








| SÉQUENCE DE JEU (P.7) | |
|---|--|
| 1 Phase Westeros – Cartes événement (pas au Tour 1) Avancer le Tour. Révéler les cartes I, II et III. Résoudre dans l'ordre puis mettre en bas de chaque paquet. | |
| 2 Phase de planification – Poser les ordres faces cachées | |
| 3 Phase d'action – Résoudre les ordres | |
| ● PHASE DE PLANIFICATION (P.12) ● | |
| 1 Poser les Ordres – Chaque maison doit poser un Ordre caché dans les zones où il y a au moins 1 de ses unités. Nbre d'Ordres Spéciaux ≤ ★ sur la Cour du Roi | |
| 2 Révélation des Ordres – Simultanée | |
| 3 Messenger Corbeau – Peut échanger 1 Ordre contre un Ordre inutilisé (limite Ordres Spéciaux) OU regarder la 1ère carte Sauvageon et la mettre dessus ou dessous. | |
| ● PHASE D'ACTION (P.14) ● | |
| 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 (P.23-25) | |
|--|--|
| PORTS | |
| <ul style="list-style-type: none"> Ne peut être occupés que par des Bateaux (3 max). Raid, 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 Bateaux peut se faire dans le Port ou dans la Mer. Le gain de Pouvoir se fait s'il n'y a aucun navire ennemi dans une zone adjacente au Port. | |
| ZONES DE HAUTE MER | |
| <i>Principe de coexistence</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> 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 (P.16) | |
|--|---|
| Contrôler 7 Châteaux/Forteresses (à tous moments) OU le plus de Forteresses/Cités (à la fin du Tour 10) | |
| RECRUTEMENT | |
| Château ▶ 1 |  1 Soldat ou navire 1 Soldat → Chevalier Soldat → Engin de siège |
| Forteresse ▶ 2 |  2 Chevalier ou Engin de siège |

| ORDRES [2/★1] | | |
|---|---|-----------------------------|
| ORDRE | RÉSULTAT NORMAL | ★ RÉSULTAT SPÉCIAL ★ |
| Raid  | <ul style="list-style-type: none"> Retirez 1 Ordre Raid, Soutien ou Consolidation adjacent. Si vous retirez 1 Ordre Consolidation, gain d'1 jeton Pouvoir et l'adversaire en perd 1. Mer ↔ Terre/Port/Mer • Terre ↔ Terre • Port ↔ Mer. | Retirez 2 ordres adjacents. |
| Marche +0 et -1  | <ul style="list-style-type: none"> 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 Bateaux ne peuvent pas « marcher » sur un port ennemi. Vous pouvez poser 1 jeton Pouvoir sur 1 région laissée vacante pour garder le contrôle. +1 en Force pour défendre cette région. | +1 Force |
| Défense  | <ul style="list-style-type: none"> Port : pas d'effet | +2 Force |
| Soutien  | <ul style="list-style-type: none"> 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  | <ul style="list-style-type: none"> Région terrestre : gagnez (1 + 1/symbole) jetons Pouvoir Port avec 1 navire : gagnez 1 jeton pouvoir s'il n'y a aucun Bateau ennemi adjacent. Mer : aucun effet | |



| SÉQUENCE DE COMBAT (P.17-21) | |
|--|--|
| 1 Demande de soutien (p.17) | |
| 2 Calcul de la force initiale du combat (p.18) | |
| 3 Choix et révélation des cartes Maison (p.19) Résoudre les capacités. Ajouter la valeur de la carte au score de combat. | |
| 4 Épée Valyrienne – Le porteur peut ajouter +1 à son score de combat, 1 fois/tour | |
| 5 Calcul de la force finale du combat (p.20) | |
| 6 Résolution du combat (p.20) <i>Détermination vainqueur</i> (force la plus élevée puis Fiefs) <i>Pertes</i> = Épées vainqueur – Tours vaincu (choix du vaincu). <i>Retraite</i> – Le vaincu retraite et ces unités valent 0. Si seconde Retraite OU Retraite impossible ▶ Élimination | |






| UNITÉS MILITAIRES (P.17) | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Soldat = 1 Chevalier = 2 Engin de siège = 4 contre Châteaux et Forteresses 0 sinon | |
| <ul style="list-style-type: none"> Bateau = 1 Forces neutres + Garnisons (p.26) | |

| PISTES D'INFLUENCE (P.10) | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Trône de Fer – Détermine l'ordre du Tour. <i>Trône de Fer</i> – Le détenteur détermine toutes les égalités (sauf en combat). Fiefs – Détermine le gagnant lors d'égalités en bataille. <i>Épée Valyrienne</i> – Le détenteur a +1 en combat 1 fois/tour. Cour du Roi – Utilise autant d'ordre spéciaux que d'étoiles. <i>Corbeau Messenger</i> – Peut échanger 1 ordre Tour. | |

