme: ARMÁDA je definována jako dvě nebo více jednotek ve stejné mořské oblasti nebo území na pevnině. Jedna jednotka není považována za armádu a úroveň zásobování na ní nemá vliv.



Na výše uvedeném obrázku je rod Starků (s úrovní zásobování dva) schopen postavit až tři armády, z nichž dvě mohou mít dvě jednotky a jedna až tři jednotky. Rod Lannisterů i Baratheonů mají lepší zásobování, proto mohou postavit více armád (o větší síle).

Poté, co hráč upraví ukazatel zásobování, se musí ujistit, že aktuální počet (a velikost) jeho armád na plánu nepřesahuje nový limit zásobování. Pokud jeho armády **přesáhnou** tento limit, musí **ihned odstranit jednotky z plánu** tak, aby jeho armády odpovídaly jeho pozici na ukazateli zásobování.

DALŠÍ PRAVIDLA ZÁSOBOVÁNÍ

- Hráč může mít méně (a)nebo menší armády, než je jeho limit zásobování.
- Přestože rytíř nebo katapult jsou silnější než pěšák nebo loď, počítají se pro účely zásobování jako jedna jednotka.

PŘÍKLAD ZÁSOBOVÁNÍ

Greyjoy právě převzal kontrolu od Lannistera nad územími RIVERRUN (Řekotočí) a SEAGARD (Mořská stráž) - obě obsahují symbol zásobování. V příští fázi Westerosu je otočena karta Zásobování. Kvůli ztrátě těchto území musí Lannister snížit svůj limit zásobování z 5 na 3.

Předtím měl čtyři armády o velikosti 4, 3, 2 a 2 jednotky.

Lannister ovládá také několik oblastí s jednou jednotkou, ale ta netvoří armádu, takže se na ni limit nevztahuje.

Protože se jeho limit zásobování snížil na 3, nemůže už zásobovat tolik svých armád. Jak je vyznačeno na ukazateli zásobování, může mít Lannister čtyři armády o velikostech 3, 2, 2 a 2. Aby vyhověl své nové úrovni zásobování, Lannister zničí jednoho pěšáka na území THE TWINS (Dvojčata) a jednoho na území HARRENHAL (Harrenov).



- Přestože může hráč během akční fáze ztrácet a získávat symboly zásobování na plánu, velikost jeho armád se upravuje pouze při změně ukazatele zásobování (při otočení karty Westerosu Zásobování nebo jiných efektech hry).
- Hráč nikdy nesmí provést při hře akci, která by způsobila překročení aktuálního limitu zásobování daného ukazatelem zásobování (například při verbování, pochodu nebo ústupu, jak bude vysvětleno později).

Karta Westerosu: Verbování [Mustering]



Karta „Verbování“ představuje úsilí rodů v povolávání vojska, v trénování a vybavování vojáků, stavbě válečných lodí a konstrukci válečných dobývacích strojů.

Když vyhodnocujete kartu Verbování, každý hráč popořadě může **naverbovat nové jednotky v každém svém území s hradem nebo pevností**. Každý hrad nebo pevnost poskytuje **BODY VERBOVÁNÍ**, které mohou být použity k naverbování nových jednotek v oblasti:



Pevnost poskytuje 2 body verbování



Hrad poskytuje 1 bod verbování

Ceny jednotek za naverbování jsou následující:



PĚŠÁK: stojí 1 bod verbování



RYTÍŘ: stojí 2 body verbování (nebo 1 bod, je-li pěšák povýšen na rytíře)



LOĎ: stojí 1 bod verbování



KATAPULT: stojí 2 body verbování (nebo 1 bod, je-li pěšák povýšen na katapult)

Verbovanou jednotku vezměte z vaší zásoby nepoužitých jednotek a umístěte ji **přímo na území s hradem nebo pevností, které poskytlo bod k jejímu naverbování**.

Pěšák na území verbování (tedy na území s hradem nebo pevností) může být povýšen (tedy nahrazen) na rytíře nebo katapult za 1 bod verbování.

Hráč nemůže nikdy naverbovat jednotku, která by vytvořila nebo zvětšila armádu nad jeho aktuální limit zásobování. Neboli pokud by naverbování nové jednotky způsobilo, že hráč bude mít více (nebo větší) armád, než mu dovoluje jeho pozice na ukazateli zásobování, **tato jednotka nesmí být naverbována**.

Pokud území s hradem nebo pevností nemůže naverbovat nebo povýšit jednotku (nebo se její vlastník rozhodne v tomto území neverbovat ani nepovyšovat), její body verbování jsou ztraceny (tedy nelze je použít později při dalším verbování).

PŘÍKLAD VERBOVÁNÍ



Během fáze Westerosu je otočena karta Verbování. Lannister (se zásobováním 3) je první hráč v pořadí a nyní verbojuje nové jednotky.

1. Použije jeden ze dvou bodů verbování z LANNISPORTU k umístění pěšáka v LANNISPORTU a druhý bod k umístění loď na GOLDEN SOUND (Zlatý průliv).

2. Pak verbojuje na HARRENOVĚ, použije jeho jeden bod k povýšení jednoho ze svých dvou pěšáků na rytíře (povýšení nezmění velikost armády).

3. Protože už má tříčlennou armádu na území RIVERRUN (Řekotočí), použije jeho body verbování k umístění dalších lodí do Zlatého průlivu, který sousedí s Řekotočí, a vytvoří tak armádu dvou lodí. Nemůže využít druhý zbylý bod verbování v Řekotočí, protože dosáhl svého limitu zásobování.

4. Lannisterovi také patří STONEY SEPT (Kamenné septum), ale protože na tomto území není pevnost ani hrad, žádné verbování zde neproběhne.

Každý hráč musí vyhodnotit všechna svá verbování (ve všech územích s hradem nebo pevností), než začne verbovat další hráč v pořadí.

Verbování lodí

Lodě stejně jako ostatní jednotky jsou verbovány územími s hradem nebo pevností. Na rozdíl od ostatních jednotek mohou být ale umístěny pouze do přístavu verbovaného území **nebo** na sousední moře (další detaily o přístavech viz str. 25).

Lodě nemohou být naverbovány na moře, v kterém už je aspoň jedna nepřátelská loď. Pokud hrad nebo pevnost nemá žádný přístav nebo nesousedí s mořem, nemůže verbovat loď.

Pamatujte, že dvě a více lodí ve stejné mořské oblasti jsou považovány za armádu a musí tedy vyhovovat limitům zásobování jako ostatní armády. (Bylo by přesnější označovat více lodí pojmem *flotila*, ale pro jednoduchost je použit termín *armáda*).

Na rozdíl od lodí, pěšáci, rytíři a katapulty nemohou být nikdy neverbováni do přístavů nebo mořských oblastí.

Karta Westerosu: Střet králů [Clash of Kings]



Od invaze Prvních lidí až po panování andalských králů, od nelítostného dobývání Targaryenů až po povstání Roberta Baratheona, Westeroský kontinent proslul svými neustálými válečnými zvraty. A přesto se hra o trůny nehraje vždy jen na bojištích. I intriky, zrady a vraždy vyřadily mnoho uchazečů, stejně tak jako malá podpora menších rodů Westerosu. Rod, který si dovolí pomýšlet na Železný trůn, musí pohnout mnoha kolečky soustrojí, aby dosáhl svého cíle.

Karta Westerosu „Střet králů“ simuluje intriky a komploty tiše se odehrávající za oponou války, ovlivňující ji mnohými jemnými (i některými ne tak jemnými) způsoby.

Abyste vyhodnotili Střet králů, odstraňte nejprve všechny žetony vlivu ze tří ukazatelů vlivu na plánu. Hráči pak sázejí svou dostupnou moc pro lepší pozice na těchto ukazatelích. Sázkou se hodnotí postupně po jednotlivých ukazatelích, počínaje Železným trůnem, pak ukazatelem vlivu na poddané a nakonec ukazatelem vlivu na královskou radu.

Sázení na ukazatele vlivu

Při sázení na každý ukazatel hráči nejprve schovají své dostupné žetony moci za své zástěny. Pak si každý tajně vezme libovolný počet těchto žetonů do ruky a schová je v sevřené pěsti. Jakmile každý zvolil svou sázku, všichni najednou ji odkryjí otevřením své ruky.

Hráč s nejvyšším počtem umístí svůj žeton vlivu na pozici „1“ na ukazateli, o který se sázelo. Hráč s druhým nejvyšším počtem umístí svůj žeton vlivu na pozici „2“, třetí hráč na pozici „3“ atd.

Výsledky všech remíz při sázení rozhoduje majitel Železného trůnu. Tento hráč umístí žetony vlivu remizujících hráčů na nejvyšší volné pozice (zleva) na ukazateli v pořadí podle své vůle.

Všechny vsazené žetony všech hráčů jsou bez ohledu na výsledek odhozeny do společné zásoby moci.

Poté, co se umístí žetony vlivu všech hráčů na ukazatel, je hráč na pozici „1“ odměněn převzetím odpovídajícího žetonu dominance (Železného trůnu, meče z valyrijské oceli, poštovního havrana, detaily o schopnostech žetonů dominance viz str. 11). Potom hráči pokračují sázením na další ukazatel vlivu.

Jakmile je dokončeno sázení na ukazatel vlivu na královskou radu a je předán poštovní havran, karta Westerosu Střet králů byla vyhodnocena a hra pokračuje. Všechny zbylé žetony dostupné moci hráčů se vrátí před jejich zástěny.

PŘÍKLAD SÁZENÍ NA UKAZATEL VLVU

Při hře pěti hráčů byla ve fázi Westerosu tažena karta Střet králů. Hráči právě dokončili sázení na ukazatel vlivu na Železný trůn (a rod Greyjoyů vyhrál první místo, a tím i žeton dominance Železný trůn).



Sázení nyní pokračuje ukazatelem vlivu na poddané. Každý hráč schová své dostupné žetony moci za zástěnu a tajně si vezme do ruky několik žetonů do ruky a sevře ji v pěst. Sázkou všech hráčů jsou pak najednou odkryty s následujícím výsledkem:

- **LANNISTER:** 4 žetony
- **BARATHEON:** 3 žetony
- **STARK:** 3 žetony
- **TYRELL:** 2 žetony
- **GREYJOY:** 0 žetonů

Lannister má nárok na první místo na ukazateli vlivu na poddané, takže umístí svůj žeton vlivu na pozici „1“.

Baratheon a Stark remizují na druhém místě. Greyjoy (kterému právě patří žeton dominance Železný trůn) rozhodl, že Baratheonův žeton vlivu umístí na pozici „2“ a Starkův na pozici „3“.

Tyrell, který skončil při sázení na čtvrtém místě, umístí svůj žeton vlivu na pozici „4“ a Greyjoy, který vsadil nejméně, na pozici „5“. Pozice „6“ zůstane neobsazena, protože jde o hru pěti hráčů.

Poté, co byly umístěny všechny žetony vlivu na ukazatel, rod Lannisterů převezme žeton meče z valyrijské oceli jako odměnu za obsazení prvního místa na ukazateli vlivu na poddané.



