

LE TRÔNE DE

FER™

LE JEU DE CARTES

SECONDE ÉDITION



MANUEL
D'APPRENTISSAGE

L'HIVER VIENT

« Oh, mon tout doux mignon d'été, protesta paisiblement Vieille Nan, que sais-tu, toi, de la terreur ? La terreur est chose d'hiver, mon petit seigneur, elle vient par cent pieds de neige, et lorsqu'en hurlant se rue la bise glacée du nord. La terreur vient durant la longue nuit, quand le soleil cache sa face des années durant, quand les enfants viennent au monde et vivent et meurent dans les ténèbres interminables, pendant que la faim, la désolation ne cessent de tenailler les loups-garous, que les marcheurs blancs se faufilent dans la forêt. »

— George R.R. Martin, *Le Trône de Fer*

Bienvenue dans *Le Trône de Fer : le jeu de cartes*, un jeu mêlant politique, batailles, intrigues et trahisons basé sur la série de romans de fantasy à succès *Le Trône de Fer*, de George R.R. Martin. Cette seconde édition offre un nouveau départ au jeu de cartes *Le Trône de Fer* (LTdF) et s'adresse aussi bien aux novices qu'aux joueurs chevronnés.



RÉSUMÉ DU JEU

Le Trône de Fer : le jeu de cartes se joue à 2 joueurs ou plus. À 2 joueurs, les parties se déroulent en format **JOUTE** ; à 3 joueurs ou plus, on utilise le format **MÊLÉE**.

En début de partie, chaque joueur choisit une des huit grandes factions qui cherchent à influencer et contrôler le Trône de Fer pour prendre le pouvoir à Westeros. Chaque joueur possède deux decks : un deck de pioche qui alimente les forces dont il dispose à chaque round, et un deck de complots spécial utilisé pour développer une stratégie à long terme.

Au fil de la partie, les joueurs se livreront des batailles militaires, fomenteront des machinations et régleront leurs différends politiques, jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la victoire. Le premier joueur qui parviendra à accumuler 15 points de pouvoir gagnera la partie.

DE L'UTILISATION DE CE LIVRET

Ce manuel présente *Le Trône de Fer : le jeu de cartes* aux nouveaux joueurs. Ces derniers sont invités à apprendre les bases en format joute (à 2 joueurs), un mode minimaliste idéal pour les novices. À 3 joueurs ou plus, les parties se déroulent en format mêlée, détaillé à la fin de ce livret. Une fois les bases acquises, les joueurs seront prêts à améliorer leur expérience de jeu en personnalisant leurs decks.

Les règles complètes figurent dans le *Livret de référence* (LR), qui aborde aussi des sujets un peu plus compliqués, comme l'interprétation de la boîte de texte des cartes, la résolution des problèmes de chronologie, ou encore la séquence de phase détaillée. Nous invitons les tout nouveaux joueurs à se familiariser avec le jeu en s'appuyant sur le *Manuel d'apprentissage* et en ne se référant au *Livret de référence* qu'en cours de partie.

MATÉRIEL

Le contenu du jeu vous est succinctement présenté ci-dessous. La description détaillée des cartes, elle, figure aux pages 30-31 du *Livret de référence*.



8 cartes faction
(double face, cartes dessin au verso)



28 cartes complot



192 cartes joueur



6 cartes titre



30 jetons d'or



10 jetons d'influence
(double face)



30 compteurs
de pouvoir



1 jeton de
premier joueur

UN JEU DE CARTES ÉVOLUTIF

Le Trône de Fer : le jeu de cartes, prévu pour 2 à 4 joueurs, est parfaitement exploitable avec le seul contenu de cette boîte. En y ajoutant une autre boîte, vous pourrez jouer jusqu'à 6. Mais il s'agit aussi d'un jeu de cartes évolutif® (JCE®), si bien que vous pourrez enrichir et personnaliser vos parties en vous procurant des paquets de chapitre – des extensions de 60 cartes publiées régulièrement –, ainsi que des extensions Deluxe (plus grandes et présentées sous la forme de boîtes). Contrairement aux jeux de cartes à collectionner, tous les exemplaires d'une extension de JCE sont les mêmes (leur contenu n'est donc pas le fruit du hasard).

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE DÉCOUVERTE EN FORMAT JOUTE

Pour préparer la partie découverte, veuillez procéder comme suit (les règles de mise en place des autres formats figurent dans le LR) :

1. Choisir les decks. La partie découverte est une joute (2 joueurs) opposant un deck de départ Stark à un deck de départ Lannister. Chaque joueur choisit un des decks détaillés ci-dessous.

Maison Stark : le deck de pioche de ce joueur contient toutes les cartes Stark (141-159, 203A), 1 exemplaire de Littlefinger (28), Pillards de Clinquefrac (30) et Lait de pavot (35), et 2 exemplaires de La route Royale (39) et La route de la Rose (40). Par ailleurs, le joueur Stark utilisera le deck de complots suivant : Recrutements, Attaque de feu grégeois, Une noble cause, Convocation des bannerets, Accusations crapuleuses, Calme sur Westeros, Soutenir la foi.

