
GEORGE R. R. MARTIN'S
A GUERRA DOS TRONOS™
BOARD GAME
REGRAS DO JOGO

GEORGE R. R. MARTIN
A GUERRA DOS TRONOS
BOARD GAME

"O Trono de Ferro é legitimamente meu. Todos os que negam isso são meus inimigos." – Stannis Baratheon

"É o reino inteiro que nega isso, irmão. Velhos negam-no com os estertores da morte, e crianças por nascer negam-no nos ventres das mães. Negam-no em Dorne e negam-no na Muralha. Ninguém o quer como rei... Pode bem ter a melhor pretensão, mas ainda tenho o maior exército." – Renly Baratheon

"Quando se joga o jogo dos tronos, ganha-se ou morre."

– Cersei Lannister



SOBRE O JOGO

A Guerra dos Tronos: Board Game é um jogo para 3 a 6 jogadores baseado na série best-seller de George R. R. Martin *"As Crônicas de Gelo e Fogo"*. Em *A Guerra dos Tronos: Board Game*, cada jogador representa uma das seis Grandes Casas na disputa pelo controle das terras de Westeros. Cada Casa lutará pelo controle do maior número de Castelos e Fortalezas recrutando exércitos, conquistando territórios e fazendo alianças para finalmente conquistar o Trono de Ferro.

OBJETIVO DO JOGO

Ao final da 10ª rodada, a Casa que controlar o maior número de áreas com Castelo ou Fortaleza vence a partida. Porém, se um jogador controlar sete áreas com Castelo ou Fortaleza a qualquer momento da partida, esse jogador vence o jogo imediatamente.

NÚMERO DE JOGADORES

A Guerra dos Tronos: Board Game é um jogo para 3 a 6 jogadores. Para uma partida com 3, 4 ou 5 jogadores, leia todo o livro de regras primeiro e siga as instruções de "Partida com Menos de 6 Jogadores" na página 28.

COMPONENTES

- Este livro de regras
- 1 Tabuleiro
- 138 Peças Plásticas Coloridas divididas em:
  - 60 Soldados (10 por Casa)
  - 30 Cavaleiros (5 por Casa)
  - 36 Navios (6 por Casa)
  - 12 Catapultas (2 por Casa)
- 81 Cartas grandes divididas em:
  - 42 Cartas da Casa (7 por Casa)
  - 30 Cartas de Westeros
  - 9 Cartas de Selvagens
- 24 Cartas pequenas de Progresso de Batalha
- 6 Escudos dos Jogadores (1 por Casa)
- 266 Fichas divididas em:
  - 90 Fichas de Ordem (15 por Casa)
  - 120 Fichas de Poder (20 por Casa)
  - 18 Fichas de Influência (3 por Casa)
  - 6 Fichas de Suprimento (1 por Casa)
  - 14 Fichas de Força Neutra
  - 6 Fichas de Ponto de Vitória (1 por Casa)
  - 6 Fichas de Guarnição (1 por Casa)
  - 1 Ficha do Trono de Ferro
  - 1 Ficha da Lâmina de Aço Valiriano
  - 1 Ficha do Corvo Mensageiro
  - 1 Ficha de Rodada
  - 1 Ficha de Ameaça dos Selvagens
  - 1 Marcador Adicional da Corte Real

SOBRE OS COMPONENTES

A lista a seguir descreve os componentes de *A Guerra dos Tronos: Board Game*.

Tabuleiro



Apresenta o continente de Westeros e diversos marcadores importantes do jogo.

Escudos dos Jogadores



Utilizados pelos jogadores como referência e como proteção para esconderem dos demais jogadores as fichas de Ordem disponíveis.

Peças de Plástico



Unidades de Soldados, Cavaleiros, Navios e Catapultas que representam o poder militar de cada Casa.

Fichas de Ordem



Comandos importantes designados pelos jogadores às unidades presentes nas áreas do tabuleiro.

Fichas de Poder



Representam a influência política e econômica em Westeros. São usadas nas apostas e para estabelecer o controle nas áreas do tabuleiro.

Fichas de Influência



Usadas para indicar a posição de cada Casa nos três marcadores de Influência.

Fichas de Suprimento



Colocadas sobre o marcador de Suprimento para indicar tamanho e quantidade máximos de exércitos que cada jogador pode manter sobre o tabuleiro.

Fichas de Ponto de Vitória



Colocadas sobre o marcador de Vitória para indicar o quão próximo cada Casa está de vencer o jogo.

Fichas de Força Neutra



Representam as forças de áreas independentes relutantes em submeter-se sem resistência ao controle dos jogadores.

Fichas de Guarnição



Representam a força defensiva inerente da área inicial de cada jogador.

Fichas de Domínio



Concedidas ao jogador dominante em cada um dos três marcadores de Influência do tabuleiro: o Trono de Ferro, os Feudos e a Corte Real. Essas fichas dão habilidades especiais aos jogadores para utilizarem durante a partida.

Marcador de Rodada



Indica quantas rodadas foram jogadas.

Cartas da Casa



Representam personagens importantes de *"As Crônicas de Gelo e Fogo"* convocados durante um combate.

Cartas de Westeros



Representam eventos aleatórios e procedimentos da partida que acontecem no início de cada rodada.

Cartas de Progresso de Batalha



Módulo opcional que aumenta os riscos e torna o combate mais imprevisível.

Cartas de Selvagens e Ficha de Ameaça dos Selvagens



Controla a força e os efeitos de ataques contra Westeros feitos pelos Selvagens do norte.

Marcador Adicional da Corte Real

Equilibra a disponibilidade de fichas de Ordem Especial em partidas com 3 ou 4 jogadores.



PREPARAÇÃO

Antes de você iniciar uma partida, siga estes passos em ordem:

1. **Arrume o Tabuleiro:** Abra o tabuleiro e posicione-o no centro da área de jogo.

2. **Prepare o Baralho de Selvagens e a Ficha de Ameaça dos Selvagens:** Embaralhe as cartas de Selvagens para formar um baralho. Coloque esse baralho sobre o local indicado no topo do tabuleiro. Em seguida, coloque a ficha de Ameaça dos Selvagens na posição "2" do marcador de Selvagens.

3. **Prepare o Baralho de Westeros:** Forme baralhos com as cartas de Westeros de acordo com seus números romanos (I, II, ou III). Embaralhe cada pilha separadamente e coloque-as fechadas (ou seja, com o conteúdo da carta virado para baixo) próximas ao tabuleiro.

4. **Posicione as Fichas de Força Neutra:** Em primeiro lugar, pegue as fichas de Força Neutra marcadas com a faixa correta em relação ao número de jogadores. Em seguida, distribua essas fichas sobre as áreas do tabuleiro de modo que cada ficha fique sobre a área de mesmo nome.

Exemplo: Em uma partida com 3 jogadores, coloque sobre o tabuleiro somente as fichas de Força Neutra com o ícone "3".



Usadas com 4 ou 5 jogadores



Usadas somente com 3 jogadores

Todas as fichas de Força Neutra são dupla face. Um dos lados é usado somente para partidas com 3 jogadores. O verso é usado caso o número atual de jogadores enquadre-se na faixa indicada na ficha. Depois de colocar todas as fichas necessárias de Força Neutra, retorne para a caixa as fichas que não foram utilizadas.

Em uma partida com 4, 5 ou 6 jogadores, nem todas as fichas de Força Neutra são utilizadas. Veja uma lista completa de quais fichas usar em "Partida Com Menos de 6 Jogadores" na página 28.

Excedendo a Quantidade de Componentes

Cada Casa possui um número limitado de unidades, fichas e cartas. Se um jogador estiver usando todos os componentes de um tipo específico, ele não poderá trazer para o jogo componentes adicionais desse tipo. Unidades destruídas em combate (ou removidas do tabuleiro por outro motivo) ficam disponíveis para serem novamente recrutadas.

5. **Posicione a Ficha de Rodada:** Coloque a ficha de Rodada sobre a posição "1" do marcador de Rodada.

6. **Escolha as Casas:** Cada jogador escolhe qual Casa deseja controlar durante o jogo (Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon ou Martell). Alternadamente, os jogadores podem determinar de forma aleatória qual Casa cada jogador irá controlar. Em uma partida com menos de 6 jogadores, algumas Casas não podem ser escolhidas (veja a página 28).

7. **Organize os Itens da Casa:** Cada jogador organiza os itens de suas respectivas Casas: 1 escudo do jogador, 7 cartas da Casa, 15 fichas de Ordem, 1 ficha de Suprimento, 3 fichas de Influência, 1 ficha de Ponto de Vitória, 1 ficha de Guarnição e todas as peças plásticas de sua respectiva cor (não pegue nenhuma ficha de Poder específica da Casa ainda).

8. **Posicione Fichas de Influência, Vitória e Suprimento:** Cada jogador coloca suas fichas de Vitória, Suprimento e Influência sobre os marcadores do tabuleiro conforme indicado em seus escudos. Com exceção dos marcadores de Influência, mais de uma Casa pode ocupar a mesma posição nos marcadores de Vitória e Suprimento.

Em uma partida com menos de 6 jogadores, mova cada ficha de Influência para a esquerda (em direção à posição "1") em cada marcador de Influência para preencher qualquer posição vazia à esquerda (ou seja, as posições mais altas de cada marcador ficam vazias e não são utilizadas em partidas com menos de 6 jogadores). *O Diagrama de Preparação na página 5 ilustra como as fichas de Influência foram movidas para a esquerda em uma partida com 4 jogadores.*

As Casas sobre a posição "1" (ou seja, a posição mais à esquerda) em cada marcador de Influência conquistam a ficha de Domínio de seu respectivo marcador (o Trono de Ferro, a Lâmina de Aço Valiriano ou o Corvo Mensageiro).

9. **Posicione as Unidades:** Cada jogador posiciona todas as suas unidades iniciais sobre o tabuleiro conforme as instruções em seus escudos.

10. **Posicione as Fichas de Guarnição:** Cada jogador coloca sua ficha de Guarnição em sua área inicial (de modo que a ficha fique sobre a área de mesmo nome).

11. **Organize as Fichas de Poder:** Forme uma pilha central com todas as fichas de Poder (para todas as Casas). Essa pilha de fichas de Poder é chamada de "Reserva de Poder". Cada jogador recebe Cinco fichas de Poder da Reserva de Poder de acordo com sua Casa.

Você está pronto para começar!

Diagrama de Preparação
(EXEMPLO DE UMA PARTIDA COM 4 JOGADORES)



1. TABULEIRO
2. MARCADOR DOS SELVAGENS
3. BARALHO DE SELVAGENS
4. BARALHO DE WESTEROS I
5. BARALHO DE WESTEROS II
6. BARALHO DE WESTEROS III
7. FICHA DE FORÇA NEUTRA
8. FICHA DE GUARNIÇÃO
9. MARCADOR DE RODADA
10. MARCADOR DE VITÓRIA
11. MARCADOR DE SUPRIMENTO
12. MARCADORES DE INFLUÊNCIA
13. ESCUDOS DOS JOGADORES
14. CARTAS DA CASA (MÃO DO JOGADOR)
15. CARTAS DA CASA (PILHA DE DESCARTE)
16. FICHAS DE ORDEM
17. FICHAS DE PODER DISPONÍVEIS
18. RESERVA DE PODER
19. FICHAS DE DOMÍNIO
20. MARCADOR ADICIONAL DA CORTE REAL (SOMENTE PARA 3-4 JOGADORES)

ESCUDOS DOS JOGADORES



Cada jogador recebe o escudo de sua respectiva Casa. O escudo contém informações para referência, preparação da partida e permite que os jogadores organizem e armazenem componentes (como as fichas de Ordem) sem que os demais jogadores os vejam durante a partida.

1. **Referência de fichas de Ordem**
2. **Informação sobre as unidades iniciais**
3. **Posição inicial sobre os marcadores de Suprimento, Influência e Vitória**
4. **Mapa de preparação das unidades da Casa (ilustra a informação sobre as unidades iniciais)**

AS CASAS DE WESTEROS

Estas são as principais Casas na disputa pela conquista do Trono de Ferro presentes na época de *"As Crônicas de Gelo e Fogo"* em que *A Guerra dos Tronos: Board Game está situado.*

Casa Stark "O Inverno Está Chegando"
Uma reclusa família de tradições honrosas forçada a entrar na guerra dos tronos.

Casa Greyjoy "Nós Não Semeamos"
Sem nunca se esquecer das feridas de uma rebelião fracassada, este amargurado clã tem aguardado sua vez para lançar novamente seus navios em direção à costa oeste de Westeros.

Casa Lannister "Ouça-me Rugir"
Uma família ambiciosa cujas minas de ouro e astúcia implacável conferiram-lhe imenso e perigoso poder por todo o reino.

Casa Martell "Insubmissos, Não Curvados, Não Quebrados"
Feroz e implacável, esta antiga família fortaleceu-se sob o ardente sol de Dorne.

Casa Tyrell "Crescendo Fortes"
Mesmo com terras férteis consideradas o coração da cavalaria em Westeros, esta família orgulhosa nunca esteve sobre o Trono de Ferro; um fato que espera corrigir em breve.

Casa Baratheon "Nossa é a Fúria"
A conturbada, porém obstinada família de Robert Baratheon, o último Rei, tem a mais forte reivindicação de sucessão do Trono de Ferro.

TERMOS IMPORTANTES!

Certifique-se de ler e compreender os seguintes termos antes de continuar:

Unidade: Um Navio, Soldado, Cavaleiro ou uma Catapulta de plástico. Os demais componentes (Guarnições, Forças Neutras ou fichas de Influência) não são unidades.

Área: Uma região de Westeros, como apresentada no tabuleiro, e dividida por bordas brancas ou vermelhas. Uma área pode ser uma área de mar (bordas vermelhas) ou uma área de terra (bordas brancas).

Área Inicial: Uma área de terra com um escudo impresso da respectiva Casa. Exemplo: Winterfell é a área inicial da Casa Stark.

Ordem de Turno: Qualquer mecânica do jogo que funcione em "ordem de turno" é resolvida na ordem de posição da Casa no marcador de Influência do Trono de Ferro. A primeira Casa (na posição "1") sempre realiza as ações primeiro, seguida pela segunda Casa (na posição "2") e assim por diante.

Casa/Jogador: Ambos são usados com o mesmo sentido nestas regras para referirem-se ao jogador e/ou à Casa que controla.

Inimigo/Oponente: Descreve qualquer componente ou área do jogo controlados por outro jogador ou descreve o próprio jogador rival.

Aliado/Aliados: Componentes do jogo ou áreas do tabuleiro do mesmo jogador.

Exército/Exércitos: Um exército é definido por duas ou mais unidades aliadas em uma mesma área de mar ou terra. Uma única unidade em uma área não é considerada um exército (e não é afetada por mudanças no suprimento – veja a página 8).

