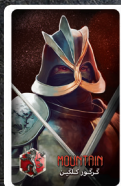
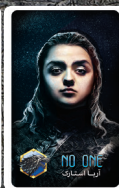
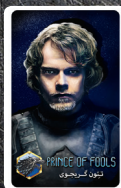




Game of Thrones

WESTEROS



وسروس: بازتاج و تخت

خاندان استارک و یارانش (که از این به بعد با عنوان سپاه خیر از آن‌ها یاد می‌کنیم) قصد دارند برای مبارزه با پادشاه شب عملیاتی انجام دهند، اما خاندان لنیستر و هم‌پیمانانش (که از این به بعد با عنوان سپاه شر از آن‌ها نام می‌بریم) سعی می‌کنند با جا زدن خود در این عملیات، آن‌ها را به شکست بکشانند. تعداد گروه شر همیشه کمتر است اما یکدیگر را می‌شناسند و گروه خیر از هویت آن‌ها آگاه نیست.

تنها کسی که سپاه شر را می‌شناسد برن استارک است که او هم نمی‌تواند علنی این موضوع را ابراز کند، چون به محض آنکه سپاه شر هویت او را کشف کنند، همه چیز از دست می‌رود و سپاه شر پیروز می‌گردد.

اجزای بازی

۱۴ کارت شخصیت

(برن استارک، سرسی لنیستر، جان اسنو، پیتربیلیش، جیمی لنیستر، اولنا تایرل، ۵ شخصیت طرفدار استارک‌ها و ۳ شخصیت طرفدار لنیسترها)



۱۰ کارت نتیجه‌ی عملیات

۵ کارت موفقیت

۵ کارت شکست



۲۰ نشان رای‌گیری (برای

گروه عملیات)

۱۰ نشانگر موافق

۱۰ نشانگر مخالف



۱ نشان فرماندهی گروه

عملیات



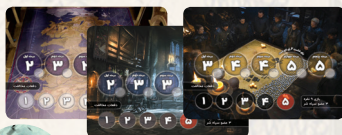
۵ نشانگر امتیاز

(آبی و قرمز)



۵ نشان گروه عملیات

۳ صفحه بازی (برای تعداد مختلف بازیکن‌ها)



۲ کارت وفاداری

در صورت وجود لرد

وَریس در بازی



۱ نشانگر مرحله‌ی بازی



۱ نشان لرد وَریس

۱ نشانگر دفعات مخالفت



هدف بازی

در بازی وستروس بازیکنان دارای هویت مخفی هستند؛ آن‌ها یا از سپاهیان خیر و طرفدار استارک‌ها هستند یا از سپاهیان شر و طرفدار لنیسترها. استارک‌ها زمانی برنده می‌شوند که ۳ عملیات را با موفقیت به سرانجام برسانند و لنیسترها با به شکست کشاندن ۳ عملیات به پیروزی می‌رسند. البته اگر لنیسترها بتوانند ۵ دور متوالی برای گروه عملیات رای منفی بگیرند یا در پایان بازی بتوانند هویت برن استارک را کشف کنند نیز برنده خواهند شد. بازیکنان می‌توانند در هر لحظه از بازی هر ادعایی را که می‌خواهند مطرح کنند، به بحث و گفتگو بپردازند، یکدیگر را فریب دهند یا متهم کنند. مهم این است که سپاه خیر بتواند با استدلال‌های منطقی سپاه شر را شناسایی کند و البته شناختن برن استارک هم برای سپاه شر حیاتی است.

توضیح کارتها و نشان‌ها

کارتهای شخصیت:

کارتهای شخصیت مشخص می‌کنند که هر بازیکن جزء کدام تیم است. کارتهای سپاه خیر یا خاندان استارک زمینه‌ای آبی دارند و در گوشه‌ی سمت چپ آن‌ها نشان گرگ با پس‌زمینه‌ی آبی دیده می‌شود. کارتهای خاندان لنیستر قرمز هستند و نشان شیر با پس‌زمینه‌ی قرمز در گوشه‌ی سمت چپ آن‌ها قرار دارد. برخی از شخصیت‌ها دارای قدرت‌های خاصی در بازی هستند. برن استارک و سرسی لنیستر در همه‌ی بازی‌ها باید حضور داشته باشند ولی بقیه‌ی شخصیت‌های دارای قدرت را می‌توان به صورت انتخابی استفاده کرد.

