



# LE TRÔNE DE FER™

## B'TWIXT™

### Livret de Règles

« Vous trouverez en moi un aussi bon seigneur qu'Eddard Stark. Mais trahissez-moi, et vous vous en mordrez les doigts. »

— Theon Greyjoy  
*A Clash of Kings*

### PRÉSENTATION DU JEU

Dans *Le Trône de Fer : B'Twixt*, chaque joueur incarne l'un des principaux personnages de la saga littéraire de George R.R. Martin, *Le Trône de Fer*. Les joueurs utilisent des cartes pour influencer différents alliés issus des romans et les convaincre de rejoindre leur cause. Mais qu'ils prennent garde, car les joueurs à leur gauche ou à leur droite sont à la fois la clé de leur victoire et ceux susceptibles de les poignarder dans le dos.

### MATÉRIEL

- 1 Piste de Temps
- 1 Pion Round
- 1 Pion Saison
- 1 Pion Premier Joueur
- 54 Pions Pouvoir
- 9 Cartes Dirigeant
- 50 Cartes Allié
- 62 Cartes Influence Standard
- 11 Cartes Influence Événement
- 36 Cartes Influence Spécifiques aux Dirigeants
- 6 Cartes de Référence



# MISE EN PLACE

Pour mettre en place *Le Trône de Fer : B'Twixt*, suivez les étapes ci-dessous :

1. **Préparer la Piste de Temps** : placez la piste de temps à portée de vue de tous les joueurs. Placez le pion Round sur la case qui correspond au nombre de joueurs. Placez le pion Saison sur l'emplacement Été (☀) pour une partie à 3 ou 4 joueurs et sur l'emplacement Automne (🍂) pour une partie à 5 ou 6 joueurs.



2. **Constituer la Pile des Alliés** : mélangez les cartes Allié et empilez-les, face cachée, au centre de l'aire de jeu.



*Pile des Alliés*

3. **Constituer la Réserve de Pions** : formez un tas dans l'aire de jeu avec tous les pions Pouvoir. Tournez-les de manière à ce que chaque pion montre sa face dragon. Ensuite, mélangez-les sans regarder leurs versos.



*Pion Pouvoir  
(face dragon)*

*Pion Pouvoir  
(face numérotée)*

4. **Choisir le Premier Joueur** : identifiez le joueur qui a été trahi le plus récemment. Il prend le pion Premier Joueur, le place devant lui et devient ainsi le premier joueur.



*Pion Premier Joueur*



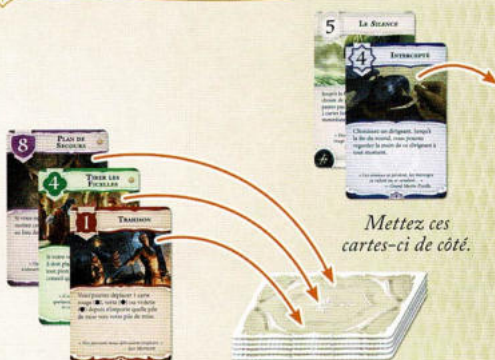
5. **Choisir les Dirigeants :** dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit (ou prend aléatoirement) l'une des cartes Dirigeant et la place devant lui, face colorée visible.

Pour une partie standard, ce choix est purement cosmétique et n'affecte nullement les mécaniques du jeu. Pour découvrir comment les dirigeants affectent les parties avancées, consultez la page 10.



*Carte Dirigeant*

6. **Préparer les Cartes Influence :** les cartes Influence sont réparties en cinq couleurs. Chaque couleur de carte est associée à une icône visible dans le coin supérieur gauche. Mettez de côté les cartes Influence blanches (●) et bleues (●). Mélangez ensemble les cartes rouges (■), vertes (◆) et violettes (●) pour constituer la pile d'influence. Ensuite, distribuez 10 cartes de cette pile à chaque joueur et placez le reste de la pile, face cachée, au centre de l'aire de jeu, à portée de tous les joueurs.



*Mettez ces cartes-ci de côté.*

*Constituez la pile d'influence avec celles-là.*

## Exemple de Mise en Place à 4 Joueurs



*Réserve de Pions Pouvoir*



*Pile de Défusse Influence*



*Allié Disponible*







## CONCEPTS CLÉS

Cette section détaille un certain nombre de notions fondamentales pour jouer une partie.