UKAZATELE VLIVU A ŽETONY DOMINANCE

Na herním plánu jsou tři různé ukazatele vlivu: ukazatel vlivu na Železný trůn, ukazatel vlivu na poddané a ukazatel vlivu na královskou radu. Hráč na nejvyšší pozici každého ukazatele obdrží zvláštní žeton dominance: Železný trůn, meč z valyrijské oceli nebo poštovního havrana. Efekt jednotlivých ukazatelů a jejich žetonů dominance je popsán níže.

Ukazatel vlivu na Železný trůn

Pořadí žetonů vlivu na tomto ukazateli určuje herní pořadí hráčů. Když se má cokoli vyhodnotit popořadě, vždy začíná hráč na pozici „1“, následovaný hráčem na pozici „2“ atd.

Hráč na pozici „1“ ukazatele vlivu na Železný trůn obdrží žeton Železného trůnu.

Žeton Železného trůnu

Hráč, který drží tento žeton, rozhoduje o výsledku všech remíz, které při hře nastanou, kromě nerozhodných bitev (ty se rozhodují podle pozic hráčů na ukazateli vlivu na poddané) a kromě remíz při určování vítěze hry.

POZNÁMKA: Žeton Železného trůnu se nepředává, dokud nebylo zcela vyhodnoceno sázení na ukazatel vlivu na Železný trůn a nebyly na něj umístěny všechny žetony vlivu. Tedy hráč, který měl žeton Železného trůnu před sázením, stále rozhoduje o remízách na ukazateli vlivu na Železný trůn, i když třeba žeton Železného trůn ztratí po vyhodnocení tohoto sázení.



Žeton Železného trůnu

Ukazatel vlivu na poddané

Hráč na vyšší pozici (tedy blíže k „1“) na ukazateli vlivu na poddané vyhrává remízovou bitvu proti hráči na nižší pozici (viz Bitvy na str. 17).

Hráč na pozici „1“ ukazatele vlivu na poddané obdrží žeton meče z valyrijské oceli. Pamatujete, že všechny ostatní remízy kromě bitev rozhoduje držitel Železného trůnu, včetně remíz při sázení na ukazatel vlivu na poddané.

Žeton meče z valyrijské oceli



Žeton meče z valyrijské oceli

Hráč, který drží tento žeton, může tento meč jednou za kolo použít v bitvě, aby si přidal bonus +1 vojenské síly.

Kdykoli hráč použije meč z valyrijské oceli, otočí žeton jeho šedou stranou nahoru, aby bylo vidět, že ho v tomto kole již použil. Na konci každé akční fáze (tedy na konci kola) ho otočí zpět jeho barevnou stranou nahoru, aby bylo vidět, že může být v příštím kole znovu použit.

Ukazatel vlivu na královskou radu

Pozice rodů na ukazateli vlivu na královskou radu určuje počet zvláštních rozkazů dostupných těmto rodům během fáze plánování. Čím vyšší pozice (tedy bližší „1“) na ukazateli vlivu na královskou radu, tím vyšší počet zvláštních rozkazů dostupných tomuto rodu.

Hráč na pozici „1“ ukazatele vlivu na královskou radu obdrží žeton poštovního havrana.

Počet zvláštních rozkazů je vyznačen počtem hvězdiček vytištěných u každé pozice ukazatele (některé nízké pozice nezískávají žádné zvláštní rozkazy). Více informací o zvláštních rozkazech najdete v kapitole Zvláštní rozkazy na straně 22.

Při hře tří a čtyř hráčů je přes tento ukazatel umístěn překryv ukazatele vlivu na královskou radu, aby se změnil počet zvláštních rozkazů jednotlivých pozic.

Žeton poštovního havrana

Hráč, který drží tento žeton, může provést **jednu** z následujících akcí na konci každého kroku odkrytí rozkazů ve fázi plánování:

- **NAHRAZENÍ ŽETONU ROZKAZU:** Držitel může nahradit jeden ze svých rozkazů na plánu jedním ze svých nepoužitých rozkazů.
- **PROHLÉDNUTÍ BALÍČKU DIVOKÝCH:** Držitel si prohlédne vrchní kartu balíčku Divokých. Pak se rozhodne, jestli ji vrátí zpět navrch anebo *dospod* balíčku. Může prozradit zjištěné informace ostatním hráčům (nebo může lhát), ale nesmí tuto kartu nikomu ukázat.



Žeton poštovního havrana

Jakmile hráč použije žeton poštovního havrana, otočí ho šedou stranou nahoru, aby bylo vidět, že ho v tomto kole již použil. Na konci každé akční fáze ho otočí zpět jeho barevnou stranou nahoru, aby bylo vidět, že může být v příštím kole znovu použit.

FÁZE PLÁNOVÁNÍ

Během této fáze hráči tajně přiřadí rozkazy do oblastí na herním plánu.

Fáze plánování se skládá z těchto kroků:

1. PŘIŘAZENÍ ROZKAZŮ
2. ODKRYTÍ ROZKAZŮ
3. POUŽITÍ POŠTOVNÍHO HAVRANA

1. Přiřazení rozkazů

V tomto kroku každý hráč **musí** umístit přesně **jeden** žeton rozkazu lícem dolů (tedy tajně, erbem rodu nahoru) do každé své oblasti, v které je **aspoň jedna** jednotka (pěšáka, rytíře, loď nebo katapult). Všichni hráči umísťují své žetony najednou. Do jedné oblasti nelze umístit více než jeden žeton rozkazu.

Hráči nesmí odkrývat umístěné rozkazy ostatním, ale mohou během tohoto kroku žádat ostatní, přemlouvat je nebo jim navrhnout strategie.

Je pět různých druhů žetonů rozkazů:



Rozkazy pochodu



Rozkazy obrany



Rozkazy podpory



Rozkazy nájezdu



Rozkazy posilování

Rozkazy zobrazené výše jsou normální rozkazy. Každý hráč má také pět žetonů **zvláštních rozkazů** – silnější varianty každého typu, označené hvězdičkou. Zvláštní rozkazy jsou popsány podrobněji na straně 22.



Žeton rozkazu



Žeton zvláštního rozkazu
(označený hvězdičkou)

Hráč může použít při plánování jakýkoli ze svých deseti normálních rozkazů, ale **může použít pouze tolik žetonů zvláštních rozkazů, kolik je hvězdiček vytištěných u jeho pozice na ukazateli vlivu na královskou radu.**

Například (ve hře šesti hráčů) rod na pozici „1“ ukazatele vlivu na královskou radu může při fázi plánování použít až tři zvláštní rozkazy (jak je vyznačeno třemi hvězdičkami u pozice „1“). Rod na čtvrté pozici může použít jen jeden zvláštní rozkaz a rod na páté pozici nesmí použít vůbec žádný zvláštní rozkaz.

Účinky jednotlivých normálních rozkazů jsou podrobně popsány v kapitole Souhrn žetonů rozkazů na straně 13 (a také na zástěnách hráčů).

Poté, co všichni hráči umístili rozkazy, pokračujte krokem odkrýví rozkazů. *Než budete pokračovat, ujistěte se, že každá oblast s aspoň jednou jednotkou má přiřazen rozkaz. Pokud tomu tak není, některý hráč neumístil všechny požadované rozkazy.*

Nedostatek žetonů rozkazů?

Velmi výjimečně může mít hráč méně dostupných rozkazů, než potřebuje (takže není schopen přiřadit rozkaz do každé oblasti se svými jednotkami). **V tom případě všichni hráči musí provést krok přiřazování popořadě** (nikoli najednou). První hráč umístí všechny své žetony rozkazů (standardně lícem dolů) na herní plán, poté další hráč v pořadí atd. Hráč s nedostatečným počtem rozkazů musí umístit **všechny** své dostupné rozkazy během svého tahu, ale jako výjimku z pravidel může nechat některé oblasti (podle své volby) bez rozkazu. Hráč nesmí za žádných okolností umístit více zvláštních rozkazů, než mu umožňuje jeho pozice na ukazateli vlivu na královskou radu.

2. Odkrytí rozkazů

Všechny rozkazy na herním plánu jsou nyní odkrity. Jednoduše otočte všechny žetony lícem nahoru, abyste odkrýli jejich typ. Budou později vyhodnoceny během akční fáze.

3. Použití poštovního havrana

Jak je popsáno na straně 11, hráč držící poštovního havrana může provést **jednu** z následujících akcí:

- **NAHRAZENÍ ŽETONU ROZKAZU:** Může nahradit jeden ze svých rozkazů na plánu jedním ze svých nepoužitých rozkazů.
- **PROHLÉDNUTÍ BALÍČKU DIVOKÝCH:** Může si prohlédnout vrchní kartu balíčku Divokých. Pak se rozhodne, jestli ji vrátí zpět navrch anebo *dospod* balíčku. Může prozradit zjištěné informace ostatním hráčům (nebo může lhát), ale nesmí tuto kartu nikomu ukázat.

Pokud chce, nemusí použít žádnou z těchto schopností.

Jakmile hráč použije žeton poštovního havrana, otočí ho šedou stranou nahoru, aby bylo vidět, že ho v tomto kole již použil. Na konci každé akční fáze ho otočí zpět jeho barevnou stranou nahoru, aby bylo vidět, že může být v příštím kole znovu použit.

Po vyhodnocení tohoto kroku je fáze plánování ukončena a hra pokračuje akční fází.

SOUHRN ŽETONŮ ROZKAZŮ

Rozkaz nájezdu



Rozkazy nájездů představují agresivní vpády a rabování nepřátelských zemí. Jejich cílem je zmařit soupeřovy plány a připravit ho o drahocenné zdroje.

Rozkazy nájездů jsou vyhodnoceny v prvním kroku akční fáze, použijí se k odstranění sousedního rozkazu podpory, nájezdu nebo posilování. **Podrobné pokyny k vyhodnocení rozkazů nájездů jsou na straně 14.**

Každý hráč má dva normální rozkazy nájezdu a jeden zvláštní rozkaz nájezdu.

Rozkaz pochodu



Rozkazy pochodu představují pohyb vojsk a lodí územími a moři Westerosu. Pouze rozkazem pochodu jednotkám na plánu může hráč získat nové oblasti a zatáhnout soupeře do bitvy.

Rozkazy pochodu jsou vyhodnoceny během druhého kroku akční fáze. Při jejich vyhodnocení všechny jednotky v oblasti s rozkazem pochodu mohou pochodovat (pohybovat se) do jedné nebo více sousedních oblastí. Pokud pochodující jednotka vstoupí do oblasti s jednou nebo více nepřátelskými jednotkami, následuje bitva (ale každým rozkazem pochodu může být vyvolána pouze jedna bitva). **Podrobné pokyny k vyhodnocení rozkazů pochodu jsou na straně 15. Pravidla pro bitvy jsou na straně 17.**

Každý hráč má dva normální rozkazy pochodu, jeden s modifikátorem vojenské síly -1 a druhý s modifikátorem 0, a také jeden zvláštní rozkaz pochodu.