برن استارک:

در آغاز بازی، برن استارک سپاه شر را می‌شناسد ولی در طول بازی به هیچ وجه نباید هویت خود را آشکار کند. چون به محض آنکه سپاه شر او را شناسایی کنند، برنده خواهند شد.

سرسی لنیستر:

در پایان بازی، اگر سپاه خیر پیروز شود، سپاه شر می‌تواند با شناسایی برن استارک شکست خود را به پیروزی تبدیل کنند. برای این کار پس از مشورت، سرسی لنیستر، برن استارک را معرفی می‌کند.

نکته: کارتهای شخصیت در تمام طول بازی مخفی هستند و به هیچ وجه نباید آن‌ها را به کسی نشان داد یا در مورد تصویر آن‌ها با کسی صحبت کرد.

نشان فرماندهی گروه عملیات:

جلوی بازیکنی قرار می‌گیرد که افراد گروه عملیات را انتخاب می‌کند.

نشان‌های گروه عملیات:

جلوی بازیکنانی که برای عملیات انتخاب شده‌اند، قرار می‌گیرند.

نشان‌های رای‌گیری:

برای موافقت یا مخالفت با گروه عملیات استفاده می‌شوند.

کارت‌های نتیجه‌ی عملیات: موفقیت یا شکست عملیات را مشخص می‌کنند.



کارت‌های
نتیجه‌ی عملیات



نشان‌های
رای‌گیری



نشان‌های
گروه عملیات



نشان فرماندهی
گروه عملیات

آماده‌سازی بازی

با توجه به تعداد بازیکن‌ها یکی از صفحه‌های بازی را انتخاب کنید و آن را به همراه نشانگر دور بازی، نشان‌های گروه و کارت‌های نتیجه‌ی عملیات وسط بگذارید. نشانگر دور بازی را روی اولین مرحله‌ی عملیات بگذارید. به هر بازیکن دو نشان رای‌گیری (۱ موافق و ۱ مخالف) بدهید.

۱۵	۹	۸	۷	۶	۵	تعداد بازیکنان	
۶	۶	۵	۴	۴	۳	گروه خیر	
۴	۳	۳	۳	۲	۲	گروه شر	

طبق جدول بالا تعداد کارت‌های خیر (حتماً باید یکی از آن‌ها برن استارک باشد) و کارت‌های شر (یکی از آن‌ها حتماً باید سرسی باشد) را خوب بُر بزنید و به هر بازیکن یک کارت بدهید. همه‌ی بازیکنان به گونه‌ای که هیچ کس کارت آن‌ها را نبیند به کارت خود نگاه می‌کنند و از هویت و گروه خود (خیر یا شر) مطلع می‌شوند.

سپس وقت آن می‌رسد که سپاه شر یکدیگر را و برن استارک آن‌ها را بشناسد.

بنابراین فرمانده با گفتن جملات زیر مراسم شناسایی را انجام می‌دهد:

«همه چشمتونو ببندین و دستاتونو مشت کرده جلوی خودتون بگیرین»

«یاران خاندان لنیستر، سپاه شر، چشمتونو باز کنید و همدیگر رو بشناسید»

«سپاه شر چشمتونو ببندین»

«همه چشم‌ها بسته و دست‌ها مشت کرده به جلو»

«سپاه شر همونطور با چشم بسته شستون رو بالا بگیرید تا برن استارک شما رو بشناسه»

«برن استارک چشمتو باز کن و سپاه شر رو بشناس»

«سپاه شر شستون رو ببندین و دستتون رو به حالت مشت برگردونین»

«برن استارک چشمتو ببند»

«همه چشم‌ها بسته و دست‌ها مشت کرده به جلو»

«همه چشمتونو باز کنید»

روش بازی

بازی شامل چند دور است و هر دور یک مرحله‌ی انتخاب اعضای گروه و یک مرحله‌ی نتیجه‌ی عملیات دارد. در مرحله‌ی انتخاب اعضا، فرمانده کسانی را که می‌خواهد برای عملیات بفرستد انتخاب می‌کند و همه‌ی بازیکنان به این گروه رای می‌دهند.

