

GEORGE R. R. MARTIN'S

A GUERRA DOS TRONOS™

BOARD GAME

The background of the cover features a woman with large, dark dragon wings. She is shown from the waist up, holding a small dragon in her hands. The scene is set against a dramatic, fiery backdrop of orange and red flames and smoke, suggesting a battle or a volcanic landscape. The overall tone is epic and intense.

MÃE DE DRAGÕES
EXPANSÃO

COMPONENTES



1 Tabuleiro Paralelo de Essos



2 Escudos dos Jogadores



48 Peças de Plástico



1 Extensor do Marcador de Influência



1 Marcador Adicional do Ninho da Água



1 Marcador Adicional de Dentada



2 Fichas de Guarnição



1 Ficha de Força Neutra de "Bravos"



5 Fichas de Força de Dragão



21 Cartas da Casa



7 Cartas de Preparação de Vassalo



7 Cartas de Casa Vassala



10 Cartas do Baralho de Westeros IV



12 Cartas de Empréstimo



40 Fichas de Poder



30 Fichas de Ordem



20 Fichas de Lealdade dos Targaryen



3 Fichas de Influência



2 Fichas de Suprimento



2 Fichas de Ponto de Vitória



16 Fichas de Ordem de Vassalo



24 Fichas de Ordem Marítima



15 Fichas de Aprimoramento/Degradação de Área

FICHAS DE FORÇA NEUTRA

A expansão *Mãe de Dragões* introduz um sistema de Vassalos que substitui a maioria das fichas de Força Neutra usadas no jogo base. Dessa forma, apenas a ficha de Porto Real (do jogo base) e a ficha de Força Neutra de Bravos (desta expansão) são utilizadas. Todas as outras fichas de Força Neutra não são utilizadas nesta expansão e devem ser colocadas de volta na caixa.

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

MÃE DE DRAGÕES

A expansão *Mãe de Dragões* aumenta a quantidade de jogadores para oito por meio da adição de duas casas jogáveis: Arryn e Targaryen. Além disso, o sistema de Vassalos aumenta a viabilidade de se jogar com menos de oito participantes. Por fim, um novo Tabuleiro Paralelo de Essos estende o espaço de posicionamento e possibilita que o jogador pegue Empréstimos do Banco de Ferro de Bravos.

Usando Esta Expansão

Alguns componentes desta expansão exigem outros componentes que também foram nela introduzidos. Por tal motivo, não há conteúdo modular; todo o conteúdo deve ser usado, exceto as regras indicarem o contrário.

PREPARAÇÃO DE MÃE DE DRAGÕES

Ao jogar com esta expansão, substitua todas as regras de preparação localizadas na página 4 do Livro de Regras de *A Guerra dos Tronos: Board Game* pelas instruções de reparação aqui apresentadas.

1. DETERMINE AS CASAS DOS JOGADORES E AS CASAS VASSALAS

Escolha um jogador de forma aleatória. Em seguida, começando por esse jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador seleciona qual Casa controlará durante a partida. Ao jogar com quatro ou mais jogadores, **qualquer uma** das oito Casas podem ser selecionadas—Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon, Martell, Arryn ou Targaryen. **Ao jogar com três jogadores, a Casa Targaryen fica indisponível.**

Cada Casa, exceto a Targaryen, que não tiver sido escolhida torna-se uma Casa neutra conhecida como um **VASSALO** (esse conceito será explicado mais tarde). Se nenhum jogador tiver selecionado os Targaryen como a sua Casa, ela não se torna um Vassalo e não participa do jogo; devolva todos os componentes correspondentes à Casa Targaryen para a caixa do jogo.

2. ORGANIZE OS ITENS DA CASA

Cada jogador organiza os itens correspondentes à Casa que escolheram: 1 escudo do jogador, 7 cartas da Casa, 15 fichas de Ordem, 3 fichas de Ordem Marítima, 1 ficha de Suprimento, 3 fichas de Influência, 1 ficha de Ponto de Vitória, 1 ficha de Guarnição e todas as peças de plástico de sua respectiva cor (não pegue nenhuma ficha de Poder específica da Casa ainda).

Casa Targaryen: O jogador Targaryen reúne suas 20 fichas de Lealdade e as 7 cartas da sua Casa marcadas com um 'A'.

ÍCONE DA EXPANSÃO

As cartas desta expansão são marcadas com o ícone da expansão *Mãe de Dragões* a fim de diferenciá-las das cartas de outros produtos de *A Guerra dos Tronos: Board Game*.



3. ARRUME O TABULEIRO

Abra o tabuleiro e posicione-o no centro da área de jogo. Em seguida, coloque os Marcadores Adicionais do Ninho da Águia e de Dentada sobre o tabuleiro do jogo e o Extensor do marcador de Influência ao lado do tabuleiro, assim como ilustrado abaixo.



Extensor do Marcador de Influência



Marcador Adicional de Dentada



Marcador Adicional do Ninho da Águia

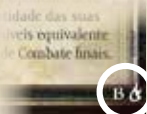
Casa Targaryen: Se estiver jogando com a Casa Targaryen, coloque o Tabuleiro Paralelo de Essos encostado na lateral direita do tabuleiro principal, alinhando a parte inferior de ambos os tabuleiros. Se não for jogar com a Casa Targaryen, devolva o tabuleiro de Essos para a caixa do jogo.