### DIRIGEANT

Chaque joueur incarne un **DIRIGEANT** qu'il choisit lors de la mise en place. Quand une carte ou une règle utilise le mot « dirigeant », elle se réfère à un joueur.

### CARTES ALLIÉ ET INFLUENCE

Chaque dirigeant commence la partie avec des cartes Influence en main. Au cours de la partie, les dirigeants vont jouer ces cartes de leurs mains pour récupérer des cartes Alliés.

Chaque carte Influence possède une valeur d'influence et une capacité.



Chaque carte Alliée possède une valeur de pouvoir et une capacité.





## CONSEILS & VOISINS

Un **CONSEIL** est une zone particulière où les dirigeants placent les cartes Allié qu'ils ont récupérées et les pions Pouvoir qu'ils ont gagnés. La puissance de chaque conseil est déterminée à la fin de la partie, en additionnant les valeurs de pouvoir des cartes et des pions qui le composent.

Chaque dirigeant dispose de deux conseils : un à sa gauche et un à sa droite. Le conseil à la gauche d'un dirigeant est partagé avec le dirigeant à sa gauche ; le conseil à la droite d'un dirigeant est partagé avec le dirigeant à sa droite. Le **CONSEIL RESTREINT** d'un dirigeant est celui de ses deux conseils qui a le moins de pouvoir.

Deux dirigeants qui partagent un conseil sont considérés comme étant **VOISINS**.

## BUT DU JEU

À la fin de la partie, le dirigeant ayant le conseil restreint le plus puissant remporte la partie.

Cela signifie que les dirigeants sont invités à coopérer avec leurs voisins... jusqu'à un certain point. Un dirigeant ne tire aucun bénéfice d'avoir un de ses conseils beaucoup plus puissant que l'autre. Au final, chaque dirigeant doit agir dans son propre intérêt pour garder ses conseils relativement équilibrés afin que son conseil restreint ait la plus grande valeur possible.

### Conseil A



*Cersei Lannister*

*Euron Greyjoy*



*Doran Martell*

### Conseil B



*Mélisandre*

*Les alliés et les pions Pouvoir du conseil A sont partagés par Cersei et Euron. Les alliés et les pions Pouvoir du conseil B sont partagés par Euron et Mélisandre. Cersei est la voisine d'Euron et de Doran tandis qu'Euron est le voisin de Cersei et de Mélisandre.*



## JOUER UNE PARTIE

Une partie se joue en deux ou trois saisons selon le nombre de joueurs. Chaque saison est composée de quatre à sept rounds et chaque round est lui-même divisé en six étapes :

### 1. RÉVÉLER L'ALLIÉ DISPONIBLE

Le premier joueur prend la carte du dessus de la pile des alliés, la lit à voix haute et la place face visible à côté de la pile des alliés.

Si l'allié révélé a une capacité « Lors de ce Round : », cette capacité s'applique à ce round.



Cette carte a une capacité « Lors de ce round : ».

### 2. JOUER DES CARTES INFLUENCE

Dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, chaque dirigeant, lorsque son tour vient, choisit entre jouer une carte Influence ou s'incliner.

Quand un dirigeant joue une carte Influence, il résout d'abord la capacité de cette dernière, si possible. Attention, certaines capacités se résolvent à la fin du round. Ensuite, le dirigeant place la carte devant lui, face visible, dans ce que l'on appelle sa **PILE DE MISE**.

Quand un dirigeant s'**INCLINE**, il pivote sa carte Dirigeant de 90°. Après qu'un dirigeant s'est incliné, il doit passer pour le reste du round.



*Incliné*

Continuez d'enchaîner les tours dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les dirigeants se soient inclinés.

### 3. RÉCUPÉRER L'ALLIÉ

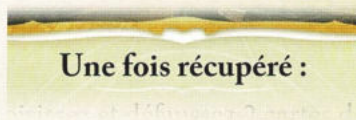
Après que tous les dirigeants se sont inclinés, chaque joueur fait la somme des valeurs d'influence des cartes qui sont dans sa pile de mise afin d'obtenir son influence totale. Le dirigeant avec le total le plus élevé **REMPORTE LA MISE**. Ensuite, ce dirigeant **RÉCUPÈRE** l'allié et choisit de le placer dans l'un de ses deux conseils.



