



GAME OF THRONES™

Hand des Königs



Die großen Häuser von Westeros haben sich in Königsmund versammelt, um einem rauschenden Fest mit Ritterturnier beizuwohnen. Aus allen Teilen des Landes strömen Bürger herbei, um ihrem König und seinem Hofstaat zu huldigen. Auch du bist nach Königsmund gekommen, weil du ein Auge auf eine vakante Position geworfen hast: die Hand des Königs!

Damit die Wahl des Königs auf dich fällt, benötigst du die Unterstützung einflussreicher Familien. Kurzerhand bestichst du Varys, die Spinne, damit er in Adelskreisen deinen Namen fallen lässt und die edlen Herrschaften für deine Kandidatur gewinnt. Du brauchst möglichst viel Macht und Einfluss in den großen Häusern von Westeros, um zur Hand des Königs ernannt zu werden.

Doch wie jeder weiß, gibt es in Westeros nichts umsonst, vor allem keine Macht. Auch sollte man nicht davon ausgehen, dass ein politischer Schachzug ohne Konsequenzen bleibt und niemand darauf reagiert. Deine Rivalen sind ebenfalls nach Königsmund gereist und auch sie scharen Unterstützer um sich. Im Spiel der Throne musst du clever und raffiniert sein, aber vor allem musst du schnell sein.

ZIEL DES SPIELS

Um die Hand des Königs zu werden, bewegen die Spieler der Reihe nach die Varys-Karte durch ein Netz aus Charakteren, die sich gerade in Königsmund aufhalten. Dadurch sammeln sie Charakterkarten, die sie benötigen, um die Bannermarker der großen Häuser von Westeros für sich zu beanspruchen. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Bannermarkern.

INHALT



8 Charakterkarten
Haus Stark



7 Charakterkarten
Haus Graufreud



6 Charakterkarten
Haus Lennister



5 Charakterkarten
Haus Targaryen



4 Charakterkarten
Haus Baratheon



3 Charakterkarten
Haus Tyrell



2 Charakterkarten
Haus Tully



1 Varys-Karte



14 Helferkarten



7 Bannermarker



4 Krähenmarker

SPIELAUFBAU

- Königsmund aufbauen:** Die 35 Charakterkarten und die Varys-Karte werden gemischt und offen in einem Raster aus 6 x 6 Karten in die Tischmitte ausgelegt. Dies stellt KÖNIGSMUND dar. Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch seinen eigenen SPIELBEREICH.
- Banner sammeln:** Die Bannermarker werden neben Königsmund gelegt.
- Helfer bereitlegen:** Die Helferkarten werden gemischt. Dann werden die obersten 6 Karten aufgedeckt und neben den Stapel gelegt.
- Startspieler bestimmen:** Der jüngste Spieler beginnt.

SPIEABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler kommen die Spieler der Reihe nach zum Zug und bewegen die Varys-Karte. Um Varys zu bewegen, muss man eine Richtung und ein Haus wählen. Die gewählte Richtung bestimmt den Kartenpfad, den Varys beschreiten wird. Das gewählte Haus bestimmt, welche Karten man auf diesem Pfad erhalten möchte.

Varys kann sich nur in die vier Grundrichtungen (hoch, runter, rechts, links) bewegen; diagonale Bewegungen sind nicht zulässig. Varys muss sich immer zu einer anderen Karte im Raster bewegen, die zu dem Haus gehören muss, das der Spieler gewählt hat. Jede Charakterkarte gehört zu einem der sieben Häuser in Königsmund. Welches das ist, erkennt man an der Hintergrundfarbe der Karte und dem Wappen in der oberen linken Kartenecke.

Nachdem man eine Richtung und ein Haus gewählt hat, bewegt man Varys auf die Karte des gewählten Hauses, die so weit wie möglich in der gewählten Richtung entfernt liegt. Andere Charakterkarten und Lücken im Raster werden übersprungen. Dann nimmt man sich die Charakterkarte, auf der Varys gelandet ist, sowie alle anderen Karten des gewählten Hauses, über die sich Varys bewegt hat. Diese Karten entfernt man aus Königsmund und legt sie in den eigenen Spielbereich. Am Ende des Zuges eines Spielers wird überprüft, ob dieser Spieler mehr Charaktere eines bestimmten Hauses hat als jeder andere Spieler. Wenn ja, nimmt er sich den Bannermarker dieses Hauses und legt ihn in seinen eigenen Spielbereich.



Wappen und Farbe von Haus Lannister

Auf diese Weise wird weitergespielt, bis das Spiel endet. Wer am Zug ist, bewegt Varys, um Charakterkarten zu sammeln und Bannermarker zu erhalten. Das Spiel endet, sobald Varys nicht mehr bewegt werden kann, weil in keiner Richtung Charakterkarten liegen.

