



A GAME OF THRONES

B'TWIXT

کتابچه قوانین

اجزاء بازی

- ۱ صفحه زمان
- ۱ توکن دور شمار
- ۱ توکن فصل
- ۱ توکن بازیکن نخست
- ۵۴ توکن قدرت
- ۹ کارت رهبر
- ۵۰ کارت متحد
- ۶۲ کارت نفوذ استاندارد
- ۱۱ کارت نفوذ واقعه
- ۳۶ کارت نفوذ ویژه رهبر
- ۶ کارت راهنما

"من برای شما اربابی خواهم بود به همان خوبی که دارد استارک بود؛ با این حال، اگر به من خیانت کنید، از کرده‌ی خود پشیمان خواهید شد!"
(تئون گریجوی / نبرد پادشاهان)

نگاهی به بازی

در "بازی تاج و تخت"، هر بازیکن، به هیأت یکی از شخصیت‌های اصلی مجموعه‌ی "نغمه یخ و آتش"، نوشته‌ی "جورج آر. آر. مارتین" در می‌آید. بازیکنان، با هزینه کردن کارت‌های خود، در گروهی از افراد خاص نفوذ کرده و آن‌ها را با خود متحد می‌کنند. محتاط و هشیار باشید چرا که نفرت چپ و راست‌تان، همان‌طور که کلید پیروزی شما هستند، خنجری در پشت‌تان نیز هستند!

آماده‌سازی

۱) آماده‌سازی صفحه زمان: صفحه‌ی زمان را در جایی بگذارید که به راحتی در دیدرس همه باشد. بسته به تعداد بازیکنان، توکن دورشمار را در خانه‌ی مناسب - در ردیف دورشمار - و توکن فصل را در خانه‌ی تابستان (بازی‌های ۳ و ۴ نفره) یا خانه‌ی پاییز (بازی‌های ۵ و ۶ نفره) بگذارید.



دک متحدان

۲) تشکیل دک متحدان: کارت‌های متحد را بُر زده و دک (دسته‌ی کارت‌ها) را در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید.



۳) تشکیل مخزن توکن: تمام توکن‌های قدرت را "به پشت" - یعنی به شکلی که تصویر اژدها مشخص باشد - با هم بُر زده و مخزن توکن را تشکیل بدهید.



توکن بازیکن نخست

۴) تعیین بازیکن نخست: ببینید کدام یک از بازیکنان به تازگی مورد خیانت قرار گرفته است؛ توکن بازیکن نخست را پیش روی ایشان بگذارید!!



کارت رهبر

۵) انتخاب رهبران: هر بازیکن، یکی از کارت‌های رهبر را برای خود انتخاب کرده - یا به صورت اتفاقی برداشته - و "به‌رو" پیش روی خود می‌گذارد.

در بازی استاندارد، این انتخاب صرفاً "تماتیک" است و تأثیری بر روند بازی نخواهد داشت! برای اطلاع از جزییات کارکرد رهبران در بازی پیشرفته، صفحه ۱۰ را ببینید.



این کارت‌ها را بیرون بگذارید!



۶) آماده‌سازی کارت‌های نفوذ: کارت‌های نفوذ پنج رنگ مختلف و کارت‌های هر رنگ، نمادی مُتناظر و مُتناسب، در گوشه‌ی بالا - سمت چپ خود دارند. کارت‌های نفوذ سفید (●) و آبی (●) را کنار گذاشته و با بُر زدن کارت‌های نفوذ قرمز (■)، سبز (◆) و بنفش (●)، دک نفوذ را تشکیل دهید. سپس به هر بازیکن، ۱۰ کارت داده و دک باقی‌مانده را "به پشت" در وسط محوطه‌ی بازی و در دسترس همه‌ی بازیکنان بگذارید.

دک نفوذ را با این کارت‌ها تشکیل دهید!

نمونه‌ای از آماده‌سازی بازی برای ۴ بازیکن

مخزن
توکن‌های قدرت



ستون کارت‌های
نفوذ سوخته



متحد کنونی



مفاهیم بنیادی

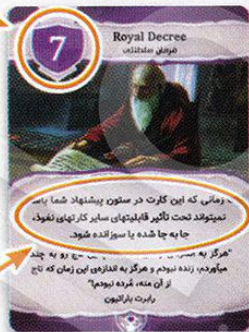
رهبر:

هر بازیکن، نقش رهبری را که در آغاز بازی انتخاب کرده، بر عهده می‌گیرد. وقتی که قوانین بازی یا متن یک کارت، از واژه‌ی رهبر استفاده می‌کنند، منظورشان بازیکن است!