Poder Disponível: Fichas de Poder na área de jogo de um jogador que se encontram disponíveis para apostas ou para serem gastas durante a partida. Fichas de Poder na Reserva de Poder não são consideradas poderes disponíveis. Exemplo: Durante a preparação do jogo, cada Casa recebe cinco fichas de Poder da Reserva de Poder. Assim, cada Casa passa a ter cinco poderes disponíveis no início da partida.

Coletar/Receber/Descartar Poder: Quando um jogador tem que receber ou coletar poder, ele imediatamente pega da Reserva de Poder a quantidade de fichas de Poder com a insígnia de sua Casa. Quando tem que "descartar" poder, o jogador retira as fichas de Poder de seu poder disponível e as retorna à Reserva de Poder. Um jogador só pode coletar, receber ou descartar fichas de Poder com a insígnia de sua respectiva Casa.

Destruir: Uma unidade destruída durante a partida é removida do tabuleiro e retorna para junto das unidades disponíveis da área de jogo do jogador.

Área de combate: A área onde está acontecendo um combate.

A SEQUÊNCIA DA RODADA

Uma partida de *A Guerra dos Tronos: Board Game* dura 10 rodadas, cada uma dividida em três fases:

1. A Fase de Westeros (não acontece na rodada 1)
É revelada a carta do topo de cada baralho de Westeros e cada carta é resolvida em ordem (I, II e, por último, III). Cartas de Westeros representam procedimentos e eventos importantes da partida.

2. **A Fase de Planejamento**
Ao mesmo tempo, cada jogador coloca fichas de Ordem fechadas a cada área com uma ou mais unidades suas.

3. **A Fase de Ação**
As fichas de Ordem colocadas durante a Fase de Planejamento são resolvidas nesta terceira fase. A maior parte das ações em A Guerra dos Tronos: Board Game acontece durante esta fase.

Após cada Fase de Ação, uma nova rodada começa a partir de outra Fase de Westeros.

Se, a qualquer momento da partida, um jogador controlar sete áreas com Castelo ou Fortaleza, o jogo acaba e esse jogador é o vencedor. Caso contrário, a partida continua até o final da 10ª rodada, e o vencedor é o jogador que controlar o maior número de áreas com Castelo ou Fortaleza (veja "Fim do Jogo" na página 16).

A FASE DE WESTEROS

Durante esta fase, os jogadores revelam e resolvem as três cartas de Westeros, cada uma de seu respectivo baralho (I, II e III).

Nota: Pule esta fase durante a primeira rodada e vá direto para a Fase de Planejamento.

A Fase de Westeros é dividida em três etapas:

1. **Avançar a Ficha de Rodada:** Avance a ficha de Rodada uma posição no marcador de Rodada.

   Se a ficha de Rodada estiver na 10ª posição no início da Fase de Westeros, não é mais possível avançar o marcador de Rodada. Ao invés disso, a partida acaba e determina-se o vencedor (veja "Fim do Jogo" na página 16).

2. **Revelar Cartas de Westeros:** Revele a carta do topo dos três baralhos de Westeros.

3. **Avançar o Marcador dos Selvagens:** Conte o número de ícones de Selvagens das três cartas de Westeros reveladas (se houver algum), e mova, no marcador dos Selvagens, a ficha de Ameaça dos Selvagens para frente de acordo com o valor obtido. Se, durante esta etapa, a ficha de Ameaça dos Selvagens atingir a posição "12", um Ataque dos Selvagens é imediatamente resolvido (ícones excedentes não são contabilizados). Leia como resolver os ataques dos Selvagens na página 22.



Ícone dos Selvagens

As Cartas de Westeros

Existem três baralhos de Westeros, cada um indicado por um número romano. Ao revelar e resolver as cartas de Westeros durante a Fase de Westeros, sempre inicie com o baralho I, seguido pelo baralho II e, por último, o baralho III.

1. **Título e Arte do Evento**

2. **Número do Baralho: O número na caixa à direita indica a qual baralho de Westeros a carta pertence (indicado também no verso na carta).**

3. **Efeito: Descreve de que modo esta carta afeta a partida.**

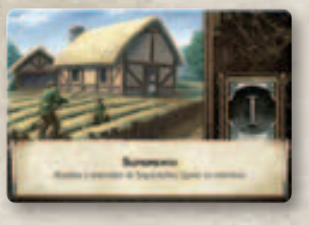
4. **Ícone dos Selvagens: Algumas cartas de Westeros apresentam um ícone dos Selvagens no canto superior direito. Durante a etapa "Avançar o Marcador dos Selvagens", a ficha de Ameaça dos Selvagens avança um espaço para cada ícone presente nas cartas reveladas de Westeros.**



4. **Resolver as Cartas de Westeros:** A partir deste momento, seguindo a ordem do número do baralho de Westeros (começando pela pilha I), resolva cada Carta de Westeros revelada.

Para resolver uma carta de Westeros, basta ler o texto presente na carta e aplicar seus efeitos. Muitos efeitos são autoexplicativos, mas alguns requerem melhor detalhamento. Os efeitos das cartas de Westeros encontram-se nas páginas a seguir.

Carta de Westeros: Suprimento



Exércitos necessitam de grandes quantidades de suprimentos para operarem de forma eficiente: comida, água, aço, cavalos, vestuário etc. A falta de provisões adequadas arruína rapidamente um exército.



Ícone de Suprimento

Ao resolver a carta de Westeros "Suprimento", cada Casa, na ordem de turno, conta o número de ícones de Suprimento impressos nas áreas que controla e move a ficha de Suprimento no marcador de Suprimento para indicar seu nível de suprimento.

Cada coluna do marcador de Suprimentos contém um conjunto de bandeiras. Essas bandeiras indicam o número de exércitos diferentes e o número máximo de unidades em cada um desses exércitos que uma Casa pode manter no tabuleiro.

Exemplo: Uma Casa com um suprimento de "3" pode manter quatro exércitos: um exército com até três unidades e três exércitos menores com até duas unidades cada.

Lembre-se: Um exército é definido por duas ou mais unidades aliadas em uma mesma área de mar ou terra. Uma unidade que esteja sozinha não é considerada um exército e não é levada em consideração no Suprimento.



Na imagem acima, Stark (com suprimento atual de 2) pode manter até três exércitos, sendo dois exércitos com duas unidades cada e um exército com até três unidades. Lannister e Baratheon têm mais suprimentos e, sendo assim, podem manter mais exércitos e até mesmo exércitos maiores.

Após ajustar o suprimento, o jogador deve ter certeza de que seu número (e tamanho) atual de exércitos no tabuleiro não excede seus limites de suprimento. Se seus exércitos *excederem* os novos limites de suprimento, o jogador deverá *imediatamente remover unidades do tabuleiro* até que o número (e tamanho) de seus exércitos corresponda ao indicado pela sua posição no marcador de Suprimento.

OUTRAS REGRAS DE SUPRIMENTO

- Um jogador pode ter menos exércitos e/ou exércitos menores do que o limite permitido por sua posição no marcador de Suprimento.
- Embora uma unidade de Cavaleiro ou Catapulta seja mais forte do que unidades de Soldados ou Navios, essas unidades equivalem a apenas uma unidade para o propósito de suprimento.

EXEMPLO DE SUPRIMENTO

Lannister perdeu recentemente o controle de Correrrio e Guardamar para Greyjoy (cada uma dessas áreas contém um ícone de Suprimento). Durante uma Fase de Westeros, uma carta "Suprimento" é revelada. Devido à perda dessas áreas, Lannister deve ajustar seu Suprimento atual de 5 para 3.

Antes de revelar a carta "Suprimento", Lannister tem quatro exércitos de 4, 3, 2 e 2 unidades.

Lannister também controla diversas áreas com uma única unidade, mas como unidades únicas não formam um exército, os limites de suprimento não têm efeito sobre essas unidades.

Como o suprimento de Lannister baixou para 3, ele não pode mais fornecer suprimentos de forma adequada a alguns de seus exércitos. Conforme indicado no marcador de Suprimento, um suprimento de 3 permite que Lannister coloque quatro exércitos dos seguintes tamanhos: 3, 2, 2 e 2. Para adequar-se a seu novo nível de suprimento, Lannister destrói um de seus Soldados nas Gêmeas e um de seus Soldados em Harrenhal.



- Embora um jogador possa ganhar ou perder ícones de Suprimento no tabuleiro por meio de uma ou mais Fases de Ação, seus exércitos são atualizados somente quando o marcador de Suprimento for ajustado (por meio da carta de Westeros "Suprimento" ou por outros efeitos do jogo).
- Um jogador não pode realizar uma ação que o faça exceder seu limite atual de suprimentos conforme indicado pela sua posição no marcador de Suprimento (tal como recrutar, marchar ou recuar, que serão explicadas mais adiante).

Carta de Westeros: Recrutamento



A carta de Westeros "Recrutamento" representa os esforços das Grandes Casas em recrutar seus vassalos para a batalha, treinar e equipar os guerreiros, reunir navios de guerra e construir sólidas máquinas de guerra.

Ao resolver a carta de Westeros "Recrutamento", cada jogador, na ordem de turno, pode **recrutar novas unidades para cada área com Castelo ou Fortaleza que controla.** Cada Castelo ou Fortaleza oferece **pontos de recrutamento** que podem ser gastos para recrutar novas unidades em sua área:



Fortalezas: Cada uma fornece 2 pontos de recrutamento



Castelos: Cada um fornece 1 ponto de recrutamento

Veja abaixo o custo de recrutamento de cada tipo de unidade:



Soldado: Custa 1 ponto de recrutamento



Cavaleiro: Custa 2 pontos de recrutamento (ou 1 ponto se o jogador optar por aprimorar um Soldado para Cavaleiro)



Navio: Custa 1 ponto de recrutamento



Catapulta: Custa 2 pontos de recrutamento (ou 1 ponto se o jogador optar por aprimorar um Soldado para Catapulta)

Uma unidade recrutada é retirada das unidades não usadas do jogador e colocada **diretamente na área com o Castelo ou a Fortaleza que forneceu o ponto de recrutamento para recrutá-la**.

Uma unidade de Soldado localizada em uma área de recrutamento (ou seja, uma área com Castelo ou Fortaleza) pode ser aprimorada para (ou seja, trocada por) uma unidade de Cavaleiro ou Catapulta custando 1 ponto de recrutamento.

Um jogador nunca pode recrutar uma unidade que criaria ou expandiria um exército além de seu limite atual de suprimento. Ou seja, se, ao recrutar uma nova unidade, o jogador tiver mais (ou maiores) exércitos do que o permitido por sua posição no marcador de Suprimento, **essa unidade não poderá ser recrutada**.

Se uma área com Castelo ou Fortaleza não puder recrutar ou aprimorar uma unidade (ou se seu controlador decidir não recrutar ou aprimorar nesta área), seus pontos de recrutamento são perdidos (ou seja, não contribuem para um futuro recrutamento nessa área).

Exemplo de Recrutamento



A carta "Recrutamento" é revelada durante a Fase de Westeros. Lannister (com Suprimento de 3) é o jogador inicial de acordo com a ordem de turno e recruta novas unidades.

1. Ele utiliza um de seus dois pontos de recrutamento fornecidos pelo Lannisporto para colocar um Soldado em Lannisporto e o outro ponto é utilizado para colocar um Navio no Canal Dourado

2. Ao voltar sua atenção para Harrenhal, ele utiliza o único ponto que essa área fornece para aprimorar uma das duas unidades de Soldado para Cavaleiro (aprimorar unidades não afeta o tamanho do exército).

3. Como já possui um exército de três Cavaleiros em Correrrio, ele utiliza um de seus pontos de recrutamento fornecidos por Correrrio para colocar outro Navio no Canal Dourado (que está adjacente a Correrrio), criando um exército de dois Navios. Ele não pode utilizar o ponto de recrutamento restante de Correrrio por já ter atingido o limite de Suprimento.

4. Lannister também controla Septo de Pedra, mas como essa área não tem Castelo nem Fortaleza, nenhum recrutamento pode acontecer nessa área.

Cada jogador deve resolver todos os seus recrutamentos (de todas as suas áreas com Castelos e Fortalezas) antes de o próximo jogador, na ordem de turno, iniciar seu recrutamento.

Recrutando Unidades de Navio

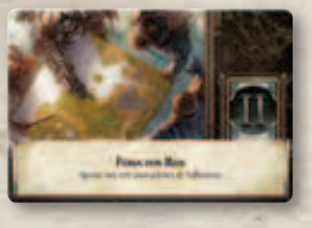
Como as demais unidades, unidades de Navio são recrutadas por uma área com Castelo ou Fortaleza. Porém, diferente de outros tipos de unidade, unidades de Navio só podem ser colocadas em um porto conectado a uma área de recrutamento ou em uma área de mar adjacente (veja a página 25 para mais detalhes sobre Portos).

Unidades de Navio não podem ser recrutadas em áreas de mar com um ou mais navios inimigos. Se uma área com Castelo ou Fortaleza não tem porto ou áreas de mar adjacentes elegíveis, nenhuma unidade de Navio pode ser recrutada nessa área.

Lembre-se de que duas ou mais unidades de Navio em uma mesma área de mar formam um exército, e devem respeitar as restrições de suprimento de uma Casa como qualquer outro exército (embora o termo frota seja mais adequado, utilizamos o termo exército para as unidades de Navio simplesmente para simplificar).

Diferente das unidades de Navio, unidades de Soldado, Cavaleiro e Catapulta nunca podem ser recrutadas em portos ou áreas de mar.

Carta de Westeros: Fúria dos Reis



Da invasão dos Primeiros Homens ao reino dos reis Ândalos e da impetuosa conquista dos Targaryens até a rebelião de Robert Baratheon, o continente de Westeros tem enfrentado constantes reviravoltas militares. Porém, a guerra dos tronos nem sempre acontece sobre um campo de batalha. Intriga, traição e assassinatos já abateram muitos participantes, bem como a falta de apoio das Casas menores de Westeros. Uma Casa que ousa colocar os olhos sobre o Trono de Ferro deve usar de muitos artifícios para alcançar seus objetivos.

A Carta de Westeros "Fúria dos Reis" simula a intriga e a maquinação que acontece silenciosamente por detrás das cortinas da guerra, afetando-a de formas quase imperceptíveis (e outras não tão sutis assim).

Para resolver "Fúria dos Reis", primeiro remova todas as fichas de Influência dos três marcadores de Influência sobre o tabuleiro. Em seguida, os jogadores apostam fichas de poder disponíveis pela posição nos três marcadores. As apostas são resolvidas um marcador por vez, começando pelo marcador do Trono de Ferro, seguido do marcador dos Feudos e, por fim, o marcador da Corte Real.

