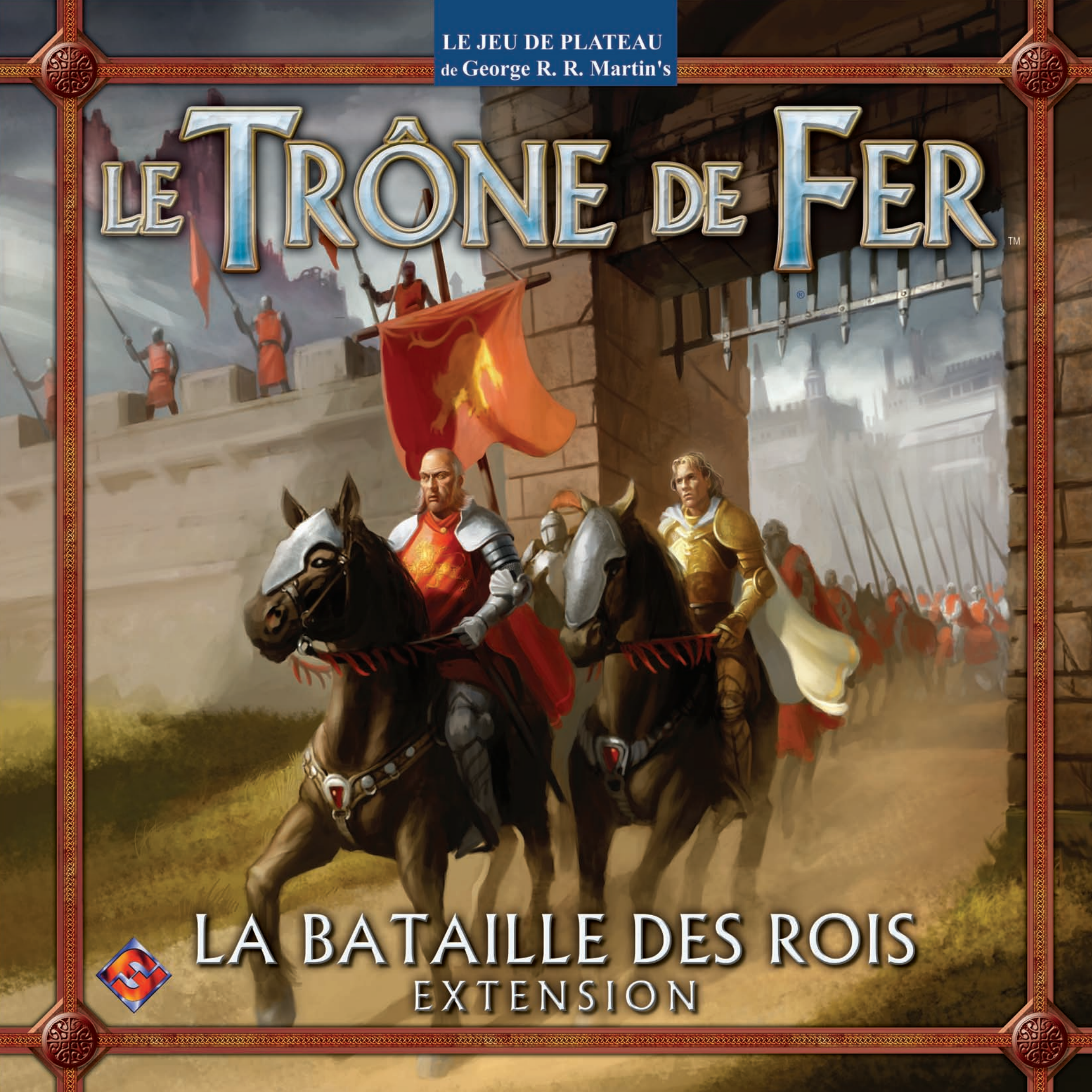


LE JEU DE PLATEAU
de George R. R. Martin's

LE TRÔNE DE FER

LA BATAILLE DES ROIS
EXTENSION



Un mot de l'auteur

Ce n'est pas sans plaisir que je vous présente cette extension La Bataille des Rois pour le jeu du Trône de Fer. La longue création du jeu Le Trône de Fer a commencé au début de l'automne 2002 pour se poursuivre jusqu'à la fin du printemps 2003. Le jeu que vous connaissez tire son inspiration de l'amour des merveilleux livres de George R.R. Martin et de mes premiers jeux de diplomatie. Une des inspirations les plus évidentes est le classique Diplomatie (un jeu que nous admirons George et moi), et à un niveau moindre El Grande de Wolfgang Kramer. J'ai aussi entendu que le Trône de Fer ressemblait au vieux jeu Kingmaker, auquel je n'ai jamais joué mais qui partage certains aspects avec le Trône de Fer au niveau du thème.

Les principaux concepts du système d'ordre simultané et la structure de la phase Westeros ont été les premiers à être créés. Le système de ravitaillement et la piste d'influence me sont venus après les premières sessions de test dans les bureaux de la compagnie. La première mouture du jeu avait un système de combat assez lourd utilisant des dés. Il a été remplacé par le mécanisme actuel, plus structuré et déterministe. Je pense que le principe du jeu est solide, élégant et plutôt intelligent.

Il faut aussi signaler que le jeu du Trône de Fer n'aurait pas eu autant de succès public et critique sans le savoir-faire de l'équipe graphique de FFG et les ajouts des développeurs internes de la compagnie. Le jeu du Trône de Fer combine de bons mécanismes, de magnifiques graphismes et un thème extraordinaire.