Rozkaz obrany



Rozkazy obrany představují přípravu na silnou obrannou pozici. Poskytují bonus do vojenské síly obránci v této oblasti (bonus je vyznačen vytištěným číslem na žetonu). **Pravidla pro bitvy jsou na straně 17.**

Dokud nejsou v akční fázi odstraněny (například po prohrané bitvě v této oblasti), rozkazy obrany budou poskytovat obranný bonus proti libovolnému počtu útoků na tuto oblast během celého kola hry.

Každý hráč má dva normální rozkazy obrany, oba poskytují bonus +1 vojenské síly, a také jeden zvláštní rozkaz obrany.

Rozkaz podpory



Rozkazy podpory představují jak logistickou, tak vojenskou pomoc silám zapojeným do sousední bitvy. Podpora může být poskytnuta v bitvě nejen *vlastním jednotkám*, ale i *jinému hráči*. To činí z rozkazů podpory stěžejní bod vyjednávání a intrik ve *Hře o trůny*.

Během kroku Vyhlášení podpory mohou podporující jednotky v oblasti sousedící s bitvou přidat svou vojenskou sílu k jednomu nebo druhému účastníkovi bitvy. **Podrobné pokyny k použití rozkazů podpory během bitvy jsou na straně 17.**

Každý hráč má dva normální rozkazy podpory a jeden zvláštní rozkaz podpory.

Rozkaz posilování



Rozkazy posilování představují získávání místní přízně, výběr daní a sklizeň úrody z oblastí pod kontrolou hráče. Jsou pro hráče nejjednodušší cestou, jak získat žetony moci ze společné zásoby moci.

Rozkazy posilování jsou vyhodnoceny ve třetím kroku akční fáze. Při jejich vyhodnocení se odstraní žeton rozkazu z herního plánu výměnou za jeden žeton moci ze společné zásoby moci a dalšího žetonu navíc za každý symbol moci vytištěný v této oblasti. **Podrobné pokyny k vyhodnocení rozkazů posilování jsou na straně 16.**

Rozkazy posilování umístěné do mořských oblastí nemají žádný účinek, ale mohou tam být umístěny.

Každý hráč má dva normální rozkazy posilování a jeden zvláštní rozkaz posilování.



AKČNÍ FÁZE

Během akční fáze se vyhodnotí všechny rozkazy přiřazené na herním plánu během fáze plánování.

Fáze plánování se skládá z těchto kroků:

1. Vyhodnocení rozkazů nájezdu
2. Vyhodnocení rozkazů pochodu (a následných bitev)
3. Vyhodnocení rozkazů posilování
4. Úklid

1. Vyhodnocení rozkazů nájezdu

Všichni hráči popořadě vyhodnotí jeden ze svých rozkazů nájezdu na herním plánu. Pokud hráč už nemá žádný rozkaz nájezdu, jednoduše v tomto kroku vynechá další akce.

Střídejte se dokola popořadě, každý hráč vyhodnotí jeden svůj rozkaz nájezdu, dokud na plánu nezbudou žádné rozkazy nájezdu. Hra pak postoupí ke kroku vyhodnocení rozkazů pochodu.

Když hráč vyhodnocuje rozkaz nájezdu, jednoduše zvolí jeden z nepřátelských rozkazů podpory, nájezdu nebo posilování v oblasti sousedící s tímto nájezdem. Vybraný rozkaz a vyhodnocovaný rozkaz nájezdu jsou společně odstraněny z herního plánu.

Vyřazováním nepřátelských rozkazů hráči účinně ruší rozkazy soupeře a nechávají jeho oblasti bez žetonů rozkazů.

Pokud rozkaz nájezdu odstraňuje soupeřův rozkaz posilování, nájezdník **DRANCUJE** soupeřovu oblast. Po vyhodnocení rozkazu obdrží drancující hráč jeden žeton moci ze společné zásoby moci a soupeř musí odhodit jeden svůj dostupný žeton moci, pokud nějaký má. Drancující hráč získává žeton moci ze společné zásoby moci vždy, i když soupeř neměl žádný k odhození.

Rozkazy nájezdu umístěné na pevnině **nikdy** nemohou podniknout nájezd do sousední mořské oblasti. Rozkazy nájezdu umístěné na moře ale **mohou** podniknout nájezd buďto na sousední pevninu nebo do sousedního moře.

Rozkazy nájezdu mohou odstraňovat i sousední zvláštní rozkazy, pokud jsou vyhovujícího typu (tedy podpory, nájezdu nebo posilování).

DALŠÍ PRAVIDLA PRO ROZKAZY NÁJEZDU

- Pokud v sousední oblasti není žádný vhodný nepřátelský žeton rozkazu, je rozkaz nájezdu odstraněn z plánu bez efektu.
- Když vyhodnocuje rozkaz nájezdu, může si hráč zvolit, že rozkaz nebude mít žádný efekt (prostě ho jen odstraní z plánu), i když je v sousedství nějaký vyhovující nepřátelský rozkaz.

Pro představu, jak vyhodnotit nájezdy, si prohlédněte Příklad vyhodnocení rozkazů nájezdu na pravé straně.

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ ROZKAZŮ NÁJEZDU

Na plánu je pět rozkazů nájezdu. Lannister má rozkaz nájezdu v územích THE REACH (Rovina) a SUNSET SEA (Západní moře), Greyjoy v územích WEST SUMMER SEA, Tyrell v DORNISH MARCHES (Dornská blata) a Baratheon má zvláštní rozkaz nájezdu v STONEY SEPT (Kamenné septum).

Pořadí hráčů (určené ukazatelem vlivu na Železný trůn) je: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon a Tyrell.



Rozkazy nájezdů jsou vyhodnoceny následovně:

1. Greyjoy začíná jako první. Rozhodne se zrušit Tyrellův rozkaz posilování v HIGHGARDEN (Vysoká zahrada). Odstraní svůj i Tyrellův rozkaz. Protože odstranění rozkazu posilování je *drancováním*, vezme si Greyjoy jeden žeton moci ze společné zásoby moci a Tyrell jeden zahodí.
2. Stark nemá žádné rozkazy nájezdů, takže pokračuje Lannister. Ten má dva rozkazy nájezdů na plánu. Vybere si zrušit Tyrellův rozkaz nájezdu na Dornských blatech nájezdem z Roviny. Takže odstraní svůj rozkaz z Roviny a Tyrellův rozkaz na Dornských blatech.
3. Baratheon používá svůj zvláštní rozkaz nájezdu v Kamenném Septu, aby zrušil Lannisterův rozkaz obrany v LANNISPORTU. Odstraní oba žetony (odstranění žetonu obrany je schopnost zvláštního rozkazu nájezdu, viz Zvláštní rozkazy na straně 22).
4. Protože jediný Tyrellův rozkaz nájezdu byl již odstraněn Lannisterovým nájezdem, Tyrell žádný nemá. Hra se vrací znovu k hráči na prvním místě.
5. Protože Lannisterův zbývající rozkaz nájezdu v Západním moři nesousedí s žádným nepřátelským rozkazem podpory, posilování ani nájezdu, je odstraněn ze hry bez efektu.



2. Vyhodnocení rozkazů pochodu

Hráči popořadě vyhodnocují jeden ze svých rozkazů pochodu na plánu. Pokud hráč už nemá žádný rozkaz pochodu, jednoduše v tomto kroku vynechá další akce.

Střídejte se dokola popořadě, každý hráč vyhodnotí jeden svůj rozkaz pochodu, dokud na plánu nezbudou žádné rozkazy pochodu. Hra pak postoupí ke kroku vyhodnocení rozkazů posilování.

Vyhodnocení rozkazů pochodu je asi nejdůležitější část *Hry o trůny*. V tomto kroku hráči pohybují jednotkami na plánu, vyvolávají bitvy a získávají území nezbytná k uspokojení jejich ambicí.

Pro vyhodnocení rozkazů pochodu platí následující pravidla:

- Hráč může pohnout všemi, některými nebo žádnou svou jednotkou v oblasti s rozkazem pochodu.
- Jednotky se mohou pohybovat spolu, nebo i odděleně do několika sousedních oblastí, anebo mohou zůstat stát v oblasti s rozkazem.
- Hráč se může pohnout jednotkami pouze do **sousedních** oblastí (pokud nepoužije lodní přepravu, viz *Lodní přeprava* na straně 23).
- Pěšáci, rytíři a katapulty se nikdy nesmí přesunout do mořských oblastí nebo přístavů. Lodě se mohou přesunout do vlastních přilehlých přístavů nebo do sousedních moří, ale nikdy nesmí na pevninu.
- U každého rozkazu pochodu může hráč přesunout jednotky pouze do **jedné** oblasti s jednotkami jiného rodu. Neboli přestože hráč může jednotky rozdělit a přesunout je do různých sousedních oblastí, pouze v jedné z těchto oblastí mohou být jednotky jiného rodu.
- Když hráč přesune jednu nebo více jednotek do oblasti s jednotkami jiného rodu, zahájí tím **bitvu** jakožto útočník. Viz pravidla bitev na straně 17.
- Před vyhodnocením bitvy musí být dokončeny všechny ostatní nebitevní přesuny z oblasti s tímto rozkazem pochodu.
- Číslo vytištěné na každém žetonu rozkazu pochodu určuje modifikátor vojenské síly pro útočícího hráče, pokud je pochodem zahájena bitva.
- Pokud hráč opustí oblast (neboli nenechá v ní žádné své jednotky), ztratí kontrolu nad touto oblastí, leda že by **USTANOVIL NADVLÁDU** umístěním žetonu moci z jeho dostupné moci do opouštěného území. Pravidla pro stanovení nadvlády jsou na straně 24.

Prohlédněte si vpravo *Příklad vyhodnocení rozkazu pochodu* jako ukázkou vyhodnocení rozkazů pochodu.

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ ROZKAZU POCHODU



Lannister přiřadil rozkaz pochodu do území LANNISPORT, v kterém jsou tři pěšáci.

Při vyhodnocení tohoto rozkazu nejprve přesunul jednoho pěšáka do území STONEY SEPT, druhého do území SEAROAD MARCHES (v kterém už byl jeden Lannisterův pěšák, takže vytvořil dvoučlennou armádu). Posledního pěšáka nechal v Lannisportu.

Lannister tím vyhodnotil tento rozkaz pochodu a odstraní jeho žeton (žádná bitva nebyla zahájena).

Strategický tip pro pokročilé: Hráč může „zřetězit“ pohyby, když umístí několik rozkazů pochodu do sousedních oblastí. Tím způsobem je jednotka schopna se pohnout do více oblastí v jednom kole. To je dosaženo tím, že jednotka napochoduje do oblasti obsahující další vlastní rozkaz k pochodu a později, až se bude vyhodnocovat tento další rozkaz, se bude pohybovat do další oblasti (případně obsahující třetí vlastní rozkaz pochodu, umožňující jí pochodovat potřetí). Tenhle trik může být obtížně dosažitelný, protože úspěšný nepřátelský útok může odstranit jeden z rozkazů pochodu v řetězu.