کارت‌های متحد و نفوذ:

هر بازیکن، بازی را با تعدادی کارت نفوذ آغاز کرده و در طول بازی، با استفاده از کارت‌های نفوذ، کارت‌های متحد را تصاحب می‌کند. هر کارت نفوذ، دارای یک عدد نفوذ و یک قابلیت است.

عدد نفوذ



قابلیت

کارت نفوذ

هر کارت متحد، دارای یک عدد قدرت و یک قابلیت است.

عدد قدرت



قابلیت

کارت متحد



شورها و همسایگان

شورا، محوطه‌ای است مخصوص که رهبر، کارت‌های متحد و توکن‌های قدرتی را که به دست می‌آورد، در آن می‌گذارد. قدرت هر شورا، در پایان بازی، با احتساب مجموع اعداد کارت‌ها و توکن‌های موجود در آن شورا، مشخص خواهد شد.

هر بازیکن، دو شورا دارد - یکی در سمت راست‌اش و دیگری در سمت چپ‌اش. شورای سمت چپ بازیکن، بین او و بازیکن سمت چپ‌اش مشترک است و شورای سمت راست‌اش، بین او و بازیکن سمت راست‌اش. شورای کوچک هر بازیکن، شورایی است که قدرت‌اش از دیگر شورای بازیکن کمتر است! دو بازیکنی که در یک شورا با هم مشترک‌اند، همسایه نامیده می‌شوند.

هدف بازی

در پایان بازی، رهبری که "قدرتمندترین شورای کوچک" را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

بنابراین رهبران باید با همسایگان خود همکاری داشته باشند... البته تا حدی! هیچ رهبری از قدرتمند کردن بیش از حد یکی از شوراهای خود - بدون توجه به دیگری - سود نخواهد بُرد! به طور کلی، هر رهبر باید تعادل بین شوراهای خود را طوری حفظ کند که شورای کوچک‌اش نیز بیشترین قدرت ممکن را داشته باشد!

شورای A

یورون گریجوی

شورای B

سرسی لانیستر

ملیساندر

دوران مارتل

یورون گریجوی

متحد و توکن‌های قدرت موجود در شورای A، در مالکیت مشترک "سرسی لانیستر" و "یورون گریجوی" هستند. به همین شکل، متحدان و توکن‌های قدرت موجود در شورای B، در مالکیت مشترک "یورون" و "ملیساندر" هستند. "سرسی" همسایه‌ی "یورون" و "دوران مارتل" است و "یورون" همسایه‌ی "سرسی" و "ملیساندر".

(۳) جذب متحد

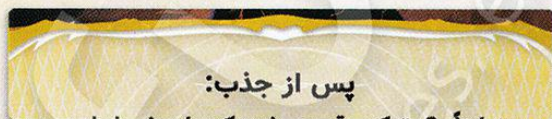
بعد از آن که همه‌ی رهبران زانو زدند، هر بازیکن، مجموع اعداد کارت‌های نفوذ ستون پیشنهاد خود را محاسبه کرده و قدرت نفوذ خود را اعلام می‌کند. بازیکنی که بیشترین قدرت نفوذ را داشته باشد، در یارگیری پیروز می‌شود. سپس این بازیکن، متحد را جذب کرده و -به انتخاب خود- در یکی از شوراها ایش می‌گذارد.



پس از زانو زدن همه‌ی رهبران، "تیریون"، ۳ کارت با مجموع نفوذ ۱۲، پیش روی خود دارد و "سرسی"، ۳ کارت با مجموع نفوذ ۱۵. "سرسی"، در یارگیری پیروز شده و متحد را جذب می‌کند.

اگر قدرت‌های نفوذ دو یا چند رهبر -حتی در عدد صفر- با یکدیگر برابر باشند، رهبری که -در جهت ساعت‌گرد- به بازیکن نخست نزدیک‌تر باشد، پیشنهاد را می‌برد!