اگر بیشتر بازیکنان رای مخالف بدهند، نشانگر دفعات مخالفت یک خانه به جلو می‌رود و نشان فرماندهی به نفر سمت چپ می‌رسد و مرحله‌ی انتخاب اعضا تکرار می‌شود. اگر بیشتر بازیکنان رای موافق بدهند، وارد مرحله‌ی نتیجه‌ی عملیات می‌شویم و اعضای گروه عملیات باید تصمیم بگیرند که عملیات پیروز می‌شود یا شکست می‌خورد.

نکته: در انتخاب اعضای گروه عملیات دقت کنید و تنها به گروه‌هایی رای موافق بدهید که به همه‌ی اعضای آن اعتماد دارید؛ چون حتی یک رای شکست نتیجه‌ی عملیات را به شکست می‌کشاند.

مرحله‌ی انتخاب گروه عملیات

زمان تصمیم‌های بزرگ برای فرماندهان قدرتمند فرا رسیده است. اگر فرمانده شده‌اید، حواستان باشد افرادی را انتخاب کنید که مطابق میل شما به موفقیت یا شکست عملیات رای می‌دهند. اگر گوشی شنوا و چشمی بینا داشته باشید، اشاره‌های برن استارک می‌تواند بسیار راهگشا باشد!

گزینش افراد گروه عملیات: بعد از بحث و جدل و استدلال‌های متفاوت، فرمانده بر حسب تعداد افرادی که باید در عملیات شرکت کنند نشان‌های گروه عملیات را برمی‌دارد و به بازیکنانی که مایل است در عملیات تحت فرماندهی او شرکت کنند، یکی یک نشان می‌دهد.

تعداد بازیکنان	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
مرحله اول	۲	۲	۲	۳	۳	۳
مرحله دوم	۳	۳	۳	۴	۴	۴
مرحله سوم	۲	۴	۵	۴	۴	۴
مرحله چهارم	۳	۳	۴	۵	۵	۵
مرحله پنجم	۳	۴	۴	۵	۵	۵

تعداد افراد شرکت کننده در هر مرحله‌ی عملیات در جدول روبرو و در صفحه بازی با توجه به تعداد بازیکنان مشخص شده است.

فرمانده خودش می‌تواند در عملیات شرکت کند اما شرکت او الزامی نیست. بنابراین فرمانده می‌تواند خودش را برای شرکت در عملیات انتخاب کند یا نکند.



تا می‌توانید بحث و گفتگو کنید. همه‌ی بازیکنان باید به فرمانده کمک کنند تا افراد مناسبی را برای عملیات انتخاب کند. شرکت فعال در گفتگوها می‌تواند به کشف هویت افراد کمک کند.

مثال: اولین مرحله‌ی عملیات به دو نفر احتیاج دارد و سام که در این دور فرمانده است، خودش و تینا را انتخاب می‌کند و از بازیکنان می‌خواهد به این گروه رای بدهند.



رای‌گیری برای گروه عملیات:

فرمانده افراد را انتخاب می‌کند اما همه‌ی بازیکنان از جمله خود فرمانده باید به این تیم رای موافق یا مخالف بدهند. یادتان باشد که مجبور نیستید همیشه رای موافق بدهید؛ ممکن است خود فرمانده یا یکی از افراد انتخاب شده از لنیسترها باشد. اگر این گروه رای نیاورد نشان فرماندهی به نفر بعدی می‌رسد که باید تیم جدیدی را انتخاب کند.

همه‌ی بازیکنان، از جمله خود فرمانده، به صورت مخفی یکی از نشان‌های موافق یا مخالف را برمی‌دارند و به پشت (طوری که رای معلوم نباشد) جلوی خودشان می‌گذارند. وقتی همه رای دادند، فرمانده اعلام می‌کند که نشان‌ها را برگردانند تا همه آن‌ها را ببینند و رای‌ها شمرده شود. اگر اکثریت بازیکنان رای موافق داده باشند، بازی وارد مرحله‌ی بعد می‌شود. اما اگر رای‌های مخالف بیشتر باشد، یا رای‌های مخالف و موافق با هم برابر باشند، این گروه رد می‌شود و نشان فرماندهی به نفر سمت چپ می‌رسد تا تیم مورد نظر خود را انتخاب کند. در ضمن نشانگر تعداد رای مخالف یک خانه به جلو می‌رود.