Apostando nos Marcadores de Influência

Ao apostar em cada um dos marcadores de Influência, primeiro os jogadores escondem todas as suas fichas de poder disponíveis atrás de seus escudos. Em seguida, cada jogador coloca secretamente a quantidade que deseja de fichas de poder disponíveis em sua mão e a fecha para que os demais jogadores não vejam as fichas em sua mão. Após todos os jogadores escolherem quantas fichas usar na aposta, todos abrem suas mãos ao mesmo tempo revelando, assim, o valor da aposta.

O jogador que fez a maior aposta coloca uma de suas fichas de Influência sobre a posição "1" do marcador para o qual estão sendo feitas as apostas. O jogador com a segunda maior aposta coloca uma de suas fichas de Influência sobre a posição "2" do mesmo marcador, o jogador com a terceira maior aposta coloca uma de suas fichas sobre a posição "3" e assim por diante.

O resultado de todos os empates nas apostas é decidido pelo jogador que tem o Trono de Ferro. Esse jogador coloca as fichas de Influência dos jogadores empatados sobre as posições disponíveis mais altas (ou seja, mais à esquerda) do marcador, na ordem que escolher.

Todas as fichas de poder usadas nas apostas pelos jogadores, independente do resultado, são descartadas e retornam para a Reserva de Poder.

Depois que todas as fichas de Influência tiverem sido colocadas no marcador após passarem pelas apostas, o jogador que ocupa a posição "1" recebe a ficha de Domínio (o Trono de Ferro, a Lâmina de Aço Valiriano ou o Corvo Mensageiro - veja a página 11 para mais detalhes sobre as habilidades das fichas de Domínio), e os jogadores continuam as apostas, agora pelo próximo marcador de Influência.

Quando as apostas para o marcador da Corte Real tiverem acabado e o Corvo Mensageiro tiver sido entregue, a carta "Fúria dos Reis" é resolvida e a partida continua. Todas as fichas de Poder que sobraram (ou seja, não foram utilizadas nas apostas e nem descartadas) são colocadas na frente dos escudos dos jogadores.

EXEMPLO DE APOSTAS NOS MARCADORES DE INFLUÊNCIA

Em uma partida com 5 jogadores, uma carta "Fúria dos Reis" é revelada na Fase de Westeros. Os jogadores já concluíram suas apostas no marcador do Trono de Ferro (Casa Greyjoy em primeiro lugar e com a ficha de Domínio do Trono de Ferro).



As apostas agora seguem para o marcador dos Feudos. Cada jogador esconde seu poder disponível atrás de seus escudos e coloca secretamente a quantidade de fichas de Poder que deseja em sua mão, fechando-a em seguida. Os jogadores revelam suas apostas ao mesmo tempo e o resultado é o seguinte:

- **Lannister**: 4 Fichas de Poder
- **Baratheon**: 3 Fichas de Poder
- **Stark**: 3 Fichas de Poder
- **Tyrell**: 2 Fichas de Poder
- **Greyjoy**: 0 Fichas de Poder

Lannister conquista a primeira posição no marcador dos Feudos e coloca sua ficha de Influência sobre a posição "1".

Baratheon e Stark empatam com a segunda maior aposta.

Greyjoy (que atualmente controla a ficha de Domínio do Trono de Ferro) decide que a ficha de Influência de Baratheon ficará sobre a posição "2" e a de Stark ficará sobre a posição "3".

Tyrell, com a quarta maior aposta, coloca sua ficha de Influência sobre a posição "4" e Greyjoy, que fez a menor aposta, coloca sua ficha sobre a posição "5". A posição "6" não é usada, pois se trata de uma partida com 5 jogadores.

Depois que todas as fichas de Influência foram colocadas sobre os marcadores, a Casa Lannister recebe a Lâmina de Aço Valiriano como recompensa por conquistar a primeira posição no marcador dos Feudos.



OS MARCADORES DE INFLUÊNCIA E AS FICHAS DE DOMÍNIO

O tabuleiro contém três marcadores de Influência diferentes: O marcador do Trono de Ferro, o marcador dos Feudos e o marcador da Corte Real. O jogador que ocupar a maior posição em cada marcador receberá uma ficha específica de Domínio: O Trono de Ferro, a Lâmina de Aço Valiriano ou o Corvo Mensageiro. Os efeitos de cada marcador de Influência e suas respectivas fichas de Domínio estão descritos a seguir.

O Marcador do Trono de Ferro

A ordem das fichas de Influência sobre o marcador de Influência do Trono de Ferro determina a ordem de turno. Ao resolver algo por ordem de turno, sempre comece pelo jogador que tem a ficha sobre a posição "1" no marcador, seguido pelo jogador cuja ficha esteja na posição "2" e assim por diante.

O jogador que tem a ficha sobre a posição "1" no marcador de Influência do Trono de Ferro recebe a ficha do Trono de Ferro.

A Ficha do Trono de Ferro



A Ficha do Trono de Ferro

O jogador com esta ficha decide o resultado de todos os empates que acontecem na partida, com exceção dos empates em combate (que são resolvidos pela posição do jogador no marcador dos Feudos) e dos empates que determinam o vencedor da partida.

Nota: A ficha do Trono de Ferro não passa para outro jogador até que a aposta no marcador do Trono de Ferro seja resolvida e todas as fichas de Influência sejam colocadas sobre o marcador do Trono de Ferro. Dessa forma, o jogador com o Trono de Ferro ainda resolve os empates quando fizer apostas no marcador do Trono de Ferro, mesmo que possa perder a ficha do Trono de Ferro depois que a aposta tiver terminado.

O Marcador dos Feudos

O jogador que ocupa a maior posição (ou seja, que está mais perto da posição "1") no marcador dos Feudos ganha os empates em combates contra um jogador que ocupa uma posição menor (veja "Combate" na página 17).

O jogador que tem a ficha sobre a posição "1" no marcador de Influência dos Feudos recebe a ficha da Lâmina de Aço Valiriano.

Lembre-se de que, com exceção dos empates em combate e na determinação do vencedor da partida, todos os outros empates são decididos pelo jogador que tem a ficha do Trono de Ferro, inclusive os empates nas apostas pela posição no marcador dos Feudos.

A Ficha da Lâmina de Aço Valiriano



A Ficha da Lâmina de Aço Valiriano

O jogador com a ficha da Lâmina de Aço Valiriano pode, uma vez por rodada, utilizar a ficha em combate para ter +1 de bônus de Força de Combate.

Sempre que um jogador utilizar a Lâmina de Aço Valiriano, ele vira a ficha da Lâmina para seu lado em marca d'água para indicar que a usou nesta rodada. Ao final de cada Fase de Ação (e, portanto, o fim da rodada), o jogador com a Lâmina de Aço Valiriano vira a ficha da Lâmina para seu lado colorido para indicar que se encontra disponível para ser utilizada novamente na próxima rodada.

O Marcador da Corte Real

A posição da Casa no marcador da Corte Real determina o número de fichas de Ordem Especial disponíveis para a Casa durante a Fase de Planejamento. Quanto maior a posição da Casa no marcador da Corte Real (ou seja, mais perto do "1"), maior será o número de fichas de Ordem Especial disponíveis para a Casa.

O jogador que tem a ficha sobre a posição "1" no marcador de Influência da Corte Real recebe a ficha do Corvo Mensageiro.

O número de Ordens Especiais fornecidas pelo marcador da Corte Real é indicado pelo número de estrelas impressas em cada posição do marcador (algumas posições mais baixas não oferecem nenhuma ordem especial como recompensa). Veja "As Ordens Especiais" na página 22 para mais informações sobre Ordens Especiais.

Em partidas com 3 ou 4 jogadores, o Marcador Adicional da Corte Real é colocado sobre o marcador da Corte Real para modificar o número de Ordens Especiais que cada posição fornece.

A Ficha do Corvo Mensageiro



A Ficha do Corvo Mensageiro

O jogador com a ficha do Corvo Mensageiro pode realizar **uma** das seguintes ações após a etapa "Revelar Ordens" da Fase de Planejamento:

- **Substituir uma Ficha de Ordem:** O jogador com o Corvo Mensageiro pode trocar uma de suas fichas de Ordem do tabuleiro por uma de suas fichas de Ordem não utilizadas.

- **Olhar o Baralho de Selvagens:** O jogador com o Corvo Mensageiro olha o conteúdo da carta do topo do baralho de Selvagens. Após olhar a carta, o jogador pode escolher retornar a carta para o topo do baralho de Selvagens ou colocar a carta embaixo do baralho de Selvagens. Ele pode compartilhar as informações da carta com os demais jogadores (e até mentir sobre o conteúdo), mas não pode mostrar a carta.

Sempre que um jogador utilizar o Corvo Mensageiro, ele vira a ficha do Corvo Mensageiro para seu lado em marca d'água para indicar que foi usada. Ao final de cada Fase de Ação, o jogador com o Corvo Mensageiro vira a ficha do Corvo para seu lado colorido para indicar que se encontra disponível para ser utilizada novamente na próxima rodada.

A FASE DE PLANEJAMENTO

Durante esta fase, os jogadores secretamente designam ordens para as áreas do tabuleiro.

A Fase de Planejamento é dividida em três etapas:

1. **Designar Ordens**
2. **Revelar Ordens**
3. **Utilizar o Corvo Mensageiro**

1. Designar Ordens

Durante esta etapa, cada jogador **deve** colocar exatamente **uma** ficha de Ordem fechada (ou seja, secretamente, com o desenho da insígnia da Casa para cima) em cada área que controla com **pelo menos uma** de suas unidades (Soldado, Cavaleiro, Navio ou Catapulta). Todos os jogadores colocam suas fichas de Ordem ao mesmo tempo. Uma área pode conter somente uma única ficha de Ordem.

Enquanto os jogadores não revelam suas ordens aos demais, eles podem solicitar, persuadir e/ou sugerir estratégias uns aos outros durante esta etapa.

Existem cinco tipos diferentes de fichas de Ordem:


Ordens de Marcha


Ordens de Defesa


Ordens de Suporte


Ordens de Invasão


Ordens de Consolidar Poder

As fichas de Ordem descritas acima são fichas de Ordem comuns. Cada jogador também dispõe de cinco fichas de **Ordem Especial** – variantes mais fortes de cada tipo de Ordem identificadas por uma estrela. Ordens Especiais são apresentadas com mais detalhes na página 22.


Ficha de Ordem


Ficha de Ordem Especial (indicada por uma Estrela)

O jogador pode utilizar quantas fichas quiser dentre suas 10 fichas de Ordem comuns durante a Fase de Planejamento, mas **pode utilizar somente um número de fichas de Ordem Especial igual ao número de estrelas impressas próximas a sua posição no marcador de Influência da Corte Real.**

Exemplo (em uma partida com 6 jogadores): a Casa na posição "1" no Marcador de Influência da Corte Real pode utilizar até 3 Ordens Especiais (conforme as três estrelas sobre a posição "1") durante a Fase de Planejamento. Porém, a Casa na 4ª posição pode utilizar somente uma Ordem Especial, e a Casa na 5ª posição não pode utilizar nenhuma Ordem Especial.

Os efeitos de cada tipo de ordem comum são descritos com detalhes em "Resumo das Fichas de Ordem" na página 13 (e também em cada escudo do jogador).

Depois que todos os jogadores tiverem colocado suas ordens, vá para a etapa "Revelar Ordens". *Certifique-se de que todas as áreas com pelo menos uma unidade receberam uma ficha de Ordem antes de dar continuidade à partida. Se houver alguma área com pelo menos uma unidade sem Ordem, significa que um ou mais jogadores não colocaram todas as fichas de Ordem necessárias.*

Fichas de Ordem Insuficientes?

É muito raro um jogador ficar com menos fichas de Ordem elegíveis do que precisa (ou seja, ele não consegue designar uma ordem para cada área com uma ou mais unidades suas). **Neste caso, todos os jogadores devem realizar a etapa "Designar Ordens" na** ordem de turno (ao invés de todos agirem ao mesmo tempo). O jogador inicial coloca todas as suas ordens (fechadas) sobre o tabuleiro, seguido pelo próximo jogador na ordem de turno e assim por diante. O jogador (ou jogadores) que não tem a quantidade suficiente de fichas de Ordem elegíveis deve colocar **todas** as suas fichas de Ordem elegíveis durante seu turno, e, diferente do que a regra determina, pode deixar áreas (a sua escolha) sem ordens. Um jogador *nunca* pode, sob nenhuma circunstância, colocar mais fichas de Ordem Especial do que o permitido pela sua posição no marcador de Influência da Corte Real.

2. Revelar Ordens

Todas as ordens colocadas no tabuleiro são reveladas ao mesmo tempo. Basta virar as fichas para revelar os tipos de ordens. Essas ordens serão resolvidas durante a Fase de Ação.

3. Utilizar o Corvo Mensageiro

Como descrito na caixa de texto da página 11, o jogador com a ficha do Corvo Mensageiro pode realizar uma das ações a seguir:

- **Substituir uma Ficha de Ordem:** O jogador com o Corvo Mensageiro pode trocar uma de suas fichas de Ordem do tabuleiro por uma de suas fichas de Ordem não utilizadas.

- **Olhar a Carta do Topo do Baralho de Selvagens:** O jogador com o Corvo Mensageiro olha o conteúdo da carta do topo do baralho de Selvagens. Após olhar a carta, ele pode escolher retornar a carta fechada para o topo do baralho de Selvagens ou colocar a carta também fechada embaixo do baralho de Selvagens. Ele pode compartilhar as informações da carta com os demais jogadores (e até mentir sobre seu conteúdo), mas não pode mostrar a carta.

Se preferir, o jogador com o Corvo Mensageiro pode optar por não usar nenhuma dessas habilidades durante esta etapa.

Sempre que um jogador utilizar o Corvo Mensageiro, ele vira a ficha do Corvo Mensageiro para seu lado em marca d'água para indicar que foi usada. Ao final de cada Fase de Ação, o jogador com o Corvo Mensageiro vira a ficha do Corvo para seu lado colorido para indicar que se encontra disponível para ser utilizada novamente na próxima rodada.

Após resolver esta etapa, a Fase de Planejamento chega ao fim e a partida segue para a Fase de Ação.

RESUMO DAS FICHAS DE ORDEM



A Ordem de Invasão

Ordens de Invasão representam incursões violentas e saques a terras inimigas. Seu objetivo é interromper os planos do inimigo e reduzir seus preciosos recursos.

Uma Ordem de Invasão é resolvida durante a primeira etapa da Fase de Ação em que se gasta a própria ficha de Ordem para remover uma ordem de Suporte, Consolidar Poder ou Invasão inimiga adjacente. **Veja a página 14 para regras mais detalhadas sobre como resolver fichas de Ordem de Invasão.**

Cada jogador tem duas Ordens comuns de Invasão e uma Ordem de Invasão Especial.



A Ordem de Marcha

Ordens de Marcha representam a movimentação de tropas e navios pelas terras e mares de Westeros. Os jogadores só poderão controlar novas áreas e engajar inimigos em combate se designarem Ordens de Marcha às unidades do tabuleiro.