بعضی کارت‌ها، قابلیت‌های "پس از جذب" دارند؛ این قابلیت‌ها، یا جایی (شورایی) را که متحد می‌تواند در آن قرار بگیرد، تعیین می‌کنند یا تأثیری ویژه و منحصر به فرد بر بازی می‌گذارند. رهبری که متحد را جذب می‌کند، باید قابلیت‌اش را اعمال کند -مگر آن که شدنی نباشد!



این کارت، یک قابلیت "پس از جذب" دارد!



توکن قدرت

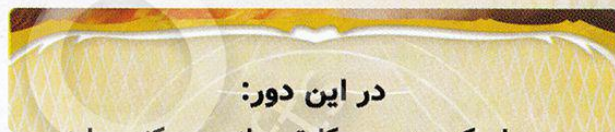
رهبری که یارگیری را می‌برد، یک توکن قدرت نیز دریافت می‌کند. او -بدون آن که به عدد توکن نگاه کند- آن را در یکی از شوراها خود می‌گذارد.

بسته به تعداد بازیکنان، بازی در ۲ یا ۳ فصل انجام می‌شود. هر فصل، شامل ۴ الی ۷ دور است و هر دور، شامل ۷ مرحله:

(۱) آشکار کردن متحد کنونی

بازیکن نخست، کارت رویی دک متحدان را "رو" کرده، متن‌اش را می‌خواند و کارت را "به‌رو" در کنار دک متحدان می‌گذارد.

اگر متحد مربوطه، یک قابلیت "در این دور" داشت، آن قابلیت فقط در همین دور اعمال می‌شود.



این کارت، یک قابلیت "در این دور" دارد!

(۲) بازی کردن کارت‌های نفوذ

بازیکنان، نوبت به نوبت، یا یک کارت بازی می‌کنند یا زانو می‌زنند؛ به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن نخست!

وقتی که رهبری، یک کارت نفوذ بازی می‌کند، قابلیت آن کارت را -در صورت امکان- در بازی اعمال می‌کند (بعضی از قابلیت‌ها در پایان دور، اعمال می‌شوند). سپس رهبر، کارت را به ستون پیشنهاد خود -محوه ی بازی پیش روی خودش- اضافه می‌کند.

وقتی که رهبری (بازیکنی) زانو می‌زند، کارت رهبر خود را ۹۰ درجه چرخانده و تا پایان دور، همه‌ی نوبت‌های خود را واگذار می‌کند!



زانو زدن

بازی در جهت ساعت‌گرد، آن قدر ادامه پیدا می‌کند تا این که همه‌ی رهبران به زانو در بیایند!

۴) پاک‌سازی

هر رهبر (بازیکن)، همه‌ی کارت‌های موجود در ستون پیشنهاد خود را در ستون کارت‌های نفوذ سوخته گذاشته و کارت رهبر خود را نیز به حالت عادی برمی‌گرداند.

۵) تحویل توکن بازیکن نخست



توکن بازیکن نخست

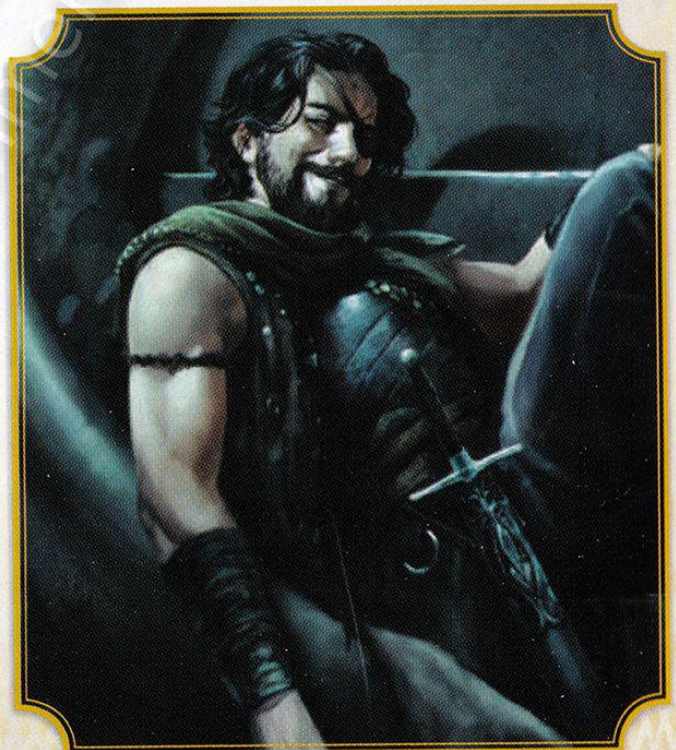
توکن، به نفر بعدی -در جهت ساعت‌گرد- داده می‌شود.