نکته مهم: توجه داشته باشید اگر ۵ دور متوالی گروه عملیات رای مخالف بیاورد، سپاه شر پیروز می‌شود.

مثال: سام، سارا، تینا و پژمان رای موافق داده‌اند. تنها پیمان رای مخالف داده است. بنابراین گروه برای رفتن به مرحله‌ی بعد، یعنی نتیجه‌ی عملیات، تایید می‌شود.



نکته استراتژیک: به هیچ کس اعتماد نکنید!

اگر مطمئن نیستید که همه‌ی اعضای انتخاب شده جزء سپاه خیر هستند، بهتر است به طور جدی به مخالفت با گروه فکر کنید. دادن رای مخالف به یک گروه به هیچ وجه به معنای این نیست که شما عضو سپاه شر باشید. در بازی‌های حرفه‌ای گاهی پیش می‌آید که بازیکنان تا ۳ بار به گروه رای مخالف بدهند.

دقت کنید چه کسانی رای موافق می‌دهند و از آن‌ها دلایلش را بپرسید. گاهی اوقات سپاه شر به این دلیل رای موافق می‌دهند که می‌دانند یکی از اعضای خودشان انتخاب شده است. برن استارک هم می‌تواند از شیوه‌ی رای دادنش به گروه‌های مختلف به عنوان نوعی علامت استفاده کند؛ اما باید بسیار مراقب باشد که هویتش لو نرود.

مرحله‌ی نتیجه‌ی عملیات

در این مرحله فرمانده به هر یک از بازیکنانی که برای عملیات انتخاب کرده است یک جفت کارت موفقیت و شکست می‌دهد تا نتیجه‌ی عملیات را مشخص کنند. اعضای گروه عملیات هم یکی از کارتها را به صورت مخفی انتخاب می‌کنند و آن را به پشت، طوری که نتیجه معلوم نباشد، جلوی خودشان می‌گذارند.

کارت دیگر یا در واقع رای باطل شده را هم به فرمانده می‌دهند تا بعد از بُر زدن به دسته کارتهای نتیجه‌ی عملیات برگرداند. سپس فرمانده کارتهای جلوی اعضای عملیات را برمی‌دارد و بعد از حسابی بُر زدن، آن‌ها را رو می‌کند.

در صورتی که همه‌ی کارتها کارت موفقیت (تصویر آریا استارک همراه با خنجر) باشند، عملیات پیروز محسوب می‌شود. اگر حتی یک کارت شکست (تصویر پادشاه شب) رو شود، عملیات شکست خورده است. (البته برای مرحله‌ی چهارم عملیات در بازی ۷ نفره یا بیشتر، حداقل دو کارت پادشاه شب باید رو شود تا عملیات شکست بخورد.)

نکات مهم:

- اعضای سپاه خیر (کارتهای آبی) فقط باید رای موفقیت بدهند. اما سپاه شر می‌توانند هر رایی که مایلند (شکست یا موفقیت) را انتخاب کنند.
- پیشنهاد می‌شود که کارتهای رای و کارتهای باطل را دو نفر متفاوت بُر بزنند تا به هیچ وجه معلوم نشود چه کسی چه رایی داده است.
- بهتر است بازیکنی کارتهای باطله را جمع کند و بُر بزند که خودش عضو تیم عملیات نیست.

اگر عملیات پیروز شود، یک نشانگر امتیاز به سمت رنگ آبی با نشان خاندان استارک (گرگ) روی مرحله‌ی عملیات در صفحه بازی گذاشته می‌شود.

اگر عملیات شکست بخورد، نشانگر امتیاز به سمت رنگ قرمز با نشان خاندان لنیستر (شیر) روی مرحله‌ی عملیات قرار می‌گیرد.