3. Vyhodnocení rozkazů posilování

Hráči popořadě vyhodnocují jeden ze svých rozkazů posilování na plánu. Pokud hráč už nemá žádný rozkaz posilování, jednoduše v tomto kroku vynechá další akce.

Střídejte se dokola popořadě, každý hráč vyhodnotí jeden svůj rozkaz posilování, dokud na plánu nezbudou žádné rozkazy posilování. Hra pak postoupí ke kroku úklid.



Symbol moci

Když hráč vyhodnocuje rozkaz posilování, odstraní žeton rozkazu a získá jeden žeton moci **plus** jeden další za každý symbol moci vytištěný v oblasti s tímto rozkazem.

Prohlédněte si Příklad vyhodnocení rozkazu posilování jako ukázkou vyhodnocení rozkazů posilování.

4. Úklid

Všechny zbylé rozkazy obrany a podpor jsou nyní odstraněny z plánu a všechny poražené jednotky se postaví zpříma (detaily o poražených jednotkách viz Ústup a porážka na straně 21). Poštovní havran a meč z valyrijské oceli se otočí barevnou stranou nahoru.

Akční fáze nyní skončila. Pokud to byl konec desátého kola, hra skončila a je určen vítěz. Jinak hra pokračuje dalším kolem počínaje fází Westerosu.

ODSTRANĚNÍ/VYHODNOCENÍ ROZKAZŮ

Ať už je žeton rozkazu normálně vyhodnocen nebo odstraněn z herního plánu jinak, je prostě vrácen mezi ostatní dostupné rozkazy rodu, připraven k použití v příští fázi plánování.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Hra o trůny končí jedním z těchto dvou způsobů:

- Hra se dostane na konec 10. kola.
- Ihned poté, co některý hráč ovládl 7. území s hradem nebo pevností.

Každý hráč musí stále zaznamenávat počet svých území s hradem nebo pevností na ukazateli vítězství na plánu.

Na konci desátého kola hráč s nejvyšší pozicí na ukazateli vítězství (kdo ovládá nejvíce území s hradem nebo pevností) vyhrává hru. Pokud dva (nebo více) hráčů má stejný počet, vyhrává ten z nich, kdo ovládá větší počet pevností. Pokud je stále remíza, vyhrává ten z nich, kdo je výše na ukazateli zásobování. Pokud je stále remíza, vyhrává ten z nich, kdo má nejvíce dostupné moci. Ve výjimečném případě, je-li stále remíza, vyhrává ten z nich, kdo je na vyšší pozici ukazatele vlivu na Železný trůn.

Jestliže některý rod **kdykoli** dosáhne sedmé pozice na ukazateli vítězství (tedy získá sedmé území s hradem nebo pevností), hra okamžitě končí a tento hráč je vítězem.

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ ROZKAZU POSILOVÁNÍ



Osamělý Baratheonův pěšák zůstal na DRAGONSTONE (Dračí kamen). Během kroku přiřazování rozkazů se Baratheon rozhodl přiřadit Dračímu kameni rozkaz posilování. Později během akční fáze Baratheon vyhodnotí tento rozkaz a získává dva žetony moci: jeden za samotný rozkaz a jeden další za vytištěný symbol moci v tomto území. Vezme si tedy dva žetony moci ze společné zásoby moci a přidá je ke své dostupné moci.



BITVA

Kdykoli hráč napochoduje s jednou nebo více jednotkami do oblasti s jednotkami jiného rodu, vypukne bitva.

Bitva je vyhodnocena porovnáním celkové vojenské síly bojujících stran. Vítězem je hráč, který získá větší vojenskou sílu.

Následující elementy se mohou podílet na vojenské síle:

- Jednotky v bitvě
- Podporující jednotky
- Rozkaz obrany (jen obránce)
- Rozkaz pochodu (jen útočník)
- Žeton meče z valyrijské oceli
- Karty rodů
- Žeton kasáren (jen obránce)

Hráč, který vyhodnocuje rozkaz pochodu, je považován za **ÚTOČNÍKA** (a jeho jednotky *útočí*) a jeho soupeř, ovládající napadenou oblast, je **OBRÁNCE** (a jeho jednotky *brání*). Všechny podporující jednotky (rozkazem podpory v sousedních oblastech) se považují za *podporující* (tedy nejsou útočící ani bránící).

Bitva je vyhodnocena následujícími kroky:

1. **Výzva k podpoře**
2. **Zjištění počáteční vojenské síly**
3. **Výběr a odkrytí karet rodu**
4. **Použití meče z valyrijské oceli**
5. **Zjištění konečné vojenské síly**
6. **Rozhodnutí bitvy**

1. Výzva k podpoře

V prvním kroku bitvy jak útočník, tak obránce mohou žádat o podporu ze všech oblastí **sousedících s napadenou oblastí**, které obsahují rozkaz podpory.

VOJENSKÁ SÍLA JEDNOTEK

Každá jednotka přispívá do bitvy specifickým množstvím vojenské síly:



Pěšák: Přidává 1 bod vojenské síly.



Rytíř: Přidává 2 body vojenské síly.



Lod': Přidává 1 bod vojenské síly.



Katapult: Přidává 4 body vojenské síly, pokud útočí (nebo podporuje útok) na území s hradem nebo pevností. Jinak nepřidává žádnou vojenskou sílu.

Hráč, který ovládá sousední rozkaz podpory, může nyní poskytnout (nebo odmítnout) svou **PODPORUJÍCÍ VOJENSKOU SÍLU** buďto útočníkovi nebo obránce.

Podporující vojenskou silou se rozumí celková vojenská síla všech jednotek v podporující oblasti.

Podpora může být poskytnuta libovolně sousední bitvě, ať už jednotky podporujícího hráče jsou v bitvě nebo i když jde o bitvu mezi dvěma jinými hráči.

Pokud je více rozkazů podpory sousedících s napadenou oblastí, podpora musí být deklarována (nebo odmítnuta) popořadě.

Pokud útočící nebo bránící hráč má vlastní rozkaz podpory v sousedních oblastech, může v bitvě podpořit sám sebe (a obvykle to udělá).



PŘÍKLAD PODPORY

Tyrell pochoduje s armádou dvou rytířů z THE REACH (Rovina) do BLACKWATER (Černovody) rozkazem pochodu +1. V Černovodě je jeden Lannisterský pěšák a rozkaz pochodu -1.

Jako první krok bitvy nyní hráči vyzvou k podpoře. V sousedních oblastech jsou tři rozkazy podpory: v KING'S LANDING (Královo přístaviště, jeden Tyrellův pěšák), STONEY SEPT (Kamenné septum, Lannisterský pěšák a rytíř) a HARRENHAL (Harrenov, jeden Baratheonův rytíř).

Lannister prohlašuje, že podpoří sám sebe z Kamenného septa (vojenskou silou 3). Baratheon pak prohlašuje, že podpoří Lannistera z Harrenova (vojenskou silou 2). Nakonec prohlašuje Tyrell, že podpoří sám sebe z Králova přístaviště (vojenskou silou 2).

V tomto okamžiku bitvy má Tyrell vojenskou sílu 7 (4 za útočící rytíře, 2 za podporu z Králova přístaviště a 1 za rozkaz pochodu +1). Lannister má vojenskou sílu 6 (1 za bránícího pěšáka a 5 za podporující jednotky v Kamenném septu a na Harrenově).



DALŠÍ PRAVIDLA PRO ROZKAZY PODPORY:

- Když hráč poskytne podporu, jeho žeton rozkazu podpory po bitvě **není odstraněn**. Rozkaz podpory může v jednom kole podporovat libovolný počet sousedních bitev.
- Rozkaz podpory nedává žádný bonus při napadení této oblasti (jednotky v této oblasti se brání normálně).
- Útočící nebo bránící hráči mohou podporu odmítnout.
- Lodě mohou podpořit bitvy **v sousedních mořských oblastech nebo v územích na pevnině**. Pěšáci, rytíři a katapulty ale **nikdy** nemohou podpořit bitvu na moři.
- Podporující katapulty dávají vojenskou sílu, pouze pokud podporují **útočníka** v napadeném území s hradem nebo pevností.
- Podporující hráč musí poskytnout buďto celou vojenskou sílu podporované oblasti, nebo vůbec žádnou.
- Hráč nesmí nikdy podpořit soupeře v bitvě proti svým vlastním jednotkám.

Pamatujte: Podpora může být poskytnuta pouze z oblastí s rozkazem podpory, sousedících s napadenou oblastí. Nepleťte si napadenou oblast s oblastí s rozkazem k útoku (odkud přichodoval útočník).

Prohlédněte si vlevo Příklad podpory jako ukázkou vyhodnocení podpory v bitvě.

Poté, co všechny rozkazy podpory v oblastech sousedících s napadenou oblastí byly poskytnuty (nebo odmítnuty), pokračujte dalším krokem bitvy.

2. Zjištění počáteční vojenské síly

Obě strany nyní sečtou a vyhlásí svou vojenskou sílu. Toto číslo se označuje jako **POČÁTEČNÍ VOJENSKÁ SÍLA**. Zahrnuje vojenskou sílu propůjčenou následujícími zdroji:

- Útočící/bránící jednotky
- Bonus rozkazu obrany (jen obránce)
- Bonus/postih rozkazu pochodu (jen útočník)
- Podporující jednotky a bonus zvláštního rozkazu podpory
- Žeton kasáren (viz strana 26)

Oba hráči zřetelně vyhlásí svou vojenskou sílu, poté bitva pokračuje dalším krokem.

ROZBOR KARTY RODU

1. Jméno vůdce a obrázek: Vyobrazení a jméno určující postavu z *Písně ledu a ohně*.

2. Vojenská síla: Vojenská síla odkryté karty rodu je přičtena k hráčově vojenské síle.

3. Popis schopnosti: Zvláštní schopnost karty rodu, která může ovlivnit bitvu nebo některé aspekty hry.

4. Bitevní symboly: Karty bez popisu schopnosti místo toho zajišťují jeden nebo více mečů anebo symbolů opevnění.



3. Výběr a odkrytí karet rodu



Karta rodu Greyjoy

Útočník i obránce nyní tajně vyberou kartu rodu ze své ruky. Až jsou oba připraveni, oba najednou ji odkryjí a je vyhodnocen popis schopnosti na kartách.

Zahrání karty rodu v bitvě je **povinné**. Oba hráči *musí* zahrát kartu.

Bitva pak pokračuje krokem 4 Použití meče z valyrijské oceli.

Karty rodu

Každý hráč začíná hru se sedmi různými kartami rodu. Představují postavy, které propůjčují do bitvy své schopnosti a sílu (pro vizuální rozbor karet viz výše uvedený Rozbor karet rodu).

Poté, co hráči odkryjí karty rodu, je ihned vyhodnocen popis jejich schopností. Některé schopnosti určují, že jsou použity v bitvě později (například „po skončení bitvy“), ale pokud toto není řečeno, uplatněte jejich vliv okamžitě.

Jsou případy, kdy je přesné pořadí vyhodnocení karet rodu důležité. V takových případech dodržujte následující pořadí:

1. Nejprve vyhodnoťte schopnosti s textem „Ignorujte“ nebo „Zrušte“ v pořadí hráčů daným ukazatelem vlivu na Železný trůn.

