



TRÓNOK HARCA™

A Király Segítője



Westeros nagy Házai Királyvárban gyűltek össze egy fényűző tornára és lakomára. Westeros népe a kontinens minden szegletéből odasereglett, hogy lerója tiszteletét a király és udvara előtt. Köztük vagy te is, aki messziről érkezél, mert te szeretnél a Király Segítője lenni!

Abhoz, hogy a király téged válasszon, meg kell szerezned eme illusztris családok támogatását. Felfogadod Varyst, a Pókot, hogy a nemesek között járva a fülükbe súgja a nevedet, és győzze meg őket, álljanak ügyed mellé, és segítsenek. Hatalmadnak és befolyásodnak ki kell terjednie Westeros nagy Házaira, ha azt akarod, hogy téged nevezzenek ki a Király Segítőjének.

Ám itt semmit nem adnak ingyen, legkevésbé a hatalmat. Az elképzelhetetlen, hogy valaki anélkül lépjen, hogy nem akad kihívója. Az ellenségeid szintén saját céljaikért dolgoznak Királyvárban, és ők is igyekeznek összegyűjteni saját támogatóikat. Nagyon okosnak kell lenned, ha a trónok harcát akarod játszani, ugyanakkor nagyon gyorsan is kell lépned.

A JÁTÉK CÉLJA

A Király Segítője játékban a játékosok felváltva mozgatják a Varys kártyát a Királyvárat alkotó karakterkártya mezőn. Ahogy a játékosok mozgatják Varyst, azzal karakterkártyákat gyűjtenek, amivel a westerosi Nagy Házakhoz tartozó címerjelzőket gyűjtenek. A játék végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb zászlaja van.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



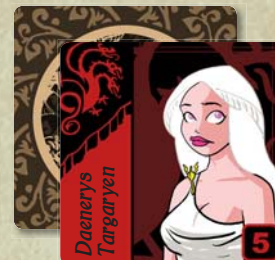
8 Stark-ház karakterkártya



7 Greyjoy-ház karakterkártya



6 Lannister-ház karakterkártya



5 Targaryen-ház karakterkártya



4 Baratheon-ház karakterkártya



3 Tyrell-ház karakterkártya



2 Tully-ház karakterkártya



1 Varys kártya



14 kísérőkártya



7 címerjelző



4 háromszemű varjú jelző

KEZDÉS

- Hozzátok létre Királyvárat:** Keverjétek össze a 35 karakterkártyát és a Varys kártyát, majd minden lapot helyeztetek képes oldalával felfelé az asztal közepére, egy hatszor hatos mezőt hozva létre a kártyákból: ez lesz **KIRÁLYVÁR**. Minden játékos előtt kell maradnia szabad helynek: ez lesz a **JÁTÉKTERE**.
- A címerek összegyűjtése:** A címerjelzőket tegyétek Királyvár mellé!
- Kísérők előkészítése:** Keverjétek össze a kísérők pakliját, majd a pakli hat legfelső lapját csapjátok fel, és helyeztetek őket képes oldalukkal felfelé a pakli mellé!
- A kezdő játékos meghatározása:** A legfiatalabb játékosé lesz az első kör.

A JÁTÉK

A játék során, kezdve az első játékosal, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladva, a játékosok felváltva mozgatják a Varys lapot. Varys mozgatásához a játékos megnevez egy irányt és egy Házat. A mondott irány jelzi a kártyák útját, amerre a játékos Varyst fogja mozgatni, a megnevezett Ház pedig azokat a lapokat jelzi, amelyeket a választott irányban a játékos szeretne megszerezni.

A játékos csak a négy főirány egyikében mozgathatja Varyst a kártyák alkotta mezőben: felfelé, lefelé, balra vagy jobbra (Varys átlósan nem léphet). Varysnek mindig a mező egy másik kártyájára kell lépnie, és annak a lapnak ahhoz a Házhöz kell tartoznia, amit a játékos megnevezett. Minden karakterkártya a hét Ház egyikéhez tartozik Királyvárban, és mindegyiket azonosítani lehet a lap háttérszínei és a bal felső sarokban található egyedi pecsét alapján.