۶) جلو بُردنِ توکن دورشمار

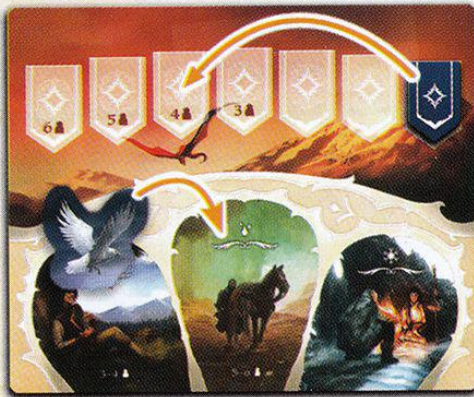
توکن دورشمار را -در ردیف دورشمار- یک خانه به جلو (به سمت راست) ببرید.



جلو بُردنِ توکن دورشمار



تعداد دورهای هر فصل، برابر است با تعداد بازیکنان + ۱؛ مثلاً در یک بازی ۴ نفره، هر فصل، ۵ دور دارد! اگر توکن دورشمار به آخرین خانه رسیده باشد و نتواند به جلو حرکت کند، آن را به جای اولیه‌اش -که بسته به تعداد بازیکنان تعیین می‌شود- برگردانده و توکن فصل را به خانه‌ی بعدی ببرید.



رفتن به فصل بعدی، در یک بازی ۴ نفره

هر گاه که توکن فصل جلو برود، هر بازیکن، همه‌ی کارت‌هایش را می‌سوزاند؛ همه‌ی کارت‌های نفوذ سوخته، با هم بُر خورده و یک جدید نفوذ تشکیل می‌شود و سپس، هر بازیکن ۱۰ کارت دریافت می‌کند.

اگر توکن فصل، در زمانی که باید به جلو حرکت کند، در خانه‌ی فصل زمستان (❄️) باشد و نتواند حرکت کند، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد!

در غیر این صورت، دور بعدی آغاز می‌شود...

پیروزی در بازی

در آخرین دور از فصل زمستان (❄️)، بازی به پایان می‌رسد. رهبران، قدرت شوراها را محاسبه کرده و برنده را تعیین می‌کنند.

محاسبه قدرت شورا

تمام توکن‌های قدرت متعلق به شورا را "به‌رو" برگردانید - به شکلی که عدد توکن‌ها مشخص باشد. در مورد هر شورا، مجموع قدرت متحدان و توکن‌ها را محاسبه کنید؛ عددی که به دست می‌آید، قدرت شورا را تعیین می‌کند.

تعیین برنده

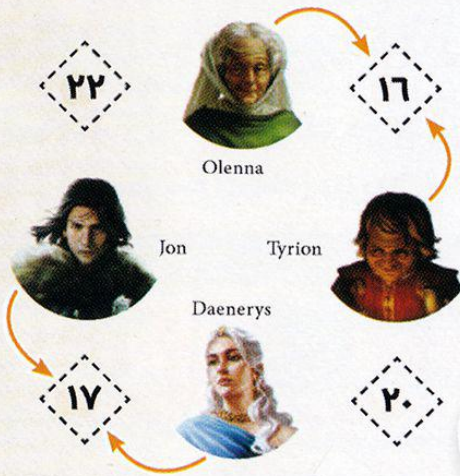
هر رهبر، شورای کوچک خود را مشخص می‌کند. در صورت تساوی دو شورا، رهبر می‌تواند یکی از آن‌ها را برای امتیازشماری و تعیین برنده انتخاب کند. رهبری که شورای کوچک‌اش بیشترین قدرت را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

در صورت تساوی، بازیکنی که شورای بزرگ‌اش بیشترین قدرت را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی مجدد، رهبری که در مجموع - در دو شورای خود - بیشترین متحدان را داشته باشد، برنده خواهد بود. اگر تساوی باز هم ادامه داشت، بازیکنان چاره‌ای ندارند جز این که لذت پیروزی را با هم شریک شوند!

نمونه‌ای از امتیازشماری

مثالی برای یک بازی ۴ نفره: "اولنا تایرل"، "تیریون لَنیستر"، "دَنریس تارگرین" و "جان اسنو".

