



LE TRÔNE DE FER™ La Main du Roi



Les Grandes Maisons de Westeros se sont rassemblées à Port-Réal pour un tournoi et un banquet luxuriant. Les habitants de Westeros sont venus des quatre coins du Royaume pour rendre hommage au Roi et à sa cour. Vous êtes venu de loin pour être parmi eux, dans l'espoir de devenir la Main du Roi !

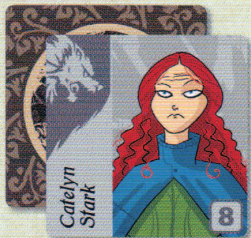
Afin d'être choisi par le Roi, vous aurez besoin de recueillir le soutien de ces illustres familles. Vous utilisez Varys, l'Araignée, pour approcher au plus près les nobles, chuchoter votre nom et les convaincre de rallier votre cause en vous apportant leur soutien. Votre pouvoir et votre influence doivent se propager à travers les Grandes Maisons de Westeros si vous avez l'intention d'être nommé Main du Roi.

Toutefois, rien n'arrive facilement à Westeros, encore moins le pouvoir. On ne peut pas simplement prendre des mesures et espérer qu'elles restent incontestées. À Port-Réal, vos ennemis travaillent également à leurs fins et cherchent à rassembler leurs propres partisans. Vous devrez vous montrer très habile pour gagner au jeu des trônes, mais vous devez également œuvrer très vite.

BUT DU JEU

Pendant une partie de *La Main du Roi*, les joueurs déplacent à tour de rôle la carte Varys à travers un réseau de cartes Personnage qui composent Port-Réal. Quand les joueurs déplacent Varys, ils accumulent des cartes Personnage pour gagner des pions Blason appartenant aux Grandes Maisons de Westeros. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de pions Blason est le vainqueur !

MATÉRIEL



8 Cartes Personnage
Maison Stark



7 Cartes Personnage
Maison Greyjoy



6 Cartes Personnage
Maison Lannister



5 Cartes Personnage
Maison Targaryen



4 Cartes Personnage
Maison Baratheon



3 Cartes Personnage
Maison Tyrell



2 Cartes Personnage
Maison Tully



1 Carte Varys



14 Cartes Compagnon



7 Pions Blason



4 Pions Corneille
à Trois Yeux

MISE EN PLACE

1. **Composez Port-Réal** : Mélangez les 35 cartes Personnage avec la carte Varys, puis placez chaque carte, face visible, au centre de la table afin de constituer une grille de 6 x 6 cartes : il s'agit de **PORT-RÉAL**. Chaque joueur se réserve un espace devant lui qui sera sa **ZONE DE JEU**.
2. **Rassemblez les Blasons** : Placez les pions Blason à côté de Port-Réal.
3. **Préparez les Compagnons** : Mélangez le paquet de cartes Compagnon. Puis piochez les six cartes du dessus du paquet et placez-les, face visible, à côté du paquet.
4. **Désignez le Premier Joueur** : Le joueur le plus jeune effectue le premier tour.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Durant son tour, le joueur déplace la carte Varys en annonçant à la fois une direction et une Maison. La direction annoncée indique la ligne de cartes sur laquelle le joueur déplacera Varys, et la Maison annoncée indique les cartes que le joueur désire récupérer dans la direction choisie.

Un joueur peut déplacer Varys uniquement dans l'une des quatre directions cardinales : haut, bas, gauche ou droite (Varys ne peut pas se déplacer en diagonale). Varys doit toujours se déplacer vers une autre carte de la grille, et cette carte doit appartenir à la Maison annoncée.

Chaque carte Personnage appartient à l'une des sept Maisons dans Port-Réal, chacune identifiée à la fois par un fond coloré et un sceau spécifique dans le coin supérieur gauche de la carte.



Après qu'un joueur a annoncé une direction et une Maison, il déplace Varys sur la carte Personnage de cette Maison la plus éloignée dans cette direction, en passant au-dessus des autres cartes Personnage et espaces vides sur son chemin. Ensuite, le joueur prend la carte Personnage sur laquelle Varys s'est déplacé, ainsi que toutes les autres cartes Personnage appartenant à la Maison annoncée sur lesquelles Varys est passé. Les cartes sont alors retirées de Port-Réal et placées dans sa zone de jeu. À la fin de son tour, s'il possède un nombre supérieur ou égal de cartes Personnage appartenant à une même Maison que chacun de ses adversaires, il prend le pion Blason correspondant et le place dans sa zone de jeu.

Couleurs et sceau de la Maison Lannister

Les joueurs enchaînent les tours en déplaçant Varys pour accumuler des cartes Personnage et des pions Blason jusqu'à la fin de la partie. La partie se termine immédiatement dès que Varys ne peut plus se déplacer parce qu'il n'y a plus de cartes Personnage quelle que soit la direction.