Alors pourquoi une extension ? La plupart des réalisateurs de film vous diront qu'"un film n'est jamais fini, juste abandonné".

Contrairement à mon ami Reiner Knizia, qui peut brillamment créer (et plus rapidement que moi) un système de jeu principal et le développer, j'ai tendance à faire le contraire. Mes prototypes sont souvent parsemés de mécanismes assez complexes, qui sont éliminés (ou adaptés) un par un jusqu'à la création d'un ensemble plus simple. La version commercialisée du jeu du Trône de Fer est bien plus simple et différente que ma création originale.

Le succès du jeu de plateau Le Trône de Fer m'a permis d'ajouter de nouveaux éléments au jeu, pour le rendre (à mon avis) plus riche, plus profond et plus complexe. Les variantes de cette extension proviennent à la fois de mes idées de départ, de nouveaux concepts, et des suggestions des joueurs.

En découvrant cette extension, vous verrez qu'il s'agit de variantes et non pas de changements des règles de base. Ces options reflètent les idées, les possibilités que je voulais inclure dans le jeu pour des raisons liées au thème et aux mécanismes.

Même si la version originale du jeu du Trône de Fer correspond le mieux à ma vision du jeu, j'aime les idées amenées par cette extension.

Pour conclure, j'espère que cette extension La Bataille des Rois permettra aux joueurs de redécouvrir le jeu du Trône de Fer.

L'hiver vient.

Christian T. Petersen
Auteur du Trône de Fer
P.D.G. de Fantasy Flight Games

Extension du Trône de fer : La bataille des Rois

Merci d'avoir acheté cette extension du jeu du Trône de Fer. Vous trouverez dans cette boîte différentes variantes à greffer au jeu de base. Mais surtout, cette extension introduit la MAISON MARTELL qui vient du sud de Westeros. Cette nouvelle maison permet d'ajouter un sixième joueur au jeu et elle change la donne entre les différentes maisons pour la conquête du pouvoir.

Voici la liste complète des variantes du jeu et du matériel fourni dans cette boîte :

- Variante 1) Maison Martell**
- Variante 2) Les nouvelles Cartes Maison**
- Variante 3) Les Fortifications**
- Variante 4) Les Engins de Siège**
- Variante 5) Les Ports de Westeros**
- Variante 6) les Pions Ordre à Usage Unique**
- Variante 7) Nouvelle Phase Westeros**
- Variante 8) Nouvelle Bataille**
- Variante 9) Nouveau Jeu à Trois Joueurs**

Il y a également à la fin de ces règles, les réponses aux questions les plus fréquentes que l'on peut se poser à propos de ce jeu.

Matériel

- 7 Cartes Maison Martell**
- 42 Nouvelles Cartes Maison**
- 6 Cartes Départ de Maison (pour le jeu à six joueurs)**
- 15 pions Ordre Maison Martell**
- 20 pions Pouvoir Maison Martell**
- 3 pions Influence Maison Martell**
- 1 pion Ravitaillement Maison Martell**
- 4 unités Chevalier en bois Maison Martell**
- 6 unités Bateau en bois Maison Martell**
- 10 unités Fantassin en bois Maison Martell**
- 18 unités Engins de Siège en bois (en 6 couleurs)**
- 9 pions Fortification en bois (Gris)**
- 30 pions ordre à usage unique**
- 8 pions Port**
- 1 plateau Piste d'Influence à superposer (en deux parties)**
- 1 plateau Westeros à superposer (en deux parties)**

Avant votre première partie, retirez avec précaution les pions de leur support afin de ne pas les déchirer.

Utilisation de cette Extension

Cette extension La Bataille des Rois introduit de nouvelles possibilités de jeu et vous allez choisir celles que vous préférez. Toutes ces options fonctionnent quel que soit le nombre de joueurs et elles sont toutes compatibles entre elles.

Variante Un : Maison Martell

Il y a dans cette boîte tout ce qu'il faut pour jouer à six joueurs en incluant la Maison Martell.



Préparation pour le jeu à six joueurs

La première chose à faire quand on joue à six joueurs est de placer les deux plateaux prévus à cet effet (la table d'influence pour 6 joueurs et le sud de Westeros) par dessus le plateau original comme le montre le schéma. Cela modifie la géographie de Westeros et les aires d'influence, ce qui permet de jouer avec la Maison Martell.

On ne se sert pas du pion armée neutre basé à Lancehélium que l'on trouve dans le jeu original.

Choix d'une Maison

À six joueurs, les positions de départ ont changé et bien entendu la Maison Martell a été ajoutée. Il y a donc six nouvelles cartes Départ de Maison dans cette extension pour tirer au hasard les Maisons et décrire les placements de départ.

Jeu à six joueurs

À l'exception du plateau et des nouvelles positions dans les zones d'influence et des nouvelles conditions de victoire, les règles pour une partie à six joueurs restent identiques au jeu de base. Mais la présence de la Maison Martell change radicalement la situation politique et militaire du jeu. Attendez-vous à des parties totalement différentes du jeu original.

Conditions de Victoire à Six Joueurs

À six joueurs, le premier joueur à contrôler 6 cités et/ou forteresses gagne immédiatement la partie.

Il est recommandé de ne jouer la Maison Martell qu'à six joueurs.

Variante Deux : les Nouvelles Cartes Maison

Il y a dans cette boîte de nouvelles cartes pour les six Maisons. On reconnaît ces nouvelles cartes par leur dos qui représente le blason de la Maison orné d'une couronne. Cette couronne n'apparaît pas au dos des cartes du jeu de base.