Ordens de Marcha são resolvidas durante a segunda etapa da Fase de Ação. Ao serem resolvidas, todas as unidades da área onde a ficha de Ordem foi designada podem marchar (ou seja, mover) para uma ou mais áreas adjacentes. Se as unidades em marcha entrarem em uma área com uma ou mais unidades inimigas, um combate é iniciado (porém, cada Ordem de Marcha dá início a somente um combate). **Veja a página 15 para regras mais detalhadas sobre como resolver Ordens de Marcha durante a Fase de Ação. As regras de Combate encontram-se na página 17.**

Cada jogador tem duas Ordens comuns de Marcha: uma com modificador de Força de Combate -1 e outra com modificador de Força de Combate +0, além de uma Ordem de Marcha Especial.



A Ordem de Defesa

Ordens de Defesa representam a preparação de fortes posições defensivas. Essas ordens garantem um bônus de Força de Combate ao defensor da área designada (o bônus é indicado pelo número impresso na ficha de Ordem). **Veja a página 17 para regras detalhadas de Combate.**

A menos que seja removida durante a Fase de Ação (por perder um combate na área designada, por exemplo), uma Ordem de Defesa dará seu bônus de defesa contra qualquer número de ataques contra sua área designada durante uma mesma rodada.

Cada jogador tem duas Ordens de Defesa comuns, ambas com um modificador de Força de Combate +1, além de uma Ordem de Defesa Especial.



A Ordem de Suporte

Ordens de Suporte representam a assistência logística e militar às forças engajadas em uma batalha próxima. O suporte pode ser em relação às necessidades de combate do próprio jogador como também em relação às necessidades de outro jogador. Isso é o que torna a Ordem de Suporte a base da negociação e da intriga em A Guerra dos Tronos: Board Game.

Durante a etapa "Declarar Suporte" do combate, unidades de suporte adjacentes à área de combate podem adicionar sua Força de Combate a um dos dois participantes no combate adjacente. **Veja a página 17 para regras detalhadas sobre como usar as Ordens de Suporte durante o combate.**

Cada jogador tem duas Ordens de Suporte comuns , além de uma Ordem de Suporte Especial.



A Ordem de Consolidar Poder

Ordens de Consolidar Poder representam o acúmulo de favores locais e a coleta de impostos e recursos das áreas controladas pelo jogador. Essas ordens são a maneira mais direta de os jogadores obterem fichas de Poder da Reserva de Poder.

Ordens de Consolidar Poder são resolvidas durante a terceira etapa da Fase de Ação. Quando resolvida, a ficha de Ordem é removida do tabuleiro em troca de uma ficha de Poder da Reserva de Poder, mais uma ficha de Poder por ícone de Poder impresso na área designada. **Veja a página 16 para regras mais detalhadas sobre como resolver fichas de Ordem de Consolidar Poder.**

Ordens de Consolidar Poder colocadas em áreas de mar não têm efeito, mas mesmo assim podem ser colocadas sobre essas áreas.

Cada jogador tem duas Ordens de Consolidar Poder comuns e uma Ordem de Consolidar Poder Especial.



A FASE DE AÇÃO

Durante a Fase de Ação, os jogadores resolvem todas as ordens designadas ao tabuleiro durante a Fase de Planejamento. A Fase de Ação é dividida em 4 etapas:

1. **Resolver Ordens de Invasão**
2. **Resolver Ordens de Marcha (e o combate resultante dessas ordens)**
3. **Resolver Ordens de Consolidar Poder**
4. **Atualizar**

1. Resolver Ordens de Invasão

Na ordem de turno, cada jogador resolve uma de suas Ordens de Invasão sobre o tabuleiro. Se um jogador não tiver mais esse tipo de ordem sobre o tabuleiro, ele simplesmente pula a ação de resolver essa ordem durante esta etapa.

Os jogadores continuam resolvendo uma Ordem de Invasão por turno até que não sobre nenhuma Ordem de Invasão sobre o tabuleiro. Em seguida, os jogadores passam para a etapa "Resolver Ordens de Marcha".

Ao resolver uma Ordem de Invasão, o jogador simplesmente escolhe uma Ordem inimiga de Suporte, Invasão ou Consolidar Poder adjacente à Ordem de Invasão. A ordem escolhida e a Ordem de Invasão resolvida são removidas do tabuleiro.

Ao invadir ordens inimigas, os jogadores anulam as ordens do oponente e as áreas invadidas ficam sem fichas de Ordem.

Se uma Ordem de Invasão é utilizada para remover a ficha de Ordem de Consolidar Poder de um oponente, significa que o jogador invasor está **saqueando** seu oponente. Após resolver a Ordem de Invasão, o jogador saqueador recebe uma ficha de Poder da Reserva de Poder e o oponente descarta, se possível, uma de suas fichas de poder disponíveis e a coloca na Reserva de Poder. O jogador saqueador sempre recebe uma ficha da Reserva de Poder mesmo se o oponente não tiver fichas disponíveis para perder.

Uma Ordem de Invasão colocada sobre uma área de terra **nunca** pode invadir uma área de mar adjacente. Porém, uma Ordem de Invasão sobre uma área de mar **pode** tanto invadir uma área de terra ou mar adjacente.

Ordens de Invasão podem remover fichas adjacentes de Ordem Especial contanto que sejam do tipo permitido (ou seja, fichas de Suporte, Invasão ou Consolidar Poder).

Outras Regras para Ordens de Invasão

- Se não houver fichas adjacentes de Ordens inimigas quando a Ordem de Invasão for resolvida, a ficha de Ordem de Invasão é removida do tabuleiro sem causar nenhum efeito.
- Ao resolver uma Ordem de Invasão, o jogador pode decidir que a ordem não terá efeito (simplesmente removendo-a do tabuleiro) mesmo que haja uma ou mais ordens inimigas elegíveis adjacentes.

Veja a caixa de texto "Exemplo de Resolução de Ordem de Invasão" para melhor compreensão de como resolver Ordens de Invasão.

Exemplo de Resolução de Ordem de Invasão

Existem cinco Ordens de Invasão no tabuleiro. Lannister tem Ordens de Invasão na Campina e no Mar do Poente; Greyjoy tem uma Ficha de Invasão no Mar de Verão Oeste; Tyrell tem uma Ordem de Invasão em Marca de Dorne e Baratheon tem uma Ordem de Invasão Especial em Septo de Pedra.

A ordem de turno (decidida pelo marcador do Trono de Ferro) é a seguinte: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon e Tyrell.



A etapa "Resolver Ordens de Invasão" é feita da seguinte forma:

1. Greyjoy resolve sua Ordem de Invasão primeiro. Ele decide invadir a Ordem de Consolidar Poder de Tyrell em Jardim de Cima. Greyjoy remove sua Ordem de Invasão e a ficha de Ordem de Consolidar Poder de Tyrell do Jardim de Cima. Como invadir uma ficha de Consolidar Poder é considerado um saque, Greyjoy recebe uma ficha de Poder da Reserva de Poder e Tyrell descarta uma ficha de Poder e a coloca na Reserva de Poder.

2. Stark não tem Ordens de Invasão, portanto é a vez de Lannister. Lannister tem duas Ordens de Invasão sobre o tabuleiro. Ele decide invadir a Ordem de Invasão Tyrell em Marca de Dorne a partir da Campina.

3. Lannister remove sua Ordem de Invasão na Campina e remove a ficha de Ordem de Invasão de Tyrell em Marca de Dorne.

4. Baratheon utiliza sua Ordem de Invasão Especial em Septo de Pedra para remover a Ordem de Defesa Lannister em Lannisporto. Ele remove as duas fichas (remover uma Ordem de Defesa é a única habilidade de uma Ordem de Invasão Especial – veja "As Ordens Especiais" na página 22).

5. Como sua única Ordem de Invasão foi removida pela primeira Invasão Lannister, Tyrell fica sem Ordens de Invasão. A partida volta para o primeiro jogador na ordem de turno.

6. Como a Ordem de Invasão restante de Lannister no Mar do Poente não está adjacente a nenhuma Ordem inimiga de Suporte, Consolidar Poder ou Invasão, ela é removida do tabuleiro sem causar efeito.



2. Resolver Ordens de Marcha

Na ordem de turno, cada jogador resolve uma de suas Ordens de Marcha sobre o tabuleiro. Se um jogador não tiver mais esse tipo de ordem sobre o tabuleiro, ele simplesmente pula a ação de resolver essa ordem durante esta etapa.

Os jogadores continuam resolvendo uma Ordem de Marcha por turno até que não sobre nenhuma Ordem de Marcha sobre o tabuleiro. Em seguida, os jogadores passam para a etapa "Resolver Ordens de Consolidar Poder".

Resolver Ordens de Marcha provavelmente é o ponto mais importante de *A Guerra dos Tronos: Board Game*. É durante esta etapa que os jogadores movem unidades sobre o tabuleiro, engajam-se em combates contra seus oponentes e conquistam territórios cruciais para concretizar suas ambições.

Resolver Ordens de Marcha implica nas seguintes regras:

- Um jogador pode mover todas, algumas ou nenhuma unidade sua na área onde foi designada a Ordem de Marcha.
- Unidades podem mover em conjunto ou separadamente para diversas áreas adjacentes e/ou permanecer na área onde foi designada a Ordem de Marcha.
- O jogador só pode mover unidades para áreas **adjacentes** (a não ser que esteja usando navios, neste caso, veja "Transporte com Navio" na página 23).
- Unidades de Soldados, Cavaleiros e Catapultas nunca podem mover para áreas de mar ou portos. Unidades de Navio podem mover para áreas aliadas de portos conectados ou para áreas de mar adjacentes, mas nunca podem mover para áreas de terra.
- Para cada Ordem de Marcha, o jogador pode mover unidades somente para uma **única área** que contenha unidades de outra Casa. Ou seja, o jogador pode dividir suas unidades e movê-las para diferentes áreas adjacentes, mas somente uma dessas áreas adjacentes pode conter unidades de outra Casa.
- Ao mover uma ou mais unidades para uma área com unidades de outra Casa, o jogador inicia um **combate** como atacante. Veja as regras sobre combate na página 17.
- Antes de resolver o combate, todos os outros movimentos sem combate da área onde foi designada a Ordem de Marcha devem ser completados.
- O número impresso em cada ficha de Ordem de Marcha indica o modificador de Força de Combate do jogador atacante quando um combate é iniciado pela Ordem de Marcha.
- Se o jogador esvaziar uma área (ou seja, não deixar nenhuma unidade na área), ele perde o controle dessa área a menos que **estabeleça o controle** colocando uma ficha de Poder disponível na área sem unidades. Veja as regras sobre controle de área e estabelecimento de controle na página 24.

Exemplo de Ordem de Marcha



Lannister designou uma Ordem de Marcha à área de Lannisporto que contém três unidades de Soldado.

Ao resolver a Ordem de Marcha, Lannister primeiro move um Soldado para Septo de Pedra e em seguida move um Soldado para Estrada do Mar (área que já contém um Soldado Lannister formando, assim, um exército de duas unidades). A última unidade de Soldado permanece em Lannisporto.

O jogador Lannister resolveu sua Ordem de Marcha e remove a ficha do tabuleiro (nenhum Combate foi iniciado).

Veja a caixa de texto "Exemplo de Ordem de Marcha" para melhor compreensão de como resolver uma Ordem de Marcha.

Dica de Estratégia Avançada: Um jogador pode "combinar" o movimento colocando diversas Ordens de Marcha sobre áreas adjacentes. Desse modo, uma unidade pode mover para mais de uma área em um único turno. Isso é feito movendo-se unidades para uma área que contém outra Ordem de Marcha aliada e, posteriormente (ao resolver a segunda Ordem de Marcha), movendo as unidades dessa área para uma nova área (que contém a terceira Ordem de Marcha aliada, permitindo que as unidades movam novamente quando a última Ordem de Marcha for resolvida). Porém, esta pode ser uma jogada arriscada, pois um ataque inimigo bem sucedido pode remover uma das Ordens de Marcha que estão em cadeia.

3. Resolver Ordens de Consolidar Poder

Na ordem de turno, cada jogador resolve uma de suas Ordens de Consolidar Poder sobre o tabuleiro. Se um jogador não tiver mais esse tipo de ordem sobre o tabuleiro, ele simplesmente pula a ação de resolver essa ordem durante esta etapa.



A Ficha do Poder

Os jogadores continuam resolvendo uma Ordem de Consolidar Poder por turno até que não sobre nenhuma Ordem de Consolidar Poder sobre o tabuleiro.

A partida segue para a etapa "Atualizar".

Ao resolver uma Ordem de Consolidar Poder, o jogador remove a ficha de Consolidar Poder para receber uma ficha de Poder da Reserva de Poder mais uma ficha de Poder adicional para cada ícone de Poder impresso sobre a área em que a Ordem de Consolidar Poder foi designada.

Veja a caixa de texto "Exemplo de Ordem de Consolidar Poder" para melhor compreensão de como resolver uma Ordem de Consolidar Poder.

Exemplo de Ordem de Consolidar Poder



Uma única unidade de Soldado Baratheon permanece em Pedra do Dragão. Durante a etapa "Designar Ordens", Baratheon escolhe designar uma ordem de Consolidar Poder a Pedra do Dragão. Mais tarde, durante a Fase de Ação, Baratheon resolve a ordem e recebe duas fichas de Poder: Uma ficha de Poder da própria ordem e uma ficha de Poder adicional por causa do ícone de Poder impresso na área da Pedra do Dragão. Ele recebe as duas fichas de Poder da Reserva de Poder e as coloca em seu poder disponível.

4. Atualizar

Todas as Ordens de Suporte e Defesa são removidas do tabuleiro, e todas as unidades dispersas são colocadas em pé novamente (para informações sobre unidades dispersas, veja "Recuos e Dispersão" na página 21). As fichas do Corvo Mensageiro e da Lâmina de Aço Valiriano voltam para seus lados coloridos.

A Fase de Ação está concluída. Se fosse o final da rodada 10, a partida estaria terminada e o vencedor seria determinado. Caso contrário, a partida seguiria para a próxima rodada começando com uma nova Fase de Westeros.

Removendo/Resolvendo Ordens

Se uma ficha de Ordem é resolvida normalmente ou removida do tabuleiro de outra forma, ela simplesmente retorna às ordens disponíveis de sua respectiva Casa e encontra-se pronta para ser utilizada durante a próxima Fase de Planejamento.

FIM DO JOGO

A Guerra dos Tronos: Board Game pode terminar de duas maneiras:

- O jogo chega à 10ª rodada ou
- O jogo termina logo que um jogador consegue controlar sete áreas com Castelo ou Fortaleza.

Cada jogador deve manter registrado o número de áreas com Castelo e/ou Fortaleza que controla no marcador de Vitória do tabuleiro.

