

GEORGE R. R. MARTIN

LE TRÔNE DE FER™

LE JEU DE PLATEAU

SECONDE ÉDITION

MÈRE DES DRAGONS
EXTENSION



MÈRE DES DRAGONS
MATÉRIEL



1 Plateau latéral d'Essos



2 Écrans



48 unités en plastique



1 extension de la piste d'Influence



1 plaque les Eyré



1 plaque La Morsure



2 pions Garnison



1 pion Force Neutre de Braavos



5 pions Force des Dragons



21 cartes Maison



7 cartes de Mise en place de Vassal



7 cartes Maison Vassale



10 cartes formant le paquet Westeros IV



12 cartes Prêt



40 pions Pouvoir



30 pions Ordre



20 pions Loyauté Targaryen



3 pions Influence



2 pions Ravitaillement



2 pions Point de Victoire



16 pions Ordre Vassal



24 pions Ordre Maritime



15 pions Aménagement / Dégradation de zone

LES PIONS FORCE NEUTRE

L'extension *Mère des Dragons* introduit un système de vassalité qui remplace l'utilisation de la plupart des pions Force Neutre de la boîte de base. Par conséquent, excepté les pions Force Neutre de Port-Réal (de la boîte de base) et de Braavos (de cette extension), aucun pion Force Neutre ne sera utilisé dans cette extension ; vous pouvez les laisser dans la boîte.

LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE PLATEAU
SECONDE ÉDITION

MÈRE DES DRAGONS

L'extension *Mère des Dragons* vous permet de jouer deux nouvelles Maisons, les Maisons Arryn et Targaryen, ce qui porte le nombre de joueurs maximum à huit. De plus, le système de vassalité accentue la jouabilité des parties à moins de huit joueurs. Enfin, le plateau latéral d'Essos agrandit le territoire sur lequel vous jouez et vous offre la possibilité d'obtenir des prêts de la Banque de Fer de Braavos.

Utilisation cette extension

Certains éléments de jeu de cette extension nécessitent d'autres éléments de jeu, également introduits dans cette extension. C'est pour cette raison que vous ne pouvez pas utiliser qu'une partie de l'extension : sauf indication contraire dans les règles, tout le contenu doit être utilisé.

MISE EN PLACE DE L'EXTENSION MÈRE DES DRAGONS

Lorsque vous jouez avec cette extension, utilisez les instructions relatives à la mise en place qui sont présentées ici, à la place de celles données en page 4 du livret de règles dans *Le Trône de Fer : Le Jeu de Plateau*.

1. DÉTERMINER LES MAISONS DES JOUEURS ET LES MAISONS VASSALES

Choisissez un joueur au hasard. Ensuite, en commençant par ce joueur et dans le sens horaire, chaque joueur choisit la Maison qu'il jouera lors de cette partie. Dans les parties à quatre joueurs ou plus, vous pouvez choisir n'importe laquelle des huit Maisons. Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon, Martell, Arryn ou Targaryen. **Dans une partie à trois joueurs, vous ne pouvez pas choisir la Maison Targaryen.**

Toutes les Maisons qui n'ont pas été choisies - à l'exception de la Maison Targaryen - deviennent des Maisons neutres, appelées **VASSAUX** (voir plus bas). Si aucun joueur n'a choisi de jouer la Maison Targaryen, cette Maison ne devient pas vassale et ne participera pas à la partie ; remplacez tout le matériel de la Maison Targaryen dans la boîte de jeu.

2. RASSEMBLER LE MATÉRIEL DES MAISONS

Chaque joueur rassemble le matériel de sa Maison : 1 écran de joueur, 7 cartes Maison, 15 pions Ordre, 3 pions Ordre Maritime, 1 pion Ravitaillement, 3 pions Influence, 1 pion Point de Victoire, 1 pion Garnison et toutes les unités plastique de sa couleur (le joueur ne prend pas encore les pions Pouvoir spécifiques à sa Maison).

Maison Targaryen : le joueur Targaryen rassemble ses 20 pions Loyauté et 7 cartes Maison marquées de la lettre A.

SYMBOLES D'EXTENSION

Les cartes de cette extension portent le symbole *Mère des Dragons*, ce qui permet de les distinguer de celles des autres produits de la gamme *Le Trône de Fer : Le Jeu de Plateau*.



3. PRÉPARER LE PLATEAU DE JEU

Déployez le plateau de jeu et placez-le au centre de l'espace de jeu. Placez ensuite les plaques les Eyrîe et la Morsure sur le plateau, puis placez l'extension de la piste d'Influence à côté du plateau, comme illustré ci-dessous.



Extension de la Piste d'Influence



Plaque La Morsure



Plaque les Eyrîe

Maison Targaryen : si vous jouez avec la Maison Targaryen, placez le plateau latéral d'Essos contre le bord droit du plateau principal et faites coïncider leurs bords. Sinon, remettez le plateau d'Essos dans la boîte de jeu.



PAQUET DE CARTES MAISON ALTERNATIF

Si vous possédez les deux extensions *Un Festin pour les Corbeaux* et *Une Danse avec les Dragons*, vous pouvez décider, d'un commun accord, d'utiliser, avec l'extension *Mère des Dragons*, un ensemble de cartes Maison différent qui reflètera la situation des Maisons dans les derniers livres. (Prenez garde aux spoilers, néanmoins).

Pour jouer avec ce paquet alternatif, remplacez toutes les cartes Maison du jeu de base par celles d'*Une Danse avec les Dragons*. Ensuite, remplacez les cartes Maison Arryn de cette extension par les cartes Maison Arryn d'*Un Festin pour les Corbeaux*. Enfin, utilisez l'ensemble des cartes Maison Targaryen de cette extension qui portent la lettre B à côté du symbole d'extension.

de ses pions
à la différence
combat finales.