Après que chaque dirigeant s'est incliné, Tyrion a trois cartes devant lui pour un total de 12 influences tandis que Cersei a deux cartes devant elle pour un total de 15 influences. Cersei remporte la mise et récupère l'allié disponible.

En cas d'égalité (même en cas d'égalité avec un total d'influence de 0), le dirigeant à égalité qui est le plus proche du premier joueur (en partant du premier joueur et en tournant dans le sens horaire) remporte la mise.

Certains alliés ont une capacité « Une fois récupéré : ». Cette capacité peut affecter l'endroit où l'allié sera placé ou produire un effet particulier. Le dirigeant qui a récupéré cet allié **doit** résoudre cette capacité, si possible.



Cette carte a une capacité « Une fois récupéré : ».

Quand un dirigeant remporte la mise, il gagne également un pion Pouvoir (il le prend dans la réserve de pions, **sans regarder** sa face numérotée) et le place dans l'un ou l'autre de ses conseils.



*Pion Pouvoir*



## 4. ENTRETIEN

Chaque dirigeant place les cartes de sa pile de mise dans une pile de défausse qui est commune à tous les joueurs. Chaque dirigeant redresse sa carte Dirigeant afin qu'elle retrouve son orientation de départ.

## 5. PASSER LE PION PREMIER JOUEUR

Passez le pion Premier Joueur au dirigeant suivant dans le sens horaire.



*Pion Premier Joueur*

## 6. AVANCER LE ROUND

Avancez le pion Round d'une case vers la droite sur la piste de temps.



*Avancer au Round Suivant*

Chaque saison comporte un round de plus que le nombre de joueurs, par conséquent, dans une partie à 4 joueurs, chaque saison est composée de cinq rounds.

Si vous ne pouvez plus avancer le pion Round car il est sur la dernière case, remplacez-le sur la case correspondant au nombre de joueurs et avancez le pion Saison à la saison suivante.



*Avancer à la Saison Suivante dans une partie à 4 joueurs*

Quand le pion Saison est déplacé, chaque dirigeant défausse sa main, la pile de défausse est mélangée dans la pile d'influence et 10 nouvelles cartes sont distribuées à chaque dirigeant. Le prochain round commence alors.

Si le pion Saison est déjà sur l'hiver (❄) quand il est censé avancer, la partie se termine et vous devez désigner le vainqueur.





## REMPORTER LA PARTIE

La partie se termine à la fin du dernier round de l'hiver (❄). Les dirigeants comparent le total de pouvoir de leurs conseils et déterminent le vainqueur.

### COMPARER LE POUVOIR DES CONSEILS

Retournez tous les pions Pouvoir qui ont été placés dans les conseils pour que les faces numérotées deviennent visibles.

Pour chaque conseil, additionnez les valeurs de pouvoir de tous les alliés et pions Pouvoir qui s'y trouvent. Cette somme détermine le total de pouvoir de chaque conseil.

### DÉTERMINER LE VAINQUEUR

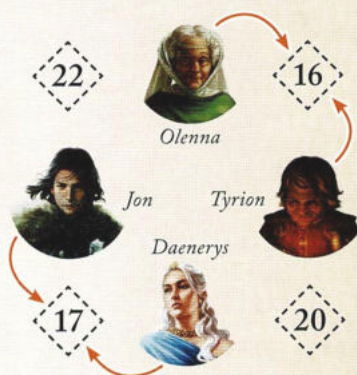
Chaque dirigeant détermine lequel de ses conseils a le total de pouvoir le moins élevé. (Cela correspond au pouvoir de son conseil restreint.) Si les deux conseils ont le même total, il peut choisir l'un ou l'autre qui sera alors considéré comme étant son conseil restreint pour le calcul du score. Le dirigeant dont le conseil restreint a le total de pouvoir le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur à égalité dont l'autre conseil a le total de pouvoir le plus élevé remporte la partie. S'il y a encore égalité (par exemple, les autres conseils des dirigeants à égalité ont le même total de pouvoir), alors le dirigeant ayant le plus d'alliés parmi ses deux conseils remporte la partie. Si l'égalité persiste, alors les dirigeants concernés partagent la victoire.