Ao final da 10ª rodada, o jogador com a posição mais alta no marcador de Vitória (ou seja, aquele que controla o maior número de áreas com Castelo ou Fortaleza) vence a partida. Se dois (ou mais) jogadores estiverem empatados com a posição mais alta, vence, dentre os jogadores envolvidos no empate, aquele com o maior número de Fortalezas. Em caso de novo empate, vence, dentre os jogadores envolvidos no empate, aquele com a posição mais alta no marcador de Suprimento. Se o empate continuar, vence, dentre os jogadores envolvidos no empate, aquele com o maior número de poderes disponíveis. Em caso extremamente raro de novo empate, vence, dentre os jogadores envolvidos no empate, aquele com a posição mais alta no marcador do Trono de Ferro.

Se, **a qualquer momento**, uma Casa chegar à sétima posição no marcador de Vitória (ou seja, conquistar sua sétima área com Castelo ou Fortaleza), a partida termina imediatamente e esse jogador é considerado o vencedor.



COMBATE

O combate inicia-se sempre que um jogador marcha uma ou mais unidades suas para uma área que contém unidades de outra Casa.

O combate é resolvido comparando-se o total das Forças de Combate de ambos os lados envolvidos no combate. O jogador com a maior Força de Combate é declarado o jogador vitorioso.

Os elementos a seguir podem contribuir para a Força de Combate:

- Unidades envolvidas no combate
- Unidades de Suporte
- Ordem de Defesa (somente do defensor)
- Ordem de Marcha (somente do atacante)
- A Ficha da Lâmina de Aço Valiriano
- Cartas da Casa
- Ficha de Guarnição (somente do defensor)

O jogador que está resolvendo a Ordem de Marcha é o **atacante** (e suas unidades estão *atacando*), e o oponente que está ocupando a área da disputa é o **defensor** (e suas unidades estão *defendendo*). Qualquer unidade de suporte (via Ordem de Suporte de uma área adjacente) *está dando suporte* (ou seja, não está atacando nem defendendo).

O Combate é dividido em 6 etapas:

1. **Pedir Suporte**
2. **Calcular a Força de Combate Inicial**
3. **Escolher e Revelar Cartas da Casa**
4. **Utilizar a Lâmina de Aço Valiriano**
5. **Calcular a Força de Combate Final**
6. **Resolução do Combate**

1. Pedir Suporte

Durante a primeira etapa do combate, atacante e defensor podem pedir suporte de todas as áreas **adjacentes à área de combate** que contêm uma Ordem de Suporte.

Forças de Combate das Unidades

Cada tipo de unidade contribui com uma quantidade específica de Força de Combate para o combate:



Soldado: Adiciona 1 de Força de Combate.



Cavaleiro: Adiciona 2 de Força de Combate.



Navio: Adiciona 1 de Força de Combate.



Catapulta: Adiciona 4 de Força de Combate ao atacar (ou ao dar suporte a um ataque contra) uma área com Castelo ou Fortaleza. Caso contrário, a Catapulta adiciona 0 de Força de Combate.

O jogador que controla tal ordem de Suporte adjacente pode oferecer (ou recusar) sua **Força de Combate de suporte** tanto para o atacante quanto para o defensor.

Força de Combate de Suporte refere-se à Força de Combate combinada de todas as unidades na área de suporte.

O Suporte pode ser dado a qualquer combate adjacente, mesmo se as próprias forças do jogador de suporte estiverem no combate ou o combate for entre dois outros jogadores.

Se houver várias Ordens de Suporte adjacentes à área de combate, o suporte deve ser declarado (ou recusado) na ordem do turno.

Se o jogador atacante ou defensor tiver Ordens de Suporte aliadas em áreas adjacentes, ele pode dar suporte a si próprio no combate (e é o que geralmente faz).



Exemplo de Suporte

Tyrell está marchando um exército de dois Cavaleiros da Campina para Água Negra com uma Ordem de Marcha +1. Água Negra contém um Soldado Lannister e uma Ordem Lannister de Marcha -1.

Os jogadores realizam a primeira etapa do combate: "Pedir Suporte".

Existem três ordens de Suporte em áreas adjacentes a Água Negra: Porto Real (Tyrell, um Cavaleiro), Septo de Pedra (Lannister, um Soldado e um Cavaleiro) e Harrenhal (Baratheon, um Cavaleiro).

Lannister declara seu suporte a si mesmo do Septo de Pedra (Força de Combate 3). Baratheon declara seu suporte a Lannister de Harrenhal (Força de Combate 2). Por fim, Tyrell declara seu suporte a si mesmo de Porto Real (Força de Combate 2).

Neste momento da batalha, Tyrell tem Força de Combate 7 (4 dos Cavaleiros atacantes, 2 do suporte de Porto Real e 1 da Ordem de Marcha +1). Lannister tem Força de Combate 6 (1 de seu Soldado defensor e 5 das unidades de suporte em Septo de Pedra e Harrenhal).



Outras Regras para Ordens de Suporte:

- Quando um jogador oferece suporte a uma Casa, sua ficha de Ordem de Suporte **não é removida** depois do combate. Uma Ordem de Suporte pode dar suporte para mais de um combate adjacente em uma mesma rodada.
- Uma Ordem de Suporte não dá nenhum benefício defensivo a ataques contra sua própria área (as unidades nesta área defendem-se normalmente).
- Jogadores atacantes ou defensores podem recusar suporte.
- Unidades de Navio **podem dar suporte em combates adjacentes em uma área de mar ou terra**. Porém, unidades de Soldados, Cavaleiros ou Catapultas nunca podem dar suporte em combates em uma área de mar.
- Unidades de Catapulta só dão suporte de Força de Combate quando oferecem suporte a um **atacante** em uma área de combate com Castelo ou Fortaleza.
- O jogador que dá suporte deve contribuir com toda a Força de Combate de suporte da área (ou nenhuma).
- Um jogador nunca pode dar suporte a um oponente em um combate contra suas próprias unidades.

Lembre-se: O suporte só pode ser oferecido se vier de uma área com uma Ordem de Suporte adjacente à área de combate. Não confunda a área de combate com a área para a qual a Ordem de Marcha atacante foi designada (e de onde os atacantes marcharam).

Veja a caixa de texto "Exemplo de Suporte" para melhor compreensão de suporte em combates.

Após todas as Ordens de Suporte adjacentes à área de combate tiverem oferecido (ou recusado) suporte, siga para a próxima etapa do Combate.

2. Calcular a Força de Combate Inicial

Atacante e defensor somam e anunciam suas Forças de Combate. Esse número é a **Força de Combate Inicial** de cada jogador. Ela inclui toda a Força de Combate concedida das seguintes fontes:

- Unidades atacantes/defensoras
- Bônus de ordem de Defesa (somente para o defensor)
- Bônus/penalidade de ordem de Marcha (somente para o atacante)
- Unidades de Suporte e bônus de Ordem de Suporte Especial
- Ficha de Guarnição (veja a página 26).)

Ambos os jogadores anunciam suas Forças de Combate Iniciais e o combate segue para a etapa "Escolher e Revelar Cartas da Casa".

ANATOMIA DE UMA CARTA DA CASA

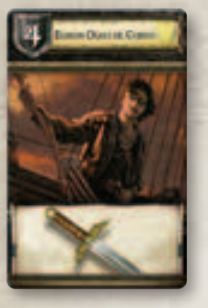
1. **Nome do Líder e Arte: A arte e o nome que identificam um personagem de "As Crônicas de Gelo e Fogo".**

2. **Força de Combate: A Força de Combate de uma carta da Casa revelada é adicionada à Força de Combate de seu jogador.**

3. **Habilidade: A habilidade especial da carta da Casa que pode afetar o combate ou outros aspectos da partida.**

4. **Ícones de Combate: Cartas sem habilidades fornecem um ou mais ícones de Espada e/ou Fortificação.**





Uma Carta da Casa Greyjoy

3. Escolher e Revelar Cartas da Casa

Atacante e defensor escolhem secretamente uma carta da Casa de suas mãos. Quando estiverem prontos, os dois jogadores revelam as duas cartas ao mesmo tempo e as habilidades das cartas (se houver) são resolvidas.

Jogar uma carta da Casa durante o combate é **obrigatório**. Atacante e defensor devem jogar uma carta.

O combate segue para a etapa 4 "Utilizar a Lâmina de Aço Valiriano".

As Cartas da Casa

Cada jogador inicia a partida com sete cartas únicas de suas respectivas Casas. Elas representam os personagens que emprestam suas habilidades e força ao combate (para uma referência visual de uma carta da Casa, veja "Anatomia de uma Carta da Casa" acima).

Após revelarem as cartas da Casa durante um combate, os jogadores resolvem imediatamente as habilidades das duas cartas da Casa (se houver). Algumas habilidades acontecem mais tarde durante o mesmo combate (como "ao final do combate"), mas, a menos que seja declarado o contrário, cumpra o efeito imediatamente.

Em alguns momentos, a ordem de resolução da carta da Casa é extremamente importante. Em caso de conflito, siga a seguinte ordem de resolução:

1. Qualquer habilidade com os termos "Ignore" ou "Cancele" é resolvida primeiro na ordem de turno do marcador do Trono de Ferro.

2. Qualquer habilidade com o termo "imediatamente" é resolvida na ordem de turno do marcador do Trono de Ferro.

3. Outras habilidades conflitantes são resolvidas na ordem de turno do marcador do Trono de Ferro.

4. Depois que o resultado do combate for determinado, qualquer habilidade com a expressão "se você vencer/perder este combate..." é resolvida na ordem de turno do marcador do Trono de Ferro.

A habilidade da primeira carta deve ser completamente aplicada antes de se aplicar a habilidade da segunda carta.

Após a resolução do combate, as duas cartas da Casa são colocadas abertas (com a face para cima) nas pilhas de descarte de seus respectivos jogadores. Enquanto uma carta da Casa estiver na pilha de descarte de um jogador, ela não está disponível para ser usada novamente em combate.

Ao final de um combate, se um jogador tiver usado sua última carta da Casa (ou seja, a sétima carta), ele retorna as outras seis cartas da Casa em sua pilha de descarte para sua mão. A última carta jogada permanece na pilha de descarte.

Os Ícones de Combate

Algumas cartas não têm habilidades, mas apresentam um ou mais ícones de combate. Existem dois ícones de combate em *A Guerra dos Tronos: Board Game*: O ícone da Espada e o ícone da Fortificação.



O Ícone da Espada: Durante a etapa "Resolução do Combate", o jogador que venceu o combate (ou seja, o **vitorioso**) conta o número de ícones de Espada em sua carta da Casa. Para cada ícone de Espada, uma unidade inimiga na área de combate deve ser destruída (veja "Perdas" na página 20).



O Ícone de Fortificação: Para cada ícone de Fortificação na carta da Casa do jogador derrotado em combate, um dos ícones de Espada do vitorioso é ignorado.

Nota: Todas as cartas da Casa, independente de estarem disponíveis ou usadas (ou seja, descartadas), são de conhecimento público. A qualquer momento da partida, **exceto** durante a Etapa 3 do combate, os outros jogadores podem verificar a pilha de descarte ou a mão de um jogador.

4. Utilizar a Lâmina de Aço Valiriano

Se o atacante ou o defensor tem a Lâmina de Aço Valiriano, esse jogador pode utilizar sua habilidade para dar +1 a sua Força de Combate total. Se utilizar a Lâmina de Aço Valiriano, o jogador vira o marcador para seu lado em marca d'água para indicar que não poderá ser utilizada novamente durante esta rodada.

5. Calcular a Força de Combate Final

O atacante e o defensor combinam suas Forças de Combate Iniciais aos modificadores que acumularam por jogar cartas da Casa e utilizar a Lâmina de Aço Valiriano. Esse valor final corresponde à **Força de Combate Final** de cada jogador.

Os seguintes aspectos podem contribuir para a Força de Combate Final dos jogadores:

- Força de Combate Inicial *
- A Força de Combate e as habilidades aplicáveis da carta da Casa escolhida
- A Força de Combate +1 da Lâmina de Aço Valiriano (se estiver disponível e for utilizada)

* Algumas habilidades das cartas da Casa podem fazer com que a Força de Combate Inicial do jogador seja calculada novamente. **Exemplo:** *Se a habilidade de uma carta da Casa revelada destrói uma unidade de Soldado do oponente, a Força de Combate Inicial desse oponente é reduzida em 1 durante esta etapa.*

6. Resolução do Combate

O Combate é concluído em 4 etapas:

1. **Determinar o Vitorioso**
2. **Perdas**
3. **Recuos e Dispersão**
4. **Atualização do Combate**

1. Determinar o Vitorioso

O jogador com a maior Força de Combate Final vence o combate e seu oponente é derrotado. Em caso de empate nos resultados das Forças de Combate Finais, o jogador com a posição mais alta (ou seja, mais perto da posição "1") no marcador de Feudos vence o combate.

2. Perdas

Somente o jogador perdedor sofre perdas em um combate. As perdas são determinadas pelos seguintes aspectos::

1. **Ícone de Espada do Vitorioso:** Conte o número de ícones de Espadas na carta da Casa do jogador vitorioso.

2. **Ícones de Fortificação do Jogador Defensor:** Conte o número de ícones de Fortificação na carta da Casa do jogador defensor.

EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DE COMBATE



Tyrell marcha duas unidades de Porto Real para Mataderrei. Como há duas unidades de Soldados Lannister em Mataderrei, inicia-se o combate.

Como não há Ordens de Suporte adjacentes, a Força de Combate Inicial de Lannister é 2 (dois Soldados) e a Força de Combate Inicial de Tyrell é 3 (um Soldado e um Cavaleiro). A Ordem de Marcha de Tyrell foi de +0, o que não lhe dá nenhum bônus ou penalidade de Força de Combate.

Atacante e defensor escolhem secretamente uma carta da Casa de suas mãos e as revelam ao mesmo tempo. Lannister revela "Sor Jaime Lannister" com Força 2 e um ícone de espada. Tyrell revela "Alester Florent" com Força 1 e um ícone de fortificação.

Lannister e Tyrell não têm a Lâmina de Aço Valiriano, portanto não recebem Força de Combate da Lâmina.



Os combatentes empatam com Força de Combate Final 4. Porém, Lannister ocupa uma posição mais alta do que Tyrell no marcador de Feudos. Como a posição da Casa no marcador de Feudos é critério de desempate em um combate, Lannister é o vitorioso.



Tyrell, derrotado, poderia sofrer perdas. Porém, o único ícone de espada de Lannister (de "Sor Jaime Lannister") é anulado pelo único ícone de fortificação de Tyrell (de "Alester Florent") e, portanto, Tyrell não sofre nenhuma perda neste combate.

Neste momento, Tyrell deve recuar. Por ser o atacante, ele deve recuar para a área de onde marchou, ou seja, retornar suas unidades para Porto Real, virando-as de lado para indicar que foram dispersas.