Cartes Compagnon

Les six cartes Compagnon qui sont face visible représentent les **COMPAGNONS DISPONIBLES**. Ce sont les personnes qui souhaitent défendre votre candidature pour être désigné Main du Roi. Chaque carte Compagnon possède une capacité qui octroie une aide au joueur qui l'acquiert. Les six cartes piochées pendant la mise en place sont les seuls compagnons en jeu pour la partie.

Exemple de tour d'un joueur

1. Varys peut se déplacer dans l'une des quatre directions cardinales.
 - Si Varys se déplace vers le bas, il peut prendre Targaryen, Stark, ou Lannister.
 - Si Varys se déplace vers le haut, il peut prendre Lannister ou Tyrell.
 - Si Varys se déplace vers la gauche, il peut prendre Stark ou Baratheon.
 - Varys ne peut pas se déplacer vers la droite parce qu'il n'y a pas de carte dans cette direction.



C'est le tour de Sophie. Elle décide de déplacer Varys vers la gauche et annonce « Maison Stark ».



2. Sophie déplace la carte Varys jusqu'à la carte Stark la plus éloignée (Eddard Stark). Elle prend cette carte Personnage et toutes les autres cartes Stark au-dessus desquelles Varys est passé (Bran Stark).

3. Elle place les deux cartes Stark dans sa zone de jeu. Les espaces de Port-Réal où se trouvaient les cartes Stark restent vides.

Pour finir, elle vérifie si elle possède un nombre de cartes Stark supérieur ou égal à celles détenues par chacun de ses adversaires.



La partie continue avec le joueur à gauche de Sophie : ce joueur déplace la carte Varys à partir de sa nouvelle position dans Port-Réal.





Obtenir un Compagnon

Quand un joueur prend la dernière carte Personnage d'une Maison de Port-Réal, il choisit l'une des cartes Compagnon disponibles et la résout immédiatement en suivant les instructions de la carte. Après avoir résolu une carte Compagnon, le joueur la défausse sauf indication contraire de la carte.

Si un joueur utilise un compagnon pour prendre la dernière carte Personnage d'une Maison, il choisit immédiatement une autre carte Compagnon disponible et la résout normalement.

Chaque Maison possède un nombre spécifique de personnages, indiqué dans le coin inférieur droit de chaque carte Personnage :

- Maison Stark : huit personnages.
- Maison Greyjoy : sept personnages.
- Maison Lannister : six personnages.
- Maison Targaryen : cinq personnages.
- Maison Baratheon : quatre personnages.
- Maison Tyrell : trois personnages.
- Maison Tully : deux personnages.



Nombre de personnages de la Maison Lannister

Personnages Pris et Tués

Plusieurs cartes Compagnon permettent à un joueur de tuer ou prendre des personnages. Quand un joueur prend un personnage, il le place dans sa zone de jeu. Quand un joueur tue un personnage, il le défausse ; ce personnage est retiré de la partie. Si un joueur tue le dernier personnage d'une Maison, il ne peut pas choisir de carte Compagnon.

Remarque : Shae, Jon Snow et Gendry ne peuvent ni être pris ni être tués, lorsqu'ils sont dans la zone d'un joueur.

Exemple : Pendant son tour, Olivier prend Margaery Tyrell, la dernière carte Tyrell restante. Il choisit Hodor parmi les cartes Compagnon disponibles. Il résout immédiatement la capacité d'Hodor qui lui permet de prendre Bran Stark. La carte Bran Stark se trouve être la dernière carte Stark restante à Port-Réal.

Olivier choisit immédiatement une autre carte Compagnon. Cette fois, il choisit Bronn. Il résout immédiatement la capacité de Bronn qui lui permet de prendre Tyrion Lannister. Il prend la carte Tyrion Lannister dans la zone de jeu de son adversaire et la place dans sa propre zone de jeu.

Si l'utilisation d'un compagnon entraîne un changement de majorité pour cette Maison, le nouveau joueur majoritaire s'empare du pion Blason. En cas d'égalité du nombre de cartes Personnage d'une même Maison entre deux joueurs ou plus, le joueur qui a utilisé le compagnon choisit le joueur à égalité qui reçoit le pion Blason.

FIN DE PARTIE

Quand un joueur ne peut plus déplacer la carte Varys, la partie se termine immédiatement. Toutes les cartes Personnage encore présentes à Port-Réal et toutes les cartes Compagnon restantes sont défaussées.

Le joueur avec le plus de pions Blason remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui détient le pion Blason de la Maison avec le plus grand nombre de personnages remporte la partie.