Le nouvel ensemble de cartes Maison remplace complètement les cartes du jeu de base. Chaque joueur a sept nouvelles cartes pour sa Maison. Ces nouvelles cartes ont de nouvelles capacités et une plus grande différence dans la force de combat, donnant ainsi aux personnages un rôle plus prononcé.

*dos d'une
carte Maison
normale*



*dos d'une
nouvelle
carte Maison*



Mise en place du plateau à six joueurs



À six joueurs il est nécessaire de modifier le plateau et les zones d'influence pour ajouter la Maison Martell. Après avoir placé le plateau original, vous devez positionner dessus les deux plateaux fournis dans cette extension. Vous placez la carte du sud de Westeros directement sur le plateau en respectant bien les alignements des régions. De la même façon, on place la nouvelle table d'influence sur celle du plateau pour la recouvrir en totalité. Il est important de ne pas mélanger les deux ensembles de cartes (les anciennes et les nouvelles) afin que tous les joueurs jouent avec le même type de

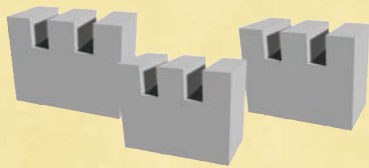
carte Maison. Ces deux groupes n'ont pas été conçus pour être mélangés. L'extension La Bataille des Rois a deux groupes de cartes pour la Maison Martell. Un ensemble pour jouer avec les cartes Maison originales (sans couronne imprimé au dos) et un autre ensemble pour cette variante (avec une couronne au dos). Les nouvelles cartes Maison se jouent de la même façon que les cartes originales.

Variante Trois : Les fortifications

Il y a neuf fortifications grises en bois dans cette extension. Les fortifications servent à augmenter la force des zones défensives importantes quand vos forces sont affaiblies ou absentes.

Construction d'une fortification

Durant la phase de résolution des ordres de consolidation de pouvoir de la phase action, plutôt que d'exécuter un ordre consolidation de pouvoir pour recevoir du pouvoir, un joueur peut choisir à la place d'exécuter l'ordre pour placer une Fortification dans la zone (il annule le pouvoir qu'il aurait pu recevoir).



Exemple : le joueur Baratheon a placé un ordre Consolidation de Pouvoir sur la région de Port-Réal durant la phase de programmation. Lors de la phase de Résolution des ordres de Consolidation de Pouvoir de la phase d'Actions, le joueur Baratheon peut maintenant exécuter cet ordre pour soit a) collecter trois pions pouvoir (un pour l'ordre lui-même et deux de plus pour les deux couronnes de Port-Réal), soit b) placer une Fortification dans la zone de Port-Réal.

Le joueur Baratheon décide de placer un pion Fortification à cause de l'armée Lannister le menaçant à l'ouest.

Effets d'une fortification

Une zone avec une Fortification donne au joueur en défense un +1 automatique à sa force totale de combat et réduit de 1 la force de combat de toutes les unités Chevalier en attaque ou en soutien. Cette pénalité s'applique à tous les chevaliers qui supportent l'attaque et à ceux qui exécutent une marche vers la zone fortifiée.

Mais les chevaliers en défense ou qui supportent la défense ne souffrent pas de cette pénalité.



Attaquer une fortification



Au dernier tour, le joueur Baratheon a construit une Fortification à Port-Réal. À ce tour le joueur Baratheon place à nouveau un ordre de Consolidation de Pouvoir à Port-Réal afin de récupérer 3 pions Pouvoir.

Le joueur Lannister décide de marcher sur Port-Réal avec son armée de 3 Chevaliers basée à Néra en utilisant un ordre de Marche

+0. À cause de la Fortification à Port-Réal, la force d'attaque de l'armée Lannister est 3 (un par Chevalier) et la force de défense du joueur Baratheon est aussi 3 (un par Fantassin et un pour la Fortification).

Sans la Fortification, l'armée Lannister aurait eu une force de 6 contre 2 en défense.

Abandonner des fortifications

Dès que la dernière unité du joueur quitte la zone (en faisant retraite ou en faisant une marche) avec une fortification, celle-ci est immédiatement retirée. Il n'est donc pas possible de récupérer une Fortification adverse. La Fortification est toujours perdue quand la dernière unité amie quitte la zone, même si le joueur a établi un contrôle sur cette zone avec un pion Pouvoir. On ne peut pas placer une Fortification dans une zone maritime, ces zones ne pouvant recevoir de pion Consolidation de Pouvoir. De même, on ne peut pas placer une Fortification dans un Port (voir la règle des Ports).

Il ne peut pas y avoir plus de neuf Fortifications en jeu au même moment. Si toutes les Fortifications sont en jeu, les joueurs ne peuvent construire de Fortifications supplémentaires tant qu'il n'y a pas de Fortifications disponibles en réserve. Comme les ordres Consolidation de Pouvoir sont résolus dans l'ordre du jeu, deux joueurs ne peuvent pas réclamer simultanément le dernier pion Fortification.

Une zone ne peut pas avoir plus d'une Fortification.

Variante Cinq : Les Ports de Westeros



pion Port

Les huit pions circulaires représentent chacun un Port de Westeros. Chaque pion Port appartient à une zone terrestre et maritime spécifiques. Si une zone terrestre a plusieurs zones de mer, le pion Port indique la zone de mer à laquelle il appartient.

Avant la partie, on place les huit pions Port sur la carte, recouvrant partiellement la zone terrestre et la zone maritime contiguë.