B &

4. RASSEMBLER LE MATÉRIEL DES VASSAUX

Rassemblez le matériel correspondant à chacun des Vassaux déterminés à l'étape 1 : 1 carte de Mise en place de Vassal, 1 pion Ravitaillement, 3 pions Influence, 1 pion Garnison et toutes les unités en plastique de leurs couleurs.

5. PRÉPARER LE PAQUET SAUVAGEONS ET LE PION MENACE DES SAUVAGEONS

Mélangez les cartes Sauvageons pour former un paquet et posez celui-ci sur son emplacement, en haut du plateau. Placez ensuite le pion Menace des Sauvageons sur la position 2 de la piste des Sauvageons.

6. PRÉPARER LES PAQUETS WESTEROS

Triez les cartes Westeros en trois paquets, selon leur chiffre romain (I, II ou III). Mélangez chaque paquet, puis disposez-les face cachée à côté du plateau.

Maison Targaryen : si vous jouez avec la Maison Targaryen, mélangez aussi le paquet des cartes Westeros portant le chiffre IV, et placez-le face cachée à côté des autres.



7. PLACER LE MARQUEUR DE TOUR

Placez le marqueur de tour sur la position 1 de la piste de Tours.

Maison Targaryen : si vous jouez avec la Maison Targaryen, placez un pion Force des Dragons sur les cases 2, 4, 6, 8 et 10 de la piste de Tours.



Pion Force des Dragons

8. PLACER LES PIONS POINT DE VICTOIRE ET RAVITAILLEMENT

Chaque joueur place ses pions Point de Victoire et Ravitaillement sur les pistes du plateau, comme indiqué sur son écran.

Pour chaque Vassal, placez un pion Ravitaillement sur la case 4 de la piste de Ravitaillement (quel que soit le nombre de zones que ces Vassaux contrôlent).

9. PLACER ET AJUSTER LES PIONS INFLUENCE

Chaque joueur place les pions Influence de sa Maison sur les pistes d'Influence selon l'ordre indiqué ci-dessous. Ignorez l'ordre indiqué sur les écrans des joueurs.



Ensuite, si des Vassaux se trouvent dans l'une des trois cases supérieures d'une piste, retirez tous les Vassaux de cette piste et avancez les pions des joueurs. Enfin, remplissez les cases vides à la fin de la piste avec les Vassaux retirés, en conservant leur ordre d'origine (les uns par rapport aux autres).

10. GAGNER DES PIONS DOMINATION

La Maison occupant la position la plus élevée sur chaque piste d'Influence gagne le pion Domination (Trône de Fer, Lame d'Acier Valyrien ou Corbeau Messenger) dont le symbole figure près de cette piste.

11. PLACER LES MARQUEURS VASSAL ET ATTRIBUER LES PIONS VASSAL

Placez le pion Point de Victoire de chaque Vassal près de la piste du Trône de Fer : ce sont les **MARQUEURS VASSAL**. Puis, pour chaque Vassal, assignez un lot de quatre pions Ordre Vassal au joueur qui occupe la position la plus élevée sur la piste du Trône de Fer et qui ne possède pas déjà un ensemble de ces pions.



Un Lot de Pions Ordre Vassal

Parties à trois joueurs : lors des parties à trois joueurs, l'ensemble des pions Ordre Vassal du quatrième Vassal est attribué au joueur occupant la position la plus élevée sur la piste du Trône de Fer. Ce joueur commence ainsi le jeu avec deux ensembles.

12. PLACER LES UNITÉS

Chaque joueur place ses unités de départ sur le plateau selon les instructions figurant sur son écran.

Ensuite, chaque Vassal place ses unités de départ sur le plateau de jeu conformément aux instructions figurant sur sa carte de Mise en place de Vassal.



Exemple : cette carte de Mise en place de Vassal est utilisée lorsque la Maison Martell n'a pas été choisie par un joueur.

13. PLACER LES PIONS GARNISON ET FORCE NEUTRE

Placez le pion Garnison de chaque Maison sur la zone de départ de cette dernière (correspondant à la zone figurant sur le pion). Ensuite, placez le pion Force Neutre de Port-Réal à Port-Réal.

Maison Targaryen : si vous jouez avec la Maison Targaryen, placez un pion Loyauté à Port-Réal.



Pion Loyauté

14. PRÉPARER BRAAVOS ET LA BANQUE DE FER



Maison Targaryen : si vous jouez avec la Maison Targaryen, mélangez le paquet des cartes Prêt, posez-le face cachée sur son emplacement, en haut du plateau latéral d'Essos, et piochez une carte Prêt que vous placerez face visible sur la case la plus à droite de la piste de la Banque de Fer (marquée d'un 7).

Placez enfin le pion Force Neutre de Braavos dans la zone de Braavos.

15. RASSEMBLER LES PIONS POUVOIR

Empilez tous les pions Pouvoir au centre de la zone de jeu. Cette pile de pions Pouvoir est appelée Réserve de Pouvoir. Chaque joueur prend 5 pions Pouvoir de sa Maison dans la Réserve. Les Vassaux ne prennent pas de pions Pouvoir ; ils ne les utilisent que pour indiquer les zones qu'ils contrôlent.