A Lannister-ház pecsétje és színei

Miután a játékos megnevezte az irányt és a Házat, Varyst az adott irányban az adott Ház legtávolabbi lapjáig mozgatja, útközben átlépve minden más karakterkártyán és üres helyen. Ekkor a játékos fogja a karakterkártyát, ahova Varys lépett, valamint az általa megnevezett Ház összes többi olyan karakterkártyáját, amin Varys áthaladt. Ezek a lapok kikerülnek Királyvárból, és az ő játéktérre kerülnek. Köré végén, ha egy adott Házhöz tartozó karakterkártyáinak száma egyenlő vagy nagyobb annál, ami bármely másik ellenfelénél található, fogja az adott Házhöz tartozó címerjelzőt, és a játéktérre teszi.

A játékosok addig mozgatják felváltva Varyst, karakterkártyákat és a Házak zászlait gyűjtögetve, míg a játék be nem fejeződik. A játék azonnal véget ér, amikor Varys nem tud többet lépni, mert semelyik irányban nem található karakterkártya.

Kísérőkártyák

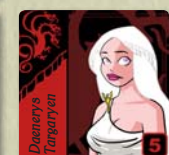
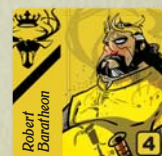
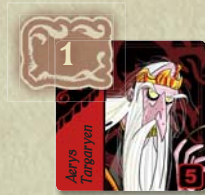
A hat, képpel felfelé fordított kísérőkártya az **ELÉRHETŐ KÍSÉRŐKET** jelzi, vagyis azokat, akik hajlandók támogatni igényedet, hogy te légy a Király Segítője. Minden kísérőkártyának van valamilyen tulajdonsága, ami segítséget nyújt az azt begyűjtő játékosnak. Csak a kezdésnél felcsapott hat lap lesz a játék során szereplő összes kísérő.

Kísérő megszerzése

Amikor egy játékos begyűjti egy adott Ház utolsó karakterkártyáját Királyvárból, választ egyet az elérhető kísérőlapokból, és azonnal

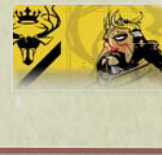
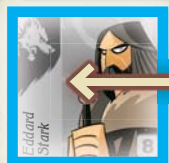
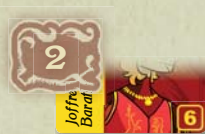
Példa egy körre

- Varys a négy főirány közül az **egyik** irányba mozoghat.
 - Ha Varys lefelé lép, a Targaryenek, a Starkok és a Lannisterek közül választhat.
 - Ha Varys felfelé lép, a Lannisterek és a Tyrellek közül választhat.
 - Ha Varys balra lép, a Starkok és a Baratheonok közül választhat.
 - Varys jobbra nem mehet, mert abban az irányban nincsenek kártyák.



Elisa köre következik. Úgy dönt, balra lép Varysszal, és megnevezi a Stark-házat.

- Elisa fogja a Varys kártyát, és a legtávolabbi Stark-lapig (Eddard Stark) lép vele. Felveszi ezt a karakterkártyát és az összes többi Stark lapot, amin Varys áthaladt (Bran Stark).



- A két Stark lapot a játéktérre teszi. A helyek, ahol korábban a Stark kártyák voltak, üresen maradnak.



Végül, Elisa megnézi, hogy Stark lapjainak száma nagyobb vagy egyenlő-e összes ellenfelénél.



A játék folytatódik, az Elisától balra ülő játékos fog lépni Varysszal a Királyvárban elfoglalt új pozíciójából.



végrehajtja, ami rajta áll, követve a kártyán szereplő utasításokat. A kísérlap végrehajtása után a játékos eldobja a lapot, kivéve, ha az adott lap másként rendelkezik.

Ha egy játékos arra használja a kísérlap, hogy megszerezze egy adott Ház utolsó karakterkártyáját, azonnal választ egy másik, elérhető kísérlapot, és a szokott módon hajtja végre annak utasításait.