Helferkarten

Die sechs offen ausliegenden Helferkarten sind die VERFÜGBAREN HELFER, also Personen, die Einfluss auf die Wahl zur Hand des Königs haben. Jede Helferkarte hat eine Fähigkeit, die dem Spieler zugutekommt, der die Karte erwirbt. Die sechs Helferkarten, die beim Spielaufbau gezogen wurden, sind die einzigen Helfer im Spiel.

Helfer erhalten

Sobald man die letzte Charakterkarte eines bestimmten Hauses aus Königsmund nimmt, wählt man eine der verfügbaren Helfer-

Zugbeispiel

- Varys kann sich in **eine** der vier Grundrichtungen bewegen.
 - ↻ Bewegt er sich nach unten, könnte er Targaryen, Stark oder Lennister wählen.
 - ↻ Bewegt er sich nach oben, könnte er Lennister oder Tyrell wählen.
 - ↻ Bewegt er sich nach links, könnte er Stark oder Baratheon wählen.
 - ↻ Nach rechts kann er sich nicht bewegen, weil in dieser Richtung keine Karten liegen.



Fiona ist am Zug. Sie beschließt, Varys nach links zu bewegen, und wählt Haus Stark.

- Fiona hebt die Varys-Karte auf und bewegt sie nach links auf die am weitesten entfernte Stark-Karte (Eddard Stark). Zusätzlich nimmt sie sich alle Stark-Karten, über die sich Varys bewegt hat (Bran Stark).



- Fiona legt die beiden Stark-Karten in ihren Spielbereich. Die dadurch entstandenen Lücken im Raster bleiben frei.

Zu guter Letzt überprüft Fiona, ob sie mehr Stark-Charaktere in ihrem Spielbereich hat als jeder andere Spieler.

Anschließend kommt der Spieler links neben Fiona zum Zug und bewegt Varys, ausgehend von seiner neuen Position in Königsmund.





karten und handelt ihren Kartentext sofort ab. Anschließend legt man sie ab, es sei denn, der Kartentext besagt etwas anderes.

Falls man beim Abhandeln eines Helfers die letzte Karte eines Hauses nimmt, wählt man sofort eine weitere verfügbare Helferkarte und handelt sie wie gewohnt ab.

Jedes Haus verfügt über eine bestimmte Anzahl Charaktere, angegeben in der unteren rechten Kartenecke.

- ∞ Haus Stark hat 8 Charaktere.
- ∞ Haus Graufreud hat 7 Charaktere.
- ∞ Haus Lennister hat 6 Charaktere.
- ∞ Haus Targaryen hat 5 Charaktere.
- ∞ Haus Baratheon hat 4 Charaktere.
- ∞ Haus Tyrell hat 3 Charaktere.
- ∞ Haus Tully hat 2 Charaktere.



Auf der Karte steht, wie viele Charaktere Haus Lennister hat.

Charaktere töten und nehmen

Viele Helferkarten erlauben das Töten oder Nehmen eines Charakters. Sobald man einen Charakter nimmt, legt man ihn in den eigenen Spielbereich. Sobald man einen Charakter tötet, legt man ihn ab und entfernt ihn damit aus dem Spiel. Falls man den letzten Charakter eines Hauses tötet, wählt man keine Helferkarte.

Hinweis: Shae, Jon Schnee und Gendry können nicht genommen oder getötet werden.

Beispiel: Kevin ist am Zug. Er nimmt sich Margaery Tyrell, die letzte verbliebene Tyrell-Karte. Von den verfügbaren Helfern wählt er Hodor und handelt sofort seine Fähigkeit ab. Mit dieser nimmt er sich Bran Stark, was zufällig die letzte Stark-Karte in Königsmund ist.

Kevin wählt sofort einen weiteren Helfer; dieses Mal fällt die Wahl auf Bronn. Auch dessen Fähigkeit wird sofort abgehandelt. Sie besagt, dass Kevin sich Tyrion Lennister nehmen soll. Er nimmt Tyrion Lennister aus Fionas Spielbereich und legt ihn in seinen eigenen Spielbereich.

Haben nach der Verwendung eines Helfers zwei oder mehr Spieler gleich viele Charakterkarten eines Hauses, entscheidet der Spieler, der den Helfer verwendet hat, welcher der beteiligten Spieler den Bannermarker erhält.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler die Varys-Karte nicht mehr regelmäßig bewegen kann, ist das Spiel zu Ende. Die verbliebenen Charakterkarten in Königsmund und die nicht erhaltenen Helferkarten werden abgelegt.

Als Nächstes wird der Sieger bestimmt. Dazu zählt jeder Spieler die Bannermarker in seinem Spielbereich. Wer die meisten Banner hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der über den einflussreichsten Bannermarker verfügt. Je mehr Charaktere ein Haus hat, desto einflussreicher ist es.