در پایان بازی، همه‌ی توکن‌های قدرت "رو" شده و مجموع قدرت توکن‌ها و متحدان هر شورا نیز محاسبه شده‌است. پس از تعیین قدرت هر شورا، هر رهبر، شورای کوچک خود را مشخص می‌کند:



قدرت شوراها را کوچک "دَنریس" و "جان"، ۱۷ است و این یعنی تساوی! با مقایسه‌ی قدرت‌های شوراها را بزرگ‌شان، "جان اسنو" (با قدرت ۲۲، در برابر قدرت ۲۰ "دَنریس") بازی را می‌برد!



گشتن و مرگ

"نغمه یخ و آتش"، مجموعه‌ای است که هیچ ابایی از گشتن شخصیت‌هایش ندارد! بنابراین کارت‌هایی در بازی هستند که به گشتن متحدان اشاره می‌کنند! در صورت بروز چنین اتفاقی، کارت متحد "به‌رو" در "ستون مُردگان" - در کنار دک متحدان - قرار می‌گیرد. این که کدام متحدان کشته شده‌اند، اطلاعاتی است که می‌تواند در اختیار همه باشد و ترتیب قرار گرفتن کارت‌های مُردگان نیز اهمیتی ندارد!

نماد فتح



برخی کارت‌های نفوذ، نماد فتح را در خود دارند؛ این نماد یادآوری می‌کند که قابلیت کارت فقط وقتی اعمال می‌شود که رهبری، پیشنهاد را ببرد.

اولویت قوانین

اگر متن یک کارت نفوذ یا یک متحد، با قوانین این کتابچه در تضاد قرار بگیرد، کارت نفوذ و متحد در اولویت خواهند بود!

مثلاً با این که رهبری که متحد را جذب کرده، می‌تواند تصمیم بگیرد که او را در کدام شورا بگذارد، اگر همسایه‌اش "دست‌های پُشت پرده" را در ستون پیشنهاد خود داشته باشد، رهبر باید متحد را در شورای مشترک‌شان بگذارد!

اگر قابلیت یک کارت نفوذ، با قابلیت یک متحد در تضاد باشد، متحد در اولویت خواهد بود!

مثلاً اگر رهبری، کارت "دست‌های پُشت پرده" را بازی کرده باشد و همسایه‌اش، متحدی را جذب کند و آن متحد، "سانسا استارک" باشد، قابلیت "سانسا" ("شما باید سانسا استارک را در شورایی بگذارید که قدرتمندترین متحدتان در آن است.")، بر قابلیت کارت "دست‌های پُشت پرده" غلبه می‌کند!

به دست آوردن توکن‌های قدرت

اگر قابلیت، به رهبری امکان دهد که توکنی تصاحب کند، آن رهبر، یک توکن از مخزن توکن‌ها برداشته و -بدون آن که عددش را ببیند- در یکی از شوراهای خود می‌گذارد.

"شما"

اگر کارت نفوذی به "شما" اشاره می‌کند (از "شما" نام می‌برد)، منظورش رهبری است که کارت، پیش‌روی قرار دارد. کارت‌های نفوذ، کارشان را از پیش‌روی بازیکنی که بازی‌شان کرده، شروع می‌کنند ولی بعداً می‌توانند جابه‌جا شوند.

مثلاً "یورون"، کارت "نقشه جایگزین" را پیش‌روی خودش گذاشته است. "سرسی"، کارت "خیانت" را بازی کرده و کارت "نقشه جایگزین" را پیش‌روی خودش می‌گذارد. از حالا، در هنگام اعمال قابلیت کارت جابه‌جا-شده‌ی "نقشه جایگزین"، اشاره‌ی "شما" به "سرسی" خواهد بود ("شما" یعنی "سرسی")!

یا مثلاً "دوران"، کارت "رشوه" را -که یک کارت واقعه است- بازی کرده و به ستون پیشنهاد "تیریون" منتقل می‌کند! این بدان معناست که وقتی رهبری پیشنهاد را ببرد، کارت "رشوه" به دست "تیریون" اضافه خواهد شد، با این که او، این کارت را بازی نکرده است!

وقتی که قابلیت "پس از جذب": یک متحد، از "شما" نام می‌برد، در حقیقت دارد به تصاحب‌کننده‌ی کارت آن متحد (جذب‌کننده‌ی متحد) اشاره می‌کند.

