






DER EISERNE THRON




Rundenverlauf:

- 1.) **Die Westerosphase**
(wird in der erst Runde Übersprungen)
- 2.) **Die Planungsphase**
 - a) Alle Spieler geben Befehle
(gleichzeitig)
 - b) Alle Befehle aufdecken
(gleichzeitig)
 - c) Der Botenrabe kann eingesetzt werden
- 3.) **Die Aktionsphase**
 - a) Überfallbefehle ausführen
 - b) Marschbefehle ausführen
(und daraus resultierende Schlachten)
 - c) „Zusammenziehen der Kräfte“ - Befehle ausführen

Die Befehle:

-  Marsch
-  Zusammenziehen der Kräfte
-  Unterstützung
-  Verteidigung
-  Überfall

Die Befehle:

-  Bei Gleichstand muss dieser Spieler entscheiden.
(Außer bei Schlachten)
-  Angriffs- oder Verteidigungsbonus +1
(Einmal pro Runde)
-  Einen Befehl tauschen.
(Einmal pro Runde)

Schlachtverlauf:

- 1.) Angreifer und Verteidiger fordern Unterstützung an
- 2.) Die Kampfkraft beider Seiten wird bekannt gegeben
- 3.) Angreifer und Verteidiger spielen gleichzeitig eine Hauskarte
- 4.) DieValyrische Stahlklinge kann eingesetzt werden (einmal pro Runde)
- 5.) Der Ausgang der Schlacht wird bestimmt. Der Verlierer wird ermittelt, Verluste werden entfernt, und der Verlierer zieht alle überlebenden Einheiten zurück.

Grundkampfstärke:

<u>Einheit</u>	<u>Kampfstärke</u>
Infanterist	+1 Punkt/Einheit
Ritter	+2 Punkte/Einheit
Schiff	+1 Punkt/Einheit

Befehle:

<u>Befehl</u>	<u>Kampfstärke</u>
Marsch (-1)	-1 Punkt
Marsch (0)	Keine Auswirkung
Marsch (+1)	+1 Punkt
Verteidigung +1	+1 Punkt
Verteidigung +2	+ 2 Punkt

Appellpunkte kosten:

Infanterist	1 Punkt
Ritter	2 Punkte
Schiff	1 Punkt
Infanterist zum Ritter schlagen	1 Punkt
(Nur in einer Stadt/Festung möglich)	