2. Pak vyhodnoťte ostatní schopnosti v pořadí hráčů daným ukazatelem vlivu na Železný trůn.

3. Po rozhodnutí bitvy se vyhodnoťte schopnosti s textem „výhra/prohra bitvy...“ v pořadí hráčů daným ukazatelem vlivu na Železný trůn.

Schopnost popsaná na první kartě je celá provedena předtím, než se aplikuje druhá karta.

Po vyhodnocení bitvy jsou karty rodu umístěny lícem nahoru na odhazovací balíček každého hráče. Karta rodu v odhazovacím balíčku není dostupná pro použití v bitvě.

Na konci bitvy, v níž hráč použil svou poslední (tedy sedmou) kartu rodu, si vrátí zpět ostatních šest karet z odhazovacího balíčku do ruky. Poslední zahraniá karta zůstane v odhazovacím balíčku.

BITEVNÍ SYMBOLY

Některé karty místo popisu schopnosti poskytují hráči jeden nebo více **bitevních symbolů**. Ve *Hře o trůny* jsou dva druhy bitevních symbolů: meč a opevnění.

SYMBOL MEČE: V kroku Rozhodnutí bitvy hráč, který v bitvě zvítězil (tedy vítěz) sečte počet symbolů mečů na své kartě rodu. Za každý symbol meče musí být zničena jedna jednotka v napadené oblasti (viz Ztráty na straně 20).



SYMBOL OPEVNĚNÍ: Za každý symbol opevnění na kartě rodu poraženého hráče je ignorován jeden vítězův symbol meče.



POZNÁMKA: Všechny karty rodu, ať už dostupné nebo použité (tj. odhozené), jsou veřejné. Takže hráčův odhazovací balíček nebo ruka mohou být prozkoumány ostatními hráči kdykoli **kromě** kroku 3 bitvy.

4. Použití meče z valyrijské oceli

Pokud útočník nebo obránce vlastní žeton meče z valyrijské oceli, má nyní možnost použít jeho schopnost, aby si zajistil +1 ke své vojenské síle. Pokud ho použije, otočí ho šedou stranou nahoru, aby bylo vidět, že v tomto kole již nemůže být použit.

5. Zjištění konečné vojenské síly

Obě strany nyní zkombinují svou počáteční vojenskou sílu s případnými modifikátory ze zahraničích karet rodu a použitým mečem z valyrijské oceli. Tato celková hodnota se označuje jako **KONEČNÁ VOJENSKÁ SÍLA**.

Souhrn toho, co ovlivňuje konečnou vojenskou sílu hráče:

- Počáteční vojenská síla *
- Vojenská síla a použitý popis zvolené karty rodu
- Bonus +1 vojenské síly meče z valyrijské oceli (pokud byl použit)

* Některé schopnosti karet rodu mohou způsobit přepočítání počáteční vojenské síly hráče. *Například pokud popis odhalené karty rodu zničí soupeřova pěšáka, počáteční vojenská síla soupeře je tím v tomto kroku snížena o 1.*

6. Rozhodnutí bitvy

Bitva je rozhodnuta provedením následujících kroků:

1. **Určení vítěze**
2. **Ztráty**
3. **Ústup a porážka**
4. **Úklid bitvy**

1. Určení vítěze

Hráč s nejvyšší konečnou vojenskou silou je vítězem bitvy a jeho soupeř je poražený. Pokud by byla výsledkem remíza, bitvu vyhrává hráč s vyšší pozicí (tj. bližší pozici „1“) na ukazateli vlivu na poddané.

2. Ztráty

Pouze poražený hráč má ztráty v bitvě. Ztráty jsou určeny následovně:

1. **SYMBOLY MEČE VÍTĚZE:** Zjistěte počet symbolů meče na kartě rodu vítěze.
2. **SYMBOLY OPEVNĚNÍ PORAŽENÉHO:** Zjistěte počet symbolů opevnění na kartě rodu poraženého.

PŘÍKLAD ROZHODNUTÍ BITVY



Tyrell napochodoval se dvěma jednotkami z KING'S LANDING (Královo přístaviště) na území KINGSWOOD (Královský les). V Královském lese jsou dva Lannisterští pěšáci, takže vypukla bitva.

Protože v sousedních oblastech nejsou žádné rozkazy podpory, Lannisterova počáteční vojenská síla je 2 (dva pěšáci) a Tyrellova je 3 (pěšák a rytíř). Tyrellův rozkaz k pochodu byl +0, takže mu nedává žádný bonus ani postih.

Oba hráči nyní tajně vyberou a odkrijí kartu rodu z ruky. Lannister odkryl kartu „Ser Jaime Lannister“ se silou 2 a jedním symbolem meče. Tyrell odkryl kartu „Alester Florent“ se silou 1 a jedním symbolem opevnění.

Ani Lannister ani Tyrell nemají meč z valyrijské oceli, takže se jim vojenská síla nezmění.



Vojevůdci remizují konečnou vojenskou silou 4. Ale Lannister je na ukazateli vlivu na poddané výše než Tyrell. Protože pozice rodu na ukazateli vlivu na poddané rozhoduje remízové bitvy, Lannister je vítězem.



Poražený Tyrell by mohl nyní utrpět ztráty. Ale Lannisterův jeden symbol meče (z karty „Ser Jaime Lannister“) je pokryt Tyrellovým jedním symbolem opevnění (z karty „Alester Florent“), takže Tyrell nemá v této bitvě žádné ztráty.

Tyrell teď musí ustoupit, a protože je útočník, tak zpět na území, z kterého připochoval. Takže ustoupí s jednotkami do Králova přístaviště a položí je na stranu, aby vyznačil, že jsou poraženi.

3. **PORAŽENÝ UTRPÍ ZTRÁTY:** Poražený hráč nyní musí zničit jednu jednotku v napadené oblasti za každý vítězův symbol meče **mínus** počet symbolů opevnění poraženého (pokud výsledek je nula nebo méně, poražený nemá žádné ztráty).

Když má hráč ztráty, rozhodne se, které své jednotky odstraní (pokud není řečeno jinak schopností zahrani karty rodu). Pamatujte, že podporující jednotky nikdy nemohou být v bitvě zničeny.

POZNÁMKA: Každá utrpěná ztráta zničí jednu jednotku bez ohledu na její vojenskou sílu. Neboli odstranění rytíře se stále počítá jako **jedna** ztráta, i když jeho vojenská síla je 2. Proto je obecně lepší odstranit pokud možno pěšáky.

3. Ústup a porážka

Po utrpění ztrát musí poražená armáda **USTOUPIT** z napadené oblasti (podporující jednotky neustupují).

Pokud prohrál útočník, jeho přeživší jednotky musí ustoupit zpět do oblasti, odkud přišly.

Pokud prohraje obránce, jeho přeživší jednotky musí ustoupit podle následujících pravidel:

- Jednotky musí ustoupit do jedné **prázdné sousední oblasti** (tj. do oblasti bez nepřátelských jednotek a bez nepřátelského žetonu moci) **nebo do vlastní oblasti** (tj. s vlastními jednotkami nebo s žetonem moci).
- Všechny jednotky musí ustoupit do stejné oblasti.
- Poražené jednotky **nikdy** nesmí ustoupit do oblasti, odkud přišel útočník, i kdyby byla prázdná.
- Hráč nesmí ustoupit do oblasti s vlastními jednotkami, **pokud by tím překročil svůj limit zásobování**. Pokud je jeho **jediná možnost** ústup do takové oblasti, musí nejprve zničit nezbytný počet ustupujících jednotek, aby po ústupu nepřekročil svůj limit zásobování. Po těchto ztrátách smí se zbylými jednotkami ustoupit.
- Pokud není možno ustoupit do žádné oblasti, všechny ustupující jednotky jsou zničeny.
- Pěšáci a rytíři nesmí ustoupit do moře nebo do přístavu. Lodě nesmí ustoupit na pevninu.

Po ústupu jsou všechny ustoupené jednotky položeny na bok, aby se vyznačilo, že jsou **PORAŽENÉ**. Poražené jednotky nemají žádnou vojenskou sílu, ale stále se počítají do limitu zásobování. Pokud jsou poražené jednotky nuceny ustoupit, jsou místo toho zničeny. Poražené jednotky nemohou být nikdy vybrány jako ztráty a nemohou se pohybovat, i když je vyhodnocován rozkaz pochodu v jejich nové oblasti.

DALŠÍ PRAVIDLA ÚSTUPU

- Hráč **může použít lodní přepravu** k ústupu svých jednotek (viz strana 23 pro pravidla lodní přepravy)
- Katapulty nemohou ustoupit. Pokud jsou katapulty nuceny ustoupit, jsou místo toho zničeny.

PŘÍKLAD ÚSTUPU A PORÁŽKY

Baratheon právě zaútočil a porazil Tyrella v **KINGSWOOD** (Královský les). Tyrell utrpěl ztráty a musí ustoupit.

1. Tyrell vybral pro svého rytíře k ústupu **STORM'S END** (Bouřlivý konec), v kterém už má svého pěšáka. Poražený rytíř je položen na bok.

2. později ve stejném kole hry Baratheon zaútočí na Bouřlivý konec dvěma rytíři z území **BONEWAY**. V této bitvě je Tyrellova počáteční vojenská síla 1 (za pěšáka), protože poražený rytíř nemá žádnou vojenskou sílu. Pokud Tyrell prohraje bitvu, jeho poražený rytíř bude automaticky zničen, protože poražené jednotky nemohou ustoupit.



4. Úklid bitvy

Po rozhodnutí bitvy odstraňte útočnickův rozkaz pochodu z herního plánu.

Pokud bitvu vyhrál útočník, odstraňte žeton rozkazu, který obránce umístil do napadené oblasti (pokud tam nějaký byl), stejně jako žeton moci v této oblasti (který tam mohl být, pokud tam obránce dříve ustanovil nadvládu, viz strana 24).

Pokud bitvu vyhrál obránce, jeho žetony moci a rozkazu v této oblasti (pokud tam nějaké jsou) zůstávají beze změny.

Obě zahrani karty rodů jsou zahazeny do odhazovacích balíčků hráčů a pokračuje další krok akční fáze Vyhodnocení rozkazů pochodu.

DALŠÍ PRAVIDLA

ZVLÁŠTNÍ ROZKAZY

K 10 normálním rozkazům má každý rod také pět zvláštních rozkazů. Hráč může ve fázi plánování použít své normální rozkazy libovolně, ale zvláštních rozkazů může použít pouze tolik, kolik má hvězdiček u své pozice na ukazateli vlivu na královskou radu.

Například ve hře pěti nebo šesti hráčů hráč na nejvyšší pozici na ukazateli vlivu na královskou radu může použít až tři zvláštní rozkazy, zatímco hráč na čtvrté pozici může použít jen jeden zvláštní rozkaz atd.

Schopnosti zvláštních rozkazů jsou uvedeny zde:



Obrana +2: Dává bránícímu hráči v jeho oblasti vojenskou sílu +2.