توافقات الزام‌آور نیستند!

هیچ‌کدام از توافقات رهبران الزام‌آور نیستند! رهبران می‌توانند قول‌ها بدهند و قرارها بگذارند و مجبور هم نیستند که به قول‌ها و قرارهای‌شان پایبند باشند! البته از آن‌جا که برای جذب متحدان در آینده، به همسایه‌های خود نیاز دارید، باید مراقب باشید که به چه کسی خیانت می‌کنید!

بازی پیشرفته

و پس از بُر خوردن دوباره‌شان، ۳ تا از کارت‌های ذخیره‌ی آبی رنگ (♠) نیز به شکل اتّفاقی برداشته شده و به دک اضافه می‌شوند. در بازی‌های ۵ و ۶ نفره، در پایان پاییز (♠)، ۶ کارت آبی رنگ به دک اضافه کنید.

بر خلاف کارت‌های ویژه‌ی رهبران، کارت‌های واقعه -دُرست مثل کارت‌های نفوذ استاندارد- می‌سوزند و در ستون کارت‌های سوخته قرار می‌گیرند!

شیوه‌های دیگر بازی

شیوه‌گزینشی

برای افزایش عمق استراتژیک بازی، بازیکنان می‌توانند این شیوه را امتحان کنند... البته این شیوه، به شکلی قابل توجه، باعث طولانی شدن زمان بازی نیز می‌شود!

در آغاز بازی، پس از آن که همه‌ی رهبران، ۱۰ کارت خود را دریافت کردند، هر رهبر، یکی از ۱۰ کارت خود را انتخاب کرده و برای خود برداشته و سپس ۹ کارت دیگر را به نفر سمت چپ خود می‌دهد. این کار، آن قدر ادامه می‌یابد تا این که دیگر هیچ بازیکنی، هیچ کارتی در دست نداشته باشد. در آخر، هر بازیکن، ۱۰ کارت انتخابی خود را برداشته و "دست" ۱۰ کارتی خود را برای فصل جاری تشکیل می‌دهد.

این پروسه، در پایان هر فصل مجدداً انجام می‌شود، مُنتها در جهت عکسِ فصل قبل! مثلاً در یک بازی ۴ نفره، کارت‌ها، در هنگام آماده‌سازی، به چپ پاس داده می‌شوند؛ در آغاز پاییز (♠)، به راست و در آغاز زمستان (❄)، مجدداً به چپ!

بعد از این که در بازی استاندارد حسابی ورزیده و ماهر شدید، می‌توانید نسخه‌ی پیشرفته‌ی بازی را با تنوع بیشتر، استراتژی‌های پیچیده‌تر و رنگ و بوی جذاب‌تر امتحان کنید. این نسخه، کارت‌های نفوذ ویژه‌ی رهبر و کارت‌های واقعه را به بازی اضافه می‌کند -که دُرست مثل کارت‌های نفوذ استاندارد، بازی می‌شوند.

کارت‌های ویژه رهبران

در هنگام آماده‌سازی، پس از این که همه‌ی بازیکنان، رهبران خود را انتخاب کردند، هر بازیکن، ۴ کارت ویژه‌ی رهبر خود را -که با تصویر و نام آن رهبر در پایین کارت، مشخص شده‌اند- نیز برمی‌دارد؛ این کارت‌ها، کارت‌های نفوذ سفید رنگی (♠) کنار-گذاشته شده هستند.



هر بار که رهبری، در هنگام آماده‌سازی و در آغاز هر فصل، باید یک دست ۱۰ کارتی دریافت کند، فقط ۹ کارت دریافت می‌کند و کارت دهم را -به شکل تصادفی- از بین کارت‌های ویژه‌اش می‌کشد. کارت‌های ویژه‌ای که می‌سوزند، به ستون کارت‌های سوخته نمی‌روند، از بازی بیرون گذاشته می‌شوند!

کارت‌های نفوذ واقعه

در بازی‌های ۳ و ۴ نفره، در پایان تابستان (☀) و پاییز (♠)، پس از سوختن همه‌ی کارت‌های نفوذ

شیوه گزینشی کینگز موت (شورای شاهان)

بازیکنانی که بخواهند کارت‌ها را بیشتر پخش و پلا کنند، می‌توانند این شیوه را -که بسیار شبیه به همان شیوه‌ی گزینشی است- امتحان کنند. در این شیوه، عناصر داستانی و تماتیک، اندکی کم‌رنگ می‌شوند.