خاندان استارک
(گروه خیر)



خاندان لنیستر
(گروه شر)



بعد از تکمیل این مرحله (چه شکست و چه پیروزی) نشان فرماندهی در جهت ساعتگرد به بازیکن بعدی می‌رسد و دوباره مرحله‌ی انتخاب گروه عملیات انجام می‌شود.

مثال: سام به خودش و تینا یک جفت کارت نتیجه‌ی عملیات می‌دهد. سام کارت موفقیت را انتخاب کرده و آن را به پشت جلوی خودش می‌گذارد، تینا کارت شکست را انتخاب کرده و آن را به پشت جلوی خودش می‌گذارد. سام دو کارت را برمی‌دارد و بعد از بُر زدن آن‌ها را رو می‌کند؛ معلوم می‌شود که عملیات شکست خورده است. پس یک نشانگر امتیاز قرمز روی مرحله‌ی اول در تابلوی نتیجه‌ی عملیات گذاشته می‌شود و نشانگر مرحله‌ی بازی یکی جلو می‌رود. نشان فرماندهی هم به نفر سمت چپ، یعنی سارا می‌رسد.



پایان بازی

به محض آنکه سه مرحله عملیات پیروز شود یا شکست بخورد بازی تمام می‌شود. اگر سه مرحله عملیات با شکست مواجه شود، سپاه شر برنده می‌شود. در ضمن اگر در یک مرحله ۵ بار با تیم عملیات مخالفت شود (یعنی ۵ بار متوالی بازیکنان به گروه انتخاب شده برای عملیات رای مخالف بدهند) باز هم سپاه شر برنده است.

آخرین شانس سپاه شر: شناسایی برن استارک

اگر در مجموع سه مرحله‌ی عملیات به پیروزی برسد، باز هم سپاه شر یک فرصت برای برنده شدن دارد و آن شناسایی بازیکنی است که کارت برن استارک را در دست دارد. قبل از اینکه کارت‌ها رو شوند، سپاه شر با هم مشورت می‌کنند و در نهایت کسی که کارت سرسی نیست را در دست دارد نام یکی از بازیکنان سپاه خیر را با صدای بلند بر زبان می‌آورد و ادعا می‌کند که او برن استارک است. اگر کارت برن واقعاً در دست آن بازیکن باشد، سپاه شر برنده است؛ در غیر این صورت سپاه خیر پیروز می‌شود.

مثال: سام، سارا و پیمان از اعضای سپاه خیر هستند و کارت برن استارک در دست سام قرار دارد. پنج مرحله عملیات به پایان رسیده و در سه مرحله سپاه خیر پیروز شده است. حالا تینا و پژمان یک شانس دیگر برای برنده شدن دارند: اینکه تشخیص دهند چه کسی کارت برن استارک را دارد. تینا و پژمان با هم مشورت می‌کنند و به این نتیجه می‌رسند که سارا برن استارک است. اما حدس آن‌ها درست نیست و در نهایت سپاه خیر پیروز میدان می‌شود.



کارت‌های شخصیت دارای قدرت انتخابی

علاوه بر برن استارک و سرسی لنیستر، ۴ کارت شخصیت دارای قدرت در این بازی وجود دارد که شما می‌توانید با هر ترکیبی که دوست دارید از آن‌ها استفاده کنید. ترکیبات مختلف می‌تواند بردن در بازی را برای یکی از طرفین دشوارتر کند. بهترین حالت این است که هر بار یک شخصیت را به بازی اضافه کنید و وقتی خوب با کارکرد آن‌ها آشنا شدید کارت‌های دیگری را اضافه کنید یا ترکیب‌ها را تغییر دهید.

جان اسنو:

جان اسنو یک شخصیت انتخابی است که می‌توانید از قدرت آن در بازی استفاده کنید یا فقط به صورت یکی از سپاهیان خیر در بازی باشد. قدرت او این است که در آغاز بازی برن استارک را می‌شناسد. استفاده‌ی هوشمندانه از قدرت او می‌تواند به حفاظت از هویت برن استارک کمک شایانی کند. اضافه کردن قدرت جان اسنو به بازی، سپاه خیر را قدرتمندتر و شانس پیروزی آن‌ها را بیشتر می‌کند.