Placer un pion Port



Comme le montre le schéma ci-dessus, au début du jeu on place le pion Port Lancehélion de façon à ce qu'il recouvre partiellement la zone terrestre de Lancehélion et la Mer d'Été. Le port ne va pas sur la Mer de Dorne comme l'indique le pion.

Se servir des Ports

Les Ports représentent de nouvelles zones spéciales avec ces règles particulières :

- Les zones de Port ne peuvent être occupées que par des unités bateau.

- Les bateaux dans un Port peuvent recevoir normalement des pions Ordre. Mais donner un ordre de Défense dans un Port est inutile, car les Ports ne peuvent pas être attaqués directement. Dans certaines conditions, les bateaux dans un Port peuvent recevoir l'ordre de Consolidation de Pouvoir, voir les détails plus loin.

- Les Ports fonctionnent comme des zones spéciales entre la terre et la mer. Seul le joueur contrôlant sa zone terrestre peut utiliser le Port et être considéré comme le **Propriétaire du Port**.

- Les bateaux du propriétaire peuvent Marcher de la zone maritime vers le Port, ou peuvent Marcher du Port vers la zone maritime. Les bateaux ennemis ne peuvent jamais marcher dans un Port appartenant à un autre joueur.

- Un Port ne peut jamais contenir plus de trois unités bateau en même temps. Les bateaux dans un Port sont toujours soumis aux règles normales de ravitaillement.

- Quand une zone terrestre avec un Port recrute de nouvelles unités, le joueur qui recrute peut placer ses bateaux directement dans la zone maritime adjacente (en utilisant les règles normales de recrutement) ou il peut placer ses bateaux directement dans la zone du Port.

Important : les joueurs sont autorisés à recruter de nouveaux bateaux dans un port, même si la zone maritime adjacente est occupée par des bateaux ennemis.

- Les bateaux dans un Port peuvent soutenir une bataille dans une zone maritime mais pas dans une zone terrestre.

- les bateaux dans un Port peuvent faire un Raid dans une zone maritime mais pas dans une zone terrestre.

- les bateaux ennemis dans une zone maritime peuvent normalement faire un Raid sur un ordre Soutien, Raid, ou Consolidation de Pouvoir dans un Port.

- Quand la zone terrestre d'un Port est envahie par une autre Maison, le joueur conquérant peut immédiatement remplacer les bateaux dans la zone du Port par ceux de sa réserve. Ce joueur doit tout de même respecter les limites de ravitaillement. Si ce n'est pas possible, il doit retirer ses bateaux, un par un, jusqu'à ce qu'il réintègre les limites de ravitaillement. Le joueur qui vient de conquérir la zone terrestre peut aussi décider de ne pas remplacer les bateaux dans le Port pour les détruire immédiatement après l'invasion. S'il ne les remplace pas, il ne peut pas les détruire plus tard.

- Un ordre à usage unique (voir plus loin) ne peut jamais être placé dans une zone de Port.

- Lors de la phase de programmation, un joueur peut placer un ordre de Consolidation de Pouvoir dans un Port qui contient au moins un bateau. Si durant la phase de Résolution d'Ordre de Consolidation de Pouvoir, il n'y a pas de bateaux ennemis dans la zone maritime, le joueur peut exécuter l'Ordre de Consolidation de Pouvoir pour réclamer normalement un pion Pouvoir.

Cela simule le commerce avec les cités libres et les endroits exotiques du monde du Trône de Fer.

- Durant la Phase Westeros, quand une carte 'Jeu des Trônes' est résolue, les joueurs reçoivent un pion Pouvoir par Port ami avec au moins un bateau, du moment que la

zone maritime du Port ne contient pas de bateaux ennemis (dans ce cas, on ne reçoit rien). Cela représente la richesse du commerce.

Variante Six : Les Pions Ordre à Usage Unique

Les pions ordre carrés à usage unique ajoutent de nouvelles options stratégiques à la phase de programmation.



Jouer avec les ordres à usage unique

Avant de commencer la partie, chaque Maison reçoit ses cinq pions ordre à usage unique (identifiés par les blasons des Maisons). Ils représentent quatre nouveaux ordres spéciaux pour toutes les Maisons et un ordre spécial spécifique à chaque Maison. Contrairement aux ordres normaux, qui sont récupérés à la fin de chaque tour et qui peuvent être utilisés sans limitation, les pions à usage unique ne servent qu'une fois et sont retirés du jeu après utilisation.

Chaque Maison a deux "Recruter," une "Caravane de Ravitaillement," une "Marche Forcée," et un ordre spécifique.

Quand on joue avec ces ordres, la phase de programmation est divisée en 3 étapes.

Phase de Programmation :

- 1) Placer les ordres à usage unique
- 2) Placer les ordres normaux
- 3) Révéler tous les ordres

Durant l'étape 1, dans l'ordre du jeu, chaque joueur peut placer un (et un seul) ordre à usage unique sur le plateau. Comme pour les ordres normaux, les ordres à usage unique doivent être placés dans une zone contenant au moins une unité de la Maison du joueur. Les ordres à usage unique sont placés face cachée et sont révélés à la fin de la phase de programmation avec les ordres normaux.

Comme les joueurs n'ont que cinq ordres à usage unique il est normal de ne pas en voir à chaque phase de programmation.