Minden Háznak adott számú karaktere van, amit minden egyes karakterkártya jobb alsó sarka mutat.

- ∞ A Stark-háznak nyolc karaktere van.
- ∞ A Greyjoy-háznak hét karaktere van.
- ∞ A Lannister-háznak hat karaktere van.
- ∞ A Targaryen-háznak öt karaktere van.
- ∞ A Baratheon-háznak négy karaktere van.
- ∞ A Tyrell-háznak három karaktere van.
- ∞ A Tully-háznak két karaktere van.



A Lannister-ház karaktereit jelző szám a karakterkártyán.

Karakterek megölése és megszerzése

Számos kísérlap ad lehetőséget karakterek megölésére vagy megszerzésére. Amikor egy játékos megszerez egy karaktert, a játéktérre helyezi. Amikor egy játékos megöl egy karaktert, akkor eldobja azt: a lap kikerül a játékból. Ha egy játékos bármelyik Ház utolsó karakterét öli meg, nem választ kísérlapot.

Megjegyzés: Shae, Havas Jon és Gendry nem ölhető és nem szereshető meg.

Példa: Kevin körében megszerzi Margaery Tyrellt, az utolsó megmaradt Tyrell lapot. Hodort választja az elérhető kísérlapok közül. Azonnal végrehajtja Hodor képességét, így megszerzi Bran Starkot; a Bran Stark lap történetesen az utolsó maradt Stark kártya Királyvárbán.

Kevin azonnal választ egy újabb kísérlapot: ezúttal Bronnt választja. Rögtön végrehajtja Bronn képességét, így megszerzi Tyrion Lannistert. Elveszi a Tyrion Lannister kártyát ellenfele játéktéréről, és a saját játéktérre teszi.

Ha a kísérlap felhasználása során egyenlő állás alakul ki egy vagy több játékos között bármely adott Ház karakterkártyáinak számát illetően, a kísérlap felhasznált játékos dönti el, hogy a döntetlenre álló játékosok közül melyikük kapja a címerjelzőt.

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

Amikor egy játékos többé nem tud a szabályok megengedte módon lépni a Varys lappal, a játék azonnal véget ér. Minden, Királyvárbán maradt karakterkártya és az összes megmaradt kísérlap kikerül a játékból.

A győztes eldöntéséhez, minden játékos megszámlálja a játéktérén levő címerjelzőket. Az a játékos, aki a legtöbb címerjelzőt gyűjtötte, nyeri a játékot. Ha döntetlen alakul ki a legtöbb címerjelzőt birtoklók között, akkor az a játékos nyeri a játékot, akinek a címerjelzője a legnagyobb számú karaktert sorában tudó Házhöz tartozik.

Példa: A játék végén Elisánál van a Lannisterek, a Tyrellek és a Greyjoyok jelzője. Kevinél van a Targaryenek, Tullyk és Baratheonok jelzője. Döntetlenre állnak a címerjelzők számát tekintve: mindkettőjüknek három-három van. A náluk lévő Házak közül a Greyjoyoknak van a legtöbb karaktere (7), így Elisa nyeri a játékot.

VÁLTOZATOK

Azok a játékosok, akik szeretnék fokozni *A Király Segítője* játékmenetének bonyolultságát, használhatják az alábbiakban leírt változatokat.

Négyjátékos változat

Ebben a változatban a játékosok kétfős csapatokban mérkőznek meg egymással. A két, egy csapatba tartozó játékos egymással szemben foglal helyet. A játék a szokott módon folyik, míg véget nem ér. Ekkor a csapattagok összeadják címereiket, hogy kiderüljön, mennyi a csapat végső pontszáma: a legtöbb címet gyűjtött csapat nyeri a játékot.

Megjegyzés: A címerek pontosan ugyanúgy cserélődhetnek csapattagok között, mintha a játékosok egymással versengének a szokványos játék során.