Beispiel: Am Ende des Spiels hat Fiona die Bannermarker von Lennister, Tyrell und Graufreud. Kevin hat die Bannermarker von Targaryen, Tully und Baratheon. Es herrscht also Gleichstand. Von all diesen Häusern ist Haus Graufreud mit 7 Charakteren das einflussreichste, d. h. Fiona gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTEN

Wer die Komplexität von *Hand des Königs* erhöhen möchte, kann auf die folgenden Spielvarianten zurückgreifen:

Variante: Teamspiel zu viert

Bei dieser Variante treten zwei Teams gegeneinander an. Die Teamkollegen sitzen sich gegenüber. Das Spiel läuft wie gewohnt ab, Unterschiede gibt es erst am Ende des Spiels. Um den Sieger zu bestimmen, zählen die Teamkollegen ihre Bannermarker zusammen und ermitteln den Gesamtwert ihres Teams. Das Team mit der höheren Anzahl an Bannermarkern gewinnt.

Hinweis: Bannermarker werden wie im normalen Spiel hin- und her gereicht. Es spielt keine Rolle, ob sie zwischen Gegenspielern oder Teamkollegen wechseln.

Variante: Die dreiäugige Krähe

Diese Variante bringt noch mehr Intrigen und Geheimniskrämerei ins Spiel. Mithilfe von Krähenmarkern können die Spieler geheime Absprachen treffen. Solange die Krähenmarker im Spiel sind, darf am Spieltisch nicht gesprochen werden. Die Spieler müssen ihre Krähenmarker verwenden, wenn sie mit sich mit ihren Verbündeten beraten wollen ... oder mit ihren Feinden!

Die Variante kann mit drei oder vier Spielern gespielt werden. Es gelten die folgenden Regeln:

Drei Spieler

Bei drei Spielern spielt jeder gegen jeden. Zudem nimmt sich jeder Spieler beim Spielaufbau 1 Krähenmarker und legt ihn in seinen Spielbereich.

Jeder Spieler kann zu Beginn seines Zugs seinen Krähenmarker ablegen, um einen Gegenspieler zu wählen. Die beiden Spieler verlassen den Raum und haben bis zu 1 Minute Zeit, um geheime Absprachen zu treffen. Nach ihrer Rückkehr fährt der aktive Spieler wie gewohnt mit seinem Zug fort und bewegt Varys.

Bei dieser Variante spielt jeder für sich selbst. Gespräche und Absprachen mit Gegenspielern sind nur erlaubt, wenn man einen Krähenmarker dafür ablegt.

Vier Spieler

Bei vier Spielern treten zwei Teams gegeneinander an. Die Teamkollegen sitzen sich gegenüber. Zudem nimmt sich jeder Spieler beim Spielaufbau 1 Krähenmarker und legt ihn in seinen Spielbereich.

Jeder Spieler kann zu Beginn seines Zugs seinen Krähenmarker ablegen, um zusammen mit seinem Teamkollegen den Raum zu verlassen. Die beiden Spieler haben bis zu 1 Minute Zeit, um ihre Strategie abzusprechen. Nach ihrer Rückkehr fährt der aktive Spieler wie gewohnt mit seinem Zug fort und bewegt Varys.

Bei dieser Variante spielt jeder für sich selbst. Gespräche und Absprachen mit Teamkollegen (oder Gegenspielern) sind nur erlaubt, falls man einen Krähenmarker dafür ablegt.

Hinweis: Bannermarker werden wie im normalen Spiel hin- und her gereicht. Es spielt keine Rolle, ob sie zwischen Gegenspielern oder Teamkollegen wechseln.

CREDITS

Autor: Bruno Cathala

Produzentin: Molly Glover

Illustration der Karten: Mihajlo Dimitrievski

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Grafikdesign: Michael Silsby

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Redaktion der Spielregel: Adam Baker

Produktionskoordination: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren und Johanna Whiting

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Lizenzkoordination: Amanda Greenhart

Lizenzmanagement: Simone Elliott

Abteilungsleiter Brettspiele: James Kniffen

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: François Blanc, Shaun Boyke, Maël Cathala, Kara Centell-Dunk, Sébastien Gaspard, Nick Glover, Grace Holdinghaus, Jessikah Holmes, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, die Familie Mercier, Gary Storkamp, Jason Walden und Britty Ukestad

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Redaktionelle Bearbeitung: Benjamin Fischer

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Rico Besteher, Catrin Schumacher und Sascha Dürk

© 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. German version published by Asmodee GmbH. This product is not a toy. Not intended for persons ages 13 or younger. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Diese Information aufbewahren. Made in China. .