Une fois que tous les joueurs, dans l'ordre du tour, ont eu

Exemple d'Utilisation d'un Port



Durant le Recrutement, le joueur Martell utilise ses deux points de recrutement de la forteresse de Lancehélion pour recruter un Fantassin et un Bateau qu'il place dans le port de Lancehélion (le bateau aurait pu être placé directement dans la Mer de Dorne, mais pas dans la Mer d'Été Orientale occupée par le joueur Tyrell). Durant la Phase de Programmation, le joueur Martell donne à sa flotte un ordre de raid qu'il exécute plus tard lors de la Phase Action pour annuler un ordre de soutien sur la flotte Tyrell.

la possibilité de placer un ordre à usage unique, on place les ordres réguliers. Les ordres réguliers sont placés de façon normale, avec une exception importante : les joueurs sont autorisés à placer un ordre régulier dans la même zone où ils ont placé un ordre à usage unique. De cette manière, une zone peut avoir deux ordres : un ordre à usage unique et un ordre régulier.

Deux Pions Ordre

Quand il y a deux pions ordre dans une zone, on applique les règles suivantes :

1) Si la zone subit un raid, les deux ordres sont retirés si la règle l'autorise (autrement dit, les ordres de marche et de défense ne peuvent être retirés). On peut donc avoir un "double pillage".

2) Si, en utilisant un ordre de marche, un joueur déplace toutes ses unités d'une zone (et la laisse sans unité), on retire immédiatement le second ordre qui n'a pas d'effet.
3) Chaque ordre est activé un par un comme les ordres normaux.

Une fois qu'un ordre à usage unique a été placé sur le plateau, il est retiré du jeu (remis dans la boîte) après avoir été activé ou annulé.

Utilisation des Ordres à Usage Unique

Bien que chaque ordre à usage unique représente un nouvel ordre, il est aussi identifié (en haut à gauche) par une des icônes des ordres réguliers qui sert à savoir le moment d'activation de cet ordre ainsi que sa vulnérabilité face aux raids.

Exemple : l'ordre "recruter" (qui permet à son propriétaire de recruter des unités dans la ville ou la forteresse de la zone) a un symbole de "Consolidation de Pouvoir". Il indique quand on peut exécuter l'ordre "recruter" et sa vulnérabilité face aux raids (mais ce n'est pas un ordre de consolidation de pouvoir).

Donc l'ordre recruter est activé avec les ordres de consolidation de pouvoir durant l'étape résolution de consolidation de pouvoir de la phase action. Comme l'ordre recruter a le même symbole que l'ordre consolidation de pouvoir, il est peut être retiré et pillé par un ordre raid ennemi adjacent.

Comme pour les ordres normaux, si une zone avec un ordre à usage unique est envahie par un adversaire, il est retiré du jeu sans effet.

Les Ordres à Usage Unique Communs

Recruter

On effectue l'ordre recruter lors de l'étape de résolution des ordres de consolidation de pouvoir de la phase action. Lors de son exécution, l'ordre recruter permet à son propriétaire de recruter immédiatement des unités de la cité ou de la forteresse dans cette zone. On doit appliquer les règles normales de recrutement et les nouvelles unités doivent se conformer aux limites de ravitaillement.



Recruter

Exemple : durant l'étape des ordres à usage unique de la phase de programmation, le joueur Stark place un ordre Recruter sur Winterfell. Plus tard (comme Winterfell n'a pas été envahi, ni pillé), le joueur Stark résout son ordre Recruter.

Winterfell est une forteresse et fournit deux points de recrutement, donc le joueur Stark améliore un Fantassin en Chevalier pour un point et dépense son dernier point en ajoutant un Fantassin à la zone.

Un ordre recruter placé dans une zone sans ville ou forteresse n'a pas d'effet lors de sa résolution.

Maison Tyrell : La Puissance de Hautjardin

On effectue cet ordre lors de l'étape de résolution des ordres de consolidation de pouvoir de la phase action. Lors de l'exécution de cet ordre, le joueur Tyrell doit



La Puissance de Hautjardin

immédiatement défausser une carte Maison de sa main. Il peut maintenant réclamer des pions pouvoirs aux autres Maisons (dans la combinaison de son choix) ayant des unités adjacentes à cette zone.

Le nombre de pions réclamés de cette façon doit être inférieur ou égal à la force de combat de la carte Maison défaussée.

Si le joueur Tyrell défausse sa dernière carte Maison de cette manière, il peut immédiatement reprendre toutes ses cartes défaussées (comme s'il avait joué sa dernière carte dans une bataille).

Maison Martell : La piqûre du Scorpion

On effectue cet ordre lors de l'étape de résolution des ordres de raid de la phase action. Lors de l'exécution de cet ordre, le joueur Martell peut choisir et défausser une carte Maison de chaque Maison ayant des unités adjacentes à cette zone, avec les exceptions suivantes :

1) La carte Melisandre (joueur Baratheon) ne peut jamais être défaussé par la piqûre du Scorpion.

2) La Maison Martell ne peut pas défausser la dernière carte d'un joueur. Un joueur n'ayant plus qu'une carte en main n'est pas affecté par la Piqûre du Scorpion.



La piqûre du Scorpion

Maison Lannister : La Ruse du Lion

On effectue cet ordre lors de l'étape de résolution des ordres de raid de la phase action. Lors de l'exécution de cet ordre, le joueur Lannister peut nommer une Maison avec des unités adjacentes à cette zone. La maison nommée ne peut pas faire de marche, faire de raid, ni faire de soutien (mais peut soutenir en défense) contre une zone contrôlée par le joueur Lannister pour le reste de ce tour.