Háromszemű varjú változat

A Király Segítője játék intrikáinak és titkolódzásainak fokozása érdekében a játékosok hozzáadhatják a háromszemű varjú jelzőket a játékhoz. Ezek a jelzők lehetővé teszik a játékosoknak, hogy titokban stratégiákat gyártsanak. Amikor a háromszemű varjú jelzőket használják, tilos bármit megbeszélni az asztalnál. A játékosoknak a varjú jelzőket kell használniuk, ha meg akarnak valamit beszélni a társukkal... vagy az ellenségeikkel!

A háromszemű varjú változatot három- vagy négyfős játékban lehet használni. Ehhez a változathoz, kövesd az alábbi szabályokat:

Három játékos

Három játékos esetén mindegyik játékos azon dolgozik, hogy magának gyűjtsön címerjelzőket. A szokásos kezdésen kívül minden játékos kap egy háromszemű varjú jelzőt, amit a játéktérre helyez.

A köre kezdetén a játékos eldobhatja a háromszemű varjút, és kiválaszt egy ellenfelet. A két játékos otthagyja az asztalt, hogy titokban megbeszéljék a stratégiájukat, ami nem tarthat tovább egy percnél. Miután visszatérnek, a játékos a szokott módon mozgatja Varyst.

Amikor a háromszemű varjú változatot játsszák, minden játékos önállóan ténykedik. A játékos nem beszélhet meg semmit ellenfeleivel vagy tervelhet ki velük közös stratégiát, csak akkor, ha eldobja a háromszemű varjú jelzőt.

Négy játékos

A négyfős játékban a játékosok kétfős csapatokban mérkőznek egymással. A két, egy csapatba tartozó játékos egymással szemben foglal helyet. A szokásos kezdésen kívül minden játékos kap egy háromszemű varjú jelzőt, amit a játéktérre helyez.

A köre kezdetén a játékos eldobhatja a háromszemű varjút, majd a csapattársával otthagyja az asztalt, hogy titokban megbeszéljék a stratégiájukat, ami nem tarthat tovább egy percnél. Miután visszatérnek, a játékos a szokott módon mozgatja Varyst.

Amikor a háromszemű varjú változatot játsszák, minden játékos önállóan ténykedik. A játékos nem beszélhet meg semmit csapattársával (vagy ellenfeleivel) vagy tervelhet ki velük közös stratégiát, csak akkor, ha eldobja a háromszemű varjú jelzőt.

Megjegyzés: A címerek pontosan ugyanúgy cserélődhetnek csapattagok között, mintha a játékosok egymással versengének a szokványos játék során.

KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Bruno Cathala

Gyártó: Molly Glover

Kártyaillusztrátor: Mihajlo Dimitrievski

Ügyvezető művészeti igazgató: Andy Christensen

Grafikai tervező: Michael Silsby

Grafikai tervmenedzser: Brian Schomburg

Műszaki leírás és szerkesztés: Adam Baker

Gyártáskoordinálás: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren és Johanna Whiting

Gyártásmenedzsmen: Jason Beaudoin és Megan Duehn

Licenckoordinátor: Amanda Greenhart

Licencmenedzser: Simone Elliott

Társasjáték menedzser: James Kniffen

Kreatív igazgató: Andrew Navaro

Játéktervezési igazgató: Corey Konieczka

Gyártási igazgató: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

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

© 2016 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works copyrighted by George R.R. Martin, and may not be used or reused without his permission. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Az apró kiegészítők miatt a játék három évesnél fiatalabb gyermekek kezébe nem adható! A tartozékok tényleges mérete az ábrákon láthatóaktól eltérhet. Made in China. EZ A TERMÉK NEM GYERMEKJÁTÉK, HASZNÁLATA CSAK TIZENHÁROM ÉVES KORTÓL AJÁNLOTT.

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.



Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Készítette: Cherubion Kft., Giczi Gyula

Fordította: Sziklai István

További információk: 1092 Budapest, Ferenc körút 40.
Tel.: +36-70/322-3093 • bolt@deltavision.hu • www.deltavision.hu