این شیوه، درست مثل شیوه‌ی گزینشی -که قبلاً شرح داده شد- بازی می‌شود ممتها در هنگام آماده‌سازی، کارت‌های ویژه‌ی رهبران و کارت‌های واقعه نیز با سایر کارت‌های دک مخلوط شده و بُر می‌خورند. هر رهبری می‌تواند هر کارت ویژه‌ای را بازی کند!

شیوه متحدها آشکار

برای کم کردن از احتمالات زیادی که بر اثر بازی کردن با متحدها اتفاقی به وجود می‌آیند، بازیکنان می‌توانند به این شیوه بازی کنند. در این شیوه، عنصر غافلگیری -که از عناصر ذاتی بازی استاندارد است- اندکی کم‌رنگ می‌شود.

در آغاز هر فصل، از روی دک متحدها، به اندازه‌ی تعداد بازیکنان + ۱، کارت کشیده و کارت‌ها را "به‌رو" در کنار دک، در یک ردیف بچینید. به این ترتیب، ردیف متحدها تشکیل می‌شود. در هر دور بازی، به جای رو شدن کارت رویی دک، متحد حاضر در انتهای سمت چپ ردیف متحدها، به عنوان متحد کنونی در نظر گرفته می‌شود.

هر قابلیت که بخواهد یک متحد را انتخاب کند، نمیتواند متحدی را از بین ردیف متحدها، انتخاب کند.

اگر قابلیتی، باعث رو شدن کارت از دک متحدها شود، کارت رویی دک متحدها را رو کرده و به انتهای سمت راست ردیف متحدها اضافه کنید و سپس از کارت سمت راست متحد کنونی، برای اعمال قابلیت استفاده کنید.

برای اعمال هر تأثیری که نیازمند دید زدن کارت‌های رویی دک باشد، کارت بعدی ردیف انتخاب شده و بقیه، از روی دک برداشته می‌شوند. اگر متحدی "بر روی دک" قرار داده شود، به عنوان آخرین کارت در انتها الیه سمت چپ ردیف متحدها، گذاشته می‌شود و اگر متحد کنونی‌ای در کار باشد، در سمت راست ایشان قرار می‌گیرد!

شیوه کوتاه

خیلی وقت ندارید؟ این شیوه را امتحان کنید!

بازی‌های ۳ و ۴ نفره: از پاییز شروع کنید! ☹

بازی‌های ۵ و ۶ نفره: از زمستان شروع کنید! ☀



متحد کنونی



ردیف متحدها

توضیحات تکمیلی کارت‌ها

دست‌های پشت پرده

اگر هر دو همسایه‌ی رهبری که در یارگیری پیروز شده، به یک اندازه کارت "دست‌های پشت پرده" بازی کرده باشند، رهبر پیروز می‌تواند انتخاب کند که متحد را در کدام شورا بگذارد. اگر یکی از همسایه‌ها بیشتر از دیگری، کارت "دست‌های پشت پرده" بازی کرده باشد، متحد جذب-شده باید حتماً در شورای مشترک آن همسایه و رهبر پیروز گذاشته شود. اگر در طول دور، متحدی دیگر معرفی شود - مثلاً به واسطه‌ی "دلال ازدواج" یا "جادوی خون" - این متحدان اضافه، تأثیر هر کارت "دست‌های پشت پرده" ای را نادیده می‌گیرند (این متحدان اضافه، تحت تأثیر هیچ کارت "دست‌های پشت پرده" ای قرار نمی‌گیرند)!

"منس ریدر"، "سانسا استارک" و "جاکن هگار"

قابلیت‌های این کارت‌ها، بر هر شرط و محدودیتی - مثلاً تأثیر "دست‌های پشت پرده"، "گله، جان به در می‌برد!" یا جذب شدن به واسطه‌ی "سر لوراس تایرل" - اولویت دارد!

پرندگان کوچک

اگر قابلیت‌هایی مانند "جادوی خون" یا "آدم‌کش سایه"، متحد کنونی را بگشود، توکن قدرت روی متحد، به مخزن برمی‌گردد.



مترجم: کیومرث قنبری آذر

طراح گرافیک: امیرارسلان رحمتی