پیتر بیلش:

پیتر بیلش یا لیتل فینگر یک شخصیت انتخابی در سپاه شر است. قدرت ویژه‌ی او این است که در آغاز بازی هویت او برای برن استارک آشکار نمی‌شود. اضافه کردن قدرت پیتر بیلش به بازی، سپاه شر را قدرتمندتر و شانس آن‌ها را برای پیروزی بیشتر می‌کند.

اولنا تایرل:

اولنا تایرل یک شخصیت انتخابی در سپاه شر است. قدرت او این است که در آغاز بازی هویتش را برای سپاه شر آشکار نمی‌کند و البته از هویت بقیه‌ی افراد سپاه شر هم آگاه نمی‌شود. او در واقع از اعضای خاندان لنیستر نیست، بنابراین در آغاز بازی وقتی اعلام می‌شود که یاران خاندان لنیستر چشمانشان را باز کنند، او چشمانش را باز نمی‌کند. اضافه کردن قدرت این شخصیت به بازی شانس سپاه خیر را برای پیروزی بیشتر می‌کند.

رمزی بولتون:

رمزی بولتون، یا رمزی اسنو، هم یک شخصیت انتخابی در سپاه شر است. قدرت ویژه‌ی او این است که خود را به جای برن استارک جا می‌زند. یعنی در آغاز بازی وقتی جان اسنو می‌خواهد برن استارک را بشناسد، او هم خودش را برن استارک معرفی می‌کند. اضافه کردن قدرت این شخصیت سپاه شر را قدرتمندتر و شانس پیروزی آن‌ها را بیشتر می‌کند.



نکته: در بازی ۵ نفره در صورت استفاده از قدرت جان اسنو حتماً پیتر بیلش یا رمزی بولتون را هم اضافه کنید.

بسته به شخصیت‌هایی که قدرت آن‌ها را به بازی اضافه می‌کنید، مراسم شناسایی ممکن است تغییر کند.
از جملات زیر می‌توانید برای حالات مختلف استفاده کنید:

«همه چشمتونو ببندین و دستاتونو مشت کرده جلوی خودتون بگیرین»

«یاران خاندان لنیستر، سپاه شر **بجز اولنا تایرل**، چشمتونو باز کنید و همدیگر رو بشناسید»

«سپاه شر چشمتونو ببندین»

«همه چشم‌ها بسته و دست‌ها مشت کرده به جلو»

«سپاه شر، **بجز پیتر بیلیش**، همونطور با چشم بسته شستون رو بالا بگیرید تا برن استارک شما رو بشناسه»

«برن استارک چشمتو باز کن و سپاه شر رو بشناس»

«سپاه شر شستون رو ببندین و دستتون رو به حالت مشت برگردونین»

«برن استارک چشمتو ببند»

«همه چشم‌ها بسته و دست‌ها مشت کرده به جلو»

«برن استارک و رمزی بولتون شستون رو بالا بگیرید تا جان اسنو شما رو بشناسه»

«جان اسنو چشمتو باز کن و برن و رمزی رو بشناس»

«برن استارک و رمزی بولتون شستون رو ببندین و دستتون رو به حالت مشت برگردونین»

«جان اسنو چشمتو ببند»

«همه چشم‌ها بسته و دست‌ها مشت کرده به جلو»

«همه چشمتونو باز کنید»

قوانین اضافی

انتخاب مرحله‌ی عملیات: این قانون به بازیکنان اجازه می‌دهد تا مراحل عملیات را نه به ترتیب بلکه هر طور که می‌خواهند انجام بدهند. در مرحله‌ی انتخاب اعضای گروه عملیات، فرمانده علاوه بر بازیکنانی که قرار است در عملیات شرکت کنند مرحله‌ی عملیات را هم انتخاب می‌کند. برای مشخص کردن اینکه چه مرحله‌ای را می‌خواهد انجام دهد، نشانگر مرحله‌ی بازی را در پایین آن مرحله قرار می‌دهد. تعداد گروه عملیات با عددی که روی آن مرحله نوشته شده باید برابر باشد.

