SÉQUENCE DE JEU

❶ **Phase Westeros – Cartes événement** (pas au Tour 1)
Avancez le Tour. Révélez les cartes I, II et III.
Résoudre dans l'ordre puis mettre en bas de chaque paquet.
❷ **Phase de planification** – Poser les ordres
❸ **Phase d'action** – Résoudre les ordres

❷ PHASE DE PLANIFICATION ❷

❍ Placer les Ordres uniques dans l'ordre du Tour
① **Poser les Ordres** – Toutes les maisons peuvent poser un Ordre caché dans chacune de leur zone avec des unités.
Nbre d'Ordres Spéciaux ≤ ★sur la Cour du Roi
② **Révélation des Ordres** – Simultanée.
③ **Messager Corbeau** – Peut échanger 1 Ordre sur la carte avec un Ordre inutilisé (dans la limite des Ordres Spéciaux).

❸ PHASE D'ACTION ❸

① **Résoudre les Raids** – Dans l'ordre du Tour
② **Résoudre les Marches** – Dans l'ordre du Tour (+ combat)
③ **Résoudre les Consolidations** – Simultané

RÈGLES MARITIMES

PORTS

- Ne peut être occupés que par des navires (3 max).
- **Marche** et **Soutien** vers la Mer uniquement.
- L'occupant de la région terrestre est le propriétaire du Port.
- Le conquérant de la région terrestre peut s'emparer des navires.
- Le recrutement de navires peut se faire dans le Port ou dans la Mer.
- Le gain de Pouvoir se fait s'il y a au moins 1 de vos navires sans aucun navire ennemi dans une zone adjacente au Port.
- Pas d'Ordre unique.

ZONES DE HAUTE MER

Principe de coexistence

- **Marche :** ▪ Entrer dans la zone et **attaquer**
  OU ▪ Entrer dans la zone et **voguer au large**
  OU ▪ Être présent dans la zone et **attaquer**
- **Défense :** Peut permettre d'attaquer une flotte **voguant au large**
- **Soutien et Raid :** ▪ Vers une zone adjacente
  OU ▪ Dans la zone où est posée l'ordre

OBJECTIFS

Contrôler 7 Forteresses /Cités (3 joueurs►**8** • 6 joueurs►**6**) ou le plus de Forteresses/Cités à la fin du Tour 10.

RECRUTEMENT

Cité ► 1 — 1 Soldat ou navire; 2 Chevalier ou Engin de siège
Forteresse ► 2 — 1 Soldat vers Chevalier ou vers Engin de siège

SÉQUENCE DE COMBAT

❍ Placer les Ordres uniques dans l'ordre du Tour
❶ Chacun des camps demande du **soutien**.
❷ Chacun des camps annonce son **score de combat**.
❸ Chacun des camps joue puis révèle simultanément une **carte Maison**.
Résoudre les capacités.
Ajouter la valeur de la carte au score de combat.
❹ **Épée Valyrienne** – Le porteur peut ajouter +1 à son score de combat, 1 fois/tour.
❺ **Pertes du vaincu** – Tous les engins de siège du vaincu + **Épées du vainqueur** – **Tours du vaincu** (unités au choix du vaincu).
❻ **Retraite** – Le vaincu retraite et ces unités valent 0. Si nouvelle Retraite OU Retraite impossible►**Élimination**

ENGIN DE SIÈGE

- 4 en attaque, 0 en défense
- Ne peut être choisi en perte
- Si retraite ► Détruit
- Compte dans le Ravitaillement

FORTIFICATION

- Constructible uniquement sur Forteresse ou Cité
- +1 en défense
- -1/chevalier en attaque
- Si vide d'unités ► Détruite

ZONES D'INFLUENCE

- **Trône de Fer** – Détermine l'ordre du Tour.
  Trône de Fer *– Le détenteur détermine toutes les égalités (sauf en combat).*
- **Fiefs** – Détermine le gagnant lors d'égalités en bataille.
  Épée Valyrienne *– Le détenteur a +1 en combat 1 fois/tour.*
- **Cour du Roi** – Permet d'utiliser autant d'ordre spéciaux que d'étoiles.
  Corbeau Messager *– Peut échanger 1 ordre/Tour.*

ORDRES

Ordres	Résultat normal	★ Résultat spécial ★
Raid	• Retirez 1 ordre **Raid**, **Soutien** ou **Consolidation** adjacent. • Si vous retirez 1 ordre Consolidation, vous gagnez 1 jeton Pouvoir. • **Mer**⇨Terre/Port/Mer • **Terre**⇨Terre • **Port**⇨Mer.	Retirez 2 ordres adjacents.
Marche +0 et -1	• Déplacez des unités de cette région vers une/des région(s) adjacente(s). • Parmi ces régions, il ne peut y avoir qu'une seule région ennemie. • La limite de **ravitaillement** doit toujours être vérifiée. • Les chaînes de navires relient les régions pour la **Marche** et la retraite, pas le Soutien. • Les **navires** ne peuvent pas « marcher » sur un port ennemi. • Vous pouvez poser 1 **jeton Pouvoir** sur 1 région laissée vacante pour garder le contrôle.	+1 Force
Défense	• +1 en Force pour défendre cette région.	+2 Force
Soutien	• Ajoutez le score de combat de cette armée à 1 bataille dans **1 région adjacente.** • **Mer**⇨Terre/Port/Mer • **Terre**⇨Terre • **Port**⇨Mer.	+1 Force
Consolidation de pouvoir	• **région terrestre :** gagnez 1 jeton Pouvoir OU construisez une Fortification. • **Port avec 1 navire :** gagnez 1 jeton pouvoir s'il n'y aucun navire ennemie adjacent. • **Mer :** impossible	Si Fortification, gagnez 1 jeton Pouvoir

ORDRES UNIQUES

Ordres (1 seul par Tour)	Phase	Résultat
Marche forcée	*Marche*	• Déplacez des unités **vers** cette région (elles doivent provenir de régions adjacentes par la Terre et chaîne de navires) dans les limites de Ravitaillement.
Ravitaillement	*Consolidation*	• Augmentez le **niveau de ravitaillement** du nombre de tonneaux de la région jusqu'à la prochaine carte de Ravitaillement.
Recrutement	*Consolidation*	• **Recrutez** dans la Forteresse/Cité de la région en tenant compte des limites de ravitaillement.
Baratheoon Volonté de R'hllor	*Raid*	• Défaussez Mélisandre puis **retirez 1 ordre** de Défense ou de Soutien sur le plateau de jeu.
Greyjoy Flotte de Fer	*Raid*	• **Retirez 2 ordres** non-uniques adjacents à cette région.
Lannister Ruse du Lion	*Raid*	• Une Maison choisie et adjacente à cette Région **ne peut effectuer aucun Raid, Marche ou Soutien** contre le Lannister ce Tour-ci.
Martell Piqûre du Scorpion	*Raid*	• **Choisissez et défaussez une carte Maison** à chaque Maison adjacente à cette Région (sauf Mélisandre ou si c'est leur dernière carte).
Stark Jeune Loup	*Raid*	• Résolvez comme un ordre de **Marche** durant la phase de résolution des Raids. • Aucune bataille ne doit résulter de cette Marche.
Tyrell Force de Hautjardin	*Consolidation*	• Défaussez une carte Maison et récupérez un nombre de **jetons Pouvoir** égal au combat de cette carte et provenant des Maisons adjacentes à cette Région.