## EXEMPLE DE SCORE

Dans cet exemple, il y a quatre joueurs : Olenna Tyrell, Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen et Jon Snow.

À la fin de la partie, tous les pions Pouvoir sont retournés et leurs valeurs de pouvoir ajoutées à celles des alliés du même conseil. Après avoir déterminé le total de pouvoir de ses conseils, chaque dirigeant retient le total de pouvoir de son conseil restreint (c'est le conseil qui a le total de pouvoir le moins élevé) :



Le conseil restreint de Daenerys et de Jon a un total de 17. Ils sont donc à égalité. Ils comparent donc le pouvoir de leur autre conseil. Celui de Jon Snow a un total de 22 alors que celui de Daenerys est de 20. Jon remporte la partie !





## CONCEPTS SUPPLÉMENTAIRES

Voici quelques notions supplémentaires qui peuvent se présenter au cours de la partie.

### GAGNER DES PIONS POUVOIR

Si une capacité fait gagner un pion Pouvoir à un dirigeant, il prend un pion Pouvoir de la réserve sans regarder sa face numérotée et le place dans l'un de ses conseils.

#### « VOUS »

Quand une carte Influence fait référence à « vous », elle désigne le dirigeant qui a cette carte devant lui. Une carte Influence est placée devant le dirigeant quand il la joue, mais elle peut être déplacée par la suite.

*Exemple : Euron a joué Plan de Secours devant lui. Cersei joue Trahison, ce qui déplace Plan de Secours devant elle. Le « vous » de la capacité de Plan de Secours désigne maintenant Cersei.*

*Autre exemple : Doran joue Extorsion qu'il déplace dans la pile de mise de Tyrion. Ce qui signifie qu'une fois qu'un dirigeant aura remporté la mise, Extorsion ira dans la main de Tyrion, même si c'est Doran qui a joué la carte.*

Quand la capacité « Une fois récupéré : » d'un allié se réfère à « vous », elle désigne le dirigeant qui a récupéré cet allié.

### TENIR SES PROMESSES

Les promesses faites par les dirigeants sont non contraignantes. Cela signifie qu'un dirigeant peut faire une promesse ou une proposition et ne pas s'y tenir. Mais les dirigeants doivent faire attention avant de trahir quelqu'un, car ils doivent aussi compter sur leurs voisins pour acquérir de futurs alliés.

## MORT ET TUÉS

*Le Trône de Fer* est une saga où la mort est loin d'être taboue. Par conséquent, certains effets de carte peuvent tuer un allié. Quand cela se produit, cet allié est placé face visible dans une pile appelée la **PILE DES MORTS**, juste à côté de la pile des alliés. Les joueurs peuvent consulter à tout moment les alliés qui ont été tués et l'ordre des cartes dans la pile des morts n'a aucune importance.

### ICÔNE TRIOMPHE

Certaines cartes Influence ont une icône Triomphe située à côté de leur nom. Cette icône sert à vous rappeler que la capacité se résout après qu'un dirigeant a remporté la mise.



### PRIORITÉS DE RÈGLES

Si la capacité d'une carte Allié ou Influence contredit les règles de ce livret, le texte de la capacité a préséance sur les règles du livret.

*Exemple : normalement, un dirigeant qui récupère un allié a le droit de choisir dans quel conseil il place l'allié, mais si son voisin dispose de Tirer les Ficelles dans sa pile de mise, le dirigeant est obligé de placer l'allié dans le conseil qu'il partage avec ce voisin.*

Si la capacité d'une carte Influence entre en conflit avec celle d'une carte Allié, la capacité de la carte Allié a préséance sur celle de la carte Influence.

*Exemple : si un dirigeant a joué Tirer les Ficelles et que son voisin récupère un allié, et que cet allié est Sansa Stark, sa capacité « Vous devez placer Sansa Stark dans votre conseil dans lequel se trouve votre allié ayant la valeur de pouvoir la plus élevée. » a préséance sur l'effet de Tirer les Ficelles.*



## PARTIE AVANCÉE

Une fois les règles de base maîtrisées, les joueurs peuvent ajouter plus de stratégie et d'imprévisibilité à leurs parties, en ajoutant des cartes spécifiques à chaque dirigeant et des cartes d'événement. Ces cartes sont utilisées de la même manière que les cartes Influence standards.