La ruse du lion

Maison Baratheon : La Volonté de R'hllor

On effectue cet ordre lors de l'étape de résolution des ordres de raid de la phase action. Lors de l'exécution de cet ordre, le joueur Baratheon peut immédiatement défausser



La Volonté de R'hllor

la carte Melisandre de sa main. Après quoi il peut faire l'un des choses suivantes :

- A) retirer un ordre Défense n'importe où sur le plateau, ou
- B) retirer un ordre Soutien n'importe où sur le plateau.

Si le joueur Baratheon ne peut ou ne veut pas défausser la carte Melisandre, la Volonté de R'hllor est retiré du jeu sans avoir fait effet.

Variante Sept : Nouvelle Phase Westeros

La phase Westeros du jeu original avait été conçue pour créer un sentiment d'incertitude dans la stratégie, récompensant les joueurs ayant pris des risques ou ayant adopté une stratégie flexible. La phase Westeros du jeu original permettait d'avoir des parties ne ressemblant à aucune autre. Mais certains joueurs expérimentés souhaitaient des événements moins imprédictibles lors de la phase Westeros.

Pour cette variante, vous devez préparer le jeu ainsi :

- 1) Séparez et mélangez les trois paquets Westeros (comme dans le jeu de base).
- 2) Piochez les trois premières cartes de chaque paquet et placez-les face visible en colonne à côté de leurs paquets respectifs.

Lorsque l'on procède à la première phase Westeros lors du deuxième tour, on ne pioche pas de cartes Westeros pour commencer cette phase mais on exécute la première carte de chacune des trois colonnes dans l'ordre (I, II, et III) comme si ces cartes avaient été piochées durant une phase Westeros normale.

Après la résolution des cartes, il faut faire les choses suivantes :

- 1) Placez les cartes Westeros utilisées au bas de leurs paquets respectifs.
- 2) Piochez une nouvelle carte de chaque paquet Westeros et placez-la face visible en troisième position avec les deux autres cartes Westeros associées à ce paquet.

De cette façon, lors de chaque phase Westeros, on résout la première carte de chaque colonne et on pioche une nouvelle carte. Ce mécanisme permet de connaître trois tours à l'avance les cartes Westeros qui vont être résolues (à l'exception de la carte "L'Hiver Vient").

Cette variante change considérablement le déroulement du jeu en faisant disparaître l'incertitude de cette phase. Seule la carte "L'Hiver Vient" amène un peu de hasard.

On résout cette carte comme dans le jeu de base en la plaçant au bas de son paquet et en piochant une nouvelle carte qui est immédiatement résolue comme si c'était la première carte de la colonne.

Voir l'exemple détaillé page suivante.

Variante Huit : Nouvelle Bataille

Cette variante est pour les joueurs qui veulent un peu plus de tension, de bluff et d'incertitude lors des batailles. En utilisant cette variante, la procédure des batailles devient la suivante :

La bataille se déroule normalement jusqu'au moment où chaque joueur doit choisir une carte Maison. Au lieu de choisir une seule carte Maison, le joueur doit maintenant choisir secrètement trois cartes de sa main. Après que les deux joueurs ont choisi leurs trois cartes, l'adversaire pioche au hasard une des trois cartes. Les deux cartes non piochées retournent dans la main de leur propriétaire. Les deux cartes piochées sont maintenant les cartes Maison qui vont être utilisées pour cette bataille qui continue normalement.

Avec cette variante, le joueur reprend toutes ses cartes Maison en main après avoir utilisé ou défaussé sa cinquième carte Maison (normalement cela se produit quand la septième carte est jouée). Donc un joueur n'aura jamais moins de trois cartes Maison en main à tout moment.

Cette variante rend les batailles très dangereuses et incertaines.

Exemple de Nouvelle Phase Westeros



1) C'est la première phase Westeros du jeu et les joueurs utilisent la variante sept qui change cette phase. Les trois cartes à résoudre pour ce tour (les premières cartes de chaque colonne) sont "Recrutement", "Bataille des Rois," et "L'Hiver Vient".

On résout normalement les cartes "Recrutement" et "Bataille des Rois" qui sont placées au bas de leurs pioches respectives. Pour la carte "L'Hiver Vient" en colonne III, on la remet sous le paquet III que l'on mélange et on pioche une nouvelle carte qui doit être résolue. La carte piochée est "Derniers Jours d'Été" obligeant les joueurs à avancer le pion de la menace des sauvages. Puis cette carte est mise au bas de sa pioche.

2) Après la résolution des trois cartes, on monte les six cartes restantes pour faire de la place aux trois nouvelles cartes.

Après cela, la phase Westeros est terminée et on passe à la phase de programmation.

Avec cette variante, les joueurs peuvent connaître les cartes Westeros pour les trois prochains tours.

Variante Neuf : Le Jeu à Trois Joueurs



La planche ci-dessus est au dos du nouveau plateau d'influence utilisé pour le jeu à six joueurs avec la Maison Martell.

Avec cette variante, avant de commencer une partie à trois joueurs, on recouvre les zones d'influence du plateau par cette planche. Cette variante change la disponibilité des ordres spéciaux et rend encore plus importante une bonne position à la "Cour du Roi".

foire aux Questions

Vous trouverez dans ce paragraphe une réponse aux questions les plus fréquentes à propos du jeu ainsi que quelques suggestions.