Maison Lannister : le deck de pioche de ce joueur contient toutes les cartes Lannister (84-102, 200A), 1 exemplaire de Littlefinger (28), Pillards de Clinquefrac (30) et Lait de pavot (35), et 2 exemplaires de La route Royale (39) et La route de la Rose (40). Par ailleurs, le joueur Lannister utilisera le deck de complots suivant : Recrutements, Attaque de feu grégeois, Ordres de marche, La bataille des rois, Éminence grise, Taxation, Un festin pour les corbeaux.

Notez que ces decks de départ sont plus petits que les decks standard, aussi la partie découverte risque-t-elle de prendre fin lorsqu'un joueur n'aura plus de cartes. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de compteurs de pouvoir sur les cartes qu'il contrôle a gagné (vous verrez ensuite que ce point n'obéit pas aux règles normales).

2. Déterminer le premier joueur. Déterminez maintenant au hasard qui sera le PREMIER JOUEUR, et posez devant lui le jeton de premier joueur.

3. Placer les factions. Chaque joueur pose sa carte faction (200A ou 203A) face visible dans sa zone de jeu.

4. Créer le trésor. Placez tous les jetons d'or, compteurs de pouvoir et jetons d'influence à portée de la main des joueurs. Cette zone est ce qu'on appelle le TRÉSOR.

5. Placer le deck de complots. Chaque joueur pose sa pile de sept cartes complot (cf. étape 1) face cachée près de sa carte faction.

6. Mélangez les decks de pioche. Chaque joueur mélange son deck de pioche (c'est-à-dire toutes ses cartes, exception faite de sa carte faction et de ses cartes complot respectivement placées aux étapes 3 et 5).

7. Piocher la main de départ. Chaque joueur pioche sept cartes de son deck de pioche. Chaque joueur peut faire un MULLIGAN – une seule fois – en re-mélangeant ces sept cartes dans son deck avant d'en piocher sept nouvelles. Cette tactique est recommandée si vous piochez une mauvaise main de départ. Par exemple, si vous n'avez pioché aucun personnage, vous avez tout intérêt à faire un mulligan.

8. Poser les cartes de mise en place. Chaque joueur, dans l'ordre de jeu (cf. page 6), peut poser jusqu'à 8 points de cartes personnage, lieu et attachement de sa main au titre de sa mise en place. Les cartes de mise en place sont posées face cachée dans la zone de jeu du joueur. Le coût apparaît en haut à gauche de chaque carte, au sein du picto de jeton d'or. Son type (personnage, lieu, attachement ou événement) figure juste en dessous du coût.

Quelques restrictions s'appliquent durant cette étape :

- ♦ Il est impossible de poser plus de 8 points de cartes.
- ♦ Il est impossible de poser plus d'une carte ayant le mot-clé « Limitée ».
- ♦ Seules des cartes personnage, lieu et attachement peuvent être posées.
- ♦ Chaque attachement posé doit être attaché à une cible valide, sous le contrôle de son propriétaire, une fois l'attachement révélé lors de l'étape suivante. Sauf indication contraire de leur boîte de texte, les attachements doivent toujours être attachés à un personnage valide.

9. Révéler les cartes de mise en place. Tous les joueurs retournent leurs cartes de mise en place, de sorte qu'elles soient visibles. Les cartes attachement qui doivent l'être sont attachées, dans l'ordre de jeu.

10. Refaire sa main d'ouverture. Chaque joueur pioche jusqu'à ce qu'il ait sept cartes en main. La partie peut maintenant commencer.

EXEMPLE DE ZONE DE JEU (EN MILIEU DE PARTIE)

Personnages en jeu



Jeton de premier joueur

Carte complot révélée



Carte faction



Deck de pioche



Pile de défausse



Lieux en jeu



Réserve d'or



Deck de complots



Pile des morts



CONCEPTS ESSENTIELS

Cette section présente un certain nombre de concepts fondamentaux qu'il vous faudra garder à l'esprit en apprenant les règles et en jouant.

LA RÈGLE D'OR

Lorsque la boîte de texte d'une carte contredit les règles (de ce manuel ou du *Livret de référence*), c'est la carte qui l'emporte.

GAGNER ET PERDRE

Le but du jeu est d'accumuler 15 points de **POUVOIR**. Le pouvoir représente l'influence de la faction d'un joueur dans les Sept Couronnes de Westeros. Le premier joueur qui amasse au moins 15 points de pouvoir sur les cartes qu'il contrôle remporte immédiatement la partie.



Accumulez 15 points de pouvoir pour gagner.

Il existe de nombreux moyens d'accumuler du pouvoir : gagner des défis de pouvoir, gagner des défis non opposés, remporter l'hégémonie et résoudre des capacités de carte invitant un joueur à gagner du pouvoir.

Défaite immédiate : à court de cartes

Si un joueur n'a plus de cartes dans son deck de pioche, il perd aussitôt la partie.

PILE DE DÉFAUSSE ET PILE DES MORTS

Parmi les points importants du jeu, il convient de noter que chaque joueur possède une pile de défausse et une pile des morts, qui reçoivent les cartes ayant quitté la zone de jeu. Quand un personnage est tué, posez-le face visible dans la pile des morts de son propriétaire. Quand une carte est défaussée ou sacrifiée, posez-la face visible dans la pile de défausse de son propriétaire. Les attachements d'une carte qui quitte le jeu sont renvoyés dans la main de leur propriétaire.