Pochod +1: Dává útočníkovi vojenskou sílu +1, pokud bitva vypukla při vyhodnocení tohoto zvláštního rozkazu.



Podpora +1: Podporující vojenská síla v této oblasti je +1.



Nájezd: Tento žeton může být použit jako normální rozkaz nájezdu anebo místo toho může při vyhodnocení odstranit jakýkoli sousední rozkaz obrany (odstraňte oba žetony).



Posilování: Tento žeton může být použit jako normální rozkaz posilování anebo místo toho může být použit k verbování ve své oblasti podle pravidel verbování na straně 9. **Verbuje se pouze v oblasti, kde byl zvláštní rozkaz posilování použit.** Pokud v této oblasti není žádný hrad ani pevnost, nemůže žádné verbování proběhnout.

Kromě toho, že zvláštní rozkazy jsou jasně lepší než jejich normální protějšky, mají další rafinovanou výhodu: Mít přístup k *třem* verzím stejného typu rozkazů (místo ke dvěma) může být obrovskou předností u mnoha strategií (jako je spuštění velké ofenzivy, rychlé nahromadění moci atd.).

ÚTOK DIVOKÝCH

Na ledovém severu se shromažďuje armáda divokých barbarů k útoku na Westeroský kontinent. Pradávný řád Noční hlídky hájí mohutnou Zeď, která brání této hrozbě (i hrozbě ještě mnohem zákeřnější). A přece síla Noční hlídky může bez podpory velkých rodů selhat.



Ve *Hře o trůny* jsou dvě události ve fázi Westerosu, které způsobí útok Divokých. Jsou to:

- Značka Divokých dosáhne pozice „12” na ukazateli Divokých.
- Je otočena a vyhodnocena karta Westerosu „Útok Divokých [Wildling Attack]“

Hrozba Divokých

Ve všech třech balíčcích Westerosu (I, II a III) je na některých kartách uveden symbol Divokých. Za každou takovou kartu je značka Divokých posunuta o jedno místo na ukazateli Divokých (takže je možné posunout značku Divokých v jedné fázi Westerosu až třikrát).



Značka Divokých

Útok Divokých probíhá v následujících krocích:

- 1. URČENÍ SÍLY DIVOKÝCH:** Podívejte se na aktuální pozici značky Divokých. Číslo vytištěné na této pozici je síla útoku Divokých.
- 2. SÁZENÍ MOCI:** Každý hráč schová své dostupné žetony moci za zástěnu a pak tajně vsadí nějaké žetony moci ze své dostupné moci v sevržené pěsti.
- 3. SEČTENÍ SÍLY NOČNÍ HLÍDKY:** Jakmile všichni hráči tajně vsadili, sázky jsou najednou odkryty. Sečtete celkový počet žetonů moci vsazený všemi hráči, abyste určili sílu Noční hlídky.
- 4. URČENÍ VÝSLEDKU:** Pokud je síla Noční hlídky stejná nebo větší než síla Divokých, Divocí byli poraženi.

Pokud síla Divokých přesáhne sílu Noční hlídky, Divocí vyhráli. Hráči nyní vyhodnotí Následky útoku Divokých, popsané níže.

5. ÚPRAVA UKAZATELE DIVOKÝCH: Pokud vyhrála Noční hlídka, posuňte okamžitě značku Divokých na „0“. Pokud vyhráli Divocí, posuňte značku Divokých pouze o 2 pole zpět (nejdále na „0“).

6. ODHOZENÍ MOCI: Všechny žetony vsazené hráči jsou bez ohledu na výsledek útoku odhozeny do společné zásoby moci.

Následky útoku Divokých

Po určení výsledku útoku (ve výše uvedeném kroku 4) hráči čelí důsledkům úspěchu nebo selhání následovně:

1. ODKRYTÍ KARTY DIVOKÝCH: Vezměte vrchní kartu balíčku Divokých ke zjištění odměny nebo postihů hráčů.



2. VYHODNOCENÍ KARTY

DIVOKÝCH: Pokud Noční hlídka úspěšně porazila Divoké, hráč, který vsadil **nejvíce** žetonů moci, obdrží odměnu uvedenou na kartě Divokých v sekci „Vítězství Noční hlídky [Night's Watch Victory]“.

Pokud vyhráli Divocí, hráč, který vsadil **nejméně** žetonů moci, bude tvrdě postižen, zatímco ostatní hráči budou postiženi méně. Oba postihy jsou uvedeny na kartě Divokých v sekci „Vítězství Divokých [Wildling Victory]“.

3. SKRYTÍ KARTY DIVOKÝCH: Umístěte použitou kartu Divokých lícem dolů pod balíček Divokých.

Jako jinde ve *Hře o trůny* v případě remízy při sázení rozhoduje o výsledku držitel Železného trůnu. *Například pokud dva hráči vsadili nejnižší počet žetonů, držitel Železného trůnu rozhodne, kdo z nich je hráč, který vsadil nejméně.*

Útok Divokých je nyní ukončen a hra pokračuje.

Poznámka: Ve výjimečných případech je možné, že Divocí zaútočí **dvakrát** během jedné fáze Westerosu. To nastane, pokud je otočeno dost karet Westerosu se symbolem Divokých na to, aby značka Divokých dosáhla pozice „12“, a zároveň je odkryta karta Westerosu „Útok Divokých“.



Tyrell má po jedné lodi v oblastech REDWYNE STRAIGHTS, WEST SUMMER SEA a EAST SUMMER SEA. Protože tyto mořské oblasti jsou sousední, jakákoli Tyrellova jednotka na území HIGHGARDEN se může jediným rozkazem pochodu přesunout přímo do území SUNSPEAR (nebo na jakékoli jiné území sousedící s loděmi).

LODNÍ PŘEPRAVA

Používání lodí k přepravě pozemních jednotek je velmi důležitým aspektem *Hry o trůny*. Poskytuje to rytířům, pěšákům a katapultům výhodu cestovat daleko rychleji po moři, než kdyby šli pěšky.

Každá dvě území na pevnině jsou považována za sousední pro účely pochodování a ústupu, pokud jsou souvisle propojena mořskými oblastmi (nebo jednou mořskou oblastí), kde je v každé jedna nebo více vlastních lodí. Neboli jednotky lodí v souvisle sousedících mořských oblastech tvoří přímý „most“ pro rytíře, pěšáky a katapulty, takže se mohou přesunout *jedním tahem* přímo z jednoho pobřeží na jiné pobřeží.

Není žádný limit, kolikrát za kolo může hráč použít stejnou loď k lodní přepravě. Stejná loď může být dokonce použita vícekrát jedním rozkazem pochodu k přesunu jednotek z jednoho území na různá území. Hráč ale nesmí použít k lodní přepravě loď jiného rodu, i kdyby s tím tento rod souhlasil.

DALŠÍ PRAVIDLA LODNÍ PŘEPRAVY

- Lodě umožňují lodní přepravu bez ohledu na druh rozkazu, umístěného v jejich mořské oblasti.
- I poražené lodě mohou být použity pro lodní přepravu.
- Pěšáci, rytíři a katapulty mohou prostřednictvím lodní přepravy napochodovat na nepřátelské území a zahájit tam bitvu (připomínáme, že jeden rozkaz pochodu může zahájit pouze jednu bitvu).
- Lodě samotné se nemohou pohybovat prostřednictvím lodní přepravy.
- Přestože území propojená lodní přepravou jsou považována za sousední pro účely pochodu a ústupu, **nejsou** považována za sousední pro jakékoli jiné účely (tedy ani pro podporu nebo nájezd).

OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ

Rod **OVLÁDÁ** území na pevnině, pokud má v tomto území aspoň jednoho pěšáka, rytíře nebo katapult nebo pokud **USTANOVIL NADVLÁDU** nad tímto územím umístěním svého žetonu moci (viz níže).

Stanovení nadvlády nad územím

Pokud hráč opustí oblast se všemi svými jednotkami, přestane mít jakékoli výhody z této oblasti, pokud se nerozhodne **USTANOVIT NADVLÁDU** nad ní.

Když rod opustí území na pevnině (tj. pokud všechny jednotky odejdou při vyhodnocení rozkazu pochodu), rod může zvolit ustavení nadvlády umístěním žetonu moci z jeho dostupné moci v tomto prázdném územím (nelze ustanovit nadvládu nad mořem). Jakmile je žeton moci umístěn na herním plánu, představuje podporu místní šlechty, investice do stráží, výběrčí daní a úředníky loajální tomuto rodu.

Pokud vlastní jednotky znovu vstoupí na toto území, žeton moci zde zůstává neovlivněn (a nadvláda rodu bude pokračovat, pokud území bude znovu opuštěno).

Pokud hráč opouští území a zároveň zahajuje bitvu, musí se rozhodnout, zda zde ustaví nadvládu, *dříve* než bitva začne.

Žeton moci se vrací do společné zásoby moci pouze tehdy, když území ovládne nepřítel. Napochodování do území obsahujícího pouze soupeřův žeton moci (tj. bez soupeřových jednotek) nezpůsobí bitvu a žeton moci je prostě odhozen do společné zásoby moci.

Žetony moci neslouží k obraně při útoku, ani se nepočítají jako symboly moci vytištěné na plánu (pro účely posilování nebo při vyhodnocení karty Westerosu „Hra o trůny“).

Na jednom území může být v jednu chvíli pouze jeden žeton moci.

Pokud hráč nemá žádnou dostupnou moc, nemůže na území ustanovit nadvládu.

Důležité: Hráč může ustanovit nadvládu pouze při opuštění území rozkazem pochodu. Události, které by vyprázdnily území (jako třeba postih po výhře Divokých) nedovolují hráči ustavení nadvlády poté, co je zničena jeho poslední jednotka na tomto území.

Ovládání domovských území

Každý rod má své domovské území vyznačené svým rodovým erbem (vytištěným přímo na herním plánu). Od začátku hry se považuje, že rod ustanovil nadvládu nad svým domovským územím, jako by vytištěný erb byl neodstranitelný žeton moci.

Hráči mohou ovládnout domovské území soupeře buďto
a) ponecháním svých jednotek v tomto území nebo
b) ustavením nadvlády nad domovským územím soupeře. Pokud ustanovíte nadvládu nad soupeřovým domovským územím, umístěte svůj žeton moci přímo na vytištěný soupeřův erb.

Pokud se hráč rozhodne neumístit žeton moci při opuštění soupeřova domovského území, kontrola nad tímto územím automaticky připadne původnímu rodu.

Připomínáme: Ustupující armáda nikdy nemůže ustoupit na území s nepřátelským žetonem moci.

ALIANCE

Hráči mohou kdykoli (v jakoukoli dobu jakékoli fáze) předkládat návrhy a hledat aliance s ostatními rody. Sliby a aliance nejsou ale nikdy zavazující a mohou být **bezděvodně** porušeny. Dokonce ani nejsilnější spojenec si nemůže být 100 % jistý upřímnými záměry svých partnerů. Na Železném trůnu koneckonců může sedět jen jeden.

