



Forslag til Baratheon's første ordrer:

- Dragon Stone: March +1
- Shipbreaker Bay: March 0
- Kingswood: March -1

Først flyttes fodfolk fra Kingswood til Dragonstone – og undgår dermed undgår du et grimt angreb fra Tyrell (der bare kan slagte dem), samtidig med at der ikke sker en reduktion i forhold til hvilke felter du kan angribe. Overvej at efterlade en Power Token.

Bagefter flytter du et skib fra Shipbreaker til enten Summer Sea eller Sea of Dorne – det er alligevel svært at holde Stark ude af Narrow Sea, og du har en klar interesse i at Stark og Greyjoy er jævnbyrdige i deres indbyrdes kampe.

Tredje ordre er så reaktivt alt efter hvad Tyrell gør – men det bør nok være Crackclaw Point, Storm's End og hvad der nu lige er til at få fat på (og holde) af Dornish Marches, Kingswood eller Yronwood. Eventuelt kan du efterlade en af dine fodfolk på Dragonstone, for dermed at kunne samle Power i de kommende ture. En tredje mulighed er at tage Sunsphear (ulempen er dog begrænser dine manøvre muligheder i næste tur), men min anbefaling er derfor at vente til flåden kan give Support (på den anden side vil en hurtig erobring af Sunsphear give dig den fordel af, at det kan afholde Tyrell fra at bevæge sig ind i Storm's End).

De næste ture: Det er muligt, at tage enten Sunsphear eller Kings Landing i tur 1, men det virker ikke smart, da du hurtigt bliver fastlåst. Så hellere tage Sunsphear i tur 2. Derimod virker det klogt at holde Kings Landing neutral et stykke tid, da du altid vil kunne tage den – og ingen andre kan gøre det lige så nemt, uden at du bagefter kan smide dem ud. Målsætningen i tur 2 må være at få fat på nogle Supply tøndes.



Forslag til Lannister's første ordrer:

Det er essentielt at lægge ud med at forhandle en fred en af naboerne – ellers kan det blive et meget kort/kedeligt spil.

- Lannisport: March 0
- Stoney Sept: March +1
- Golden Sound: Raid

Ravnen bruges så til at justerer flåden Golden Sound, hvis Greyjoy spiller March på sin flåde – en Defense +2 burde være nok til at redde flåden en tid, eller en March -1 for at kunne redde flåden ud på åbent hav. Hvis Greyjoy vælger at spille Support på sin flåde, kan Ravnen i stedet ændre Stoney Sept til en Support +1. Udgangspunktet er, at forhindre Greyjoy i at erobrer Riverrun – ikke mindst fordi at en efterfølgende Mustering i tur 2 vil betyde du bliver knust.

Bliver det til krig mod Greyjoy er første – og eneste - ordrer dermed enten at flytte flåden fra Golden Sound ud på det åbne hav, hvor der er en chance for at kunne overleve, eller sende hæren fra Lannisport til Riverrun (afhængigt af hvor du bruger Ravnen).

Er du ikke i direkte krig med Greyjoy bruger du Ravnen til at bytte flådens Raid ud med March-1 og flytter den til havs som den første ordre.

Anden ordre er at rykke hæren fra fra Lannisport til Stoney Sept.

Tredje ordrer rummer flere muligheder – den frække er at tage Riverrun, Blackwater og Harrenhal – mens du efterlader en Control Token i Stoney Sept. Den mere sikre er at efterladen ridderen i Stone Sept (for at kunne lave Support senere), og så vente lidt med at tage Blackwater.

De næste ture: Det burde være muligt at holde skansen og samtidig opruste – mens du afventer hvad der åbner sig af muligheder. Det vigtigste er at holde fast i Riverrun og Harrenhal - samt holde flåden flydende så længe som muligt.



Forslag til Greyjoy's første ordrer:

- Greywater Watch: Consolidate
- Pyke: March -1/0
- Ironmans Bay: March -1/0

Første ordre er for den afventende spiller at flytte ridderen til Seaguard og fodtussen til Flint's Finger. Skal du i krig med Lannister og det ser ud til at ridderen alene kan tage Riverrun, skal han selvfølgelig derhen – mens fodtussen så tager Seaguard.