Exemple : À la fin de la partie, Sophie possède les pions Blason Lannister, Tyrell et Greyjoy. Olivier possède les pions Blason Targaryen, Tully et Baratheon. Ils sont donc à égalité avec chacun trois pions Blason. Parmi ces six Maisons, la Maison Greyjoy est celle avec le plus de personnages (7), Sophie remporte donc la partie.

VARIANTES

Les joueurs qui veulent augmenter la complexité d'une partie de *La Main du Roi* peuvent utiliser les variantes décrites ci-dessous.

En Équipe (partie à quatre joueurs)

Cette variante oppose les joueurs en équipe de deux. Les joueurs d'une même équipe sont assis l'un en face de l'autre. La partie se joue normalement jusqu'à ce qu'elle se termine. Puis les coéquipiers additionnent le nombre de pions Blason qu'ils détiennent pour déterminer le score final de leur équipe. L'équipe avec le plus de pions Blason remporte la partie.

Remarque : Les blasons peuvent se déplacer entre les membres d'une équipe exactement comme ils le feraient si les joueurs s'affrontaient lors d'une partie classique.

La Corneille à Trois Yeux

Pour augmenter la part de mystère et d'intrigue qui entoure *La Main du Roi*, les joueurs peuvent ajouter les pions Corneille à Trois Yeux à leur partie. Ces pions permettent aux joueurs d'établir des stratégies secrètes pendant la partie. Quand les pions Corneille à Trois Yeux sont en jeu, parler autour de la table est interdit. Les joueurs doivent utiliser leurs pions Corneille s'ils souhaitent s'entretenir avec leurs partenaires... ou avec leurs adversaires !

La variante de la Corneille à Trois Yeux peut être utilisée lors d'une partie à trois ou quatre joueurs. Pour utiliser cette variante, suivez ces règles :

À Trois Joueurs

Pendant une partie à trois joueurs, chaque joueur œuvre à gagner des pions Blason pour lui-même. En plus de la mise en place classique, chaque joueur prend un pion Corneille à Trois Yeux et le place dans sa zone de jeu.

Au début de son tour, un joueur peut défausser son pion Corneille à Trois Yeux pour choisir un adversaire. Ces deux joueurs s'isolent du lieu où se déroule la partie afin d'avoir une discussion stratégique confidentielle qui ne doit pas excéder une minute. Une fois qu'ils reviennent, le joueur effectue son déplacement de Varys normalement.

Quand vous utilisez la variante Corneille à Trois Yeux, chaque joueur agit seul. Un joueur ne peut ni s'entretenir ni établir de stratégie avec ses adversaires sans défausser de pion Corneille à Trois Yeux.

À Quatre Joueurs

Une partie à quatre joueurs oppose les joueurs en équipe de deux. Les joueurs d'une même équipe sont assis l'un en face de l'autre. En plus de la mise en place classique, chaque joueur prend un pion Corneille à Trois Yeux et le place dans sa zone de jeu.

Au début de son tour, un joueur peut défausser son pion Corneille à Trois Yeux. Puis il s'isole du lieu où se déroule la partie avec son coéquipier pour avoir une discussion stratégique confidentielle qui ne doit pas excéder une minute. Une fois qu'ils reviennent, le joueur effectue son déplacement de Varys normalement.

Quand vous utilisez la variante de la Corneille à Trois Yeux, chaque joueur agit seul. Un joueur ne peut ni s'entretenir ni établir de stratégie avec son coéquipier (ou avec ses adversaires) sans défausser de pion Corneille à Trois Yeux.

Remarque : Les blasons peuvent se déplacer entre les membres d'une équipe exactement comme ils le feraient si les joueurs s'affrontaient lors d'une partie classique.

CRÉDITS

Conception du jeu : Bruno Cathala

Producteur : Molly Glover

Illustrations des cartes : Mihajlo Dimitrievski

Responsable de la direction artistique : Andy Christensen

Conception graphique : Michael Silsby

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Rédacteur et correcteur technique : Adam Baker

Coordination de production : Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren et Johanna Whiting

Responsable de la production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Coordinatrice des licences : Amanda Greenhart

Responsable des licences : Simone Elliott

Responsable Jeux de Plateau : James Kniffen

Directeur de création : Andrew Navaro

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : François Blanc, Shaun Boyke, Maël Cathala, Kara Centell-Dunk, Sébastien Gaspard, Nick Glover, Grace Holdinghaus, Jessikah Holmes, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Mercier's family, Gary Storkamp, Jason Walden et Britty Ukestad

Traduction : Sélène Meynier

Relecture : Dadajef

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
FANTASYFLIGHTGAMES.FR



EDGE

© 2016 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. Les noms, descriptions et représentations dans ce jeu sont issus des œuvres de George R.R. Martin et ne peuvent pas être utilisés ou réutilisés sans son autorisation. Sous licence de George R.R. Martin. Le Trône de fer et Fantasy Flight Supply sont ™ de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.