CONJUNTO ALTERNATIVO DE CARTAS DA CASA

Se os jogadores possuírem a expansão *Festim dos Corvos* e a expansão *A Dança dos Dragões*, eles podem decidir jogar *Mão de Dragões* com um conjunto alternativo de cartas da Casa que simula tematicamente o estado das Casas nos últimos livros da saga. (Essas cartas podem conter spoilers do enredo.)

Para jogar com esse conjunto alternativo, substitua todas as cartas da Casa do jogo base por aquelas contidas na expansão *A Dança dos Dragões*. Em seguida, substitua as cartas da Casa Arryn desta expansão pela carta da Casa Arryn da expansão *Festim dos Corvos*. Por fim, use o baralho de cartas da Casa Targaryen desta expansão com o "B" ao lado do ícone da expansão.



4. ORGANIZE OS ITENS DOS VASSALOS

Organize os itens correspondentes a cada Vassalo determinados na etapa 1: 1 carta de Preparação de Vassalo, 1 ficha de Suprimento, 3 fichas de Influência, 1 ficha de Guarnição e todas as peças de plástico de sua respectiva cor.

5. 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.

6. ARRUME AS CARTAS 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 os conteúdos das cartas virados para baixo) próximas ao tabuleiro.

Casa Targaryen: Se estiver jogando com a Casa Targaryen, embaralhe também as cartas de Westeros marcadas com "IV" e coloque esse baralho fechado ao lado do baralho de Westeros III.



7. COLOQUE FICHAS NO MARCADOR DE RODADA

Coloque a ficha de Rodada sobre a posição "1" do marcador de Rodada.

Casa Targaryen: Se estiver jogando com a Casa Targaryen, coloque uma ficha de Força de Dragão sobre as posições "2", "4", "6", "8" e "10" do marcador de Rodada.



Ficha de Força de Dragão

8. POSICIONE FICHAS DE VITÓRIA E SUPRIMENTO

Posicione as fichas de Vitória e de Suprimento de cada Casa sobre o tabuleiro do jogo conforme indicado no verso de cada escudo do jogador.

Coloque a ficha de Suprimento de cada Vassalo na posição "4" do marcador de Suprimento (independentemente de quantas áreas estiverem sob seu controle).

9. POSICIONE E AJUSTE AS FICHAS DE INFLUÊNCIA

Coloque as fichas de Influência de cada Casa nos marcadores de Influência de acordo com a ordem mostrada abaixo. Ignore a ordem exibida nos escudos do jogadores.



Em seguida, se quaisquer Vassalos estiverem nos primeiros três espaços de um marcador, remova todos os Vassalos desse marcador e mova as fichas dos jogadores para frente. Por fim, preencha as posições no fim de cada marcador com os Vassalos removidos, mantendo a ordem original (em relação um ao outro).

10. REIVINDICAR FICHAS DE DOMÍNIO

A Casa que estiver ocupando a posição mais alta de cada marcador de Influência reivindica a ficha de Domínio (Trono de Ferro, Lâmina de Aço Valiriano ou Corvo Mensageiro) correspondente à imagem exibida na proximidade desse marcador.

11. POSICIONE FICHAS DE VASSALO E DESIGNE FICHAS DE ORDEM DE VASSALO

Coloque a ficha de Ponto de Vitória de cada Vassalo próxima ao marcador do Trono de Ferro; essas são as **FICHAS DE VASSALO**. Em seguida, para cada Vassalo, designe um conjunto de quatro fichas de Ordem de Vassalo ao jogador que estiver na posição mais alta do marcador do Trono de Ferro e que ainda não possuir um conjunto dessas fichas.



Um Conjunto de Fichas de Ordem de Vassalo

Partida com Três Jogadores: Se estiver jogando com apenas três jogadores, o conjunto de fichas de Ordem de Vassalo para o quarto Vassalo deve ser designado ao jogador na posição mais alta do Trono de Ferro, que, portanto, começa o jogo com dois conjuntos.

12. POSICIONE AS UNIDADES

Coloque as unidades iniciais de cada jogador sobre o tabuleiro de acordo com as instruções em seus escudos.



Em seguida, coloque as unidades iniciais de cada Vassalo sobre o tabuleiro de acordo com as instruções em sua carta de Preparação de Vassalo.

*Exemplo: Esta carta de Preparação de Vassalo é usada quando a Casa Martell **não** está sob controle de um jogador.*

13. POSICIONE AS FICHAS DE GUARNIÇÃO E DE FORÇAS NEUTRAS

Coloque a ficha de Guarnição de cada Casa em sua área inicial (de modo que a ficha fique sobre a área de mesmo nome). Em seguida, coloque a ficha de Força Neutra de "Porto Real" em Porto Real.



Ficha de Lealdade

Casa Targaryen: Se estiver jogando com a Casa Targaryen, coloque uma ficha de Lealdade em Porto Real.

14. PREPARE BRAVOS E O BANCO DE FERRO



Casa Targaryen: Se estiver jogando com a Casa Targaryen, embaralhe as cartas de Empréstimo, coloque o baralho fechado no local designado na parte superior do Tabuleiro Paralelo de Essos e compre uma carta de Empréstimo para ser colocada aberta na posição da extrema direita do marcador do Banco de Ferro (marcada com o número "7").

Em seguida, coloque a ficha de Força Neutra de Bravos na área de Bravos.