LE PLATEAU D'ESSOS

Le plateau d'Essos de cette extension agrandit le territoire sur lequel vous jouez en y ajoutant plusieurs nouvelles zones maritimes et terrestres. Lorsque vous jouez avec ce plateau, toutes les Maisons sont libres de se déplacer de n'importe laquelle des zones maritimes du plateau de Westeros jusqu'aux zones maritimes adjacentes du plateau d'Essos (et vice versa) comme si ces zones étaient sur un seul plateau. Tant que le plateau latéral d'Essos est en jeu, toutes les règles qui se réfèrent au « plateau de jeu » renvoient à la fois au plateau de Westeros et à celui d'Essos.

Le plateau latéral d'Essos n'est utilisé que si l'un des joueurs joue la Maison Targaryen.

Si aucun joueur n'a choisi la Maison Targaryen, remplacez dans la boîte de jeu le plateau latéral d'Essos et tous les éléments correspondants à la Banque de Fer et à la Maison Targaryen.



VASSAUX

Pendant les parties à moins de huit joueurs, chaque Maison (sauf la Maison Targaryen) qui n'a pas été choisie par un joueur lors de la mise en place devient un **VASSAL**. Un Vassal est une Maison neutre commandée par la Maison d'un joueur et qui peut être manipulée pour agir comme l'extension des forces de ce joueur. Cependant, le Vassal que chaque joueur commande peut changer à chaque tour.

Choix des Vassaux

Au début de chaque phase de programmation, le marqueur de chaque Vassal (son pion Point de Victoire) est placé près de la piste du Trône de Fer. Ensuite, les joueurs occupant la position la plus élevée sur cette piste reçoivent chacun un lot de quatre pions Ordre Vassal. (Le choix du lot que chaque joueur reçoit n'est pas important : les symboles sur le dos des pions servent à former les lots mais n'ont par ailleurs aucune importance). Ensuite, l'un après l'autre en suivant l'ordre du tour, chaque joueur possédant un lot de pions Ordre Vassal peut choisir un Vassal à **COMMANDER**. Il en sera le **COMMANDANT** jusqu'au début de la prochaine phase de programmation.



Pions Ordre Vassal

Pour sélectionner un Vassal, un joueur prend le marqueur de ce Vassal sur la piste du Trône de Fer et le place devant son écran, indiquant ainsi qu'il commande ce Vassal. Si un joueur ne souhaite pas commander un Vassal lors d'un tour, il peut passer, et donner son lot de pions Ordre Vassal au joueur suivant sur la piste du Trône de Fer, qui peut alors, lui aussi, choisir un Vassal ou passer.

Le dernier joueur sur la piste ne peut pas passer et doit commander tous les Vassaux restants. Une fois que tous les Vassaux ont été sélectionnés, la phase de Programmation continue normalement.

Lorsque d'autres joueurs passent, un joueur peut ainsi avoir plus d'un lot de pions Ordre Vassal. Dans ce cas, ce joueur doit soit sélectionner un Vassal par lot de pions Ordre Vassal qu'il possède, soit passer (s'il n'est pas la dernière Maison sur la piste).

Commander des Vassaux

Pendant la phase de Programmation, après que les joueurs ont assigné des pions Ordre pour leur Maison, chaque joueur qui commande un ou plusieurs Vassaux attribue aussi des pions Ordre pour ses Vassaux. Dans l'ordre du tour, pour chaque Vassal qu'il commande, un joueur peut placer jusqu'à deux de ses pions Ordre Vassal. Comme pour les pions Ordre de sa Maison, chaque joueur doit placer ses pions Ordre Vassal dans des zones qui contiennent une unité appartenant à ce Vassal, mais toutes les zones contenant des Vassaux ne reçoivent pas obligatoirement un pion Ordre.

Les Maisons Vassales résolvent leurs ordres de la même manière que les Maisons des joueurs, en suivant l'ordre du tour établi par la piste du Trône de Fer. Quand c'est au tour d'un Vassal de résoudre un ordre, son commandant le fait en fonction du pion Ordre qui a été placé sur le plateau. Un joueur **ne peut pas** utiliser le Corbeau Messager pour échanger un pion Ordre Vassal avec un autre pion.

Chaque lot comprend quatre pions Ordre Vassal, un de chacun des quatre types suivants. Voici comment les résoudre :

Marche 0 : le pion Ordre Marche Vassal fonctionne comme le pion Ordre Marche de la Maison d'un joueur. Cependant, un Vassal ne peut pas marcher dans un port, ni dans une zone contrôlée par son commandant ou par les autres Vassaux de son commandant.



Raid/Soutien 1 : ce pion Ordre est à la fois un ordre Raid et un ordre Soutien. Quand c'est au tour d'un Vassal de résoudre un ordre Raid, le commandant de ce Vassal choisit s'il résout cet ordre comme un raid ou pas. Si le pion est utilisé pour résoudre un raid, il est retiré du plateau conformément aux règles normales. Dans le cas contraire, le pion reste sur le plateau et peut être utilisé comme ordre Soutien à la place. Un commandant et ses Vassaux ne peuvent pas résoudre d'ordres Raid l'un contre l'autre.



Chaque fois qu'un Vassal peut fournir un soutien avec cet ordre, c'est le commandant qui décide qui le Vassal soutient.

Défense 1/Recruter : ce pion Ordre est à la fois un ordre Défense et un ordre Recrutement, qui est un nouvel ordre de cette extension. L'ordre Défense fonctionne normalement (il fournit +1 en Force de Combat lors des combats dans cette zone).



L'**ORDRE RECRUTEMENT** permet au Vassal de lancer le recrutement d'unités dans la zone où le pion est placé. Pendant l'étape de **résolution des ordres Consolidation de Pouvoir**, un Vassal peut résoudre un ordre Recrutement en suivant les règles normales de recrutement, identiques à celles concernant la résolution d'un ordre spécial Consolidation de Pouvoir. (Même si l'ordre Recrutement présente l'image d'une forteresse, le pion ne fournit pas de forteresse à la zone dans laquelle il est placé.)