Résolution des Cartes Maison

Lors d'une bataille, on révèle simultanément les cartes Maison et on applique les capacités du texte des cartes. Il existe certains exemples où l'ordre de l'application du texte est très important. Voici la séquence de résolution pour les conflits :

- 1) On révèle simultanément les cartes Maison.
- 2) On résout d'abord les capacités "Ignorer" ou "Annuler" dans l'ordre des joueurs sur la piste d'influence des "Fiefs". Le texte spécial de la première carte est totalement appliqué avant celui de la seconde carte.
- 3) Les autres capacités appropriées sont résolues dans l'ordre des joueurs sur la piste d'influence des "Fiefs". Le texte spécial de la première carte est totalement appliqué avant celui de la seconde carte.
- 4) Après la détermination du résultat de la bataille, on applique tous les effets "Si vous gagnez cette bataille..." ou "Si vous perdez cette bataille..." dans l'ordre des joueurs sur la piste d'influence des "Fiefs". Le texte spécial de la première carte est totalement appliqué avant celui de la seconde carte.

Limite des Unités de bateau

Q : à la page 6 des règles il est écrit que chaque Maison a 5 bateaux. Mais il y a 6 bateaux par couleur. Quel est le nombre de bateaux autorisé par Maison ?
R : La mention faite en page 6 est une erreur. Chaque Maison possède 6 bateaux.

Unités en Attaque et en Défense

Q : beaucoup de cartes font référence aux unités en attaque et en défense. Pouvez préciser ces termes ?
R : Les unités en attaque sont toutes les unités situées dans la zone d'où attaque le joueur actif avec un ordre de marche. Les unités en défense sont celles qui se trouvent dans la zone attaquée par le joueur actif. Les unités en soutien ne sont ni en attaque, ni en défense.

Le Corbeau Messenger

Q : Si j'utilise le Corbeau Messenger, suis-je obligé d'utiliser un ordre spécial en remplacement s'il me reste des étoiles ?

R : Non, en utilisant le Corbeau, vous pouvez remplacer un ordre par n'importe quel ordre inutilisé. Vous pouvez vous servir d'un ordre spécial en remplacement si vous ne dépassez pas la limite d'ordres spéciaux.

Q : En me servant du Corbeau Messenger, est-ce que je peux placer l'ordre de remplacement dans une zone mais qui n'avait pas encore reçue d'ordre ?

R : Non, l'ordre de remplacement doit être placé dans la même zone que celui remplacé.

Contrôle des Régions

Q : Quand précisément dois-je placer un pion pouvoir pour établir le contrôle sur une région ?

R : Vous le faites quand votre dernière unité quitte physiquement une zone. Cela se produit seulement quand votre dernière unité part volontairement et non pas quand elle est tuée par les sauvageons ou lors d'une bataille.

Lors de la marche vers une bataille, les unités ne quittent leur zone d'origine que si elles ont gagné la bataille. Il est possible de perdre le contrôle d'une zone en attaquant si la dernière unité attaquante est tuée par la carte Maison du défenseur.

Ordre de Soutien

Q : Peut-on soutenir un autre joueur contre ses propres forces ?

R : Non !

Q : Doit-on soutenir ses propres forces quand on a un ordre de soutien adjacent ?

R : Non. Tout soutien (y compris les siens) est au choix du joueur.

Q : Est-on obligé d'accepter le soutien offert par un autre joueur ?

R : Non. Vous pouvez décliner ou accepter cette offre comme bon vous semble.

EXTENSION LA BATAILLE DES ROIS

Voilà les questions et les réponses relatives à la première extension du Trône de Fer.

La Piste d'Influence à Trois Joueurs

Q : Pour une partie à trois joueurs, est-ce que l'on a le choix des Maisons ?

R : Il est fortement recommandé de jouer avec les Maisons Stark, Lannister et Baratheon.

fortifications

Q : Quand applique-t-on la pénalité d'une fortification contre les Chevaliers ?

R : La pénalité de fortification qui réduit de 1 la force de tous les chevaliers en attaque et en soutien, est appliquée lors de la résolution actuelle du combat (étape 5). Cela veut dire que les bonus donnés aux Chevaliers par les cartes Maison (comme la carte Robb Stark) sont perdus.

Ports

Q : Un port est-il une zone séparée ? Pouvez-vous préciser les relations d'un port avec la zone terrestre adjacente ?

R : Un port est une zone complètement séparée, sans aucune relation avec la zone terrestre adjacente à l'exception de ces points :

o Un port ne peut être occupé que par des bateaux contrôlés par le joueur qui a contrôlé en dernier la zone terrestre adjacente. À ce sujet, on ne prend pas en compte le dernier joueur ayant consolidé le pouvoir dans cette zone.

o Quand on recrute dans la zone terrestre adjacente, les nouveaux bateaux peuvent être placés dans la zone du port ou dans la zone maritime adjacente.

o Un navire dans un port est traité comme une flotte indépendante, et est sujet aux règles de ravitaillement.

o Si la zone terrestre adjacente est contrôlée par un autre joueur que celui qui contrôle les bateaux dans le port, il faut appliquer les règles de remplacement ou de sabordage des bateaux.

Engins de Siège

Q : Est-ce que je peux recruter un Engin de Siège qui a été précédemment détruit ?

R : Oui !

Q : En ce qui concerne l'attaque des Sauvageons, combien de points de recrutement vaut un Engin de Siège ?

R : Deux !

Les Ordres à Usage Unique

Q : Est-ce que je peux utiliser le Corbeau Messenger pour remplacer un ordre à usage unique ?

R: Non !

Q : Est-ce que les ordres à usage unique en relation avec le "Raid" et la "Consolidation de Pouvoir" sont soumis aux limitations des cartes Westeros "Mer des Tempêtes" et "Festin pour les Corbeaux" ?