15. ORGANIZE AS FICHAS DE PODER

Forme uma pilha central com todas as fichas de Poder. Essa pilha de fichas de Poder é chamada de Reserva de Poder. Cada jogador recebe sete fichas de Poder da Reserva de Poder de acordo com a sua Casa. Vassalos não recebem fichas de Poder e as usam apenas para indicar controle.

TABULEIRO DE ESSOS

O tabuleiro de Essos contido nesta expansão estende o espaço de jogo com várias novas áreas de terra e de mar. Ao jogar com esse tabuleiro, todas as Casas ficam livres para se mover de qualquer área de mar do tabuleiro de Westeros para as áreas de mar adjacentes no tabuleiro de Essos (e vice-versa), como se essas áreas fossem diretamente adjacentes. Quando o Tabuleiro Paralelo de Essos está em jogo, quaisquer regras referentes ao "tabuleiro do jogo" referem-se tanto ao tabuleiro de Westeros quanto ao de Essos.

O Tabuleiro Paralelo de Essos é utilizado apenas se um dos jogadores estiver jogando com a Casa Targaryen. Se nenhum jogador tiver escolhido jogar com a Casa Targaryen, coloque o Tabuleiro Paralelo de Essos e todos os componentes dos Targaryen e do Banco de Ferro de volta na caixa.



VASSALOS

Em partidas com menos de oito jogadores, cada Casa, **exceto a Targaryen**, que não tiver sido escolhida por um jogador durante a preparação se torna um **VASSALO**. Um Vassalo é uma casa neutra que é comandada pela Casa de um jogador e que pode ser manipulada para agir como uma extensão das suas forças. No entanto, o Vassalo sob o comando de cada jogador pode mudar a cada rodada.

Escolher Vassalos

No início de cada Fase de Planejamento, a ficha de cada Vassalo (sua ficha de Ponto de Vitória) é colocada próxima ao marcador do Trono de Ferro. Em seguida, os jogadores que estiverem nas posições mais altas no marcador do Trono de Ferro recebem, cada um, um conjunto de quatro fichas de Ordem de Vassalo. (Não importa qual conjunto cada jogador receberá; os ícones no verso das fichas as associam, mas não têm outra função.) Em seguida, na ordem de turnos, cada jogador que tiver um conjunto de fichas de Ordem de Vassalo poderá selecionar um Vassalo para **COMANDAR**, tornando-se seu **COMANDANTE** até o início da próxima Fase de Planejamento.



Fichas de Ordem de Vassalo

Para selecionar um Vassalo, o jogador deve pegar a respectiva ficha de Vassalo no marcador do Trono de Ferro e colocá-la em frente ao seu escudo, indicando que está comandando o Vassalo. Se um jogador não desejar comandar um Vassalo durante esta rodada, ele pode passar, entregando seu conjunto de fichas de Ordem de Vassalo para o jogador na posição seguinte do marcador do Trono de Ferro, que pode, então, escolher um Vassalo ou passar também. O último jogador do marcador não pode passar e deve comandar todos os Vassalos restantes. Após selecionar todos os Vassalos, a Fase de Planejamento segue como de costume.

Se outros jogadores passarem, é possível que um jogador fique com mais de um conjunto de fichas de Ordem de Vassalo. Nesse caso, esse jogador pode passar ou escolher um Vassalo para cada conjunto de fichas de Ordem de Vassalo que possuir (contanto que ele não seja a última Casa do marcador).

Dar Ordens a Vassalos

Durante a Fase de Planejamento, **depois** que os jogadores tiverem designado fichas de Ordem às suas Casas, cada jogador pode comandar ou escolher um Vassalo para cada conjunto de fichas de Ordem de Vassalo que possuir também. Na ordem de turnos, um jogador pode, para cada Vassalo sob seu comando, posicionar até **duas** fichas do seu conjunto de quatro fichas de Ordem de Vassalo. Assim como as fichas de Ordem das Casas, as fichas de Ordem de Vassalo devem ser colocadas em áreas onde houver uma unidade pertencente a esse Vassalo. É possível que nem todas as áreas com Vassalos recebam fichas de Ordem.



Os Vassalos resolvem suas ordens de forma idêntica às Casas dos jogadores, ou seja, seguindo a ordem de turnos estabelecida pelo marcador do Trono de Ferro. Quando for a vez de um Vassalo resolver uma Ordem, seu Comandante deve fazê-lo de acordo com a ficha de Ordem colocada no tabuleiro. Os jogadores **não podem** usar o Corvo Mensageiro para trocar a ficha de Ordem de um Vassalo por uma ficha diferente.

Existem quatro tipos de fichas de Ordem de Vassalo, sendo um conjunto composto por uma ficha de cada tipo. Elas devem ser resolvidas da seguinte maneira:

🏹 **Marcha 0:** A ficha de Ordem de Marcha de Vassalo funciona de forma idêntica àquela da Ordem de Marcha das Casas dos jogadores. No entanto, um Vassalo não pode marchar para um porto ou para uma área controlada pelo seu Comandante ou pelos outros Vassalos do seu Comandante.



