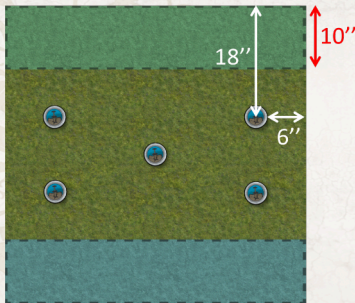




Le jeu des Trônes ♦ A Game Of Thrones



Règles Spéciales (Objectifs)

- Avant le Déploiement, piochez au hasard 1 carte du **paquet Objectif** et placez-la, face visible, à côté de chaque pion Objectif. La carte représente la Capacité de ce pion Objectif pour cette partie.
- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.



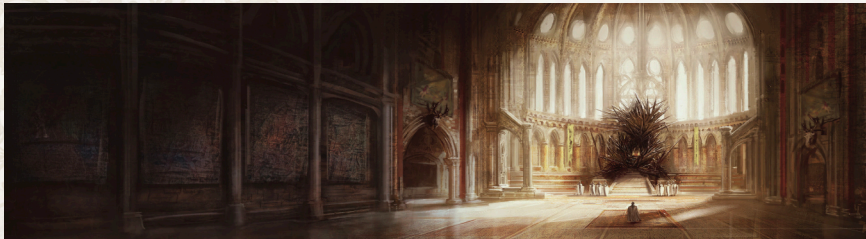
Le jeu des Trônes ♦ A Game Of Thrones



- Les unités **Solo** comptent un nombre de rangs équivalent à leurs **Blessures** restantes pour contrôler ou contester un objectif.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

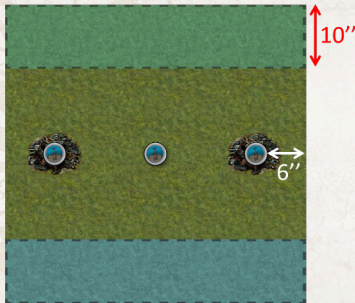
Règle Spéciale de Victoire

- À partir du Round 2, les joueurs gagnent **1 Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque Round.





Un festin pour les corbeaux ♦ A Feast For Crows



Mise en Place

- Les **Tas de Cadavres** (TdC) ne peuvent pas être sélectionnés.
- Placez un pion Objectif puis 1 TdC centré sous chaque pion. Ces TdC sont placés en plus des autres éléments de Terrain.
- Au placement d'autres Terrains, les mettre à au moins 1" des TdC.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Attribuez 1 carte Objectif au hasard à chaque pion Objectif. Il est associé au TdC sur lequel il se trouve.
- Une unité dont le plateau recouvre un pion Objectif, même partiellement, s'en empare : placez-le sur son plateau. Elle ne peut pas contrôler plus d'un Objectif à la fois.



Un festin pour les corbeaux ♦ A Feast For Crows



- Si une unité qui contrôle un Objectif termine son déplacement sur un autre pion Objectif ou si une unité qui contrôle un Objectif termine une Action sans être au contact du TdC associé à son Objectif, elle perd le pion qu'elle détenait et l'adversaire le place où il le souhaite au contact du TdC.
- Quand une unité alliée qui possède un pion Objectif échoue un **Test de Panique** ou qu'elle est **détruite**, une unité ennemie (choisie par l'adversaire) avec qui elle est engagée s'empare de l'Objectif.

Si aucun ennemi n'est engagé, l'adversaire place le pion jusqu'à 2" du plateau de l'unité sans chevaucher un Terrain Infranchissable ou un autre plateau et au contact du TdC.

- Après avoir résolu une Attaque de Mêlée sur une unité qui contrôle un Objectif, si l'attaquant possède plus de rangs restants que le défenseur, il s'empare de ce pion Objectif.

Règle spéciale (TdC)

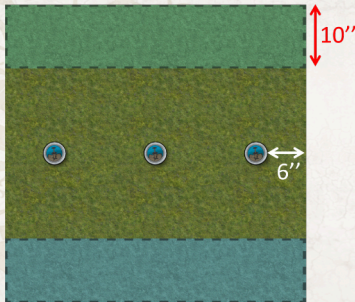
- S'il y a moins de 4 TdC, avant de retirer le Plateau d'une **Unité d'Infanterie** détruite, son propriétaire place 1 TdC de façon qu'il soit **entièrement à Longue Portée** ou moins de l'unité détruite et au minimum à 1" de tout autre élément de Terrain ou unité. Il place ensuite 1 Pion Objectif au centre de ce TdC.

Règle Spéciale de Victoire

- À partir du Round 2, les joueurs gagnent **1 Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.