### CARTES SPÉCIFIQUES AUX DIRIGEANTS

Lors de la mise en place, après que chaque joueur a choisi sa carte Dirigeant, il prend les quatre cartes Influence spécifiques à ce dirigeant. On peut les identifier grâce au portrait et au nom du dirigeant en bas de la carte. Ces cartes sont les cartes Influence blanches (●) qui ont été mises de côté.



Quand un dirigeant reçoit une nouvelle main de cartes lors de la mise en place et au début de chaque saison, il ne reçoit que neuf cartes au lieu de dix, puis il prend une carte au hasard parmi ses cartes spécifiques. Quand une carte spécifique à un dirigeant est censée être défaussée, elle est retirée de la partie à la place.

### CARTES ÉVÉNEMENT

Dans une partie à trois ou quatre joueurs, à la fin de l'été (☼) et de l'automne (♣), après que les cartes Influence ont été défaussées et mélangées pour reconstituer la pile d'influence, mélangez-y trois cartes Influence bleues (●) prises au hasard parmi celles mises de côté. Dans une partie à cinq ou six joueurs, à la fin de l'automne (♣), mélangez-y six cartes Influence bleues prises au hasard.

Contrairement aux cartes spécifiques aux dirigeants, les cartes d'événement sont défaussées de la même manière que les cartes Influence standards.

## RÈGLES ALTERNATIVES

Vous trouverez ci-après quelques variantes destinées à ceux qui souhaitent renouveler leur expérience de jeu. Chacune des variantes proposées est précédée d'un bref descriptif.

### VERSION DRAFT

*Cette variante ajoute une dimension stratégique supplémentaire mais ne modifie pas sensiblement la durée d'une partie.*

Au début de la partie, après avoir distribué à chaque joueur sa main de dix cartes, chaque dirigeant choisit une carte de sa main et la met de côté. Ensuite, il passe les neuf cartes restantes au dirigeant à sa gauche. Chaque dirigeant continue de mettre de côté une carte de sa main et de passer les cartes restantes à sa gauche jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. Ensuite, chaque dirigeant prend les cartes qu'il a mises de côté, elles constitueront sa main pour cette saison.

À la fin de chaque saison, répétez ce procédé en inversant le sens dans lequel vous passez les cartes. Par exemple, dans une partie à quatre joueurs, les cartes seront passées à gauche lors de la mise en place, à droite au début de l'automne (♣) et à gauche au début de l'hiver (❄).



## VERSION DRAFT DES ÉTATS GÉNÉRAUX

*Cette variante est proche de la variante Draft mais avec encore plus de mélange. Elle diminue cependant certains aspects thématiques du jeu.*

Cette variante est similaire à la variante Draft, mais les cartes d'événement et les cartes spécifiques aux dirigeants sont mélangées dans la pile d'influence lors de la mise en place. Les dirigeants peuvent jouer les cartes spécifiques de n'importe quel dirigeant.

## VERSION ALLIÉS RÉVÉLÉS

*Cette variante permet aux joueurs de diminuer l'aléatoire du tirage des alliés. Cette variante élimine certaines surprises spécifiques aux règles habituelles.*

Au début de chaque saison, prenez des alliés du dessus de la pile d'alliés et alignez-les (face visible) de gauche à droite jusqu'à former une ligne ayant une carte de plus qu'il n'y a de joueurs dans la partie. Cette ligne est appelée la rangée d'alliés. Lors de chaque round, au lieu de révéler l'allié du dessus de la pile d'alliés, l'allié le plus à gauche de la rangée d'alliés devient l'allié disponible. Aucune capacité demandant de choisir un allié ne peut choisir d'allié dans la rangée d'alliés.



Allié Disponible

Rangée d'Alliés

Si une capacité révèle l'allié suivant, placez l'allié du dessus de la pile d'alliés à droite de la rangée d'alliés, puis utilisez l'allié à droite de l'allié disponible pour résoudre la capacité.