CARTES UNIQUES

Le symbole  qui précède le titre de certaines cartes indique que ces dernières sont uniques. Un joueur ne peut avoir en jeu qu'un seul exemplaire d'une carte unique donnée. Il peut cependant employer des exemplaires

supplémentaires de cartes uniques en guise de doubles (cf. page 8 du *Livret de référence*).

« DANS L'ORDRE DE JEU »

La locution « dans l'ordre de jeu » – utilisée au fil de ce manuel – dicte l'ordre dans lequel les joueurs résolvent ou exécutent les étapes de jeu. Quand il leur est demandé de faire quelque chose « dans l'ordre de jeu », le premier joueur agit d'abord, suivi par les autres, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

REDRESSER ET INCLINER

Les cartes entrent en jeu **REDRESSÉES** (à la verticale). Pour lancer un défi ou utiliser certaines capacités de carte, il faut habituellement **INCLINER** la carte concernée, ce qui consiste à la pivoter de 90 degrés (de sorte qu'elle soit à l'horizontale). On incline une carte pour indiquer qu'elle a été utilisée, sachant qu'une carte ne peut pas être à nouveau inclinée tant qu'elle n'a pas été d'abord redressée (par une étape du jeu ou une capacité de carte).



Redressée



Inclinée



LA SÉQUENCE DE PHASES

Une partie du *Trône de Fer : le jeu de cartes* se déroule en plusieurs rounds, au cours desquels les joueurs révèlent leurs complots, collectent des ressources – sous la forme de cartes et d'or –, recrutent leurs forces et se défont, avant de se regrouper en prévision du round suivant. Chaque round est divisé en sept phases, comme suit :

1. Complot
2. Pioche
3. Recrutement
4. Défis
5. Hégémonie
6. Redressement
7. Impôt

Chaque phase est détaillée ci-dessous.

PHASE 1 : COMPLIT

La phase de complot est divisée en deux étapes :

1. Choisir les cartes complot.
2. Révéler les cartes complot.

Étape 1. Choisir les cartes complot : chaque joueur regarde toutes les cartes de son deck de complots et en choisit une qu'il compte révéler à l'étape suivante. Il indique son choix en retirant la carte du deck et en la posant face cachée sur la table. Ne révélez pas encore le titre de la carte complot choisie.

Étape 2. Révéler les cartes complot : chaque joueur révèle simultanément la carte complot qu'il a choisie à l'étape précédente.

Le joueur qui a la valeur d'initiative totale la plus élevée gagne l'INITIATIVE (cf. encadré ci-contre). En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le pouvoir total le plus faible qui a l'initiative. Si l'égalité persiste, déterminez au hasard un des joueurs concernés.

Le joueur qui gagne l'initiative doit choisir qui sera le **PREMIER JOUEUR** à ce round. Posez le jeton de premier joueur devant le joueur choisi. Le premier joueur agit en premier durant toutes les phases suivantes de ce round.

La boîte de texte de certaines capacités de cartes complot commence par « Une fois révélée ». Ces capacités sont résolues une fois le premier joueur choisi. Si plusieurs cartes sont concernées, le premier joueur décide l'ordre dans lequel elles sont résolues.

À QUOI SERVENT LES COMPLOTS ?

Les cartes complot représentent un engagement stratégique à long terme qui influencera la suite du round de jeu.



La première valeur (4) représente la quantité d'or que le complot octroie, et qui est ensuite utilisée pour recruter des cartes en jeu. La seconde (9) est l'initiative, utilisée pour déterminer quel joueur gagne l'initiative. La troisième (1) est la prise, qui détermine l'efficacité de vos défis. La valeur de réserve (6) figurant en bas à droite de la carte est la taille maximale de la main, qu'il faut vérifier à la fin du round. La plupart des cartes complot proposent aussi une capacité qui est résolue au moment où elles sont révélées, ou qui persiste tant que le complot reste révélé et en jeu.

ÉTAT DES COMPLOTS

Une carte complot peut être dans le deck de complots, révélée ou dans la pile secondaire. Quand un joueur révèle une carte complot, cette dernière quitte le deck de complots, est désormais révélée et posée sur sa carte complot précédemment révélée. Toutes les cartes complot situées sous la carte complot tout juste révélée sont dans la pile secondaire de ce joueur.

Quand un joueur révèle la dernière carte de son deck de complots, les cartes de la pile secondaire de ce joueur sont renvoyées dans son deck de complots une fois que toutes les cartes complot tout juste révélées ont fait effet. Notez que la carte complot tout juste révélée reste révélée et n'est pas renvoyée dans le deck de complots.

PHASE 2 : PIOCHE

Chaque joueur pioche simultanément deux cartes de son deck de pioche.

PHASE 3 : RECRUTEMENT

Durant cette phase, chaque joueur – dans l'ordre de jeu – devient le joueur actif. Le joueur actif a la possibilité de recruter (faire entrer en jeu) des cartes personnage, lieu et attachement de sa main.

Quand un joueur devient le joueur actif à cette phase, il collecte ses revenus en ajoutant à la valeur en or de sa carte complot révélée la somme des modificateurs d'or actifs affectant cette valeur (qui apparaissent généralement sur les cartes que le joueur actif contrôle). Après quoi, il prend le nombre de jetons d'or correspondant dans le trésor et les ajoute à sa réserve d'or.