Si ce pion est placé dans un port, il n'a aucun effet. Ce pion étant un ordre Défense, il ne peut subir de pillage que par l'ordre spécial Raid (comportant une étoile).

Défense 3 : ce pion Ordre est un ordre Défense qui fonctionne normalement (fournissant +3 en Force de Combat pour les combats dans cette zone).



Certains des nouveaux pions Ordre de cette extension présentent le symbole d'une petite couronne dans un cercle. Ce symbole sert à rappeler aux joueurs qu'ils résolvent cet ordre en utilisant le même timing que s'ils résolvait normalement un ordre Consolidation de pouvoir, pendant l'étape de résolution des ordres Consolidation de Pouvoir.



Combat avec des Vassaux

Le commandant d'un vassal résout les combats pour son vassal. Les joueurs résolvent les combats qui impliquent un ou plusieurs vassaux en suivant les mêmes étapes que lors d'un combat entre deux Maisons. Certaines étapes sont légèrement modifiées, comme suit :

Étape 3 : Choix et révélation des cartes Maison.

Les Vassaux n'utilisent pas les cartes Maison standard pendant un combat. Au lieu de cela, ils utilisent un paquet commun de **CARTES MAISON VASSALE**. Au cours de cette étape d'un combat, le commandant d'un Vassal mélange le paquet des cartes Maison Vassale et en pioche trois qui vont constituer sa main temporaire. Ensuite, il choisit l'une de ces cartes qui sera sa carte révélée. (Les deux autres restent dans sa main jusqu'à la fin du combat, elles peuvent servir pour certains capacités). Ces cartes fonctionnent de la même manière que les cartes Maison standard. Tous les joueurs peuvent regarder l'ensemble du paquet de cartes Maison Vassale à n'importe quel moment avant qu'un joueur pioche sa main lors d'un combat.



Cartes Maison Vassale

Étape 4 : Utiliser la Lame d'Acier Valyrien. Si un commandant détient la Lame d'Acier Valyrien, il peut l'utiliser pour appliquer +1 à la Force de Combat de son Vassal (le Vassal n'a pas besoin d'être sur la position la plus élevée de la piste des Fiefs). Pour ce faire, il doit retourner le pion Lame d'Acier Valyrien, comme stipulé dans les règles normales.

Étape 5 : Résolution du Combat. Pendant l'étape de « nettoyage du combat » de la résolution des combats, les sept cartes Maison Vassales sont remélangées en un seul paquet.

RÉCOMPENSE DE POUVOIR

Après la fin d'un combat impliquant un Vassal, le commandant d'un Vassal peut recevoir une récompense pour ses qualités de meneur. Si un Vassal gagne le combat, soit en tant qu'attaquant, soit en tant que défenseur, son commandant gagne un pion Pouvoir pour la Maison du joueur.

Enchères avec des Vassaux

Lorsque vous misez sur les trois pistes d'Influence au cours de la phase de Westeros, les Vassaux peuvent changer de position sur les pistes ; cependant, tous les Vassaux misent **automatiquement des pions Pouvoir « 0 »** sur chaque piste (bien que ces enchères puissent monter avec l'aide de la Maison Targaryen, comme décrit plus loin).

DOMINATION

Les Vassaux ne peuvent pas gagner de pions Domination. Si un Vassal occupe la position la plus haute sur une piste, c'est la Maison du joueur qui occupe la position la plus élevée suivante sur cette piste qui gagne le pion Domination.

ATTAQUES DES SAUVAGEONS

Les Vassaux ne participent pas aux enchères contre les attaques des Sauvageons, ne prennent aucun bonus ou malus occasionnés par les cartes Sauvageons, et ne peuvent être choisis pour avoir placé la plus forte ou la plus faible mise, comme spécifié dans les effets de certaines cartes Sauvageons.

Vassaux : Règles Supplémentaires

Cette section contient des règles supplémentaires pour les Vassaux.

- ↪ Les Vassaux ne peuvent pas collecter ou dépenser de pions Pouvoir. Cependant, lorsqu'ils résolvent un ordre Marche qui libère une zone terrestre, ils placent toujours un pion Pouvoir dans cette zone pour indiquer qu'ils la contrôlent.
- ↪ Un commandant ne peut pas entrer dans les zones contrôlées par ses Vassaux.
- ↪ Les Vassaux ne peuvent ni gagner ni perdre la partie.
- ↪ Les Vassaux doivent obéir à toutes les limites et règles concernant le ravitaillement et ajuster ce dernier lors de la résolution des cartes Westeros Ravitaillement. Si jamais un Vassal dépasse sa limite de ravitaillement, son commandant décide des unités à détruire.
- ↪ Les Vassaux sont affectés par les cartes Westeros (à l'exception des attaques des Sauvageons). Si un vassal doit prendre une décision, c'est son commandant qui la prend à sa place.
- ↪ Tout recrutement accordé par une carte Westeros doit obligatoirement avoir lieu dans la zone de départ du vassal (s'il la contrôle encore). Si le vassal ne contrôle pas sa zone de départ, il ne reçoit aucune unité.

LA MAISON TARGARYEN

La Maison Targaryen peut être choisie par n'importe quel joueur au cours de l'étape 1 de la mise en place. La Maison Targaryen n'est jouable que dans une partie à quatre joueurs ou plus et ne devient pas une Maison Vassale si elle n'est pas choisie.