R : Oui ! Les ordres à usage unique font partie des ordres normaux et ont les mêmes limitations et vulnérabilités. Par conséquent, si la carte "Mer des Tempêtes" est en jeu, un ordre à usage unique affilié au raid ne pourrait pas être placé sur le plateau lors de la phase de programmation. De la même manière, vous ne pouvez pas placer l'ordre "La Puissance de Hautjardin" sur une zone maritime puisque vous n'êtes pas autorisé à placer un ordre de consolidation de pouvoir en mer.

Q : Quand on exécute l'ordre "La Puissance de Hautjardin", d'où sont pris les pions pouvoir ?

R : Le (ou les) joueur visé doit défausser ses pions pouvoir dans la réserve. Le joueur Tyrell prend ensuite des pions pouvoir de la réserve commune.

Q : Est-ce que "La Ruse du Lion" protège les zones Lannister des effets des ordres à usage unique affiliés au

"Raid" ?

R : Oui.

Q : Après avoir désigné un adversaire avec l'ordre "La Ruse du Lion", est-ce que le joueur Lannister peut attaquer, soutenir ou faire un raid contre cet adversaire ?

R : Oui ! L'adversaire peut tout de même soutenir ses propres zones en défense contre une attaque Lannister.

Q : Est-ce que "La Ruse du Lion" protège une zone ou toutes les zones contrôlées par le joueur Lannister ?

R : Toutes les zones Lannister ! De cette manière, le joueur Lannister ne craint aucune hostilité du joueur désigné.

Les Cartes Maison

Q : Si la capacité spéciale de Tywin Lannister est annulée ou ignorée, est-ce que sa force est nulle ?

R : Oui !

Q : Pour la carte Maison Greyjoy "Le Lecteur", qu'est-ce qui constitue les "unités adverses" ?

R : Si vous attaquez, ce sont toutes les unités en défense (pas celles en soutien) dans la zone attaquée. Si vous défendez, ce sont toutes les unités en attaque (pas celles en soutien).

Ordres uniques



Recruter (Consolidation de Pouvoir)

Recruter immédiatement dans cette zone (en respectant les règles de recrutement et de ravitaillement).



La Caravane de Ravitaillement (Consolidation de Pouvoir)

Avancez immédiatement votre pion sur la piste de ravitaillement d'un nombre de cases égal au nombre d'icônes tonneau de cette zone. Votre niveau de ravitaillement sera ajusté à son vrai niveau lors de la résolution de la prochaine carte Westeros "Ravitaillement".



Marche forcée (Marche)

Déplacez immédiatement des unités adjacentes dans cette zone (en respectant les règles de ravitaillement).).



La flotte de fer (Raid) Joueur Greyjoy

Retirez immédiatement deux ordres adjacents (à l'exception des ordres à usage unique).



Le Jeune Loup (Raid) Joueur Stark

Utilisez immédiatement cet ordre comme si c'était un ordre de Marche. Cet ordre ne peut pas déclencher de bataille (vous ne pouvez pas entrer dans une zone contenant des unités ennemies).



La Puissance de Hautjardin (Consolidation de Pouvoir) Joueur Tyrell

Défaussez une carte Maison de votre main pour immédiatement voler sa force de combat sous forme de pions pouvoir à des joueurs adjacents.



La Ruse du Lion (Raid) Joueur Lannister

Nommez une maison adjacente. Cette maison ne peut pas marcher, soutenir, ou faire un raid contre une zone contrôlée par le joueur Lannister pour le reste du tour (mais peut soutenir en défense).



La Piqûre du Scorpion (Raid) Joueur Martell

Choisissez et défaussez une carte Maison de chaque joueur ayant des unités adjacentes à cette zone. on ne peut pas prendre la dernière carte Maison ni la carte "Melisandre" (Baratheon).



La Volonté de R'hllor (Raid) Joueur Baratheon

Défaussez la carte Maison "Melisandre" de votre main pour faire une des choses suivantes : a) retirer un ordre Défense du plateau, ou b) retirer un ordre Soutien du plateau

Auteur du jeu de base et de l'extension:

Christian T. Petersen

Création Additionnelle et Développement :

Kevin Wilson, Darrell D. Hardy, Carl Hotchkiss, Eric Lang, John Goodenough, Scott Nicely, Eric ('Mace') Tyrell, Greg Benage, Patrick Harrigan.

Responsable du Développement :

Darrell D. Hardy

Design Graphique : Scott Nicely

Règles : Christian T. Petersen

Edition: Greg Benage

Illustration de Couverture : Thomas Denmark

Illustrations Intérieures : Bob Stevlic, Anders Finer,

Roman V. Papsuev, Timothy Truman, Jim Pavelec,

Sedone Thongvilay, Franz Vohwinkel, Mark Evans,

Thomas Gianni, Chris Dien, Kory Heinzen, John

Matson, Martina Pilcerova, Jean Tay

Traduction française : Frédéric Bizet

Mise en page de la version française : Ubik Studio

Remerciements spéciaux à George RR Martin pour sa confiance dans l'équipe de développement de Fantasy Flight.

Tiré des romans A SONG OF ICE AND FIRE de George R.R Martin. Utilisé sous licence.

A GAME OF THRONES, A CLASH OF KINGS, et A SONG OF ICE AND FIRE Copyright 2004 George R.R. Martin. Utilisé sous licence.

Le Jeu du Trône de Fer et l'extension La Bataille des Rois sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc., Tous droits réservés. Création du jeu Copyright 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune partie de produit ne peut être reproduite sans la permission de l'éditeur.