🏹 **Invasão/Suporte 1:** Esta ficha de Ordem é tanto uma Ordem de Invasão quanto uma Ordem de Suporte. Quando for a vez de um Vassalo resolver uma Ordem de Invasão, o Comandante desse Vassalo deve decidir se ele vai ou não resolver essa Ordem na forma de uma Invasão. Se a ficha for usada para resolver uma Invasão, ela será removida do tabuleiro de acordo com as regras normais. Caso contrário, a ficha permanecerá no tabuleiro e poderá ser usada como uma Ordem de Suporte. Um Comandante e seus Vassalos não podem resolver ordens de Invasão um contra o outro.



O Comandante decide quem o Vassalo vai apoiar toda vez que ele for elegível para fornecer Suporte com essa Ordem.

🏹 **Defesa 1/Recrutamento:** Esta ficha de Ordem é tanto uma Ordem de Defesa quanto de Recrutamento, que é um novo tipo de Ordem introduzido nesta

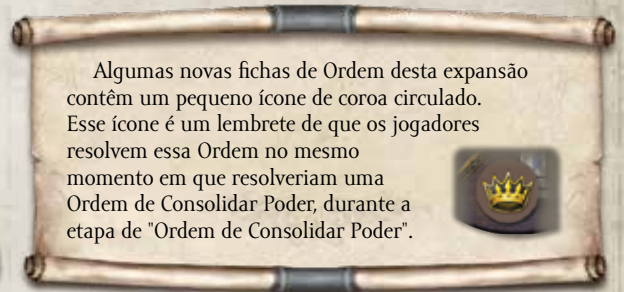


expansão. A Ordem de Defesa funciona normalmente (concedendo +1 à Força de Combate para combates nessa área).

A **ORDEM DE RECRUTAMENTO** permite que o Vassalo inicie o Recrutamento de unidades na área em que a ficha foi colocada. Durante a etapa de "Resolver Ordens de Consolidar Poder", um Vassalo pode resolver uma Ordem de Recrutamento, que obedece às regras normais de Recrutamento e segue a mesma resolução de uma Ordem de Consolidar Poder Especial. (Embora a Ordem de Recrutamento tenha a imagem de uma fortaleza, a ficha não concede uma Fortaleza à área em que é colocada).

Essa ficha não tem efeito se for colocada em um porto. Devido ao fato de essa ficha ser uma Ordem de Defesa, ela só pode ser Invadida por uma Ordem de Invasão Especial (com uma estrela).

🏹 **Defesa 3:** Esta ficha de Ordem é uma Ordem de Defesa que funciona normalmente (concedendo +3 à Força de Combate para combates nessa área).



Combate com Vassalos

O Comandante de um Vassalo resolve o combate em nome do seu Vassalo. Os jogadores resolvem combates que envolvem um ou mais Vassalos seguindo as mesmas etapas de um combate entre duas Casas. Algumas das etapas são ligeiramente diferentes, assim como detalhado a seguir:

🏹 **Etapa 3: Escolher e Revelar Cartas da Casa:** Vassalos não usam as cartas padrão da Casa durante o combate. Em vez disso, eles usam cartas da Casa de um baralho comum de **CARTAS DE CASA VASSALA**. Durante essa etapa de um combate, o Comandante de um Vassalo embaralha as cartas de Casa Vassala e compra três delas para funcionar como sua mão temporária. Em seguida, ele escolhe uma dessas cartas para ser a sua carta de jogador. (Para os propósitos de certas habilidades, as outras duas cartas continuam sendo a "mão" desse jogador até o fim do combate). Essas cartas funcionam de forma idêntica às cartas da Casa comuns. Qualquer jogador pode



Cartas de Casa Vassala

examinar todo o baralho de cartas de Casa Vassala a qualquer momento **antes** de um jogador comprar sua mão durante um combate.

Etapa 4: Utilizar a Lâmina de Aço Valiriano:

Se um Comandante estiver em posse da Lâmina de Aço Valiriano, ele pode usá-la para aplicar +1 à Força de Combate do seu Vassalo. (O Vassalo não precisa estar na primeira posição do marcador dos Feudos). Para fazer isso, o Comandante deve virar a ficha da Lâmina de Aço Valiriano normalmente.

Etapa 5: Resolução de Combate: Durante a etapa de 'Atualização do Combate' da Resolução de Combate, todas as sete cartas de Casa Vassala são embaralhadas de volta no baralho.

RECOMPENSA DE PODER

Após a conclusão de um combate envolvendo um Vassalo, o Comandante de um Vassalo pode receber uma recompensa pela sua hábil liderança. Se um Vassalo vencer o combate, seja como atacante ou como defensor, seu Comandante ganha uma ficha de Poder para a sua Casa do jogador.

Apostar com Vassalos

Ao apostar nos três marcadores de Influência durante a Fase de Westeros, os Vassalos podem mudar de posição nos marcadores; no entanto, todos os Vassalos **automaticamente apostam zero** fichas de Poder em cada marcador (embora essas apostas possam ser aumentadas com o auxílio da Casa Targaryen, como será descrito adiante).

DOMÍNIO

Vassalos não podem ganhar fichas de Domínio. Se um Vassalo estiver ocupando a posição mais alta de um marcador, a Casa do jogador que estiver ocupando a **próxima** posição mais alta nesse marcador ganha a ficha de Domínio referente.

ATAQUES DOS SELVAGENS

Os Vassalos não participam de apostas contra ataques dos Selvagens, não ganham benefícios ou sofrem penalidades de cartas de Selvagens e não podem ser escolhidos como a maior ou menor aposta conforme a descrição de efeitos do jogo em cartas de Selvagens.

