

Stolní hra

Letní tábor 2012 Hra o Trůny

Stolní hra se bude odehrávat na velké mapě 7 království. Mapa je rozdělena na 99 zemí a další nehratelné části země (některé ostrovy a jiná nedosažitelná území). Součástí mapy jsou i řeky, hory, cesty a mosty. Tato území spolu tvoří větší oblasti. Každá oblast se skládá z cca 15 zemí. 4 oblasti patří hráčům, každá z nich má 13 zemí s 1 velkým hradem, 4 středními a 8 malými. Dále jsou na mapě 4 oblasti neutrální. Dorne, Říční kraje, Země koruny a Údolí Arryn. Nakonec jsou na mapě Železné ostrovy, které nespádají pod žádnou oblast.

Startovní pozice: Každá skupina má na začátku obsazeny 3 země.

L: Casterlyova Skála, Lannisport, Jasanové Hory.

S: Zimohrad, Bílý Přístav, Cailinská Držba.

T: Vysoká zahrada, Štíty, Bystřina.

B: Bouřlivý Konec, Dračí Zub, Letohrad.

Každá skupina dostane na začátku 20 armád a 7 vůdcovských vlajek. Ve zbytku zemí svých území nemají armády a tato území jsou přátelská.

Hra: Na začátku každého kola je 10 minut předehra. Následují tahy, kdy se jednotliví vojevůdci střídají u mapy (nikdy nejdou za sebou 2 ze stejného týmu, dokud nebyl u stolu 1 z každého cizího týmu) a táhnou armádami.

Předehra: předehra má fáze - pohyb armád, verbování armád, pořadí hráčů. Každý tým má sešit, do kterého se píšou rozkazy přede hry, co není v sešite, neplatí. Pořadí hráčů se píše zezadu, zbytek zepředu.

Pohyb armád v přede hře: Každá armáda, která nebyla toto kolo naverbována se může v přede hře posunout až o 3 přátelská nebo dobitá území. Takto se mohou posouvat i figurky vojevůdců. Při pohybu v přede hře nelze využít přístavy.

Verbování armád: V každé zemi lze naverbovat každý tah nové vojsko. Verbovat lze jen v přátelském území (nikoli v dobitém), ve kterém stojí vojevůdce. Maximální počet naverbovaných armád závisí na velikosti hradu. Velký 6, střední 4, malý 2. Pokud v území není vojevůdce, lze v něm naverbovat 1 armádu. Naverbovat 1 armádu stojí 1 zlatáček.

Území: Území se dělí pro hráče podle velikosti a podle přátelství/nepřátelství.

Podle velikosti: Malý hrad - obrana 4. Střední hrad - obrana 8. Velký hrad - obrana 12. Hlavní město - obrana 50.

Podle přátelství: Území se dělí na

přátelská - při obraně se počítá obrana hradu a armády v zemi,

dobitá - při obraně se počítají pouze armády, území se 3. kolo po dobití mění na přátelské, ale do té doby v území musí být armáda,

neutrální - obrana podle hradu,

nepřátelská - území jiné strany, obrana podle přátelství druhé strany vůči území.

Tah: Každý vojevůdce přistoupí k mapě a řekne, kam chce táhnout a kolik si při tom bere armád ze země, ve které právě je. Pokud táhne do přátelského nebo dobitého území, může táhnout ještě jednou, ale jen do dalšího přátelského nebo dobitého území. Pokud táhne do nepřátelského či neutrálního území, nastává boj. Pokud je hráč v přístavu, může se přelodit. Při útoku na hrad v poušti (hrady v Dorne od Písečného kamene a Železného lesa) ztrácí útočník $\frac{1}{4}$ armády ještě před bojem. Pokud útočí na poušť z lodí, hodí si 4-stěnou kostkou a $\frac{1}{4}$ armády ztratí pouze pokud mu padne 1 nebo 2.

Boj: Pokud je v území, na které se útočí, figurka nepřátelského vojevůdce, zavolá se onen vojevůdce k mapě (a může se rozhodnout, jestli chce bojovat nebo ustoupit). Poté se spočítají síly armád. Za útočníka háže útočící vojevůdce, za druhou stranu háže vojevůdce, zástupce strany za armády bez vojevůdce nebo správce hry za neutrální země. Háže se 10-stěnou kostkou s nulou. Výsledky se sečtou s počtem armád a započítají se bonusy za hodnosti. Poté se odečtou ztráty. Při remíze zvítězí strana, která vyhrála denní hru. Útočník ztratí 1 armádu bez ohledu na výsledek (po boji). Po boji získá vítězný vojevůdce jednu zkušenost (políčko v hodnocení jednotlivců).