La Maison Targaryen commence la partie sur le plateau latéral d'Essos (voir « Le plateau d'Essos » page 5). La Maison Targaryen suit toutes les règles des Maisons des joueurs, à l'exception de celles décrites dans cette section.

Victoire des Targaryen

Bien que la dynastie des Targaryen ait été renversée, de nombreux habitants de Westeros souhaitent qu'un Targaryen occupe de nouveau le Trône de Fer. Ces groupes prêtent hypocritement allégeance à leurs suzerains actuels tout en attendant le moment opportun pour révéler leur vraie loyauté. Au cours d'une partie de *Mère des Dragons*, l'objectif de la Maison Targaryen est de découvrir et de rallier ses partisans cachés à Westeros.

La Maison Targaryen n'acquiert pas de points de victoire de la même façon que les autres Maisons. Dans le cas de la Maison Targaryen, la piste de Victoire ne représente pas le nombre de châteaux et de forteresses qu'elle contrôle. Au lieu de cela, cette piste représente le nombre de **PIONS LOYAUTÉ** qu'elle a gagnés.

Placer des Pions Loyauté

Les pions Loyauté représentent les habitants de Westeros qui, en secret, sont restés fidèles aux Targaryen. Ces pions sont placés sur le plateau de Westeros par le biais du paquet Westeros IV. Pendant la phase de Westeros, après que les joueurs ont révélé une carte des paquets Westeros I, II et III, ils révèlent une carte du paquet Westeros IV. Puis, pendant l'étape de résolution des cartes Westeros, les joueurs résolvent dans l'ordre les quatre cartes qu'ils ont révélées.

Pour résoudre une carte Westeros IV, le joueur Targaryen place un pion Loyauté sur chaque case indiquée sur une bannière dans la moitié supérieure de la carte (le schéma de Westeros dessiné à gauche de la carte aide également à localiser ces zones). Ensuite, il suit le reste des instructions imprimées sur la carte – souvent, ces instructions permettent au joueur Targaryen de placer ou de déplacer ses pions Loyauté, parfois au prix de pions Pouvoir.

La présence de pions Loyauté n'a pas d'effet direct sur les autres Maisons (ils ne donnent pas de contrôle, ils ne peuvent pas être naturellement retirés, ils peuvent coexister avec tous les autres pions et unités, etc.). Plusieurs pions Loyauté peuvent se trouver dans la même zone en même temps.



Exemple : lors de la résolution de cette carte, un pion Loyauté est placé sur Les Roches.

Gagner des Pions Loyauté

Chaque fois qu'une zone contrôlée par les Targaryen porte un ou plusieurs pions Loyauté (en dehors du combat), les Targaryen gagnent ces pions Loyauté. Lorsque le joueur Targaryen gagne un pion Loyauté, il retire ce pion du plateau (il pourra ainsi être placé de nouveau plus tard) et avance son pion Point de Victoire d'une case sur la piste de Victoire. Si la Maison Targaryen atteint la case 7 de la piste de Victoire, ce joueur gagne immédiatement la partie. Les Targaryen ne perdent jamais les points de victoire qu'ils ont gagnés par le biais de pions Loyauté ; pour eux, chaque pion Loyauté est donc un pas définitif vers la victoire.



Pions Loyauté

PENTOS

Au début de la partie, le pion Point de Victoire des Targaryen se trouve sur la case 1 de la piste de Victoire. Ce point de victoire leur est attribué pour le contrôle de Pentos, leur zone de départ, où est imprimé un pion Loyauté.



Pion Garnison de Pentos

Si les Targaryen perdent le contrôle de Pentos, leur pion Point de Victoire est reculé d'une case sur la piste de Victoire. C'est la seule façon dont les Targaryen peuvent perdre des points de victoire. Si la Maison Targaryen reprend le contrôle de sa zone de départ, le joueur avance son pion Point de Victoire d'une case sur la piste de Victoire et replace son pion Garnison de Pentos sur sa zone de départ.

Les Dragons

La Maison Targaryen possède trois unités Dragon qui ne ressemblent à aucune autre unité dans le jeu. Elles sont extrêmement immobiles et deviennent de plus en plus fortes au fur et à mesure que la partie avance. Les dragons sont des créatures extraordinairement rares et ne peuvent pas être recrutés comme des unités régulières. Au lieu de cela, ils sont en jeu dès le début de la partie. Cependant, le caractère unique de ces créatures majestueuses constitue également leur plus grande faiblesse. Si une unité Dragon est détruite pour quelque raison que ce soit, elle est définitivement retirée de la partie et ne pourra plus être recrutée ou ramenée (sauf par les capacités de certaines cartes).



Une Unité Dragon

Chaque dragon est une unité terrestre unique qui doit se conformer aux règles de ravitaillement. Les dragons peuvent être impliqués dans le combat en tant qu'attaquant, défenseur ou en soutien, selon les règles normales. La force de chaque unité Dragon est indiquée par le nombre total de pions Force des Dragons présents dans le cartouche de Force des Dragons, qui est situé en bas du plateau d'Essos. Notez qu'il n'y a pas de pions Force des Dragons dans ce cartouche au début de la partie ; chaque unité Dragon commence donc la partie avec une Force de Combat de 0.

Lorsque le marqueur de tour avance jusqu'à une case sur la piste de Tours qui contient un pion Force des Dragons, ce pion est placé dans la case la plus à gauche du cartouche de Force du Dragon, et la Force de chaque unité Dragon est augmentée d'un point.



Au 4^{ème} tour, chaque dragon aura une Force de Combat de 2.