Pour résoudre une capacité qui vous demande de regarder des cartes du dessus de la pile des alliés, sélectionnez l'allié suivant dans la rangée des alliés et piochez le reste du dessus de la pile des alliés. Si un allié est placé « sur la pile », il est placé le plus à gauche de la rangée des alliés, à droite de l'allié disponible s'il y en a un.

## VERSION COURTE

*Peu de temps ? Essayez cette variante !*

3-4 joueurs : commencez en automne (♣).

5-6 joueurs : commencez en hiver (♠).





## CLARIFICATIONS DE CARTES

Vous trouverez ci-dessous quelques clarifications relatives à certaines interactions de cartes. Pour des clarifications plus générales, consultez la section Concepts Supplémentaires à la page 9.

### TIRER LES FICELLES

Si chaque voisin du dirigeant qui a remporté la mise a joué le même nombre d'exemplaires de Tirer les Ficelles, le dirigeant qui a remporté la mise choisit dans quel conseil il place l'allié. Si un voisin a joué plus d'exemplaires de Tirer les Ficelles que l'autre voisin, cet allié doit être placé dans le conseil partagé avec le voisin qui a joué le plus d'exemplaires de Tirer les Ficelles.

Si un autre allié est introduit lors de ce round, avec Entremetteuse ou Magie du Sang par exemple, ces alliés supplémentaires ignorent l'effet de Tirer les Ficelles.

### MANCE RAYDER, SANSA STARK ET JAQEN H'GHAR

Les capacités de ces cartes supplantent toute autre restriction de placement comme l'effet de Tirer les Ficelles, y compris quand ils sont récupérés par Ser Loras Tyrell ou La Meute Survit.

### OISILLONS

Si une capacité comme Magie du Sang ou Ombre Assassine tue l'allié disponible, les pions Pouvoir sur cet allié sont remis dans la réserve.

# EDGE



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

## CRÉDITS

**Conception et développement :** L'équipe de concepteurs de jeu FFG

**Textes techniques :** Adam Baker

**Production :** Molly Glover

**Rédaction :** Richard A. Edwards

**Relecture :** Calli Oliverius

**Responsable des jeux de plateau :** Chris Winebrenner-Palo

**Conception graphique :** Shaun Boyke avec Wil Springer

**Responsable de la conception graphique :** Christopher Hosch

**Illustration de couverture :** Borja Pindado

**Illustrations internes :** Borja Pindado et les artistes du *Trône de fer : le Jeu de Cartes*

**Direction artistique :** Jeff Lee Johnson

**Responsable de la direction artistique :** Tony Bradt

**Contrôle qualité :** Zach Tewalthomas

**Coordination d'approbation du studio :** Jim Cartwright

**Coordination des licences :** Zach Holmes

**Gestion des licences :** Sherry Anisi

**Responsable de la production :** Justin Anger et Tim Najmolhoda

**Direction de la création visuelle :** Brian Schomburg

**Responsable de projet senior :** John Franz-Wichlacz

**Concepteur exécutif :** Nate French

**Direction du studio :** Chris Gerber

## ADAPTATION FRANÇAISE EDGE STUDIO

**Traduction :** Jérémy Fouques

**Relecture :** Michaël Hatik, Dadajef

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

### TESTEURS

Jeromy Auvil, Jade Benies, Line Benies, Nathalie Benies, Samuel Benies, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Jasmine Bottorff, Michelle Bottorff, Lachlan « Raith » Conley, Jordan Dixon, Tony Fanchi, Hayden Fetters, Wes Grollmus, Kathrin Grosse, Matt Haddix, Philip D. Henry, Abdullah Jackson, Tess Kean, Paul Klecker, James Kniffen, Adem Kolar, Alia Kahil Moussa, Ayman Saleh Moussa, Fayez Moussa, Andrew Ngo, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Brandon Perdue, Harold Rappold, Michael Roth, Daniel Schaefer, Thomas Trost, Jason Walden et Aaron Wong.

© 2021 George R.R. Martin & Fantasy Flight Games. Les noms, descriptions et représentations faites dans ce jeu sont des adaptations de l'œuvre de George R.R. Martin. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans son autorisation. Sous licence de George R.R. Martin. Le Trône de Fer est TM de George R.R. Martin. B'Twixt est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM & © de Gamegenic GmbH. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Studio. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.