Jsou tři přísná pravidla, co je konspirojícím hráčům zakázáno:

- Hráč nesmí nikdy ukázat ostatním hráčům (veřejně ani tajně) během fáze plánování žádné přiřazené žetony rozkazů ani *nepoužité* žetony rozkazů (aby ostatní nemohli dedukcí nebo odhadem usoudit, které použil na plánu).
- Hráč také nesmí nikdy ostatním hráčům dát (jako dotaci, úplatek atp.) žádné herní komponenty jako jsou žetony moci, žetony dominance, žetony rozkazů, karty rodů atd.
- Sázení musí být vždy tajné, hráč nesmí ukázat žádnému soupeři svou sázku před společným odhalením.

PŘÍSTAVY



Přístavy fungují jako zvláštní oblast mezi pevninou a mořem, které spojuje. Pouze hráč, který ovládá přilehlou pevninu, může přístav použít a je tím považován za jeho vlastníka.

Používání přístavů

V přístavu mohou být pouze jednotky lodí. Více lodí v přístavu je považováno za armádu a musí být v souladu s limitem zásobování. Navíc k normálním omezením pro armádu platí, že **v přístavu nikdy nesmí být najednou více než tři lodě**.

Pokud území přilehlé k přístavu verbuje nové jednotky, hráč může verbovat lodě buďto do samotného přístavu nebo do sousední mořské oblasti.

Hráč může verbovat lodě do přilehlého přístavu, i když je přilehlé moře okupováno nepřátelskými loděmi. (Ve skutečnosti je právě schopnost verbovat lodě do přístavu, když jsou v sousedním moři nepřátelské jednotky, jednou z nejsilnějších vlastností přístavů).

Rozkazy v přístavech

Stejně jako jednotky v jiných oblastech, lodě v přístavu musí během fáze plánování v kroku přiřazení rozkazů dostat žeton rozkazu. Ačkoli mohou být do přístavu umístěny rozkazy obrany, nemají žádný vliv, protože na přístavy nelze přímo útočit.

Ostatní pravidla pro přístavy

- Lodě mohou pochodovat ze sousedního moře do vlastního přístavu nebo mohou pochodovat z přístavu do sousedního moře. **Lodě ale nikdy nesmí pochodovat do přístavu vlastněného jiným hráčem.**
- Lodě v přístavech mohou podpořit bitvu v sousedním moři, ale nemohou podpořit bitvu na sousední pevnině (ani v přilehlém území). Lodě v přístavu neposkytují žádnou obrannou vojenskou sílu při bitvách v přilehlých územích.
- Lodě v přístavu mohou podniknout nájezd do sousedního moře, ale nikoli na sousední pevninu.
- Lodě v přilehlém moři mohou podniknout nájezd na přístav. Nepřátelské jednotky v sousedních územích na pevnině ale **nemohou** provést nájezd do přístavu.
- Pokud v kroku akční fáze Vyhodnocení rozkazů posilování jsou v přilehlém moři nepřátelské lodě, žeton rozkazu posilování je odstraněn bez efektu. Jinak je vyhodnocen normálně (jako by byl na území na pevnině bez symbolu moci).
- Zvláštní rozkaz posilování nemůže být použit k verbování v přístavu, ale může být použit k získání žetonu moci jako normální rozkaz.

OVLÁDNUTÍ NEPŘÁTELSKÉHO PŘÍSTAVU

Pokud je úspěšně zaútočeno na území přilehlé k přístavu, a je tak ovládnuto jiným hráčem, tento hráč může okamžitě nahradit nepřátelské lodě v přístavu stejným množstvím svých dostupných lodí (nebo tolika loděmi, které má k dispozici, nebo kolika chce, a také kolika mu dovoluje limit zásobování). Zbylé nepřátelské lodě jsou jednoduše odstraněny z plánu.

OBCHOD SE SVOBODNÝMI MĚSTY

Když je ve fázi Westerosu vyhodnocována karta Westerosu „Hra o trůny“, kromě získání moci za každý symbol moci hráči získají jeden žeton moci za každý svůj přístav s aspoň jednou lodí, pokud nejsou v přilehlém moři nepřátelské lodě.

PŘÍKLAD POUŽITÍ PŘÍSTAVU

Ve fázi Westerosu je vyhodnocována karta „Verbování“. Martell je první v pořadí, takže začíná verbovat první.

Martell použije 2 body verbování z území SUNSPEAR (Sluneční oštěp) k naverbování jednoho pěšáka a jedné lodě. Rozhodne se umístit ji do přístavu. Mohla by být také umístěna do SEA OF DORNE (Dornské moře), ale nikoli do Tyrellem okupovaného EAST SUMMER SEA.

Později během fáze plánování přiřadí Martell do přístavu rozkaz nájezdu. V akční fázi ho pak použije na zrušení rozkazu podpory přiřazeného v EAST SUMMER SEA.



ŽETONY NEUTRÁLNÍCH VOJSK



Žetony neutrálních vojsk představují odpor nezávislých rodů, neochotných se podřídit machinacím hráčů. Neutrální vojska jsou na plán umístěna během přípravy hry.

Hráči mohou vstoupit na území obsazených neutrálními vojsky, aby zničili tato vojska a ovládli jejich území. To ale nemohou provést, pokud hráč nemá dostatečnou vojenskou sílu k jejich porážení.

Zničení neutrálních vojsk

Aby zničil neutrální vojska a získal kontrolu nad jejich územím, musí hráč **vyrovnat nebo přesáhnout** hodnotu síly, vytištěnou na žetonu neutrálních vojsk, pomocí kombinace vojenské síly následujících faktorů:

- Spočítáte vojenskou sílu pochodujících jednotek (katapulty se počítají, pouze pokud je na území neutrálních vojsk hrad nebo pevnost).
- Není hrána žádná karta rodu.
- Bonus nebo postih rozkazu pochodu se započítává.
- Neutrální vojska nemohou dostat podporu ze sousedních oblastí.
- Útočník **může dostat podporu** proti neutrálním vojskům ze sousedních oblastí (jako v bitvě).
- Meč z valyrijské oceli **NESMÍ** být použit k získání +1 bonusu.

Pokud je vojenská síla stejná nebo vyšší než hodnota neutrálních vojsk, žeton je zničen a odstraněn ze hry. Pochodující hráč vstoupí s jednotkami na tohoto území jako obvykle.

Pochod proti neutrálním vojskům se počítá jako jediný povolený útok v rámci jednoho rozkazu pochodu.

Většina žetonů neutrálních vojsk použitých pro hru ve třech hráčích má místo hodnoty jejich síly znak „~“. Ty představují **nepřekonatelná území, do nichž nelze vstoupit**. Území s těmito žetony jsou tedy mimo dosah všech hráčů po celou dobu hry.



ÚTOK NA NEUTRÁLNÍ VOJSKA

Tyrell by chtěl vstoupit na území SUNSPEAR z území YRONWOOD. V SUNSPEAR je ale žeton neutrálních vojsk se silou 5.

Tyrellovu armádu tvoří 1 rytíř a 1 pěšák a používá rozkaz pochodu +1, což mu dává vojenskou sílu 4. Aby se dostal na sílu 5, Tyrell využije k podpoře svůj rozkaz podpory v SEA OF DORNE, kde mu jeho loď poskytne 1 podporující vojenskou sílu.

Protože se Tyrellova armáda (o síle 5 počítaje i podporu) nyní vyrovná hodnotě na žetonu neutrálních vojsk, pochod je úspěšný a žeton neutrálních vojsk v SUNSPEAR je zničen. Tyrell napochoduje se svou armádou do SUNSPEAR.



KASÁRNA

Kasárna jsou zvláštním žetonem, který poskytuje zvýšenou obranu domovskému území každého rodu.

Každý rod začíná hru se žetonem kasáren ve svém domovském území. Kasárna nejsou jednotky, takže se nepočítají do limitu zásobování a nemůže jim být přiřazen rozkaz.



Pokud je napadeno domovské území s kasárnami, síla kasáren (vytištěná na žetonu) je přidána k obráncově počáteční vojenské síle (viz strana 18). Pokud napadené území s kasárnami nebrání žádné jednotky, **BITVA PŘESTO PROBĚHNE** jako normálně, jako by kasárna byla jednotkou.

Pokud jsou kasárna porážena v bitvě (ať už bránila sama nebo s jednotkami), jsou trvale odstraněna ze hry, bez ohledu na počet symbolů mečů nebo opevnění na zahraničních kartách rodů.

Hráč nesmí přiřadit rozkaz na území obsahující **POUZE** kasárna. Jejich sílu lze využít, jen pokud je jejich území napadeno, nikoli k podpoře nebo jiným účelům. Kasárna jsou čistě obrannými silami.

Kasárna jsou imunní proti účinkům symbolu lebky na kartách bitevní vřavy ze strany 29.

PRVKY HERNÍHO PLÁNU

Ačkoli herní plán obsahuje hlavně oblasti pevnin a moří, jsou na něm i tři zvláštní prvky zasluhující dodatečné vysvětlení:

ŘEKY: Tyto vodní hranice brání pohybu mezi územími, která rozdělují. Jinými slovy dvě území oddělená řekou nejsou pro žádné účely (pochod, podpora, nájezd atd.) považována za sousední.



MOSTY: Jakožto výjimka z výše uvedeného pravidla pro řeky, každá dvě území oddělená řekou a spojená mostem **jsou** vždy považována za sousední.



ÚZEMÍ NA OSTROVECH: Tři území (DRAGONSTONE, PYKE a THE ARBOR) jsou zvláštní v tom, že jsou zcela obklopena mořem. Přesto jsou stále považována za pevninu a podléhají všem pravidlům pro pevninu.



THE ARBOR

Kvůli svému zvláštnímu statutu ostrovů ale pěšáci, rytíři a katapulty musí použít loďní přepravu, když se přesouvají na a z těchto území.

Všechny ostatní malé ostrovy na herním plánu (tj. ty bez bílých hranic) jsou jen pro ilustraci a nejsou herními oblastmi.

ZMĚNY UKAZATELŮ VLIVU

Je několik karet (například karta rodu „Doran Martell“ nebo karta Westerosu „Král za Zdí“), které vyžadují změnu pořadí žetonů vlivu na ukazatelích vlivu mimo normální sázení, které se děje na základě karty Westerosu „Střet králů“.

Kdykoli hráč změní pozici na ukazateli vlivu kvůli zvláštním okolnostem, všichni ostatní hráči se podle toho přizpůsobí. Například když se má někdo posunout na nejvyšší pozici ukazatele (tj. na pozici „1“), aktuální hráč na pozici „1“ se musí posunout zpět na pozici „2“ atd. Když taková změna způsobí, že hráč ztratí pozici „1“ na nějakém ukazateli, musí **okamžitě** předat odpovídající žeton dominance (ve stejném stavu, v jakém byl – použitý nebo dostupný) hráči, který nově pozici „1“ obsadil. Taková změna na ukazateli vlivu na královskou radu neovlivní žádné zvláštní rozkazy již přiřazené na plán, ale bude mít samozřejmě vliv na jejich dostupnost v příští fázi plánování.