MARCHER ET VOLER AVEC LES DRAGONS

Lors de la résolution d'un ordre Marche avec un dragon, ce dernier peut soit marcher normalement, soit **VOLER**. Pour voler, le dragon se déplace jusqu'à n'importe quelle zone terrestre des plateaux de Westeros ou d'Essos. Si un dragon se déplace vers une zone terrestre contenant une unité ennemie, il déclenche un combat normalement. Les unités non Dragon ne peuvent pas voler, même si elles débute leur mouvement dans la zone d'un dragon. Lors de la résolution d'un ordre Marche, ces unités non Dragon doivent suivre les règles normales de marche.

Les unités Dragon sont soumises à toutes les règles normales concernant la retraite (par exemple, elles doivent retourner dans la zone d'où elles sont parties, peuvent battre en retraite à l'aide de Bateaux, etc.) et peuvent être choisies comme pertes. Les dragons ne peuvent pas voler lorsqu'ils battent en retraite (sauf lorsqu'ils sont obligés de battre en retraite dans la zone d'où ils ont décollé).

Pions Pouvoir

La Maison Targaryen récolte des pions Pouvoir comme les autres Maisons ; cependant, elle les dépense dans des buts différents. De nombreuses cartes Westeros IV obligent la Maison Targaryen à dépenser des pions Pouvoir pour placer ou déplacer des pions Loyauté sur le plateau.

LES PISTES D'INFLUENCE

La Maison Targaryen occupe en permanence la case 8 sur les trois pistes d'Influence, et ce pour toute la durée de la partie ; elle ne peut pas monter au-delà de 8, et aucune autre Maison ne peut occuper la 8^{ème} case. La case 8 de la piste de la Cour du Roi possédant trois étoiles, la Maison Targaryen peut donc toujours utiliser jusqu'à trois des pions Ordre Spécial à chaque tour.



ENCHÈRES

Bien qu'elle ne puisse pas elle-même monter ou descendre sur la piste d'Influence, la Maison Targaryen peut quand même lourdement affecter celles qui le peuvent. Lorsque les joueurs misent sur les pistes d'Influence, le joueur Targaryen mise un nombre quelconque de pions, comme dans les règles normales. Cependant, une fois toutes les mises révélées, le joueur Targaryen doit répartir les pions Pouvoir qu'il a misés entre les autres Maisons et Vassaux. Le joueur Targaryen décide de la quantité distribuée et de la répartition. Chaque pion Pouvoir Targaryen qu'une Maison jouée ou Vassale reçoit augmente la mise de cette Maison de un, même si cette Maison ou ce Vassal n'a pas misé de pions Pouvoir. Les Maisons jouées ou vassales ne peuvent pas refuser de recevoir le ou les pions Pouvoir qui leur sont ainsi donnés.

La Maison Targaryen mise sur les attaques de Sauvageons comme dans les règles normales, et elle est soumise à tous les effets décrits sur les cartes Sauvageons. Les Targaryen peuvent également établir le contrôle d'une zone avec leurs pions Pouvoir lorsqu'ils évacuent cette zone lors d'une marche.

PRÉSENCE INTERMITTENTE DES JOUEURS

Avec l'introduction des Vassaux, les joueurs peuvent quitter une partie en cours sans grandes conséquences sur son déroulement. Si un joueur (autre que Targaryen) quitte une session de jeu prématurément entre deux tours, traitez sa Maison - ainsi que toutes ses unités - comme un Vassal ; retirez son pion Point de Victoire et placez-le près de la piste du Trône de Fer, comme un nouveau marqueur Vassal.

LA BANQUE DE FER DE BRAAVOS

Nichée dans une baie apparemment impénétrable au nord, la cité libre de Braavos abrite l'une des institutions les plus puissantes du monde connu : la Banque de Fer de Braavos.

OBTENIR UN PRÊT

La Banque de Fer propose ses services aux seigneurs de Westeros en leur offrant d'avantageux prêts bancaires. Ces prêts permettent aux seigneurs de financer des aides utiles à leurs causes. Lors de la résolution de l'ordre Maritime spécial Banque de Fer (voir « pions Ordre Maritime » page 10), un joueur peut obtenir un prêt.



Pions Ordre de la
Banque de Fer

Pour obtenir un prêt, un joueur doit procéder aux étapes suivantes :

1. Le joueur choisit un prêt face visible dans l'un des trois emplacements dans la piste de la Banque de Fer.
2. Le joueur paie le **COÛT INITIAL** du prêt en défaussant un nombre de pions Pouvoir disponibles égal à la valeur figurant au-dessus de l'emplacement où se trouve cette carte.
3. Le joueur résout l'effet du prêt qu'il a choisi (voir « Effets des prêts » page 12).
4. Le joueur place le prêt qu'il a choisi face cachée dans sa zone de jeu.

Au début de chaque tour (excepté le premier tour), chaque carte Prêt de la Banque de Fer est décalée d'un emplacement vers la gauche. Ensuite, la première carte Prêt du paquet est retournée face visible et placée dans l'emplacement le plus à droite de la Banque de Fer. Quand la carte qui est dans l'emplacement le plus à gauche doit être décalée, à la place, elle est remise face cachée au bas du paquet Prêt.

PAYER LES INTÉRÊTS

Les habiles financiers de cette grande institution qu'est la Banque de Fer ne sont pas du genre à effacer une dette. Après l'obtention d'un prêt, une Maison doit payer des **INTÉRÊTS** à la Banque de Fer pour le reste de la partie. Au début de la phase de Westeros, dans l'ordre du tour, chaque joueur ayant obtenu un ou plusieurs prêts doit défausser un de ses pions Pouvoir disponibles pour chacun de ses prêts. S'il ne peut pas, pour chaque pion Pouvoir non défaussé, le joueur qui détient la **Lame d'Acier Valyrien** choisit une des unités de ce joueur, n'importe où, et la détruit. Si le joueur qui ne peut pas payer ses intérêts est le détenteur de la **Lame**, c'est le joueur suivant sur la piste d'Influence concernée qui procède au choix.