3. **Jogador Derrotado Sofre** Perdas: O jogador derrotado deve destruir uma unidade sua na área de combate para cada ícone de Espada do jogador vitorioso menos o número de ícones de Fortificação do jogador derrotado (se o resultado for zero ou menor, o defensor não sofre nenhuma perda).

Ao sofrer perdas, o jogador decide quais unidades suas remover (a menos que a habilidade de uma carta da Casa jogada diga o contrário). Lembre-se de que unidades de suporte nunca podem ser consideradas unidades de perda em um combate.

Nota: Cada perda sofrida pelo jogador derrotado destrói uma única unidade independente da Força de Combate. Ou seja, remover uma unidade de Cavaleiro como uma perda ainda conta como somente uma perda mesmo que a Força de Combate desse Cavaleiro seja 2. Por isso, geralmente é melhor remover unidades de Soldados como perdas, se possível.

3. Recuos e Dispersão

Após sofrer perdas, o exército derrotado deve **recuar** da área de combate (unidades de suporte não recuam).

Se o atacante perdeu o combate, suas unidades sobreviventes devem retornar para a área de onde marcharam.

Se o defensor perdeu o combate, suas unidades sobreviventes devem retornar seguindo as regras abaixo:

- As unidades em recuo devem retornar para uma área **vazia adjacente** (ou seja, uma área sem unidades inimigas ou sem fichas inimigas de Poder) **ou para uma área aliada** (ou seja, uma área com unidades aliadas e/ou uma ficha aliada de Poder).
- As unidades em recuo devem retornar para uma mesma área.
- As unidades em recuo **nunca** podem retornar para a área de onde as unidades atacantes vieram, mesmo se esta área estiver vazia.
- Um jogador não pode retornar suas unidades defensoras para uma área com unidades aliadas **se isto fizer com que exceda seu limite de Suprimento**. Se a **única opção** do jogador for recuar para uma área como esta, ele primeiro deve destruir quantas unidades em recuo forem necessárias para chegar a seu limite de Suprimento depois de retornar para a área. Após destruir suas unidades, ele pode retornar as unidades restantes.
- Se não houver nenhuma área legal para onde recuar suas unidades derrotadas, o jogador deve destruir todas as unidades em recuo.
- Unidades de Soldado e Cavaleiro não podem recuar para uma área de mar ou porto. Unidades de Navio nunca podem recuar para uma área de terra.

Após o recuo, todas as unidades que tiveram de retornar são viradas de lado para indicar que estão **dispersas**. Unidades dispersas não fornecem Força de Combate, mas ainda contam para o limite de suprimento do jogador. Se uma unidade dispersa for forçada a recuar, ela é destruída ao invés de recuar. Unidades dispersas nunca podem ser opções de perdas em um combate e não podem mover, mesmo se uma ficha de Ordem de Marcha for resolvida em sua nova área.

Exemplo de Recuo e Dispersão

Baratheon acaba de atacar e derrotar Tyrell em Mataderrei. Tyrell sofre perdas e deve recuar.

1. 1. Tyrell escolhe recuar sua unidade de Cavaleiro sobrevivente para Ponta Tempestade (que contém outro Soldado Tyrell). A unidade de Cavaleiro em recuo é virada de lado para indicar que está dispersa.

2. Mais tarde, nessa mesma rodada, Casa Baratheon ataca Ponta Tempestade com dois Cavaleiros vindos de Caminho do Espinhaço. Neste combate, o jogador Tyrell tem Força de Combate Inicial 1 (do Soldado), já que a unidade de Cavaleiro dispersa não contribui com nenhuma Força de Combate. Se Casa Tyrell perder a batalha, seu Cavaleiro disperso será automaticamente destruído uma vez que uma unidade dispersa não pode recuar.



Outras Regras de Recuo

- Um jogador **pode usar navios como transporte** para recuar suas unidades (veja as regras de transporte com navios na página 23).
- Unidades de Catapulta não podem recuar. Se uma unidade de Catapulta for forçada a recuar, ela é destruída ao invés de recuar.

4. Atualização do Combate

Após o combate, remova a ficha de Ordem de Marcha do jogador atacante do tabuleiro.

Se o atacante ganhou o combate, remova qualquer ficha de Ordem que o defensor possa ter colocado na área de combate (caso sobre alguma) e remova qualquer ficha de Poder nessa área (que poderia haver caso o jogador defensor tivesse estabelecido controle anteriormente aqui – veja a página 24).

Se o defensor ganhou o combate, as fichas de Ordem e de Poder do jogador defensor (caso haja alguma) na área de combate não são afetadas.

As cartas da Casa de ambos os jogadores são descartadas em suas pilhas de descarte de seus respectivos jogadores e a etapa "Resolver Ordens de Marcha" da Fase de Ação continua.

OUTRAS REGRAS

AS ORDENS ESPECIAIS

Além das 10 fichas comuns de Ordem, cada Casa também dispõe de cinco fichas de Ordens Especiais. Um jogador pode utilizar qualquer uma das 10 fichas comuns de Ordem durante a Fase de Planejamento, mas a quantidade de fichas de Ordens Especiais depende da quantidade de estrelas de sua posição no marcador de Influência da Corte Real.

Exemplo: Em uma partida com 5 ou 6 jogadores, o jogador com a posição mais alta no marcador da Corte Real pode utilizar até três fichas de Ordens Especiais por rodada, enquanto que o jogador na quarta posição pode utilizar somente uma única ficha de Ordem Especial e assim por diante.

As habilidades das Ordens Especiais são:



Defesa +2: Dá +2 de Força de Combate ao jogador defensor em sua área.



Marcha +1: Dá +1 de Força de Combate ao atacante assim que o combate começa por meio desta Ordem de Marcha Especial.



Suporte +1: A Força de Combate de suporte dessa área é de +1.



Invasão: Esta ficha pode ser utilizada como uma Ordem de Invasão comum ou pode ser resolvida para remover qualquer Ordem de Defesa adjacente (e ambas as fichas são removidas).



Consolidar Poder: Esta ficha pode ser utilizada como uma Ordem de Consolidar Poder comum ou pode ser utilizada para iniciar o recrutamento em sua área de acordo com as regras de recrutamento descritas na página 9. **Somente na área para onde foi designada a Ordem de Consolidar Poder Especial acontece o recrutamento**. Se não há nenhum Castelo ou nenhuma Fortaleza na área designada, o recrutamento não pode acontecer.

Além de serem simplesmente melhores do que suas versões comuns, as Ordens Especiais têm uma sutil vantagem adicional: Ter acesso a três cópias de qualquer tipo de ordem (ao invés de duas) pode ser de grande valia para muitas estratégias (como coordenar grandes incursões, acumular poder rapidamente etc.).

ATAQUES DOS SELVAGENS

No norte gelado, um exército de bárbaros selvagens marcha em direção ao continente de Westeros. A antiga ordem da Patrulha da Noite protege a Grande Muralha, uma defesa contra esses (e outros mais insidiosos) perigos. Porém, sem o suporte das Grandes Casas, a força da Patrulha da Noite perecerá.



Em *A Guerra dos Tronos: Board Game*, há dois eventos durante a Fase de Westeros que provocam o ataque dos Selvagens. Esses eventos são:

- A ficha de Ameaça dos Selvagens chega a "12" no marcador dos Selvagens
- Uma carta de Westeros "Ataque dos Selvagens" é revelada e resolvida

A Ameaça dos Selvagens

Nos três baralhos de Westeros (I, II e III), algumas cartas apresentam o ícone dos Selvagens. Para cada uma dessas cartas de Westeros, avance um espaço a ficha de Ameaça dos Selvagens no marcador dos Selvagens (sendo assim, a ficha de Ameaça dos Selvagens pode avançar até três vezes durante uma única Fase de Westeros).



Ícone dos Selvagens

O ataque dos Selvagens é dividido em 4 etapas:

1. **Determinar a Força dos Selvagens:** Verifique a posição atual da ficha de Ameaça dos Selvagens. O número impresso na posição da ficha no marcador dos Selvagens corresponde à força do ataque dos Selvagens.

2. **Apostar Poder:** Cada jogador esconde seu poder disponível atrás de seus escudos e aposta secretamente a quantidade de fichas de Poder (de seu poder disponível) que deseja em sua mão, fechando-a em seguida.

3. **Calcular a Força da Patrulha da Noite:** Quando todos tiverem apostado secretamente, os jogadores revelam suas apostas ao mesmo tempo. Some a **aposta de poder total de todos os jogadores** para determinar a força da Patrulha da Noite.

4. **Determinar o Resultado:** Se a força da Patrulha da Noite **for igual ou exceder** a força dos Selvagens, os Selvagens são derrotados.

Se a força dos Selvagens exceder a força da Patrulha da Noite, os Selvagens são os vencedores. Os jogadores resolvem as "Consequências de um Ataque dos Selvagens" descritas na próxima seção.

5. **Ajustar o Marcador dos Selvagens:** Se a Patrulha da Noite sair vitoriosa, volte imediatamente a ficha de Ameaça dos Selvagens para a posição "0" no marcador dos Selvagens. Porém, se os Selvagens saírem vitoriosos, a ficha de Ameaça dos Selvagens volta apenas duas posições (mínimo "0").

6. **Descartar Poder:** Todas as fichas de poder usadas nas apostas pelos jogadores, independente do resultado, são descartadas e retornam para a Reserva de Poder.



Consequências de um Ataque dos Selvagens

Após o resultado de um ataque dos Selvagens ser determinado (durante a etapa 4 acima), os jogadores enfrentam as consequências do sucesso ou fracasso:

1. **Revelar Cartas de Selvagens:** Revele a carta do topo do baralho de Selvagens para determinar a recompensa ou penalidade que os jogadores recebem.

2. **Resolver Cartas de Selvagens:** Se a Patrulha da Noite derrotar os Selvagens, o jogador que fez a **maior** aposta de Poder recebe a recompensa escrita abaixo de "Vitória da Patrulha da Noite" na carta dos Selvagens.

Se os Selvagens vencerem, o jogador que fez a **menor** aposta de Poder é quem sofre a penalidade mais severa escrita abaixo de "Menor Aposta". Em seguida, todos os outros jogadores sofrem uma penalidade menos severa escrita abaixo de "Demais Jogadores". Tanto a penalidade severa quando a menos severa encontram-se na carta dos Selvagens abaixo de "Vitória dos Selvagens".

3. **Enterrar Cartas de Selvagens:** Coloque a carta utilizada dos Selvagens fechada embaixo do baralho de Selvagens.

Como em outros momentos de *A Guerra dos Tronos: Board Game*, o resultado dos empates nas apostas é decidido pelo jogador que tem a ficha do Trono de Ferro. **Exemplo:** *Se dois jogadores empatam com a menor aposta, o jogador com o Trono de Ferro decide qual desses dois jogadores será o que fez a menor aposta.*

O ataque dos Selvagens termina e a partida continua.

Nota: Em circunstâncias raras, é possível que os Selvagens ataquem duas vezes durante uma única Fase de Westeros. Isso pode acontecer caso sejam reveladas cartas de Westeros com ícones dos Selvagens suficientes para a ficha de Ameaça dos Selvagens atingir a posição "12" no marcador dos Selvagens e a carta de Westeros "Ataque dos Selvagens" for revelada.

EXEMPLO DE TRANSPORTE COM NAVIO



Tyrell tem um Navio em Estreitos Redwyne, um Navio no Mar do Verão Oeste e um Navio no Mar do Verão Leste. Como essas áreas de mar estão consecutivamente adjacentes, qualquer unidade Tyrell em Jardim de Cima pode mover diretamente para Lançasolar com uma única Ordem de Marcha (ou outra área costeira adjacente aos navios).

TRANSPORTE COM NAVIO

Utilizar navios para transportar unidades de terra firme é um aspecto muito importante em *A Guerra dos Tronos: Board Game*. Cavaleiros, Soldados e Catapultas podem ser beneficiados pelos mares para viajarem com mais rapidez do que se viajassem por terra.

Quaisquer duas áreas de terra são consideradas adjacentes para marcha e recuo se conectadas por duas áreas de mar consecutivas (ou uma única área de mar) com uma ou mais unidades aliadas de Navios em cada área. Ou seja, unidades de Navio em áreas de mar consecutivamente adjacentes formam uma "ponte" para Cavaleiros, Soldados e Catapultas moverem diretamente de uma área costeira para outra área costeira com *um só movimento*.

Não há limite de vezes que um jogador pode utilizar a(s) mesma(s) unidade(s) de Navio como transporte numa rodada. A(s) mesma(s) unidade(s) de Navio pode(m) ser utilizada(s) diversas vezes com a mesma Ordem de Marcha, transportando unidades da área para a qual foi designada a Ordem de Marcha para destinos diferentes. Porém, um jogador nunca pode utilizar navios de outra Casa como transporte, mesmo se a Casa permitir.

OUTRAS REGRAS PARA TRANSPORTE COM NAVIOS

- Unidades de Navio podem facilitar transporte com navios independente do tipo de ficha de Ordem recém-designada a suas áreas de mar.
- Um Navio disperso pode ser utilizado como transporte.
- Unidades de Soldados, Cavaleiros e Catapultas podem, via transporte com navio, marchar para uma área inimiga e iniciar um combate nesta área (lembre-se de que somente um combate pode ser iniciado por Ordem de Marcha).
- Unidades de Navios não podem mover utilizando transporte com navio.
- Como as áreas de terra conectadas por transporte com navios são consideradas adjacentes para marcha e recuo, essas áreas **não** são consideradas adjacentes para outros propósitos (inclusive suporte e invasão).

CONTROLANDO ÁREAS

Uma Casa **CONTROLA** uma área de terra quando há pelo menos um Soldado, um Cavaleiro ou uma Catapulta nessa área ou quando previamente **ESTABELECEU CONTROLE** da área colocando uma ficha de Poder sobre a área (veja abaixo).

Estabelecendo Controle de uma Área

Se um jogador retirar todas as suas unidades de uma área e deixá-la vazia, ele perde qualquer benefício que recebia da área controlada a menos que opte por estabelecer controle.

Quando uma Casa esvazia uma área de terra (ou seja, todas as suas unidades são retiradas durante a Ordem de Marcha), a Casa pode optar por estabelecer controle da área colocando uma ficha de Poder de seu poder disponível sobre a área vazia (uma Casa nunca pode estabelecer controle sobre uma área de mar). Ao ser colocada sobre o tabuleiro, essa ficha de Poder representa o suporte de nobres locais e os investimentos em guardas, coletores de impostos e burocratas leais à Casa de controle.

Se unidades aliadas entrarem na área novamente, a ficha de Poder permanece sobre a área e não é afetada (e continua a estabelecer controle sobre a área se ficar sem unidades mais uma vez).

Se um jogador deixar uma área sem unidades antes de iniciar um combate, ele deve decidir se vai estabelecer controla da área vazia ou não antes de o combate começar.