Le joueur actif peut maintenant RECRUTER une carte personnage, lieu ou attachement de sa main en payant son coût en or (indiqué en haut à gauche) pour la poser dans sa zone de jeu. Pour la payer, il lui suffit de prendre la somme demandée dans sa réserve d'or et de la remettre dans le trésor.

Les cartes entrent en jeu comme suit :

- ❖ Les cartes personnage entrent en jeu redressées, sur la première rangée de la zone de jeu d'un joueur.
- ❖ Les cartes lieu entrent en jeu redressées, sur la dernière rangée de la zone de jeu d'un joueur.
- ❖ Les cartes attachement entrent en jeu redressées et doivent être attachées à une autre carte (qui les chevauche alors). Par défaut, une carte attachement est attachée à une carte personnage, mais certaines ont une boîte de texte qui leur permet d'être attachées à d'autres types de cartes.

Le joueur actif continue de recruter des cartes personnage, lieu et attachement de sa main jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter ou ne puisse tout simplement plus recruter. Un joueur peut décider de ne pas dépenser tout son or lors de cette phase, car cet or peut aussi être utilisé pour payer des capacités de carte durant tout le round. Néanmoins, c'est le seul moment du round au cours duquel un joueur peut recruter des cartes personnage, lieu et attachement de sa main.

Au moment où le joueur actif annonce qu'il a fini de recruter des cartes, chacun des autres joueurs – dans l'ordre de jeu – devient le joueur actif et a la possibilité de recruter à son tour.

CARTES ÉVÈNEMENT

Les cartes personnage, lieu et attachement sont recrutées lors de la phase de recrutement. Cependant, les cartes événement peuvent être directement jouées depuis votre main à différents moments du round de jeu. Le moment précis auquel une carte événement peut être jouée est précisé dans sa boîte de texte.



PHASE 4 : DÉFIS

Durant cette phase, chaque joueur – dans l'ordre de jeu – devient le joueur actif et, en tant que tel, a la possibilité d'initier des DÉFIS contre ses adversaires.

Il existe trois types de défis. Chacun est initié et résolu selon les mêmes règles, mais leur issue est différente.



Défi militaire : le but d'un défi  est de tuer les personnages d'un adversaire.



Défi d'intrigue : le but d'un défi  est de défausser des cartes de la main d'un adversaire.



Défi de pouvoir : le but d'un défi  est de déplacer du pouvoir de la carte faction d'un adversaire vers la vôtre.

Lors de cette phase, le joueur actif a le droit d'initier un défi de chaque type, dans l'ordre de son choix. Quand un joueur initie un défi contre un adversaire, il est le JOUEUR ATTAQUANT, tandis que son adversaire est le JOUEUR DÉFENSEUR.

Une fois que le joueur actif a résolu chacun de ses défis, ou a décidé de ne plus en initier, le joueur suivant – dans l'ordre de jeu – devient le joueur actif, jusqu'à ce que tous les joueurs aient été joueurs actifs et aient eu la possibilité d'initier des défis.

Initier et résoudre un défi

Pour initier et résoudre un défi, procédez comme suit :

1. Le joueur attaquant annonce le type de défi et l'adversaire, puis déclare les attaquants.
2. Le joueur défenseur déclare les défenseurs.
3. Comparez la FOR et déterminez le vainqueur du défi.

Chacune de ces étapes est détaillée ci-dessous :

Étape 1. Annoncer le type de défi et l'adversaire, puis déclarer les attaquants : pour initier un défi, le joueur actif procède comme suit :

-  Il annonce le type de défi initié.
-  Il annonce l'adversaire contre lequel il initie le défi.
-  Il annonce les personnages (qu'il contrôle) qui sont déclarés comme attaquants, puis les incline.

Pour pouvoir être déclaré comme attaquant, un personnage doit avoir une icône de défi correspondant au type de défi initié et être redressé. Pour initier un défi, il faut qu'au moins un personnage soit déclaré comme attaquant.

Étape 2. Déclarer les défenseurs : le joueur défenseur a maintenant la possibilité de déclarer des personnages qu'il contrôle comme défenseurs.

Pour être déclaré comme défenseur, un personnage doit avoir une icône de défi correspondant au type de défi en cours et être redressé. Chaque personnage déclaré comme défenseur est incliné à ce moment-là.

Étape 3. Comparer les FOR et déterminer le vainqueur du défi : additionnez la FOR de tous les personnages attaquants, et ajoutez-y tout modificateur actif dont dispose le joueur attaquant. Cette somme constitue la FOR d'attaque totale. Ensuite, additionnez la FOR de tous les personnages défenseurs, et ajoutez-y tout modificateur actif dont dispose le joueur défenseur. Cette somme constitue la FOR de défense totale.

Le joueur dont le camp a la FOR totale la plus élevée gagne le défi. (*Note : en cas d'égalité, c'est le joueur attaquant qui gagne le défi.*) Si ce joueur n'a pas une FOR totale de 1 ou plus, et/ou s'il n'y a pas de personnages participants dans son camp au moment de cette étape (c'est-à-dire au moment où les FOR sont comparées), *aucun* joueur ne gagne ou ne perd le défi.