Regras Adicionais Sobre Vassalos

Esta seção contém regras adicionais sobre Vassalos.

- Os Vassalos não podem receber ou gastar fichas de Poder. No entanto, quando resolvem uma Ordem de Marcha que esvazia uma área de terra, os Vassalos sempre colocam uma ficha de Poder na área a fim de estabelecer controle.
- Um Comandante **não pode** entrar em áreas sob controle dos seus Vassalos.
- Vassalos não podem vencer ou perder o jogo.

Os Vassalos devem obedecer a todos os limites e regras de Suprimento e ajustar seu Suprimento ao resolver as cartas de Westeros "Suprimento". Se um Vassalo exceder seu limite de Suprimento, seu Comandante deverá decidir quais unidades destruir.

Vassalos são afetados pelas cartas de Westeros (exceto por Ataques dos Selvagens). Se qualquer decisão precisar ser feita por um Vassalo, seu Comandante deverá tomar essa decisão por ele.

Qualquer Recrutamento fornecido por cartas de Westeros devem ocorrer **somente na área inicial** do Vassalo (se ele ainda a controlar). Se o Vassalo não estiver em controle da sua área inicial, ele não recebe unidades.

CASA TARGARYEN

A Casa Targaryen pode ser escolhida por qualquer jogador durante a Etapa 1 da Preparação. A Casa Targaryen só pode ser usada em uma partida com quatro ou mais jogadores e não se torna um Vassalo se não for escolhida. A Casa Targaryen começa o jogo no Tabuleiro Paralelo de Essos (veja "Tabuleiro de Essos" na página 5). A Casa Targaryen deve seguir todas as regras das Casas dos jogadores, a não ser pelas exceções descritas nesta seção.

Vitória da Casa Targaryen

Embora a dinastia Targaryen tenha sido usurpada, ainda existem muitas pessoas em Westeros que desejam que a Casa Targaryen assuma o Trono de Ferro. Esses indivíduos juram falsa vassalagem ao seus atuais soberanos enquanto esperam pelo momento oportuno para revelarem sua verdadeira lealdade. Durante uma partida de *Mãe de Dragões*, o objetivo da Casa Targaryen é descobrir e mobilizar esses apoiantes ocultos de Westeros.



Fichas de Lealdade

A Casa Targaryen não adquire Pontos de Vitória da mesma forma que as outras Casas. Para a Casa Targaryen, o marcador de Vitória não representa o número de Castelos e Fortalezas sob seu controle. Em vez disso, o marcador representa o número de **FICHAS DE LEALDADE** obtidas pela Casa.

Posicionar Fichas de Lealdade

As fichas de Lealdade representam apoiantes ocultos dos Targaryen em Westeros. Essas fichas são colocadas no tabuleiro de Westeros por meio do baralho de Westeros IV. Durante a Fase de Westeros, após os jogadores terem revelado uma carta dos baralhos de Westeros I, II e III, eles revelam uma carta do baralho de Westeros IV. Em seguida, durante a etapa de "Resolver Cartas de Westeros", os jogadores resolvem todas as quatro cartas reveladas em ordem.

Para resolver uma carta de Westeros IV, o jogador Targaryen coloca uma ficha de Lealdade em cada espaço

listado em uma bandeira um pouco acima do centro da carta. (O mapa no lado esquerdo da carta também auxilia na localização dessas áreas). Em seguida, ele segue o restante das instruções contidas na carta—essas instruções normalmente permitem que o jogador Targaryen posicione ou mova fichas de Lealdade, às vezes ao custo de fichas de Poder.

A presença de fichas de Lealdade não tem efeito direto em outras Casas (ou seja, elas não fornecem controle, não podem ser removidas naturalmente, podem coexistir com todas as outras fichas e unidades etc.). Várias fichas de Lealdade **podem** estar na mesma área ao mesmo tempo.



Exemplo: Ao resolver esta carta, uma ficha de Lealdade é colocada na Costa Rochosa.

Obter Fichas de Lealdade

Sempre que uma área controlada pela Casa Targaryen tiver uma ou mais fichas de Lealdade (fora de combate), a Casa ganhará essas fichas. Quando o jogador Targaryen ganha uma ficha de Lealdade, ele remove essa ficha do tabuleiro (tornando-a disponível para ser colocada novamente mais tarde) e avança um espaço com a sua ficha de Ponto de Vitória no marcador de Vitória. Se a Casa Targaryen chegar à posição "7" do marcador de Vitória, ela imediatamente vence o jogo. A Casa Targaryen nunca perde os Pontos de Vitória obtidos por meio de fichas de Lealdade; portanto, para essa Casa, cada ficha de Lealdade obtida é um passo à frente permanente no caminho rumo à vitória.

PENTOS

A Casa Targaryen começa o jogo com a sua ficha de Ponto de Vitória na posição "1" do marcador de Vitória. Esse Ponto de Vitória lhe é concedido pelo controle sobre Pentos, sua área inicial, que contém uma ficha de Lealdade impressa.



Ficha de Guarnição de Pentos

Se a Casa Targaryen perder controle de Pentos, sua ficha de Ponto de Vitória recua um espaço no marcador de Vitória. Essa é a única maneira de a Casa Targaryen perder Pontos de Vitória. Se a Casa Targaryen reobtiver controle da sua área inicial, ela avança um espaço com a sua ficha de Ponto de Vitória no marcador de Vitória e coloca sua ficha de Guarnição de Pentos de volta na sua área inicial.