La bataille des rois ♦ A Clash Of Kings



Règles Spéciales (Général)

- Prendre les **cartes Objectif** 6 à 10.
- Après avoir déterminé le Premier Joueur, en commençant par celui qui n'est pas le Premier Joueur, les joueurs choisissent un de ces Objectifs à tour de rôle, jusqu'à ce que chacun en ait 2.
- Quand l'unité de votre Général s'active, vous pouvez choisir une de ces cartes. Jusqu'à la fin du round, l'unité de votre Général gagne l'effet indiqué sur la carte comme si elle contrôlait un objectif. Chaque effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.



La bataille des rois



A Clash Of Kings



Règles Spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre entièrement un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en empare.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Une unité **Solo** compte un nombre de rangs équivalent à ses **Blessures** restantes pour contrôler ou contester un objectif.
- Une unité dont le plateau ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne le contrôle pas.

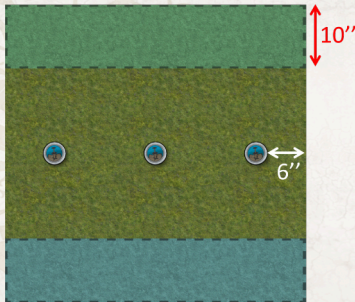
Règles Spéciales de Victoire

- À partir du round 2, chaque joueur gagne **1 Point de Victoire** par objectif contrôlé à la fin de chaque round.
- Gagnez **1 Point de Victoire** à chaque fois que l'unité du Général détruit une unité ennemie. S'il détruit l'unité du Général adverse, gagnez **2 Points de Victoire** à la place.





Une danse avec les dragons ♦ A Dance With Dragons



Mise en Place

- Avant le Déploiement, placez au hasard face visible 1 carte Objectif à côté de chaque pion Objectif. La carte représente la Capacité de ce pion pour cette partie.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre un pion Objectif, même partiellement, s'en empare : placez le pion sur son plateau. Tant qu'elle contrôle un Objectif, une unité ne peut jamais effectuer de **Marche**. Sa **Vitesse** est réduite à 2 et **ne peut être augmentée d'aucune façon**.
- Une unité ne peut pas contrôler plus d'un Objectif à la fois. Si une unité qui contrôle un Objectif termine son déplacement sur un autre pion



Une danse avec les dragons



A Dance With Dragons



Objectif, l'adversaire place le pion où il le souhaite dans un rayon de 2" autour du plateau de l'unité, du moment qu'il ne recouvre pas un Terrain Infranchissable ou le plateau d'une autre unité.

Règles spéciales (Objectifs)

- Quand une unité alliée qui possède un pion Objectif échoue un **Test de Panique** ou qu'elle est **détruite**, 1 unité ennemie avec laquelle elle est engagée s'empare de l'Objectif.

Si aucun ennemi n'est engagé avec cette unité, l'adversaire place le pion où il le souhaite dans un rayon de 2" autour du plateau de l'unité, du moment qu'il ne recouvre pas un Terrain Infranchissable ou le plateau d'une autre unité.

- Après avoir résolu une Attaque de Mêlée sur une unité qui contrôle un Objectif, si l'attaquant possède plus de rangs restants que le défenseur, il s'empare de ce pion Objectif.

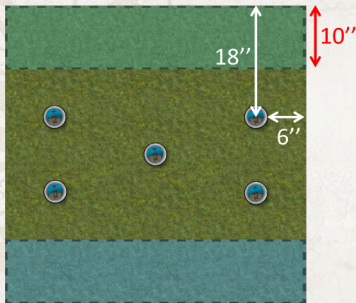
Règle Spéciale de Victoire

- À partir du Round 2, les joueurs gagnent **1 Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.





Les vents de l'hiver ♦ The Winds Of Winter



Règles spéciales (Paquet Mission)

- Chaque joueur reçoit 1 paquet Mission dans lequel il prend un exemplaire des **cartes Mission 11 et 12**, puis choisit 4 autres cartes Mission.
- À partir du Round 2, au début de chaque round et en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit et révèle 1 carte Mission de sa main.
- Les cartes Missions révélées sont défaussées à la fin du round.



Les vents de l'hiver ♦ The Winds Of Winter

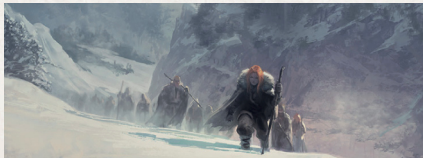


Règles spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **Contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien.
Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Le nombre de rangs restants d'une unité **Solo** est égal à ses Blessures restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

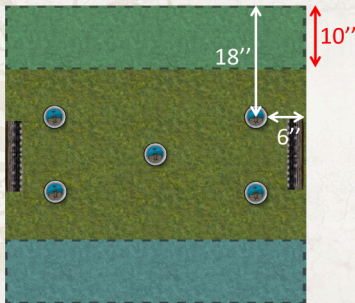
Règles Spéciales de Victoire

- Les cartes Missions donnent aux joueurs différents moyens de gagner des points de Victoire.
- Chaque Mission révélée peut être accomplie par n'importe quel joueur du moment qu'il en remplit les conditions.
- Les Objectifs ne rapportent pas de Points de Victoire, sauf indication spécifique d'une carte Mission.