Cersei Lannister peut être déclarée comme attaquante ou défenseur dans un défi  ou , car elle possède ces deux icônes de défi. Tant qu'elle participe à un défi, elle confère 4 FOR au camp de son contrôleur.

Si le joueur attaquant gagne un défi – quel que soit son type – et que le joueur défenseur a une FOR de défense totale de 0 (*Note : sans personnages défenseurs, un joueur a une FOR de défense de base de 0*), la faction du joueur attaquant gagne 1 point de pouvoir bonus. C'est ce qu'on appelle le bonus **NON OPPOSÉ**, qui s'ajoute à tous les autres effets d'un défi gagné.

Si le joueur défenseur gagne le défi, aucun bonus non opposé ou prise n'est applicable.

Si le joueur attaquant gagne un défi, un des effets suivants de prise survient, en fonction du type de défi résolu :

✦ **Défi militaire** : le joueur défenseur doit choisir un nombre de personnages différents qu'il contrôle égal à la valeur de prise figurant sur la carte complot révélée du joueur attaquant, et tuer ces personnages. (Les personnages choisis n'ont pas nécessairement participé au défi.) Les personnages tués sont posés dans la **PILE DES MORTS** de leur propriétaire. (Les attachements des cartes qui quittent le jeu sont renvoyés dans la main de leur propriétaire.)

👁 **Défi d'intrigue** : le joueur défenseur doit se défausser, au hasard, d'un nombre de cartes de sa main égal à la valeur de prise figurant sur la carte complot révélée du joueur attaquant. (Il lui suffit de mélanger sa main et de présenter ses cartes, face cachée et en éventail, à son adversaire, qui en retire le nombre nécessaire.)

👑 **Défi de pouvoir** : le joueur défenseur retire un nombre de compteurs de pouvoir de sa carte faction égal à la valeur de prise figurant sur la carte complot révélée du joueur attaquant, et les pose sur la carte faction du joueur attaquant.

PHASE 5 : HÉGÉMONIE

Chaque joueur compte simultanément la FOR totale de l'ensemble de ses personnages redressés, et ajoute 1 à ce total pour chaque jeton d'or de sa réserve d'or. Le joueur qui obtient la somme la plus élevée remporte l'**HÉGÉMONIE** pour le round et gagne 1 point de pouvoir pour sa faction. En cas d'égalité, aucun joueur ne remporte l'hégémonie.

PHASE 6 : REDRESSEMENT

Redressez simultanément chaque carte inclinée en jeu.

PHASE 7 : IMPÔT

Cette phase est divisée en deux étapes :

1. Restituer l'or non dépensé.
2. Vérifier la réserve.

Étape 1. Restituer l'or non dépensé : chaque joueur remet simultanément l'or de sa réserve qu'il n'a pas dépensé dans le trésor.

Étape 2. Contrôler la réserve : dans l'ordre de jeu, chaque joueur compare la taille de sa main actuelle – c'est-à-dire le nombre de carte qu'il a en main – à la **VALEUR DE RÉSERVE** figurant en bas à droite de sa carte complot révélée. Si la taille de sa main est supérieure à sa valeur de réserve, il doit choisir et défausser des cartes jusqu'à ce que la taille de sa main soit égale à sa valeur de réserve.

La fin de la phase d'impôt marque aussi la fin du round de jeu. La partie se poursuit avec la phase de complot du round de jeu suivant et continue jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné.

ET ENSUITE ?

Vous connaissez maintenant les bases du jeu *Le Trône de Fer : le jeu de cartes*. Après avoir joué en mode découverte, vous voudrez peut-être vous frotter à différents decks de départ préconstruits, une partie en format mêlée, ou créer vos propres decks. Les règles traitant de ces formats vous attendent aux pages 12-15. Un récapitulatif des icônes et des mots-clés figure à la dernière page de ce manuel. En outre, n'oubliez pas que vous trouverez beaucoup d'autres informations dans le *Livret de référence*.

EXEMPLE DE PHASE DE DÉFIS

La phase de défis a débuté. Yoann est le premier joueur et joue la maison Lannister. Il peut initier tous ses défis avant qu'Élise, qui joue les Stark, n'initie les siens.

1. Yoann veut commencer avec un défi  et décide de déclarer « Cersei Lannister » comme attaquante en l'inclinant. Il aurait pu aussi déclarer « Titilleur » et/ou « Tywin Lannister » comme attaquants, mais il préfère les garder pour d'autres défis.
2. Élise a un personnage redressé avec une icône , « Catelyn Stark ». Elle pourrait déclarer Catelyn comme défenseur, mais n'aurait pas la FOR nécessaire pour gagner le défi, aussi décide-t-elle de ne choisir aucun défenseur.

Yoann a une FOR d'attaque de 4, tandis qu'Élise n'a aucun défenseur. C'est donc Yoann qui gagne le défi ! Comme le défi n'a rencontré aucune opposition, il gagne 1 point de pouvoir, qu'il pose sur sa carte faction.

Pour l'effet de prise, il défausse deux cartes au hasard de la main d'Élise : une parce que la carte complot

qu'il a révélée a une valeur de prise imprimée de 1, et une autre parce que la capacité de Cersei augmente de 1 cette valeur de prise.