SKRYTÉ INFORMACE

Každý hráč je vybaven zástěnou, aby udržel některé součásti hry v tajnosti před ostatními.

Od samého začátku hry musí hráči mít své nepoužité žetony rozkazů schované za zástěnou.

Kromě právě probíhajícího sázení musí být žetony dostupné moci všech hráčů zřetelně viditelné pro všechny.

Kdykoli je hráč nucen ve hře sázet (třeba na pozice na ukazateli vlivu nebo proti útoku Divokých), je dobrým zvykem, že všichni nejprve ohlásí počet svých dostupných žetonů moci a teprve pak je každý ukryje za svou zástěnu, než tajně vsadí.

Dostupné žetony moci skryté tímto způsobem zůstanou za zástěnou po dobu sázení. Na jeho konci se pak znovu odkryjí ostatním.

Obsah hráčova odhazovacího balíčku karet rodu a jeho ruka je veřejnou informací *kromě* doby, kdy si hráči vybírají kartu rodu v kroku 3 bitvy.

HRANÍ V MÉNĚ NEŽ ŠESTI HRÁČÍCH

Hra pěti hráčů

Při hře pěti hráčů je vyřazen rod Martellů.

Při přípravě hry umístěte devět žetonů neutrálních vojsk označených rozsahem hráčů „4-6“ a „4-5“ na herní plán na území podle názvů na těchto žetonech. Ujistěte se, že všechny žetony neutrálních vojsk jsou umístěné nahoru správnou stranou odpovídající počtu hráčů.

Hra čtyř hráčů

Při hře čtyř hráčů jsou vyřazeny rody Martellů a Tyrellů.

Při přípravě hry umístěte 12 žetonů neutrálních vojsk označených rozsahem hráčů „4-6“, „4-5“ a „4“ na herní plán na území podle názvů na těchto žetonech. Ujistěte se, že všechny žetony neutrálních vojsk jsou umístěné nahoru správnou stranou odpovídající počtu hráčů.

Pak umístěte překryv ukazatele vlivu na královskou radu na ukazatel vlivu na královskou radu tak, abyste překryli první čtyři pozice (viz schéma).

Hra tří hráčů

Při hře tří hráčů jsou vyřazeny rody Martellů, Tyrellů a Greyjoyů.

Při přípravě hry umístěte 14 žetonů neutrálních vojsk označených rozsahem hráčů „3“ na herní plán na území podle názvů na těchto žetonech. Ujistěte se, že všechny žetony neutrálních vojsk jsou umístěné nahoru správnou stranou odpovídající počtu hráčů.

Pak umístěte překryv ukazatele vlivu na královskou radu na tento ukazatel tak, abyste překryli první čtyři pozice (viz schéma).



NASTAVENÍ HRY PĚTI HRÁČŮ



NASTAVENÍ HRY ČTYŘ HRÁČŮ



Překryv ukazatele



NASTAVENÍ HRY TŘÍ HRÁČŮ



Překryv ukazatele



BITEVNÍ VŘAVA

Bitevní vřava je volitelná součást *Hry o trůny*, které přidává do bitev prvek nepředvídatelnosti a smrtelnosti. Toto zvýšené riziko posiluje vyjednávání, zdůrazňuje význam podpory v bitvách, vytváří další bitevní dramata (a ztráty) a podporuje naprosto rozdílné strategie *Hry o trůny*.

Než začnete, měli by se všichni hráči shodnout, že použijete tuto součást hry. Pak zamíchejte karty bitevní vřavy do samostatného balíčku a umístěte ho vedle herního plánu.

Bitevní vřava mění bitvu následovně:

1. DOBRÁNÍ KARTY BITEVNÍ VŘAVY:

PO ZVOLENÍ A OTOČENÍ KARET RODU si útočník i obránce vezmou každý jednu kartu bitevní vřavy z vrchu balíčku a prohlédnou si ji.



2. POUŽITÍ MEČE

Z VALYRIJSKÉ OCELI: Než odkryjete karty bitevní vřavy, pokud je útočník nebo obránce držitelem meče z valyrijské oceli, může ho použít **k zahození své karty bitevní vřavy a dobrání jiné**. Novou kartu bitevní vřavy si už musí ponechat. Pak otočí svůj žeton meče šedou stranou nahoru, aby označil, že v tomto kole hry už meč nemůže použít.

3. ODKRYTÍ KARTY BITEVNÍ VŘAVY: Každý hráč odkryje svou kartu bitevní vřavy a přidá si uvedenou vojenskou sílu (číslo na štítu) ke své aktuální vojenské síle.



Přidat
k vojenské síle

Přidat
k symbolům
karty rodu

4. ÚPRAVA ZTRÁT:

Každý hráč si pak přidá případné symboly mečů nebo opevnění z karty bitevní vřavy ke své kartě rodu (jako by byly vytištěny na jeho kartě rodu).

Po vyhodnocení ztrát způsobených symboly meče, hráči vyhodnotí následovně symbol lebky na svých kartách bitevní vřavy:

Pokud má hráčova karta bitevní vřavy symbol lebky, jeho soupeř musí utrpět jednu ztrátu bez ohledu na to, kdo v bitvě zvítězil.



Symbol lebky

Tato ztráta je navíc k jakýmkoli jiným ztrátám, utrpěných v této bitvě, a nemohou jí zabránit symboly opevnění. Pro odstranění jednotky platí všechna obvyklá pravidla pro ztráty uvedená na straně 21.



PODĚKOVÁNÍ

Založeno na románech George R. R. Martina *Píseň ledu a ohně*.

NÁVRH HRY: Christian T. Petersen

DALŠÍ VÝVOJ HRY: Corey Konieczka, Jason Walden a Kevin Wilson

PRODUCENT: Jason Walden

AUTOŘI PRAVIDEL: Christian T. Petersen and Jason Walden

KOREKTURY: Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith a Anton Torres.

GRAFICKÝ NÁVRH: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg a Michael Silsby

OBÁLKA: Tomasz Jedruszek

MAPA: Henning Ludvigsen

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

Kresby na kartách *Sandor Clegane, Melisandre, Eddard Stark a Loras Tyrell* copyright Michael Komarck.

FOTOGRAFIE A 3D SNÍMKY FIGUREK: Jason Beaudoin

UMĚLECKÝ ŘEDITEL: Zoë Robinson

VÝKONNÝ UMĚLECKÝ ŘEDITEL: Andrew Navaro

VÝKONNÝ GRAFICKÝ NÁVRHÁŘ: Brian Schomburg

KOORDINÁTOR FFG LICENCÍ: Deb Beck

PRODUKČNÍ: Eric Knight

VÝKONNÝ NÁVRHÁŘ: Corey Konieczka

VÝKONNÝ PRODUKČNÍ: Michael Hurley

VYDAVATEL: Christian T. Petersen

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

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

Jména, popisy a vyobrazení v této hře jsou odvozené z díla patřícího George R. R. Martinovi a nesmí být použity bez jeho souhlasu.

©2011 George R. R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Žádná část výrobku nesmí být kopírována bez písemného souhlasu. *Píseň ledu a ohně* ©2011, použito s licencí. *Hra o trůny – desková hra*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply a logo FFG jsou obchodní značkou Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games sídlí na 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA a je dosažitelná telefonicky na čísle 651-639-1905. Uchovejte tuto informaci pro svou potřebu. Nevhodné pro děti do 3 let kvůli malým dílkům. Vyrobeno v Číně. **TENTO VÝROBEK NENÍ HRAČKA. NENÍ URČENO PRO OSOBY MLADŠÍ 13 LET.**

Navštivte naše stránky:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



PŘEKLAD: hpy, Kubis 29. 2. 2012



BRING THE FIGHT TO THE FIELD

Nyní když máte zkušenosti s intrikami a vzrušením ve *Hře o trůny*, podívejte se na Sedm království úplně jiným způsobem v *Bitvě Westerosu*!

Tato výpravná desková hra bitevní taktiky umožňuje hráčům ovládat buďto rok Starků, ctihodné vládce Zimohradu, nebo rod Lannisterů, lišáky s nekonečným přísunem zlata. A se stále se zvětšujícím počtem rozšíření můžete dokonce získat podporu rodu Tullyů, rodiny z Údolí, a dalších! Ovládněte realistické prvky, jako jsou vývoj jednotek, komunikace a morálka, když vedete vaše síly do bitky. Pouze nejchytřejší a nejdovzrálejší taktik může zvítězit. Jste připraveni získat slávu pro svůj rod?

BW01 - Battles of Westeros
BW02 - Wardens of the West
BW03 - Wardens of the North

BW04 - Lords of the River
BW06 - Tribes of the Vale



REJSTŘÍK

Akční fáze	14	Lodní přeprava	23
<i>Vyhodnocování rozkazů nájezdu</i>	14	Lodní přeprava, příklad	23
<i>Vyhodnocování rozkazů pochodu</i>	15	Moc, získat a zahodit	6
<i>Vyhodnocení rozkazů posilování</i>	16	Mosty	27
Aliance	24	Oblast, definice	6
Armáda, definice	6	Ovládání domovských území	24
Bitevní vřava	29	Ovládání oblastí	24
Bitva	17	Popořadě, definice	6
<i>Výzva k podpoře</i>	17	Přehled	2
<i>Zjištění počáteční vojenské síly</i>	18	Přehled komponent	3
<i>Výběr a odkrytí karet rodu</i>	19	Příprava hry	4
<i>Použití meče z valyrijské oceli</i>	20	Přiřazení rozkazů	12
<i>Zjištění konečné vojenské síly</i>	20	Přístavy	25
<i>Rozhodnutí bitvy</i>	20	Rod / hráč, definice	6
<i>Určení vítěze</i>	20	Rozbor karty rodu	19
Cíl hry	2	Rozkaz nájezdu	13
Domovské území, definice	6	Rozkaz obrany	13
Dostupná moc, definice	6	Rozkaz podpory	13
Fáze plánování	12	Rozkaz posilování	13
Fáze Westerosu	7	Řeky	27
Hraní v méně než šesti hráčích	28	Sázení na ukazatel vlivu, příklad	10
Jednotka, definice	6	Seznam komponent	2
Karty rodu	19	Schéma přípravy	5
Karty Westerosu	7	Skryté informace	27
Karta Westerosu Štět králů	10	Soupeř / nepřátelský, definice	6
Karta Westerosu Verbování	9	Ukazatele vlivu	11
Karta Westerosu Zásobování	8	Ukazatele vlivu, změny	27
Kasárna	26	Úklid bitvy	21
Kolo hry	7	Ústup a porážka	21
		Útok Divokých	22
		Vítězství ve hře	16
		Vlastní / přátelský, definice	6
		Vojenská síla jednotek	17
		Vyhodnocení rozkazů nájezdu, příklad	14
		Zásobování, příklad	8
		Zástěna hráče	6
		Zničit, definice	6
		Ztráty	20
		Žetony dominance	11
		<i>Žeton meče z valyrijské oceli</i>	11
		<i>Žeton poštovního havrana</i>	11
		<i>Žeton Železného trůnu</i>	11
		Žetony neutrálních vojsk	26