Uma ficha de Poder sobre o tabuleiro retorna para a Reserva de Poder somente após um oponente assumir controle dessa área. Marchar para uma área que tem somente uma ficha de Poder do oponente (ou seja, sem nenhuma unidade inimiga) não resulta em combate, e a ficha de Poder é simplesmente descartada e colocada na Reserva de Poder.

Fichas de Poder não ajudam o defensor em um combate e nem contam como "ícones de Poder" impressos no tabuleiro (para os propósitos de fichas de Consolidar Poder ou a carta de Westeros "Guerra dos Tronos").

Somente uma ficha de Poder pode estar sobre uma área por vez.

Se um jogador não tiver poder disponível, ele não poderá estabelecer controle sobre a área.

Importante: Um jogador só pode estabelecer controle sobre uma área quando retirar suas unidades dessa área com uma Ordem de Marcha. Eventos que possam deixar uma área vazia (tais como efeitos negativos de uma vitória dos Selvagens) não permitem que o jogador estabeleça controle depois que a última unidade for destruída.

CONTROLANDO ÁREAS INICIAIS

Cada Casa tem uma área inicial marcada pelo escudo da Casa (impresso no tabuleiro). Desde o início da partida, considera-se que uma Casa estabeleceu controle de sua própria área inicial, o que significa que o escudo da Casa impresso no tabuleiro funciona como uma ficha de Poder que não pode ser removida.

Os jogadores podem controlar áreas iniciais inimigas a) mantendo unidades aliadas nessas áreas ou b) estabelecendo controle sobre a área inicial inimiga. Ao estabelecer controle sobre a área inicial inimiga, a ficha aliada de Poder é colocada diretamente sobre o escudo impresso da Casa inimiga.

Se um jogador não quiser ou não puder deixar uma ficha de Poder para trás ao esvaziar a área inicial do jogador inimigo, o controle dessa área inicial retorna imediatamente para sua Casa original.

Lembre-se: Um exército em recuo nunca pode recuar para uma área com uma ficha de Poder inimiga.

ALIANÇAS

Os jogadores podem (durante qualquer fase, a qualquer momento) fazer promessas e formar alianças com outras Casas. Porém, promessas e alianças não têm vínculo algum e podem ser quebradas por *qualquer* motivo. Mesmo o aliado mais leal não pode ter 100% de certeza das boas intenções de seus companheiros. Afinal de contas, somente um pode assentar-se no Trono de Ferro.

Jogadores conspiradores devem obedecer a três regras estritamente importantes:

- Os jogadores nunca podem mostrar aos demais jogadores (em público ou secretamente) nenhuma ficha de Ordem designada. E o jogador também não pode mostrar fichas de Ordem não utilizadas aos demais jogadores durante a Fase de Planejamento (ou os demais jogadores, por dedução ou estimativa, saberão a possível ficha que o jogador designou para o tabuleiro).
- Um jogador nunca pode subornar, dar, doar etc. qualquer item do jogo, tais como fichas de Poder, fichas de Domínio, fichas de Ordem, cartas das Casas etc. a outro jogador.
- As apostas devem sempre ser feitas secretamente. Um jogador nunca pode mostrar sua aposta a seu oponente antes de revelá-la.



PORTOS



Portos funcionam como áreas especiais entre a área de terra e a área de mar que conectam. Somente o jogador que controla a área de terra conectada pode utilizar o Porto conectado e é considerado como o "dono" do Porto.

Utilizando os Portos

Áreas de Portos só podem ser ocupadas por unidades de Navios. Diversas unidades de Navios que ocupam um Porto são consideradas um exército e devem respeitar os limites de suprimento. Além das restrições normais dos exércitos, **um Porto nunca pode conter mais do que três unidades de Navio ao mesmo tempo.**

Se uma área de terra conectada a um Porto recrutar novas unidades, o jogador pode recrutar unidades de Navios diretamente no próprio Porto ou na área de mar adjacente.

Um jogador pode recrutar unidades de Navio em um Porto conectado mesmo se a área de mar conectada estiver ocupada por uma ou mais unidades de Navios Inimigos (na verdade, a habilidade de recrutar navios em um porto, mesmo se a área de mar conectada estiver ocupada por unidades inimigas, é a única característica mais poderosa dos Portos).

Ordens em Portos

Como unidades em áreas normais, as unidades de Navio em uma área de Porto devem receber uma ficha de Ordem durante a etapa "Designar Ordens" da Fase de Planejamento. Embora ordens de Defesa possam ser colocadas em um Porto, elas não têm nenhum efeito uma vez que Portos não podem ser diretamente atacados.

Outras Regras para Portos

- Unidades de Navio podem marchar de uma área de mar adjacente para um Porto aliado ou podem marchar de um Porto para uma área de mar adjacente. **Porém, unidades de Navio nunca podem marchar para um Porto pertencente a outro jogador.**
- Unidades de Navio em um Porto podem dar suporte a um combate na área de mar adjacente, mas não podem dar suporte a um combate em nenhuma área de terra adjacente (nem em sua área de terra conectada). Unidades de Navio em um Porto não oferecem nenhuma Força de Combate defensiva a um combate em sua área de terra conectada.
- Unidades de Navio em um Porto podem invadir a área de mar adjacente, mas não podem invadir nenhuma área de terra adjacente.
- Unidades de Navio em uma área de mar conectada podem invadir um Porto. Porém, unidades inimigas em áreas de terra adjacentes **não** podem invadir um Porto.
- Se durante a etapa "Resolver Ordens de Consolidar Poder" da Fase de Ação houver navios inimigos na área de mar conectada a um Porto, qualquer Ordem de Consolidar Poder designada a esse Porto é removida e não tem nenhum efeito. Caso contrário, uma Ordem de Consolidar Poder em um Porto é resolvida normalmente (como se estivesse sobre uma área de terra sem ícones de Poder).
- Uma Ordem Especial de Consolidar Poder não pode ser usada para recrutar unidades se estiver sobre um Porto, mas ainda pode ser utilizada normalmente para coletar poder (sujeita ao aspecto citado acima).

Assumindo Controle de Portos Inimigos

Se a área de terra conectada a um Porto for atacada com sucesso e seu controle passar para outro jogador, esse jogador pode imediatamente substituir qualquer unidade de Navio inimigo no Porto por uma quantidade igual de suas próprias unidades de Navios disponíveis (ou quantas unidades de Navio ele tiver disponíveis ou desejar ou que enquadrem nos limites de suprimento). Navios inimigos em excesso são simplesmente retirados do tabuleiro.

Troca com Cidades Livres

Quando a carta de Westeros "Guerra dos Tronos" é resolvida durante a Fase de Westeros, além de receberem poder para cada ícone de Poder, os jogadores recebem uma ficha de Poder para cada Porto aliado contendo pelo menos uma unidade de Navio aliada desde que a área de mar conectada do Porto não tenha Navios inimigos.

EXEMPLO DE USO DOS PORTOS

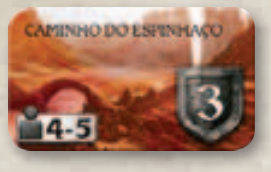
Uma carta de Westeros "Recrutamento" acaba de ser revelada durante a Fase de Westeros. Martell é o primeiro na ordem de turno e recruta unidades primeiro.

Martell utiliza os 2 pontos de recrutamento fornecidos por Lançasolar para recrutar um Soldado e um Navio. Ele decide colocar a unidade de Navio no Porto de Lançasolar (também poderia ter sido colocada em Mar de Dorne, mas não no Mar do Verão Leste Tyrell que está ocupado).

Mais tarde, durante a Fase de Planejamento, Martell designa uma Ordem de Invasão ao Porto de Lançasolar. Na Fase de Ação, ele executa a Ordem de Invasão para cancelar a Ordem de Suporte designada ao Mar do Verão Leste.



FICHAS DE FORÇA NEUTRA



Fichas de Força Neutra representam a resistência de Casas independentes que não querem submeter-se às maquinações dos jogadores. Forças Neutras são colocadas sobre o tabuleiro durante a preparação do jogo.

Os jogadores podem marchar unidades para uma área ocupada por uma Força Neutra para destruir essa Força Neutra e controlar a área. Porém, isso não deve ser tentado a menos que o jogador que está marchando tenha Força de Combate suficiente para derrotar a Força Neutra.

Destruindo uma Força Neutra

Para destruir uma Força Neutra e assumir o controle da área, o jogador que está realizando as marchas deve **igualar ou exceder** o valor de força impresso na ficha da Força Neutra combinando os seguintes fatores de Força de Combate:

- Contar a Força de Combate das unidades em marcha (Catapultas só têm sua força contabilizada se a área da Força Neutra contém Castelo ou Fortaleza).
- Nenhuma carta da Casa é jogada.
- O bônus (ou penalidade) da Ordem de Marcha é aplicado.
- Forças Neutras não **podem receber suporte** de áreas adjacentes.
- O jogador atacante pode receber suporte de áreas adjacentes (como no combate) contra a Força Neutra.
- A Lâmina de Aço Valiriano **NÃO** pode ser usada para dar um bônus de +1.

Se a Força de Combate do jogador que está realizando a marcha igualar ou exceder o valor da Força Neutra, a ficha da Força Neutra é removida da partida. O jogador que está realizando a marcha move suas unidades para a área conquistada normalmente.

Marchar contra uma Força Neutra conta como o único ataque permitido da Ordem de Marcha.



Muitas fichas de Força Neutra utilizadas em partidas com 3 jogadores são marcadas com "-" no lugar de seu valor de força. Esse sinal representa as **áreas impenetráveis que os jogadores não podem entrar**. Ou seja, as áreas com essas fichas estão fora do alcance de todos os jogadores até o final da partida.

ATACANDO UMA FORÇA NEUTRA

Tyrell quer marchar de Paloferro para Lançasolar. Porém, Lançasolar contém uma ficha de Força Neutra com força 5.

O exército Tyrell contém 1 Cavaleiro e 1 Soldado e está utilizando a Ordem de Marcha Especial +1, o que dá a Tyrell um total de Força de Combate de 4. Para fazer sua Força de Combate chegar a 5, Tyrell solicita sua Ordem de Suporte no Mar de Dorne onde uma única unidade de Navio lhe fornece Força de Combate de suporte 1.

Como o exército Tyrell (força 5, contando com o suporte) equivale ao valor de força da ficha de Força Neutra, a marcha é bem sucedida e a ficha de Força Neutra de Lançasolar é destruída. Tyrell marcha seu exército para Lançasolar.



GUARNIÇÕES



Guarnições são fichas especiais que fornecem defesa adicional à área inicial de cada Casa.

Cada Casa começa a partida com uma ficha de Guarnição em sua área inicial. Guarnições não são unidades e, portanto, não contam para os limites de Suprimento e nunca podem ter ordens designadas a elas.

Se uma área inicial com Guarnição for atacada, a força da Guarnição (o valor impresso sobre sua ficha) é adicionada à Força de Combate Inicial do defensor (veja a página 17). Se não houver nenhuma unidade defendendo uma localização com uma ficha de Guarnição, **O COMBATE AINDA ACONTECE** como se a Guarnição fosse uma única unidade.

Se uma Guarnição for derrotada em combate (defendendo-se sozinha ou com outras unidades aliadas), ela é permanentemente removida da partida, independente do número de ícones de Espada ou Fortificação nas cartas da Casa jogadas no combate.

Os jogadores não podem designar ordens a uma área que contém **APENAS** uma Guarnição. A força da Guarnição é usada somente quando a área em que estiver for atacada, e não para dar suporte ou para qualquer outro propósito. Guarnições são meras forças defensivas.

Guarnições são imunes ao efeito dos ícones de Caveira das cartas de "Progresso de Batalha" – veja a página 29.

CARACTERÍSTICAS DO TABULEIRO

Apesar do tabuleiro ser basicamente constituído por áreas de terra e mar, existem três elementos únicos que merecem explicação adicional:



Rios: Estas fronteiras de água impedem movimentos entre áreas de terra separadas por elas. Ou seja, duas áreas separadas por um rio não são consideradas adjacentes para nenhum efeito do jogo (marcha, suporte, invasão etc.).



Pontes: Uma exceção à regra sobre rios acima são as pontes: quaisquer duas áreas separadas por um rio e unidas por uma ponte **são** consideradas adjacentes para todos os efeitos do jogo.



The Arbor

Ilhas: Três ilhas (Pedra do Dragão, Pyke e Árvore) são especiais por estarem completamente cercadas por áreas de mar. Mesmo assim, ainda são consideradas áreas de terra e devem seguir as regras para áreas de terra.

Soldados, Cavaleiros e Catapultas devem utilizar transportes com Navios para moverem para essas áreas ou dessas áreas.

Todas as outras ilhas menores do tabuleiro (ou seja, sem uma borda Branca) são meramente decorativas e não são áreas reais do jogo.

AJUSTANDO OS MARCADORES DE INFLUÊNCIA

São poucas as cartas (tais como a carta da Casa Doran Martell ou a carta de Selvagens "O Rei Além da Muralha") que forçam as fichas de Influência a trocarem de posição nos marcadores de Influência fora da aposta normal que acontece durante uma Carta de Westeros "Fúrias dos Reis".

Sempre que um jogador mudar de posição em um marcador de Influência devido a esta circunstância especial, todos os outros jogadores devem fazer os ajustes apropriados. **Exemplo**: *Se um jogador tiver que mudar para a posição mais alta do marcador (a posição "1"), o atual jogador nessa posição deve ir para trás, para a posição "2", e assim por diante*. Se essa troca fizer um jogador perder a posição "1" no marcador, ele deve entregar **imediatamente** a ficha de Domínio correspondente (e na mesma condição em que estava – usada ou disponível) ao jogador que agora ocupa a posição "1". Tal troca no marcador da Corte Real não afeta nenhuma Ordem Especial já legalmente designada ao tabuleiro, mas pode restringir ou expandir sua disponibilidade durante a próxima Fase de Planejamento.



INFORMAÇÕES SECRETAS

Cada jogador recebe um escudo do jogador para manter escondidos certos elementos do jogo.

Desde o início da partida, os jogadores devem sempre manter suas *fichas de Ordem* não utilizadas atrás de seus escudos.

As *fichas de poder* disponíveis de cada jogador devem permanecer à vista de todos os jogadores (exceto no início de cada aposta).

Sempre que os jogadores tiverem que fazer apostas na partida (pela posição nos marcadores de Influência ou para defender ataques dos Selvagens), é aconselhável que todos os jogadores primeiro anunciem seu total de poder disponível. Depois, eles colocam suas fichas de poder disponíveis atrás dos escudos para secretamente fazer a aposta.

Fichas de Poder disponíveis escondidas dessa maneira ficam atrás dos escudos durante toda a aposta. No final das apostas, as fichas de Poder disponíveis são colocadas à vista dos outros jogadores novamente.