Dragões

A Casa Targaryen possui três unidades de Dragão que diferem de todas as outras unidades do jogo. Elas têm mobilidade extrema e ficam mais fortes à medida que o jogo progride. Dragões são criaturas extraordinariamente raras e não podem ser recrutadas como unidades normais. Em vez



Uma Unidade de Dragão

disso, elas ficam em jogo desde o início da partida. No entanto, a singularidade dessas criaturas majestosas também é o seu maior defeito. Se uma unidade de Dragão é destruída por qualquer motivo, ela é permanentemente removida do jogo e não pode ser recrutada ou comprada de volta (exceto com certas habilidades).

Cada Dragão é uma única unidade de **terra** que deve obedecer às regras de Suprimento. Seguindo as regras normais, os Dragões podem se envolver em combates como atacantes, defensores ou fornecedores de suporte. A força atual de cada unidade de Dragão é representada pelo número total de fichas de Força de Dragão no Quadro de Força de Dragão presente na parte inferior do tabuleiro de Essos. Devido ao fato de não haver fichas de Força no Quadro de Força de Dragão no início do jogo, cada unidade de Dragão começa a partida com 0 de Força de Combate.

Quando a ficha de Rodada avança para uma posição no marcador de Rodada em que há uma ficha de Força de Dragão, essa ficha de Força de Dragão é colocada no espaço da extrema esquerda do Quadro de Força de Dragão e a força de **cada** unidade de Dragão aumenta em um.



Até a 4ª rodada, cada Dragão terá uma Força de Combate equivalente a 2.

MARCHAR E VOAR COM DRAGÕES

Ao resolver uma Ordem de Marcha com um Dragão, ele pode marchar normalmente ou pode **VOAR**. Para voar, esse Dragão se move para **qualquer** área de terra dos tabuleiros de Westeros ou Essos. Se um Dragão se mover para uma área de terra onde existe uma unidade inimiga, ele inicia um combate normalmente. Unidades que não são Dragões não podem voar, mesmo se começarem na área de um Dragão. Ao resolver uma Ordem de Marcha, essas unidades que não são Dragões devem seguir as regras normais de Marcha.

Unidades de Dragão estão sujeitas a todas as regras normais sobre recuo (ex.: elas devem voltar para a área da qual marcharam, podem recuar usando Navios etc.) e podem ser escolhidas como perdas. Dragões não podem voar ao recuar (exceto ao serem forçados a recuar para a área de onde voaram).

Fichas de Poder

A Casa Targaryen recebe fichas de Poder assim como as outras Casas; no entanto, ela gasta suas fichas de Poder para fins diferentes. Várias cartas de Westeros IV exigem que a Casa Targaryen gaste fichas de Poder para colocar ou mover fichas de Lealdade no tabuleiro.

OS MARCADORES DE INFLUÊNCIA

A Casa Targaryen ocupa a posição "8" de todos os três marcadores de Influência durante toda a partida; ela não pode passar de "8" e nenhuma outra Casa pode ocupar a 8ª posição. Devido ao fato de a posição "8" do marcador da Corte Real ter três estrelas, a Casa Targaryen sempre poderá usar até três das fichas de Ordem Especial durante cada rodada do jogo.



APOSTAR

Embora ela mesma não possa subir ou descer nos marcadores de Influência, a Casa Targaryen ainda é capaz de afetar fortemente as outras Casas que têm essa possibilidade. Quando os jogadores apostam nos marcadores de Influência, o jogador Targaryen aposta qualquer número de fichas normalmente. No entanto, após todas as apostas serem reveladas, a Casa Targaryen deve distribuir as fichas de Poder que apostou entre quaisquer outros jogadores e Vassalos. O jogador Targaryen pode escolher a quantidade de poder distribuído e a forma em que ele será dividido. Cada ficha de Poder da Casa Targaryen que um jogador ou Vassalo recebe aumenta a aposta dessa Casa em um, mesmo se ela não tiver apostado fichas de Poder. Os outros jogadores ou Vassalos não podem recusar o Poder a eles concedido.

A Casa Targaryen aposta em Ataques dos Selvagens normalmente e estão sujeitos a todos os efeitos descritos nas cartas de Selvagens. Ela também pode estabelecer controle com suas fichas de Poder ao esvaziar uma área com uma Marcha.

PRESENÇA FLEXÍVEL DE JOGADORES

Com a introdução de Vassalos, os jogadores podem sair de uma partida em andamento sem atrapalhar muito o jogo. Se um jogador (exceto o da Casa Targaryen) sair da partida numa fase precoce das rodadas, considere a sua Casa e todas as suas unidades como sendo um Vassalo, removendo sua ficha de Ponto de Vitória e colocando-a próxima ao marcador do Trono de Ferro como uma nova ficha de Vassalo.

O BANCO DE FERRO DE BRAVOS

Situada em uma baía nortenha aparentemente impenetrável, a Cidade Livre de Bravos controla uma das mais poderosas instituições do Mundo Conhecido: o Banco de Ferro de Bravos.