3. Ensuite, Yoann décide d'initier un défi  en déclarant « Titilleur » comme attaquant (il l'incline au passage). Il aurait aussi pu déclarer « Tywin Lannister » comme attaquant, mais décide de ne pas le faire.
4. Élise défend avec « Avant-garde du Nord » (elle l'incline au passage).

La FOR d'attaque de Yoann est de 2, et la FOR de défense d'Élise est de 4. Élise gagne le défi en tant que joueur défenseur, si bien qu'aucun effet de prise ne survient.

5. Yoann pourrait maintenant initier un défi  avec Tywin, mais il souhaite le garder pour se défendre contre les défis d'Élise, aussi passe-t-il. Élise devient la joueuse active et peut maintenant initier ses défis.



RÈGLES DE MÊLÉE

Une partie en format MÊLÉE (3 à 6 joueurs) observe les mêmes règles et un round semblable aux joutes, mais elle introduit la notion de cartes titre.

CARTES TITRE

Chacune des six cartes titre représente une position au Conseil restreint de Port-Réal. À chaque round, chaque joueur incarne un de ces rôles, créant ainsi des relations d'alliance et d'opposition dans la partie. Chaque titre confère aussi une capacité bonus unique que son détenteur peut utiliser au cours du round.

Lors de la mise en place d'une partie en mêlée, posez les six cartes titre (numérotées 206 à 211) dans la réserve de titres, près du trésor, à portée de la main de tous les joueurs.

L'utilisation de ces cartes ajoute une troisième étape à la phase de complot et la phase d'impôt, comme détaillé ci-dessous.

PHASE DE COMLOT EN MÊLÉE

En mêlée, la phase de complot est divisée en trois étapes :

1. Choisir les cartes complot.
2. Révéler les cartes complot.
3. Choisir les titres.

Les étapes 1 et 2 se jouent de la même façon qu'en joute (cf. page 7).

Phase de complot en mêlée, étape 3. Choisir les titres : mélangez les titres face cachée et retirez-en un au hasard de la réserve pour cette phase en le posant face cachée près du trésor. (À 3 joueurs, deux titres sont retirés au hasard ; à 6 joueurs, aucun titre n'est retiré.)

Dans l'ordre de jeu, chaque joueur choisit *secrètement* une des cartes titre de la réserve et la pose face cachée près de sa carte faction. Une fois que chacun a choisi un titre, les joueurs les révèlent simultanément en retournant leur carte. Les cartes non choisies sont reposées face cachée dans la réserve de titres, elles ne seront pas utilisées à ce round.

PHASE D'IMPÔT EN MÊLÉE

En mêlée, la phase d'impôt est divisée en trois étapes :

1. Restituer l'or non dépensé.
2. Vérifier la réserve.
3. Restituer les titres.

Les étapes 1 et 2 se déroulent de la même façon qu'en joute (cf. page 10).

Phase d'impôt en mêlée, étape 3. Restituer les titres : les joueurs remettent simultanément leur titre face cachée dans la réserve de titres.

CAPACITÉS DES TITRES

La section suivante détaille les termes, symboles, restrictions et effets associés aux cartes titre.

Soutiens

Un joueur ne peut pas initier de défis contre le joueur détenant le titre qu'il soutient.

Rivaux

Un joueur est récompensé quand il gagne un défi contre un joueur détenant un titre rival ; sa faction remporte alors 1 point de pouvoir supplémentaire (qu'il soit le joueur attaquant ou défenseur). À chaque round, un joueur ne peut gagner de cette façon qu'1 point de pouvoir par adversaire rival.

Régent de la Couronne

Ce titre confère 2 FOR au total de son détenteur lorsque vient le moment de déterminer qui remporte l'hégémonie. Ce titre possède également une capacité spéciale utilisable pour détourner un défi par round : quand un joueur initie un défi puis déclare une cible et des attaquants, le Régent de la Couronne peut utiliser ce titre pour obliger ce joueur à choisir une autre cible.

Notez que le titre de Régent de la Couronne n'a ni « soutiens » ni « rivaux ».

Main du Roi

Ce titre confère 1 FOR au total de son détenteur pour tout défi  durant lequel celui-ci contrôle au moins un personnage participant.

Le détenteur de ce titre peut initier un défi  supplémentaire lors de la phase de défis. Ce défi ne peut cependant pas être initié contre un adversaire contre lequel le détenteur a déjà initié un défi  à cette phase. (En d'autres termes, le défi doit être initié contre un adversaire différent.)

Maître des Lois

Ce titre augmente de 1 le nombre de cartes que son détenteur pioche lors de la phase de pioche.

Ce titre confère à son détenteur un modificateur de réserve de +1.

Maître des Navires

Ce titre confère 1 FOR au total de son détenteur pour tout défi  durant lequel celui-ci contrôle au moins un personnage participant.

Lors des défis , le détenteur de ce titre augmente de 1 la valeur de prise de la carte complot qu'il a révélée tant qu'il attaque un adversaire rival.

Maître des Chuchoteurs

Ce titre confère 1 FOR au total de son détenteur pour tout défi  durant lequel celui-ci contrôle au moins un personnage participant.