Anden ordre sender et af dine skibe til Sunset Sea – det vil stramme grebet om Lannisters flåde såfremt den bliver liggende i Golden Sound, eller hvis den er stået til søs, tvinge den tilbage til Golden Sound eller nordpå, hvor den vil spærre for at Stark får en flåde. Det farlige træk er at angribe Lannisters flåde, men det vil en Defense +2 ordrer spænde ben for – samtidig med at det faktisk åbner muligheden for at Lannister med en Mustering i tur 2, kan bygge et skib i Ironmans Bay - hvilket nok er noget af det værste, der kan ske for Greyjoy.

Variant: En fræk variant er at give lægge Support på Ironmans Bay og March ordrer til Pyke (-1) og Greywater Watch (0), og så flytte fodtussen fra Pyke til Flint's Finger og ridderen til Greywater Watch. Herfra kan ridderen smutte til både Riverrun og det langt mere frække træk op til Moat Cailin (og så håbe på Mustering lige bag efter – så er Stark på gravens rand).

De næste ture: Det er vigtigt, at bevare overtaget til havs – og hvis Lannister opruster med flere skibe, er det en trussel, der skal udslettes hurtigst muligt.

Du havner i krig med enten Stark eller Lannister – og uanset hvilken vej du går, er det vigtigt at få afsluttet krigen i en fart. En opslidende stilstandskrig vil låse dig fast, mens de andre spillere forbedrer deres position hurtigere end dig.



Forslag til Stark's første ordrer:

- Winterfell: March -1
- White Harbour: March 0
- Shivering Sea: March +1

Første ordre sender dine fodfolk fra Winterfell til enten Castle Black eller Karhold. Castle Black hvis du vil have begge felter – eller Karhold, hvis du vil samle Power hurtigt (fordi en fjendtlig flåde i Bay of Ice virkelig kan ødelægge det hele, hvis du regner med at skulle samle Power i Black Castle). Ridderen går sydpå til Moat Cailin.

Anden ordre sender fodtussen i White Harbour til enten Castle Black (hvor den risikerer at strande – men med en Mustering i tur 2 kan frigives fra fronten til at samle Power) eller Widow's Watch (hvor den med hjælp fra flåden i næste tur kan krydse Narrow Sea og give dig fodfæste i bjergene).

Tredje ordre er flåden, der rykker ned i Narrow Sea – hvilket er det vigtigste felt overhovedet, da det åbner for din adgang til bjergene samt for Support til de kampe, du kommer til at have langs landtangen. Ved at rykke efter Barathon kan du sikre dig en sejr, selv hvis han er gået nordpå med begge flåder.

Variant: Sender Barathon sin flåde sydpå tidligt, kan anden ordre bruges til at flytte flåde til Narrow Sea, hvormed der er åbnet for at fodfolkene i White Harbour kan krydse vandet og slå sig ned i enten bjergene eller det lidt frække træk hele vejen ned til Crackclaw Point.

De kommende ture: Prøv at få fat på Eyrie og hvad der ellers er mulighed for. Herefter er det bare at samle styrke og afvente at den rette mulighed viser sig. Vil Greyjoy i krig, er der ikke andet at gøre end at tage udfordringen op. Ved første chance for Mustering, skal du sætte en flåde til søs i Icewater Bay - der ikke må falde i fjendens hænder.



Forslag til Tyrell's første ordrer:

- Highgarden: March -1
- Dornish Marshes: March +1
- Redwyne Straights: March 0

Første træk er at sende fodtussen fra Dornish Marshes til Oldtown, for at forberede mulighederne for optimalt udbytte af en Mustering i tur 2.

Andet træk sender tropperne væk fra Highgarden – ridderen afsted til The Reach og soldaten til The Arbor.

Det er usandsynligt, men der kan komme et angreb fra Greyjoy – og er det under optræk flyttes tropperne fra Highgarden til Dornish Marshes i det første træk, hvorfra de enten kan lave et modangreb eller sprede sig ud over Old Town og The Reach.

Tredje træk er enten at lade flåden ligge - eller bruge den til at skubbe fronten mod Baratheon eller Greyjoy lidt væk, og sende flåden til Sunset Sea eller Summer Sea.

Variant: Skal du i krig med Baratheon, skal du være opmærksom på muligheden for at sende fodtussen i Dornish Marshes ind i Kingswood og spille dit kort, der umiddelbart dræber én af modstanderens fodfolk. Det kan Baratheon dog nemt undværges, da han rykker først.