Aiguisé et prêt ♦ Honed And Ready



Mise en Place

- Les Terrains Infranchissables ne peuvent pas être mis en jeu.
- Lors du placement des éléments de Terrain, les Murailles de Château peuvent être ignorées tant qu'aucun autre élément de Terrain n'est placé à 1" ou moins de celles-ci.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en empare.
- Une unité **Contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien.



Aiguisé et prêt ◆ Honed and Ready



- Le nombre de rangs restants d'une unité **Solo** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales (Murailles)

- Les **Murailles de Château** sont **Infranchissables**.
- Chaque fois que des Points de Victoire sont gagnés grâce aux Objectifs les plus proches des Murailles de Château, les unités contrôlant ces Objectifs subissent D3+2 Touches (*ce ne sont pas des attaques*).

Règle Spéciale (UNC et Tableau Stratégique)

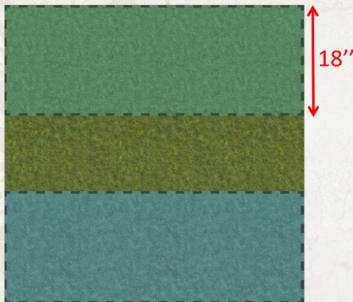
- Quand une UNC alliée s'empare d'une zone, vous pouvez remplacer l'effet de celle-ci par :
« 1 unité qui contrôle un Objectif autre que l'Objectif central subit D3+2 Touches ».

Règle Spéciale de Victoire

- À partir du Round 2, les joueurs gagnent **1 Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.



Feu & Sang ♦ Fire & Blood



Mise en Place

- Prenez les cartes Objectif 6 à 10.
- Une fois les unités déployées, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit à tour de rôle une unité de son adversaire sur laquelle il place 1 pion Objectif, jusqu'à ce que 2 unités dans chaque camp aient été choisies.

Ces pions indiquent des **Unités Marquées**. Lorsqu'une unité est Marquée, son propriétaire choisit 1 des cartes Objectif (6-10) et l'attribue à cette unité qui gagne l'effet indiqué sur la carte jusqu'à la fin de la partie. Chaque carte ne peut être attribuée qu'une seule fois.



Feu & Sang ♦ Fire & Blood



Règle Spéciale (Terrain)

- Un élément de Terrain peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, tant qu'il se trouve au moins à 6" de n'importe quel bord de table ou d'un autre élément de Terrain.

Règle Spéciale (Général)

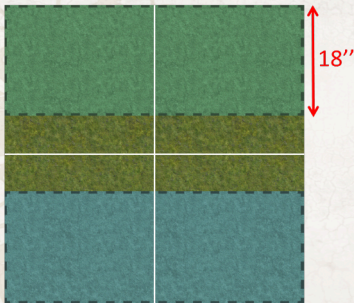
- Quand l'unité de votre **Général** est activée, vous pouvez désigner 1 Unité Combattante ennemie située à **Longue Portée** ou moins et y placer 1 pion Point de Victoire.

Règle Spéciale de Victoire

- Chaque fois qu'une Unité Marquée alliée détruit un ennemi avec une Attaque ou une Capacité, vous gagnez 1 Point de Victoire supplémentaire.
- Gagnez 2 Points de Victoire supplémentaires lorsque vous détruisez une Unité Marquée ennemie.
- Chaque fois qu'une **quelconque** unité ennemie possédant des pions Point de Victoire est détruite, gagnez autant de points supplémentaires que le nombre de pions présents sur cette unité.



Ici nous demeurons ♦ Here We Stand



Règle Spéciale (Terrain)

- Un élément de Terrain peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, tant qu'il se trouve au moins à 6" de n'importe quel bord de table ou d'un autre élément de Terrain.

Règles Spéciales (Secteur)

- Divisez le Terrain en 4 Secteurs égaux comme indiqué ci-contre.
- Une unité est considérée comme étant située dans le Secteur où se trouve la majeure partie de son plateau. Si une unité se trouve exactement à cheval entre plusieurs Secteurs, l'**adversaire** du propriétaire de l'unité choisit le Secteur dans lequel se trouve celle-ci.