Le détenteur de ce titre peut résoudre son effet de prise contre autant d'adversaires qu'il le souhaite chaque fois qu'il gagne un défi  en tant qu'attaquant. (L'effet de prise est intégralement résolu contre chaque adversaire choisi par le détenteur de ce titre.) Cette capacité affecte simplement la gestion de la prise. Le défi reste considéré comme gagné contre le joueur défenseur (qui le perd).

Grand Argentier

Ce titre confère un modificateur d'or de +2 à son détenteur.



DECKBUILDING

La boîte de base du *Trône de Fer : le jeu de cartes* est conçue pour vous offrir une expérience de jeu complète et variée, pour que vous n'ayez pas le sentiment de rejouer éternellement la même partie. Une fois les bases du jeu acquises, certains joueurs voudront créer et personnaliser leurs propres decks. À cet effet, les règles de deckbuilding sont détaillées ci-dessous.

Pourquoi construire un deck personnalisé ?

Le deckbuilding vous permet de personnaliser votre deck pour opposer des stratégies et idées originales à vos adversaires, et aborder le jeu sous un nouveau jour. Au lieu d'adapter votre stratégie à un deck de départ, vous créez un deck sur mesure qui fonctionne comme vous l'entendez. Les decks personnalisés offrent de nouvelles perspectives et vous permettent de vous investir davantage dans les parties. Quand vous créez votre propre deck, vous ne vous contentez pas de participer au jeu, vous le façonnez activement.

PERSONNALISATION DES DECKS

Voici les règles de personnalisation des decks utilisées en tournoi officiel. Notez que pour élargir vos options de personnalisation, vous devrez peut-être vous procurer d'autres exemplaires de cette boîte et/ou d'extensions proposant de nouvelles cartes.

- ❖ Chaque joueur doit choisir une carte faction, et une seule.
- ❖ Chaque joueur peut choisir une carte dessein, ou décider de ne pas employer de dessein.
- ❖ Le deck de complots de chaque joueur doit contenir sept cartes, ni plus ni moins. Jusqu'à une des cartes complot choisies peut être dupliquée une fois (même titre) dans le deck de complots. Il ne peut pas y avoir plus d'un exemplaire de chaque autre carte complot dans le deck de complots.
- ❖ Le deck de pioche de chaque joueur doit contenir un minimum de soixante cartes, et ne peut pas contenir plus de trois exemplaires (même titre) d'une carte donnée.
- ❖ Il n'y a pas de limite supérieure au nombre de cartes qu'un deck d'un joueur peut contenir.

LOYAUTÉ

La loyauté est une restriction de deckbuilding qui limite l'utilisation des cartes hors faction. Une carte est loyale à sa faction si un parchemin apparaît sous son écusson. L'affiliation d'une carte loyale doit correspondre à celle de la carte faction d'un deck pour être incluse à ce dernier. Certaines capacités de carte (comme les cartes dessein *Bannière* de cette boîte) permettent d'employer des cartes non loyales hors faction dans un deck.



Maison Baratheon, loyale



Maison Baratheon, non loyale

- ❖ Sauf indication contraire d'une capacité (comme les desseins *Bannière*), chaque carte des deck de pioche et de complots d'un joueur doit être neutre ou de l'affiliation correspondant à sa carte faction.

DECKS PRÉCONSTRUITS

2 à 4 joueurs qui se partagent une boîte de base pourront parfaitement jouer sans avoir à créer leurs propres decks en se servant des decks « préconstruits ». Ces decks sont conçus pour des parties ne s'appuyant que sur une boîte de base et ignorent les règles de loyauté utilisées dans la personnalisation des decks.

Les traditions (Stark/Greyjoy)

Ce deck inclut :

- ◆ La carte faction Stark (203A)
- ◆ Toutes les cartes Stark (141-159)
- ◆ Toutes les cartes Greyjoy (65-83)
- ◆ Un exemplaire de chacune des cartes neutres suivantes : *La route de la Rose*, *La route Royale*, *Le sceau de la Main*, *Littlefinger*, *Pillards de Clinquefrac*, *Varys* et *Lait de pavot*.
- ◆ Les cartes complot suivantes : *Recrutements*, *Les vents de l'hiver*, *Soutenir la foi*, *Supériorité navale*, *Reconstruction*, *Confiscation*, *Calme sur Westeros*.

Sur le Mur (Garde de Nuit/Baratheon)

Ce deck inclut :

- ◆ La carte faction La Garde de Nuit (202A)
- ◆ Toutes les cartes de La Garde de nuit (122-140)
- ◆ Toutes les cartes Baratheon (46-64)
- ◆ Un exemplaire de chacune des cartes neutres suivantes : *La route de la Rose, La route Royale, Pillards de Clinquefrac, Livré aux flammes, Horde de sauvages, Le trône de Fer, Leçons de Syrio et Solides prétentions.*
- ◆ Les cartes complot suivantes : *Attaque de feu grégeois, Ordres de construction, En route pour le Mur, Ordres de marche, Position fortifiée, Accusations crapuleuses, Épreuve de joute.*

D'est en ouest (Targaryen/Martell)

Ce deck inclut :