Dos d'une Carte Prêt

CONTRÔLER BRAAVOS

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une tâche facile, il est possible de prendre le dessus dans les négociations avec la Banque de Fer en contrôlant la ville dans laquelle elle siège. Le premier joueur à vaincre le pion Force Neutre de force 5 de Braavos place ce pion face cachée devant lui. Tant qu'un joueur le possède, ce pion sert à rappeler qu'il obtient -1 au coût initial du prêt (mais pas aux intérêts).



Pion Force Neutre de
Braavos, Recto



Pion Force Neutre
de Braavos, Verso

Si un autre joueur prend le contrôle de Braavos, il prend immédiatement le pion Force Neutre de Braavos. Si aucun joueur ne contrôle Braavos, le pion est simplement mis de côté jusqu'à ce qu'un joueur en prenne le contrôle.



Exemple : un joueur a pris une carte Prêt dans l'emplacement « 4 » de la piste de Prêt, le laissant vide pour le reste du tour. Au début du tour suivant, la carte Prêt « Artificier Expert » de l'emplacement « 1 » est retirée de la piste et placée au bas du paquet Prêt. Ensuite, la carte Prêt « Ingénieurs de Siège » de l'emplacement « 7 » est déplacée dans l'emplacement « 4 ». Enfin, la carte « Pyromant » est piochée du dessus du paquet Prêt et placée dans l'emplacement « 7 ».

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section énumère les règles supplémentaires et les changements par rapport aux règles du jeu de base *Le Trône de Fer : Le Jeu de Plateau*.

Pions Ordre Maritime

Chaque Maison reçoit trois **PIONS ORDRE MARITIME**. Ces pions bleutés fonctionnent de la même manière que les pions Ordre standard, sauf qu'ils ne peuvent être résolus que dans les zones maritimes ou les ports abritant un bateau. Avant que les joueurs ne commencent à résoudre les ordres (après l'utilisation du Corbeau Messager), tous les pions Ordre Maritime qui se trouvent sur les zones terrestres sont retirés sans effet.



Pions Ordre Maritime

PIONS ORDRE BANQUE DE FER

Le **PION ORDRE** Banque de Fer est un pion Ordre Maritime que les joueurs utilisent pour obtenir un prêt de la Banque de Fer de Braavos. Pendant l'étape de résolution des ordres Consolidation de Pouvoir, un joueur peut choisir de résoudre cet ordre pour obtenir un prêt de la Banque de Fer de Braavos (voir « La Banque de Fer de Braavos » page 9). Le pion Ordre Banque de Fer peut être la cible d'un raid, mais cela ne permet pas au joueur attaquant de voler un pion Pouvoir (pillage).



Pion Ordre Banque de Fer

Aménagement et Dégradation

Certains effets de jeu peuvent maintenant **AMÉNAGER** des zones, accroissant ainsi leur efficacité de façon permanente. Ces zones sont indiquées par le placement des **PIONS AMÉNAGEMENT DE ZONE**. Toute zone comportant un de ces pions est traitée comme si le symbole correspondant était imprimé sur le plateau. Par exemple, lors de la résolution de la carte Westeros « Ravitaillement », un joueur compte tous les symboles de ravitaillement imprimés dans les zones qu'il contrôle, plus les éventuels ravitaillements supplémentaires dus à l'aménagement de ces zones.



Certains effets peuvent aussi **DÉGRADER** des zones, diminuant ainsi leur efficacité de façon permanente. Le verso de chaque pion Aménagement affiche une **DÉGRADATION**, qui peut être placée sur n'importe lequel des symboles du plateau. Si un symbole du plateau porte un pion Dégradation, considérez que ce symbole n'existe plus.



Offrir des Pions Pouvoir

Les joueurs peuvent désormais offrir des pions Pouvoir à d'autres joueurs à tout moment en dehors d'un combat ou pendant l'étape « Demande de soutien » d'un combat. Lorsqu'un joueur donne du Pouvoir à un autre joueur, il place un certain nombre de ces pions dans la réserve de Pouvoir. Ensuite, le destinataire prend le même nombre de ses propres pions dans la réserve de Pouvoir et les place avec ses pions Pouvoir disponibles.

CRÉDITS

Conception et développement de l'extension : Jason Walden

Rédaction technique : Adam Baker

Relecture : Sean O'Leary

Responsable du jeu de plateau : Andrew Fischer

Designers graphiques de l'extension : Caitlin Ginther et Duane Nichols

Responsable du design graphique : Christopher Hosch

Illustration de couverture : Michael Komarck

Illustrations intérieures : Mark Behm, Leonardo Borazio, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Emile Denis, Anthony Feliciano, Sebastian Giacobino, Joel Hustak, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Aleksander Karcz, Drazenka Kimpel, Romain Leguay, John Matson, Jacob Murray, Borja Pindado, Paolo Puggioni, Jose Manuel Rey, Ryan Valle, Magali Villeneuve et Darek Zabrocki

Direction artistique : Tim Flanders

Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler

Sculpture : Bexley Andrajack

Responsable des sculptures : Derrick Fuchs

Responsable du contrôle qualité : Zach Tewalthomas

Coordination des licences : Sherry Anisi et Long Moua

Responsable des licences : Simone Elliott

Responsables de la production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable de la production : John Franz-Wichlacz