ADQUIRIR EMPRÉSTIMOS

O Banco de Ferro fornece aos Senhores de Westeros o serviço de vantajosos empréstimos bancários. Cada empréstimo permite que o senhor adquira valiosos auxiliares para a sua causa. Ao resolver a Ordem Marítima Especial do Banco de Ferro (veja "Fichas de Ordem Marítima" na página 10), o jogador pode pegar um Empréstimo.



Ficha de Ordem do Banco de Ferro

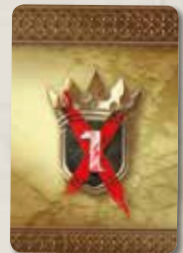
Para pegar um Empréstimo, o jogador deve seguir os seguintes passos:

1. O jogador escolhe um Empréstimo aberto de um dos três espaços do Banco de Ferro.
2. O jogador paga o **CUSTO INICIAL** do Empréstimo descartando um número de fichas de Poder disponíveis equivalente ao valor exibido acima do espaço atual dessa carta de Empréstimo.
3. O jogador resolve os efeitos do Empréstimo escolhido (veja "Efeitos de Empréstimo" na página 12).
4. O jogador coloca o Empréstimo escolhido fechado na área do jogo.

No início de cada rodada (exceto a primeira rodada), cada carta de Empréstimo no Banco de Ferro é movida um espaço para a esquerda. Em seguida, a carta de Empréstimo no topo do baralho é revelada e colocada no espaço da extrema direita do Banco de Ferro. Quando uma carta que está no espaço da extrema esquerda for ser movida, coloque-a fechada embaixo do baralho de Empréstimo.

PAGAR JUROS

Os arditos agiotas da grande instituição que é o Banco de Ferro não perdoam dívidas facilmente. Após adquirir um Empréstimo, a Casa deverá pagar um **VALOR DE JUROS** para o Banco de Ferro durante o restante da partida. No início da Fase de Westeros, na ordem de turnos, cada jogador que possuir um Empréstimo deve descartar uma das suas fichas de Poder disponíveis para cada Empréstimo que tiver adquirido. Se esse jogador não for capaz de descartar a quantidade de Poder exigida, o jogador que estiver em posse da Lâmina de Aço Valiriano deverá escolher uma unidade do jogador devedor (em qualquer lugar) para cada ficha de Poder que ele não tiver, devendo então destruí-la. Se o jogador devedor for o jogador em posse da Lâmina, o jogador que estiver na próxima posição mais alta desse marcador deverá tomar essa decisão.



Verso da Carta de Empréstimo

CONTROLAR BRAVOS

Embora não seja uma tarefa fácil, é possível ganhar uma vantagem na negociação com o Banco de Ferro adquirindo controle da cidade onde ele se situa. O primeiro jogador a derrotar a ficha de Força Neutra com força 5 em Bravos coloca essa ficha fechada diante de si. Enquanto um jogador estiver em posse dessa ficha, ela agirá como um lembrete de que ele recebe -1 no custo inicial de um Empréstimo (mas não nos juros).

Se outro jogador tomar controle de Bravos, ele imediatamente recebe a ficha de Força Neutra de Bravos. Se nenhum jogador tiver controle de Bravos, a ficha é simplesmente deixada de lado até que alguém tome controle da área.



Frete da Ficha de Força Neutra de Bravos



Verso da Ficha de Força Neutra de Bravos



Exemplo: Uma carta de Empréstimo foi adquirida da posição "4" do marcador de Empréstimo, deixando esse espaço vazio pelo resto da rodada. No início da próxima rodada, a carta de Empréstimo "Artífice Especialista", da posição "1", é removida do tabuleiro e colocada embaixo do baralho de Empréstimo. Em seguida, a carta "Engenheiros de Cerco", da posição "7", é movida para a posição "4". Por fim, a carta "Piromante" é comprada do topo do baralho de Empréstimo e colocada na posição "7".

REGRAS ADICIONAIS

Esta seção descreve regras adicionais e mudanças no jogo base de *A Guerra dos Tronos: Board Game*.

Fichas de Ordem Marítima

Cada Casa recebe três **FICHAS DE ORDEM MARÍTIMA**. Essas fichas azuladas funcionam de maneira idêntica às fichas de Ordem normais, exceto pelo fato de só poderem ser resolvidas em áreas de mar ou portos onde houver um Navio. Antes de os jogadores começarem a resolver Ordens (e após o momento em que o Corvo Mensageiro seria usado), todas as fichas de Ordem Marítima que estiverem em áreas de terra são removidas sem nenhum efeito.



Fichas de Ordem Marítima

FICHA DE ORDEM DO BANCO DE FERRO

A **FICHA DE ORDEM DO BANCO DE FERRO** é uma Ordem Marítima que os jogadores usam para adquirir um Empréstimo do Banco de Ferro de Bravos. Durante a etapa de "Resolver Ordens de Consolidar Poder", o jogador pode optar por resolver essa Ordem para adquirir um Empréstimo no Banco de Ferro (veja "O Banco de Ferro de Bravos" na página 9). A ficha de Ordem do Banco de Ferro pode ser Invadida, mas não permite que o jogador Invasor roube uma ficha de Poder (Saque).