- ◆ La carte faction Targaryen (204A)
- ◆ Toutes les cartes Targaryen (160-178)
- ◆ Toutes les cartes Martell (103-121)
- ◆ Un exemplaire de chacune des cartes neutres suivantes : *La route de la Rose, la route Royale, Varys, Livré aux flammes, Horde de sauvages, Lait de pavot, Haut lignage, Passé au fil de l'épée.*
- ◆ Les cartes complot suivantes : *Recrutements, Un festin pour les corbeaux, Une noble cause, Éminence grise, Une tempête d'épées, La bataille des rois, Compter ses picaillons.*

Secrets et intrigues (Lannister/Tyrell)

Ce deck inclut :

- ◆ La carte faction Lannister (200A)
- ◆ Toutes les cartes Lannister (84-102)
- ◆ Toutes les cartes Tyrell (179-197)
- ◆ Un exemplaire de chacune des cartes neutres suivantes : *La route de la Rose, La route Royale, Le jugement de la Main, Garde du corps, Solides prétentions, Oisillon, Larmes de Lys, Littlefinger.*
- ◆ Les cartes complot suivantes : *Attaque de feu grégeois, Taxation, Convocation des bannerets, Le jeu des trônes, Des têtes sur des piques, Attaque sournoise, Renforts.*

Lorsque vous serez prêt à aller au-delà de ces decks pré-construits, vous pourrez tenter différentes combinaisons de factions, cartes neutres et decks de complots pour découvrir toute l'ampleur du jeu.

CRÉDITS

Conception de la 2nde édition : Nate French avec Michael Hurley

Conception de la 1^{re} édition : Eric M. Lang et Christian T. Petersen avec Nate French

Règles : Nate French et Michael Hurley

Relecture : Alexander Hynes, Patrick Brennan et Kevin Tomczyk

Conception graphique : Mercedes Opheim avec Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Samuel Shimota, Michael Silsby, Evan Simonet et Monica Skupa

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Illustration de couverture : Jacob Murray

Direction artistique : Debra Freytag

Responsable de la direction artistique : Andy Christensen

Producteur : Nate French

Responsable de la production : Megan Duehn et Simone Elliott

Responsable JCE : Chris Gerber

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Un grand merci à notre inspirateur, George R.R. Martin, et à tous nos fidèles fans !

La liste complète des bêta testeurs figure à la page 32 du *Livret de référence*.

Traduction : Jérôme Vessière (gros merci à Jérémy Fouques pour son aide précieuse !)

Relecture VF : Vincent Bouchage

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
EDGEENT.COM

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R.R. Martin. Les noms, descriptions et représentations dans ce jeu sont issues des œuvres de George R.R. Martin et ne peuvent pas être utilisées et réutilisées sans son autorisation. Sous Licence de George R.R. Martin. Le Trône de Fer et Fantasy Flight Supply sont TM de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, le logo FFG, Living Card Game, LCG le logo LCG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Photos non contractuelles. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES

SÉQUENCE DE PHASES

1. **Complot**
2. **Pioche**
3. **Recrutement**
4. **Défis**
5. **Hégémonie**
6. **Redressement**
7. **Impôt**

MOTS-CLÈS

Un mot-clé est un attribut qui assortit certaines cartes de règles bien spécifiques.

Condamné : (Apparaît sur les attachements.) si la carte attachée quitte le jeu, cet attachement n'est *pas* renvoyé dans la main de son propriétaire ; il est défaussé du jeu.

Embuscade (X) : au prix d'une action de joueur, vous pouvez payer le coût d'Embuscade (exprimé en or) pour mettre en jeu cette carte lors de la phase de défis. « (X) » est le coût d'Embuscade.

Furtivité : quand ce personnage est déclaré comme attaquant, vous pouvez choisir un personnage dénué de Furtivité contrôlé par le joueur défenseur. Ce personnage ne peut pas être déclaré comme défenseur pour ce défi.

Intimidation : après avoir gagné un défi dans lequel vous contrôlez un ou plusieurs personnages attaquant ayant Intimidation, vous pouvez choisir et incliner un personnage contrôlé par l'adversaire perdant ayant une FOR inférieure ou égale à la différence de FOR vous ayant permis de gagner le défi. Intimidation ne permet pas d'incliner plus d'un personnage par défi.

Limitée : un joueur ne peut pas recruter ou jouer plus d'une carte Limitée par round, ni poser plus d'une carte Limitée lors de la mise en place.

Pas d'attachements : cette carte ne peut avoir aucun attachement.

Perspicacité : après avoir gagné un défi auquel ce personnage participe, vous pouvez piocher 1 carte.

Pillage : après avoir gagné un défi auquel ce personnage participe, vous pouvez défausser la première carte du deck de l'adversaire perdant.

Renom : après avoir gagné un défi auquel ce personnage participe, vous pouvez gagner 1 point de pouvoir à poser sur ce personnage.

SYMBOLES ET ICÔNES



Carte unique.



Icône militaire ou défi militaire. Dans le texte, cela apparaît ainsi : .



Icône d'intrigue ou défi d'intrigue. Dans le texte, cela apparaît ainsi : .



Icône de pouvoir ou défi de pouvoir. Dans le texte, cela apparaît ainsi : .



Modificateur d'or



Modificateur d'initiative



Modificateur de réserve

Faction	Loyale	Non loyale	Dans le texte
Maison Stark			
Maison Lannister			
Maison Baratheon			
Maison Greyjoy			
Maison Tyrell			
Maison Martell			
Maison Targaryen			
La Garde de Nuit			