Responsable du développement de la production : Chris Gerber

Concepteur exécutif : Corey Koniczka

Éditeur : Andrew Navaro

Version française par Edge Studio

Traduction : Shan Deraze

Relecture : Pauline Marcel

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Testeurs : Adam Akers, Chris Akers, Tandra Akers, Tim Amundsen, John Atkinson, Cindy et Ken Auger, Alejandro Ayneto, Daniel Bazan, Jason Beaudoin, Dane Beltrami, Jorge Besteiro, Craig Bergeron, Tim Bierema, Matt Bradt, Frank Brooks, Amelia et Andrew Buschena, Vincent Carle, James Cartwright, Andrew Chai, Danial Lovat Clarke, Anthony Corrado, Francis Desforges, Gina et Robert Evans, Ryan Fitzharris, Eric Foertsch, Eric Forster, Scott Forster, Bridget Franz, Peter Fu, Ángel Galvalda, Christian Glanville, Kristen et Tyler Gustafson, Geoff Hanks, Ethan et Tricia Hanks, Clay Hartman, Les Headley, Elizabeth et Robin Hildick, Grace Holdinghaus, Jeremy Hone, Amin Javadi, Francis Jetté, Cassandra Keller, James Kniffen, Kalar Komarek, Christopher Langland, Skyler et Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Benoit Lortie, Liya Ma, Molly McKinney, Tim Murray, Annette Nepomuceno, Ian Osborn, Beatriz Palacio, Brandon Perdue, Kimbul Picard, Betsy Probst, Mike Prower, Larry Rychly Jr, Kirill Sakovich, Marc-Antoine St-Onge, John Stoke, Ryan Struckman, Regine et Jacob Tighe, Ryan Thompson, Sean Tidy, Tara Tomaino, Jeffrey Tran et Nikki Valens.

Tous nos remerciements à tous nos bêta-testeurs !

©2018 Fantasy Flight Games et George R.R. Martin. Les noms, descriptions et représentations faites dans ce jeu sont des adaptations de l'œuvre sous copyright de George R.R. Martin. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans son autorisation. Sous licence de George R.R. Martin. Le Trône de Fer est TM de George R.R. Martin. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. 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.

LE TRÔNE™ DE FER

LE JEU DE CARTES

SECONDE ÉDITION



Emparez-vous de la couronne de Westeros dans *Le Trône de Fer : Le Jeu de Cartes, Seconde Édition*. Ce Jeu de Cartes Évolutif® propose luttes mortelles et manigances audacieuses pour deux à six joueurs ! Vous pouvez désormais entrer dans l'univers du Trône de Fer de George R.R. Martin et commander à ses plus emblématiques personnages. Partez en guerre, tramez de sinistres complots et lutez pour obtenir le pouvoir politique. En joute à deux joueurs ou en mêlée à plusieurs joueurs, lorsque l'on s'amuse au jeu des trônes, il faut vaincre ou périr. Il n'y a pas de moyen terme.



© 2016 George R.R. Martin et Fantasy Flight Games.
Le Trône de fer : le jeu de cartes, seconde édition est TM de Fantasy Flight Games.

FICHE DE RÉFÉRENCE

Effets des Prêts

Chaque fois qu'un joueur obtient un prêt, il en applique immédiatement l'effet, décrit ci-dessous :



Maître d'Armes : choisissez deux zones contenant un Château. Aménagez ces châteaux en Fortresses (voir « Aménagement et Dégradation » page 10).



Pyromant : choisissez n'importe quelle zone contenant un château et dégradez-la. Ensuite, placez soit un aménagement de pouvoir, soit un aménagement de ravitaillement dans cette zone (voir « Aménagement et Dégradation » page 10).



Intendant Avisé : choisissez n'importe quelle zone terrestre et placez-y un aménagement de ravitaillement (voir « Aménagement et Dégradation » page 10). Ensuite, avancez d'une position sur la piste de Ravitaillement.



Maître Espion : piochez les deux premières cartes de n'importe quel paquet Westeros. Après les avoir lues en secret, placez-en un nombre de votre choix en dessous du même paquet dans l'ordre de votre choix, et le reste sur le dessus du même paquet dans l'ordre de votre choix.



Artificier Expert : choisissez n'importe quelle zone terrestre et placez-y un aménagement de pouvoir (voir « Aménagement et Dégradation » page 10). Ensuite, gagnez 8 pions Pouvoir.



Ost Complet, Cavalerie d'Avant-garde, Ingénieurs de siège et Pillards des Mers : placez les unités indiquées sur la carte dans des zones que vous contrôlez ou dans des zones où vous possédez déjà des unités (en vous conformant au ravitaillement). Les unités maritimes indiquées peuvent également être placées dans des ports que vous contrôlez.



Officier des Douanes : gagnez 10 pions Pouvoir.



Mestre Fidèle : choisissez deux zones terrestres et placez un aménagement de ravitaillement sur chacune (voir « Aménagement et Dégradation » page 10).



Les Sans-Visage : détruisez un Chevalier dans n'importe quelle zone et un Fantassin dans n'importe quelle autre zone. Ces unités peuvent appartenir à n'importe quel joueur ou Vassal.

Mise en Place de la Piste d'Influence

Pendant la mise en place, placez les pions Influence de chaque Maison sur les pistes d'Influence selon l'ordre indiqué ci-dessous, quel que soit le nombre de joueurs. Ignorez les informations concernant les pistes d'Influence qui figurent sur les écrans des joueurs. Ensuite, repositionnez les pions en fonction des éventuels Vassaux (voir page 4).