Ici nous demeurons Here We Stand



- Un joueur **contrôle** un Secteur tant qu'il possède au moins 5 points d'Armée dans celui-ci (en cumulant Attachements, Unités Combattantes et UNC) et que son total de point d'armée dans ce Secteur est supérieur à celui de son adversaire.

Règle Spéciale (UNC)

- En tant qu'action, au lieu de s'emparer d'une zone, une UNC peut être placée dans un Secteur. Les points d'armée de cette UNC seront ajoutés au total pour déterminer qui contrôle ce Secteur. Chaque joueur ne peut pas placer plus de 1 UNC par Secteur.

Règle Spéciale (Généraux)

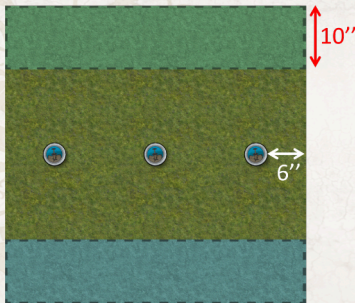
- Un Général ajoute 3 points d'armée au total pour déterminer qui contrôle le Secteur dans lequel il se trouve.

Règle Spéciale de Victoire

- À partir du Round 2, les joueurs gagnent **1 Point de Victoire** par Secteur qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.



Noires ailes, noires nouvelles ♦ Dark Wings, Dark Words



Règles Spéciales

- Prenez 1 paquet Mission. Retirez les **cartes Mission 10 à 12**. Mélangez les cartes restantes et disposez le paquet face cachée.
- Avant le déploiement, piochez et révélez 2 cartes Mission qui seront les **Missions actives**. Ensuite, piochez 2 **Missions de réserve**.
- À partir du Round 3, au début de chaque round, défaussez les Missions actives et remplacez-les par les 2 Missions de réserve. Piochez 2 Missions de réserve. Si le paquet Mission est épuisé, mélangez la défausse.



Noires ailes, noires nouvelles ♦ Dark Wings, Dark Words



Règles Spéciales (remplacer les Missions)

- Quand une UNC alliée s'empare d'une zone, vous pouvez remplacer l'effet de celle-ci par :

« Défaussez 1 Mission active et remplacez-la par une Mission de réserve, ou défaussez 1 Mission de réserve que vous remplacez par une autre piochée dans le paquet Mission. »

- Lors de son activation, votre Général peut renoncer à son action pour changer une carte comme une UNC.

Règles spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**. Elle le **Contrôle** tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien.

- Le nombre de rangs restants d'une unité **Solo** est égal à ses **Blessures** restantes.

Règles Spéciales de Victoire

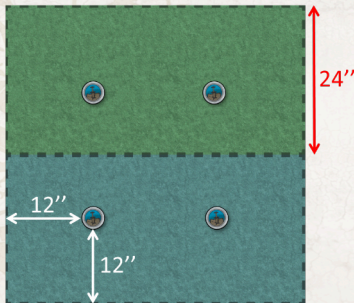
- Les cartes Missions donnent aux joueurs différents moyens de gagner des points de Victoire.
- Chaque Mission active révélée peut être accomplie par n'importe quel joueur du moment qu'il en remplit les conditions.
- À partir du Round 2, les joueurs gagnent 1 Point de Victoire par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.



Bannières & Boucherie



Banners & Butchery



Mise en Place

- Un Terrain peut être placé n'importe où, à moins à 6" de n'importe quel bord de table ou d'un autre Terrain.
- Les Terrains dotés du mot-clé **Infranchissable** ne peuvent pas être mis en jeu.

Règle spéciale (Déploiement)

- Une unité ne peut jamais être déployée à moins de 1" d'une unité ennemie.

Règles spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare** et le **Contrôle** tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien.



Bannières & Boucherie



Banners & Butchery



- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de rangs restants d'une unité **Solo** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Les pions Objectifs dans la zone de déploiement d'un joueur sont les pions Objectifs Alliés.
- Les pions Objectifs dans la zone de déploiement ennemie sont les pions Objectifs Ennemis.
- À partir du Round 2, une unité qui contrôle un pion Objectif peut détruire cet Objectif avec une Action d'Attaque.
- Chaque fois qu'un pion Objectif est détruit, son propriétaire place 1 pion Objectif allié n'importe où entièrement dans sa zone de déploiement à au moins 6" de tout autre pion Objectif et des bords de table.

Règles Spéciales de Victoire

- Gagnez **3 Points de Victoire** quand une unité alliée détruit un Objectif ennemi.
- Gagnez **1 Point de Victoire** à chaque fois que l'unité du Général détruit un Objectif ennemi.
- Gagnez **1 Point de Victoire** à chaque fois que l'unité du Général détruit une unité ennemie au combat ou par une capacité.
- La règle *Victoire Militaire* ne s'applique pas sur ce scénario.