Ficha de Ordem do Banco de Ferro

Aprimoramento e Degradação

Os efeitos do jogo agora podem **APRIMORAR** áreas, permanentemente aumentando a eficiência delas. Isso é indicado pela colocação de **FICHAS DE APRIMORAMENTO DE ÁREA**. Qualquer área que tiver uma dessas fichas é considerada como tendo o ícone correspondente impresso no tabuleiro. Por exemplo, ao resolver a carta de Westeros "Suprimento", o jogador conta todos os ícones de Suprimento impressos nas áreas sob seu controle **mais** quaisquer Aprimoramentos de Suprimento (barris) que tiver nessas áreas.



Efeitos também podem **DEGRADAR** as áreas, permanentemente reduzindo a eficiência delas. O verso de cada ficha de Aprimoramento inclui um lado de **DEGRADAÇÃO**, que pode ser colocado sobre qualquer ícone do mapa. Se um ícone do mapa estiver com uma ficha de Degradação sobre ele, o ícone é considerado como se não estivesse mais lá.



Presentear Fichas de Poder

Agora, os jogadores estão livres para presentear outros jogadores com fichas de Poder a **qualquer** momento. Quando um jogador presenteia outro jogador com fichas de Poder, ele coloca uma quantidade dessas fichas na Reserva de Poder. Em seguida, o destinatário pega uma quantidade equivalente das suas próprias fichas na Reserva de Poder e as coloca junto ao seu Poder disponível.

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento da Expansão: Jason Walden

Redação Técnica: Adam Baker

Revisão: Sean O'Leary

Gestão do Jogo de Tabuleiro: Andrew Fischer

Design Gráfico da Expansão: Caitlin Ginther e Duane Nichols

Gerente de Design Gráfico: Christopher Hosch

Arte da Capa: Michael Komarck

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

Direção de Arte: Tim Flanders

Diretora Executiva de Arte: Melissa Shetler

Modelagem: Bexley Andrajack

Gerente de Modelagem: Derrick Fuchs

Coordenador de Garantia de Qualidade: Zach Tewalthomas

Coordenadores de Licença: Sherry Anisi e Long Moua

Gerente de Licença: Simone Elliott

Gestão de Produção: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Diretor Criativo Visual: Brian Schomburg

Gerente de Produtos Sênior: John Franz

Gerente Sênior de Desenvolvimento de Produtos: Chris Gerber

Criação Executiva do Jogo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navaro

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

Um agradecimento especial a todos os nossos beta testers!

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Bárbara Coelho

Revisão: Paula Pizauro

Diagramação BR: Danilo Sardinha



www.GALAPAGOSJOGOS.com.br

© 2018 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. Os nomes, descrições e representações deste jogo são inspiradas nas obras de George R.R. Martin e não podem ser usadas sem permissão. Licenciado por George R.R. Martin. A *Guerra dos Tronos* é uma marca registrada de George R.R. Martin. Fantasy Flight Supply é uma marca registrada de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e o logo FFG são marcas registradas de Fantasy Flight Games. Todos os direitos reservados. Fantasy Flight Games está localizada em 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Os componentes podem variar dos componentes ilustrados. Feito na China.

REFERÊNCIA RÁPIDA

Efeitos de Empréstimo

Toda vez que um jogador adquire um Empréstimo, ele imediatamente recebe o efeito, assim como indicado abaixo:



Mestre de Armas: Escolha quaisquer duas áreas onde houver um Castelo. Aprimore esses Castelos, transformando-os em Fortalezas (veja "Aprimoramento e Degradação" na página 10).



Piromante: Escolha qualquer área onde houver um Castelo e Degrade-a. Em seguida, coloque um Aprimoramento de Poder ou um Aprimoramento de Suprimento nessa área (veja "Aprimoramento e Degradação" na página 10).



Intendente Habilidoso: Escolha qualquer área de terra e coloque um Aprimoramento de Suprimento no local (veja "Aprimoramento e Degradação" na página 10). Em seguida, suba uma posição no marcador de Suprimento.



Mestre da Espionagem: Compre as duas primeiras cartas do baralho de Westeros. Após lê-las em segredo, coloque uma ou ambas – em qualquer ordem – embaixo do baralho, colocando o restante no topo do baralho, também em qualquer ordem.



Artífice Especialista: Escolha qualquer área de terra e coloque um Aprimoramento de Poder no local (veja "Aprimoramento e Degradação" na página 10). Em seguida, receba 8 fichas de Poder.



Exército Completo, Cavalaria da Vanguarda, Engenheiros de Cerco e Invasores Marítimos: Coloque as unidades mostradas na carta em áreas sob seu controle ou onde já tiver unidades (obedecendo ao Suprimento). Unidades de Navio exibidas também podem ser colocadas em Portos sob seu controle.



Agente Aduaneiro: Receba 10 fichas de Poder.



Mestre Leal: Escolha quaisquer duas áreas de terra e coloque um Aprimoramento de Suprimento em cada uma (veja "Aprimoramento e Degradação" na página 10).



Os Homens Sem Rosto: Destrua um Cavaleiro em qualquer área e um Soldado em qualquer outra área. As unidades podem pertencer a qualquer outro jogador ou Vassalo.

Preparação do Marcador de Influência

Durante a preparação, coloque as fichas de Influência de cada Casa nos marcadores de Influência de acordo com a ordem mostrada abaixo, independentemente de quantos jogadores estiverem participando. Ignore as informações sobre marcadores de Influência contidas nos versos dos escudos dos jogadores. Em seguida, reposicione quaisquer Vassalos (veja a página 4).