Os conteúdos da pilha de descarte de cartas da Casa de um jogador e sua mão de cartas da Casa são de informação pública exceto quando os jogadores estiverem escolhendo cartas da Casa durante a Etapa 3 do combate.

PARTIDA COM MENOS DE SEIS JOGADORES

Partidas com 5 Jogadores

Em uma partida com 5 jogadores, a Casa Martell não pode ser escolhida para ser a Casa de um jogador.

Durante a preparação para uma partida com 5 jogadores, coloque as nove fichas de Força Neutras marcadas com as faixas "4-6" e "4-5" sobre o tabuleiro, de maneira que o nome da ficha de Força Neutra seja o mesmo da área do mapa correspondente. Certifique-se de que todas as fichas de Força Neutra são colocadas com a faixa correta do número de jogadores virada para cima.



Partidas com 4 Jogadores

Em uma partida com 4 jogadores, as Casas Martell e Tyrell não podem ser escolhidas para serem as Casas dos jogadores.

Durante a preparação para uma partida com 4 jogadores, coloque todas as 12 fichas de Força Neutras marcadas com as faixas "4-6" e "4" sobre o tabuleiro, de maneira que o nome da ficha de Força Neutra seja o mesmo da área do mapa correspondente. Certifique-se de que todas as fichas de Força Neutra são colocadas com a faixa correta do número de jogadores virada para cima.

Em seguida, coloque o Marcador Adicional da Corte Real sobre o marcador de Influência da Corte Real, cobrindo as quatro primeiras posições (veja o diagrama).

Partidas com 3 Jogadores

Em uma partida com 3 jogadores, as Casas Martell, Tyrell e Greyjoy não podem ser escolhidas para serem as Casas dos jogadores.

Durante a preparação para uma partida com 3 jogadores, coloque as 14 fichas de Força Neutras marcadas com a faixa "3" sobre o tabuleiro, de maneira que o nome da ficha de Força Neutra seja o mesmo da área do mapa correspondente . Certifique-se de que todas as fichas de Força Neutra são colocadas com a faixa correta do número de jogadores virada para cima.

Em seguida, coloque o Marcador Adicional da Corte Real sobre o marcador de Influência da Corte Real, cobrindo as quatro primeiras posições (veja o diagrama).

PREPARAÇÃO PARA UMA PARTIDA COM 5 JOGADORES



PREPARAÇÃO PARA UMA PARTIDA COM 4 JOGADORES



PREPARAÇÃO PARA UMA PARTIDA COM 3 JOGADORES



PROGRESSOS DE BATALHA

Progresso de Batalha é um módulo opcional de *A Guerra dos Tronos: Board Game* que adiciona imprevisibilidade e intensidade ao combate. Este risco acentuado pode fazer as negociações ficarem mais cruciais, o recebimento de suporte em combate mais crítico, e isso cria drama (e perdas) adicional no combate e gera estratégias completamente diferentes ao jogar *A Guerra dos Tronos: Board Game*.

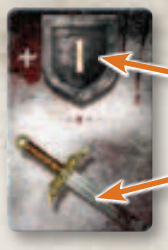
Antes de jogar, todos os jogadores devem concordar em usar esta opção. Se concordarem, embaralhe as cartas de Progresso de Batalha formando um único baralho e colocando-o próximo ao tabuleiro durante a preparação do jogo.

Progressos de Batalha alteram os seguintes aspectos no combate:



1. **Comprando Cartas de Progresso de Batalha:** Após escolher e revelar cartas da Casa, o jogador atacante e o defensor compram uma carta de Progresso de Batalha cada do topo do baralho e examinam seu conteúdo secretamente.

2. **Utilizando a Lâmina de Aço Valiriano:** Antes de revelar as duas cartas de Progresso de Batalha, se o jogador atacante ou defensor tiver a Lâmina de Aço Valiriano, ele poderá utilizá-la para **descartar sua primeira carta de Progresso de Batalha e comprar outra para substituí-la.** Ele deve ficar com a nova carta de Progresso de Batalha. Em seguida, o jogador vira a ficha da Lâmina de Aço Valiriano para seu lado em marca d'água para indicar que foi utilizada nesta rodada.



3. **Revelando as Cartas de Progresso de Batalha:** Cada jogador revela sua carta de Progresso de Batalha e adiciona o modificador de Força de Combate da carta (o número no escudo) à sua Força de Combate atual.

4. **Modificar Perdas:** Em seguida, cada jogador adiciona qualquer ícone de Espada ou Fortificação de sua carta de Progresso de Batalha à sua carta da Casa (como se estivessem impressos em sua carta da Casa).

Após resolverem as perdas causadas pelos ícones de Espada, os jogadores resolvem os ícones das cartas de Progresso de Batalha da seguinte maneira:

Se a carta Progresso de Batalha de um jogador apresentar um ícone de Caveira, o jogador oponente deve sofrer uma perda independente de qual jogador foi vitorioso no combate.

Esta perda é uma perda adicional às outras perdas sofridas durante o combate e não pode ser impedida por ícones de Fortificação. Para resolver esta perda, siga todas as outras regras e restrições da página 21.



Ícone de Caveira



CRÉDITOS

Baseado na série "*As Crônicas de Gelo e Fogo*" de George R.R. Martin

Criação do Jogo: Christian T. Petersen

Desenvolvimento Adicional do Jogo: Corey Konieczka, Jason Walden, and Kevin Wilson

Produtor: Jason Walden

Regras: Christian T. Petersen and Jason Walden

Edição e Revisão: Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith, and Anton Torres.

Design Gráfico: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg, and Michael Silsby

Arte da Capa: Tomasz Jedruszek

Arte do Mapa: Henning Ludvigsen

Arte Interna: Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hrynkiewicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve, and Doug Williams.

Sandor Clegane, Melisandre, Eddard Stark e *Loras Tyrell* são marca registrada de Michael Komarck.

Fotografia de Miniaturas e Imagens 3D: Jason Beaudoin

Direção de Arte: Zoë Robinson

Diretor Executivo de Arte: Andrew Navaro

Designer Gráfico Executivo: Brian Schomburg

Coordenador de Licença da FFG: Deb Beck

Gerente de Produção: Eric Knight

Criação Executiva do Jogo: Corey Konieczka

Produtor Executivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Tradução: Michelle Trippo Martins Goulart

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

Playtesters: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudrey, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang, and Jamie Zephyr.

Agradecimento Especial: Daniel & Kat Abraham, Edge Studio, Tony Doepner, Carl Keim, Eric M. Lang, George R.R. Martin, Kay McCauley, Gretchen D. Petersen, Thomas H. Petersen, Robert Vaughn, Melinda M. Snodgrass, and Mike Zebrowski.

© 2011 George R.R. Martin © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos os direitos reservados. Usado sob licença de George R.R. Martin. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem prévia permissão. A Guerra dos Tronos: Board Game, Fantasy Flight Supply e o logotipo FFG são TM e ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Made in China. Atenção: Não recomendável para crianças menores de 3 anos. Risco de asfixia. **ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA PESSOAS DE 14 ANOS OU MENOS.**

Visite Nosso Site:

www.GalapagosJogos.com.br/

galápagos jogos



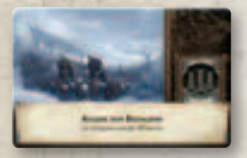
REFERÊNCIA DAS CARTAS DE WESTEROS



Asas Escuras, Palavras Escuras

O jogador com o Corvo Mensageiro deve escolher uma das opções abaixo:

a) Todos os jogadores devem fazer apostas pela posição nos três marcadores de Influência (como se a carta de Westeros "Fúria dos Reis" tivesse sido revelada).
b) Todos os jogadores recebem fichas de Poder de acordo com os ícones de poder sobre o tabuleiro e Portos (como se uma carta de Westeros "Guerra dos Tronos" tivesse sido revelada) *ou*
c) Nada acontece (como se uma carta de Westeros "Últimos Dias de Verão" tivesse sido revelada).



Ataque dos Selvagens

Os Selvagens atacam Westeros com a força atual indicada no marcador dos Selvagens. Todos os jogadores fazem apostas de poder para reforçar a Patrulha da Noite e impedir uma vitória dos Selvagens.



Chuvas de Outono

Os jogadores não podem designar sua Ordem de Marcha Especial +1 durante a Fase de Planejamento que está por vir.



Condenado à Espada

O jogador com a Lâmina de Aço Valiriano deve escolher uma das opções abaixo:

a) Os jogadores não podem designar sua Ordem de Marcha Especial +1 na Fase de Planejamento que está por vir (como se uma carta de Westeros "Chuvas de Outono" tivesse sido revelada).
b) Os jogadores não podem designar Ordens de Defesa durante a Fase de Planejamento que está por vir (como se uma carta de Westeros "Tormenta de Espadas" tivesse sido revelada) *ou*
c) Nada acontece (como se uma carta de Westeros "Últimos Dias de Verão" tivesse sido revelada).



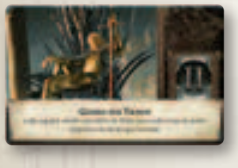
Festim dos Corvos

Os jogadores não podem designar ordens de Consolidar Poder durante a Fase de Planejamento que está por vir (nem mesmo suas Ordens de Consolidar Poder Especiais).



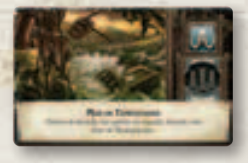
Fúria dos Reis

Remova todas as fichas de Influência dos três marcadores de Influência. Em seguida, os jogadores fazem apostas pela posição em cada marcador começando pelo marcador do Trono de Ferro.



Guerra dos Tronos

Na ordem de turno, cada jogador recebe uma ficha de Poder da Reserva de Poder para cada ícone de poder presente nas áreas que controla. Cada jogador também recebe uma ficha de Poder para cada Porto aliado com um Navio (desde que não haja nenhum Navio inimigo na área de mar adjacente).



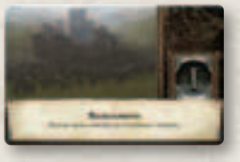
Mar de Tempestades

Os jogadores não podem designar ordens de Invasão durante a Fase de Planejamento que está por vir (nem mesmo suas Ordens de Invasão Especiais).



O Inverno Está Chegando

Embaralhe este baralho de Westeros (inclusive esta carta) e revele outra carta. Resolva a carta e os possíveis ícones dos Selvagens. Repita esse procedimento se a carta "O Inverno Está Chegando" for revelada novamente.



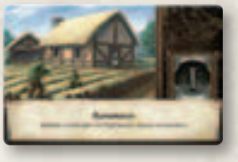
Recrutamento

Na ordem de turno, os jogadores recrutam novas unidades em cada uma de suas áreas com Castelo ou Fortaleza.



Rede de Mentiras

Os jogadores não podem designar ordens de Suporte durante a Fase de Planejamento que está por vir (nem mesmo suas Ordens de Suporte Especiais).



Suprimento

Na ordem de turno, os jogadores ajustam suas fichas de Suprimento no marcador de Suprimento. Em seguida, cada jogador deve atualizar seus exércitos para certificar-se de que respeitam os novos limites de suprimento.



Tormenta de Espadas

Os jogadores não podem designar ordens de Defesa durante a Fase de Planejamento que está por vir (nem mesmo suas Ordens de Defesa Especiais).



Últimos Dias de Verão

Nada acontece. Resolva a próxima carta de Westeros.



Um Trono de Espadas

O jogador com o Trono de Ferro deve escolher uma das opções abaixo:

a) Todos os jogadores podem recrutar unidades (como se uma carta de Westeros "Recrutamento" tivesse sido revelada),
b) Todos os jogadores devem atualizar seus suprimentos e, em seguida, organizar os exércitos (como se uma carta de Westeros "Suprimento" tivesse sido revelada) *ou*
c) Nada acontece (como se uma carta de Westeros "Últimos Dias de Verão" tivesse sido revelada).

REFERÊNCIA RÁPIDA

A Sequência da Rodada

I. A Fase de Westeros (não acontece na Rodada 1)

1. Avançar a Ficha de Rodada
2. Revelar Cartas de Westeros
3. Avançar o marcador dos Selvagens (se aplicável)
4. Resolver Cartas de Westeros (I, II e III)

II. A Fase de Planejamento

1. Designar ordens
2. Revelar ordens
3. Utilizar o Corvo Mensageiro (opcional)

III. A Fase de Ação

1. Resolver Ordens de Invasão
2. Resolver Ordens de Marcha e Combate
3. Resolver Ordens de Consolidar Poder

A Sequência do Combate

I. Pedir Suporte

II. Calcular Força de Combate Inicial

III. Escolher e Revelar cartas da Casa

IV. Utilizar a Lâmina de Aço Valiriano

V. Calcular a Força de Combate Final

VI. Resolução do Combate

1. Determinar o vitorioso
2. Perdas
3. Recuos e Dispersão
4. Atualização do Combate

Fichas de Ordens Especiais



Defesa +2

Fornece Força de Combate +2 ao jogador defensor.



Marcha +1

Fornece Força de Combate +1 ao jogador atacante.



Suporte+1

Fornece Força de Combate +1 ao jogador de suporte.



Invasão

Pode ser usada como uma Ordem de Invasão comum ou utilizada para remover uma Ordem de Defesa adjacente.



Consolidar Poder

Pode ser utilizada como uma ficha de Consolidar Poder comum ou pode ser utilizada para recrutar unidades na área designada.

Ícones do Tabuleiro

Fortaleza

Pode recrutar dois pontos de unidades em sua área durante o recrutamento. O controle de Fortalezas contribui para a condição de vitória do jogador.



Castelo

Pode recrutar um ponto de unidade em sua área durante o recrutamento. O controle de Castelos contribui para a condição de vitória do jogador.



Suprimento

Fornece ao jogador um avanço no marcador de Suprimento quando a carta de Westeros "Suprimento" é revelada.



Poder

Fornece uma ficha de Poder adicional quando uma ordem de Consolidar Poder é resolvida nesta área.



Ponte

Conecta duas áreas antes não consideradas adjacentes por estarem separadas por um rio.



Porto

Unidades de Navio podem ser recrutadas (de sua área de terra conectada) para um Porto. Unidades de Navio podem mover de um Porto aliado para sua área de mar conectada e vice-versa.



Ícones das Cartas

Ícone de Espada

Causa uma perda ao jogador derrotado no final do combate (se o ícone estiver na carta da Casa do jogador vencedor).



Ícone de Fortificação

Previne uma perda ao jogador derrotado no final do combate (se o ícone estiver na carta da Casa do jogador derrotado).



Ícone de Caveira (nas cartas de Progresso de Batalha)

Causa uma perda ao combatente oponente no final do combate. Esta perda não pode ser impedida por ícones de Fortificação.



Ícone dos Selvagens (Cartas de Westeros)

Avance a ficha de Ameaça dos Selvagens um espaço no marcador dos Selvagens quando este ícone aparecer em uma carta de Westeros.