Ústup: Pokud je v zemi, na kterou útočí armáda vojevůdce, může se rozhodnout uprchnout bez boje. V tom případě se může stáhnout s libovolným množstvím armád do kteréhokoli přátelského nebo dobitého území, které sousedí se zemí, ve které se nachází. Při ústupu nelze využít lodstva. Při ústupu před bojem ztratí ustupující obránce 1 armádu. Pak nastává boj útočníka se zbytkem obránců. Jestliže nezůstane žádná armáda obránců a země byla pouze dobita, padne země bez boje.

Ztráta útočníka po prohře: Nejprve se spočítá Ztráta a to takto: menší číslo z počtu armád útočníka nebo počet armád + obrana hradu pokud se zapojila. Vojevůdci se nezapočítávají. Vítěz boje hází 4-stěnou kostkou. Pokud padne

1: poražený ztratí $\frac{1}{4}$ Ztráty,

2: poražený ztratí $\frac{1}{4}$ Ztráty,

3: poražený ztratí $\frac{1}{2}$ Ztráty a vítěz jednu armádu,

4: poražený ztratí $\frac{3}{4}$ Ztráty a vítěz $\frac{1}{4}$ armády.

Zaokrouhluje se dolů. Poté útočník ustoupí se zbytkem armády zpět na své původní pole. Pokud ale zbyde jen vojevůdce, pak jde vojevůdce do zajetí.

Ztráta obránce po prohře: Nejprve se spočítá Ztráta a to takto: menší číslo z počtu armád útočníka nebo počet armád obránce bez obrany hradu. Vítěz boje hází 4-stěnou kostkou. Pokud padne

- 1: poražený ztratí $1/4$ Ztráty,
- 2: poražený ztratí $1/4$ Ztráty,
- 3: poražený ztratí $1/2$ Ztráty a vítěz jednu armádu.
- 4: poražený ztratí $3/4$ Ztráty a vítěz $1/4$ Ztráty.

Zaokrouhluje se dolů. Poté se může obránce pokusit ustoupit. Pokud mu zbyla armáda a má kolem sebe území, které je přátelské nebo dobité, může si vybrat kam se přesune. Jinak se jeho armáda rozpadá a on jde do zajetí.

Zajetí: Vojevůdce v zajetí jde mimo mapu. V příštím kole ho musí jeho strana vykoupit. Cena je 2 zlaté za panoše. Dále cena roste 1 zl/ 1 hodnost. Pokud tým nemá peníze, nezúčastní se hráč dalšího kola dokud ho nevykoupí. Jakmile má tým peníze, musí vykoupit své vojevůdce v zajetí. Tým může rozpustit 2 armády za 1 zl. Navrátilý vojevůdce se může postavit na jakémkoliv přátelském území. Při vykupování také mohou platit omezení na bonusy. To je popsáno u hodnosti.

Přístav: Pokud hráč stojí v přístavu, může využít jeho služeb. Převoz armád ale stojí zlatáky. Zaokrouhluje se nahoru. 2 armády jeden zlatý, vojevůdce 1 zlatý. Převoz také zabere čas. Každý přístav má rozpis vzdáleností. $1/2$ kola znamená vylodění ihned. 1 kolo znamená příští kolo na začátku. $1\frac{1}{2}$ kola znamená příští kolo na konci. To znamená, že při rozpisu hráčů umístí tým hráče na lodi mimo. Vylodění na začátku se odehraje ještě před prvním útokem na souši. Vylodění na konci se odehraje po všech útocích na souši.

Konec hry: Hra bude mít minimálně 5x3 tahy. Na konci se zhodnotí kolik má který tým území a sečtou se jejich hodnoty. Hodnoty odpovídají velikosti hradu. Podle velikosti dostane tým za hrad 2,4,6 nebo 10 (pouze Královské přístaviště) bodů za každé přátelské území a 1,2,3 nebo 5 (pouze Královské přístaviště) bodů za každé dobité území. Tým s nejvíce body se stává vládcem Sedmi království.