| SÉQUENCE DE JEU (P.7) | |
|---|--|
| 1 Phase Westeros – Cartes événement (pas au Tour 1) Avancer le Tour. Révéler les cartes I, II et III. Résoudre dans l'ordre puis mettre en bas de chaque paquet. | |
| 2 Phase de planification – Poser les ordres faces cachées | |
| 3 Phase d'action – Résoudre les ordres | |
| ● PHASE DE PLANIFICATION (P.12) ● | |
| 1 Poser les Ordres – Chaque maison doit poser un Ordre caché dans les zones où il y a au moins 1 de ses unités. Nbre d'Ordres Spéciaux ≤ ★ sur la Cour du Roi | |
| 2 Révélation des Ordres – Simultanée | |
| 3 Messenger Corbeau – Peut échanger 1 Ordre contre un Ordre inutilisé (limite Ordres Spéciaux) OU regarder la 1ère carte Sauvageon et la mettre dessus ou dessous. | |
| ● PHASE D'ACTION (P.14) ● | |
| 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 (P.23-25) | |
|--|--|
| PORTS | |
| <ul style="list-style-type: none"> Ne peut être occupés que par des Bateaux (3 max). Raid, 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 Bateaux peut se faire dans le Port ou dans la Mer. Le gain de Pouvoir se fait s'il n'y a aucun navire ennemi dans une zone adjacente au Port. | |
| ZONES DE HAUTE MER | |
| <i>Principe de coexistence</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> 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 (P.16) | |
|--|---|
| Contrôler 7 Châteaux/Forteresses (à tous moments) OU le plus de Forteresses/Cités (à la fin du Tour 10) | |
| RECRUTEMENT | |
| Château ▶ 1 |  1 Soldat ou navire 1 Soldat → Chevalier Soldat → Engin de siège |
| Forteresse ▶ 2 |  2 Chevalier ou Engin de siège |

| ORDRES [2/★1] | | |
|---|---|-----------------------------|
| ORDRE | RÉSULTAT NORMAL | ★ RÉSULTAT SPÉCIAL ★ |
| Raid  | <ul style="list-style-type: none"> Retirez 1 Ordre Raid, Soutien ou Consolidation adjacent. Si vous retirez 1 Ordre Consolidation, gain d'1 jeton Pouvoir et l'adversaire en perd 1. Mer ↔ Terre/Port/Mer • Terre ↔ Terre • Port ↔ Mer. | Retirez 2 ordres adjacents. |
| Marche +0 et -1  | <ul style="list-style-type: none"> 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 Bateaux ne peuvent pas « marcher » sur un port ennemi. Vous pouvez poser 1 jeton Pouvoir sur 1 région laissée vacante pour garder le contrôle. +1 en Force pour défendre cette région. | +1 Force |
| Défense  | <ul style="list-style-type: none"> Port : pas d'effet | +2 Force |
| Soutien  | <ul style="list-style-type: none"> 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  | <ul style="list-style-type: none"> Région terrestre : gagnez (1 + 1/symbole) jetons Pouvoir Port avec 1 navire : gagnez 1 jeton pouvoir s'il n'y a aucun Bateau ennemi adjacent. Mer : aucun effet | |

| SÉQUENCE DE COMBAT (P.17-21) | |
|--|--|
| 1 Demande de soutien (p.17) | |
| 2 Calcul de la force initiale du combat (p.18) | |
| 3 Choix et révélation des cartes Maison (p.19) Résoudre les capacités. Ajouter la valeur de la carte au score de combat. | |
| 4 Épée Valyrienne – Le porteur peut ajouter +1 à son score de combat, 1 fois/tour | |
| 5 Calcul de la force finale du combat (p.20) | |
| 6 Résolution du combat (p.20) <i>Détermination vainqueur</i> (force la plus élevée puis Fiefs) <i>Pertes</i> = Épées vainqueur – Tours vaincu (choix du vaincu). <i>Retraite</i> – Le vaincu retraite et ces unités valent 0. Si seconde Retraite OU Retraite impossible ▶ Élimination | |

| UNITÉS MILITAIRES (P.17) | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Soldat = 1 Chevalier = 2 Engin de siège = 4 contre Châteaux et Forteresses 0 sinon | |
| <ul style="list-style-type: none"> Bateau = 1 Forces neutres + Garnisons (p.26) | |

| PISTES D'INFLUENCE (P.10) | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Trône de Fer – Détermine l'ordre du Tour. <i>Trône de Fer</i> – Le détenteur détermine toutes les égalités (sauf en combat). Fiefs – Détermine le gagnant lors d'égalités en bataille. <i>Épée Valyrienne</i> – Le détenteur a +1 en combat 1 fois/tour. Cour du Roi – Utilise autant d'ordre spéciaux que d'étoiles. <i>Corbeau Messenger</i> – Peut échanger 1 ordre Tour. | |