برای مثال در آغاز یک بازی ۸ نفره فرمانده انتخاب می‌کند که مرحله‌ی سوم را اول انجام دهد که نیاز به ۴ نفر دارد. فرمانده ۴ نفر را انتخاب می‌کند و قبل از انجام رای‌گیری نشانگر مرحله‌ی بازی را در پایین مرحله‌ی سوم می‌گذارد. پس از انجام رای‌گیری برای نتیجه‌ی بازی، نشانگر متناسب با نتیجه روی مرحله‌ی سوم قرار می‌گیرد.

نکته‌ها:

- پس از انجام یک مرحله، دوباره نمی‌توان آن را انجام داد.
- مرحله‌ی پنجم را تنها زمانی می‌توان انجام داد که قبلاً دو مرحله انجام شده باشد.
- در بازی‌های ۷ نفره یا بیشتر، برای به شکست کشاندن مرحله‌ی چهارم حداقل دو رای شکست لازم است.



لُرد وریس و کارتهای وفاداری:

استفاده از نشان لرد وریس در بازی انتخابی است. بازیکنی که نشان لرد وریس را در اختیار داشته باشد، می‌تواند از عضویت یک بازیکن دیگر در سپاه خیر یا سپاه شر مطلع شود. برخلاف دیگر شخصیت‌ها، هویت لرد وریس برای همه آشکار است.

در آغاز بازی نشان لرد وریس به بازیکنی که در سمت راست اولین فرمانده نشسته است تعلق می‌گیرد. بلافاصله بعد از معلوم شدن نتیجه‌ی مرحله‌ی دوم، سوم و چهارم، لرد وریس یکی از بازیکنان را انتخاب می‌کند و دو کارت وفاداری را به او می‌دهد. آن بازیکن هم بسته به اینکه عضو سپاه خیر باشد یا عضو سپاه شر، یکی از کارتها را به لرد وریس می‌دهد.

دادن کارت وفاداری اشتباه به لرد وریس باعث باخت آن گروه می‌شود. لرد وریس می‌تواند بحث و استدلال کند اما حق ندارد وفاداری فرد را آشکار کند. سپس نشان لرد وریس به همان بازیکنی می‌رسد که وفاداریش مورد بازرسی قرار گرفته است. نشان لرد وریس فقط سه بار در بازی استفاده می‌شود. کسی که از نشان لرد وریس استفاده می‌کند، نمی‌تواند دوباره آن را دریافت کند.

مثال: پژمان از اعضای سپاه شر است و در آغاز بازی سمت راست فرمانده نشسته است، بنابراین نشان لرد وریس را دریافت می‌کند.

مرحله‌ی اول عملیات با موفقیت به سرانجام می‌رسد و مرحله‌ی دوم شکست می‌خورد. حالا پژمان که نشان لرد وریس را دارد از سارا (عضو سپاه خیر) می‌خواهد وفاداری خود را نشان دهد.

سارا هم دو کارت وفاداری را برمی‌دارد و کارت آبی با نشان گرگ را که نشان وفاداری به خاندان استارک است، به پژمان می‌دهد. پژمان به کارت نگاه می‌کند و با صدای بلند می‌گوید:

«بچه‌ها سارا عضو سپاه شر است.»

که البته دروغ است. سارا با عصبانیت فریاد می‌زند:

«ای، ای، ای، می‌دونستم که به تو نمی‌شه اعتماد کرد؛ حالا مطمئن شدم که چه دروغگویی هستی!»

پژمان نشان لرد وریس را به سارا می‌دهد و سارا می‌تواند بعد از مرحله‌ی سوم عملیات با استفاده از آن وفاداری یکی دیگر از بازیکنان را ببیند اما نمی‌تواند آن را در مورد پژمان به کار ببرد.



نکته: بهترین حالت استفاده از نشان لرد وریس برای بازی‌های ۷ نفره یا بیشتر است. اضافه کردن لرد وریس به بازی، سپاه خیر را قوی‌تر و شانسیش را برای برنده شدن بیشتر می‌کند.



Wing

WESTEROS

www.nahalak.com