



GEORGE R. R. MARTIN

IL TRONO DI SPADE

IL GIOCO DA TAVOLO

REGOLAMENTO



IL TRONO DI SPADE

GEORGE R. R. MARTIN

IL GIOCO DA TAVOLO

"Il Trono di Spade è mio di diritto e tutti coloro che lo negano sono miei nemici" –Stannis Baratheon

"L'intero reame lo nega, fratello. Lo negano i vecchi sul loro letto di morte, e lo negano gli infanti ancora nel ventre delle loro madri. Lo negano a Dorne e lo negano sulla Barriera. Nessuno vuole te come re... Tu potrai avere anche più diritti al trono, Stannis, ma sono io quello che ha l'esercito più forte." –Renly Baratheon

"Quando si gioca al gioco del trono, o si vince o si muore."
–Cersei Lannister



PANORAMICA

Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo è un gioco da 3 a 6 giocatori basato sui bestseller di George R. R. Martin, i romanzi del ciclo *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*. Ne *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*, ogni giocatore controlla una delle sei Grandi Case che cercano di dominare le terre del Continente Occidentale. Radunando eserciti, conquistando territori e stipulando alleanze, ogni Casa cerca di controllare il maggior numero di Castelli e Roccaforti nel tentativo di rivendicare infine il Trono di Spade.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Alla fine del 10° round di gioco, la Casa che controlla il maggior numero di aree contenenti un Castello o una Roccaforte è dichiarata vincitrice. Se in un qualsiasi momento della partita un giocatore controlla 7 di queste aree, quel giocatore vince immediatamente la partita.

NUMERO DI GIOCATORI

Da 3 a 6 giocatori possono giocare a *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*. Nel caso di una partita a 3, 4 o 5 giocatori, leggete prima l'intero regolamento e poi seguite le istruzioni della sezione "Partite con Meno di 6 Giocatori" a pagina 28.

CONTENUTO

- ✧ Regolamento
- ✧ 1 Tabellone di Gioco
- ✧ 138 Unità di plastica colorate, ripartite in:
 - 60 Fanti (10 per Casa)
 - 30 Cavalieri (5 per Casa)
 - 36 Navi (6 per Casa)
 - 12 Macchine d'Assedio (2 per Casa)
- ✧ 81 Carte grandi, ripartite in:
 - 42 Carte Casa (7 per Casa)
 - 30 Carte Continente Occidentale
 - 9 Carte Bruti
- ✧ 24 Carte Sorti della Battaglia piccole
- ✧ 6 Schermi del Giocatore (1 per Casa)
- ✧ 266 Segnalini di cartoncino, ripartiti in:
 - 90 Segnalini Ordine (15 per Casa)
 - 120 Segnalini Potere (20 per Casa)
 - 18 Segnalini Influenza (3 per Casa)
 - 6 Segnalini Scorte (1 per Casa)
 - 14 Segnalini Forza Neutrale
 - 6 Segnalini Vittoria (1 per Casa)
 - 6 Segnalini Guarnigione (1 per Casa)
 - 1 Segnalino Trono di Spade
 - 1 Segnalino Lama in Acciaio di Valyria
 - 1 Segnalino Corvo Messaggero
 - 1 Segnalino Round di Gioco
 - 1 Segnalino Minaccia dei Bruti
 - 1 Barra Sostitutiva "Corte del Re"

PANORAMICA DEL CONTENUTO

L'elenco seguente descrive brevemente tutti gli elementi di gioco contenuti ne *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*.

Tabellone

Riproduce il Continente Occidentale e alcuni importanti indicatori del gioco.



Schermi del Giocatore

Usati dai giocatori come guida di riferimento e per nascondere agli avversari i segnalini Ordine disponibili.



Unità di Plastica

Fanti, Cavalieri, Navi e Macchine d'Assedio: queste unità rappresentano la potenza militare di ogni Casa.



Segnalini Ordine

I comandi che i giocatori impartiscono alle unità nelle aree del tabellone.



Segnalini Potere

Rappresentano l'influenza politica ed economica sul Continente Occidentale. Vengono usati per fare offerte e stabilire il controllo nelle aree del tabellone.



Segnalini Influenza

Usati per indicare la posizione di ogni Casa sui tre indicatori di Influenza.



Segnalini Scorte

Usati sull'indicatore delle Scorte per indicare la dimensione e la quantità massima degli eserciti che ogni giocatore può schierare sul tabellone.



Segnalini Vittoria

Vengono collocati sull'indicatore della Vittoria per indicare i progressi di una Casa verso la vittoria della partita.



Segnalini Forza Neutrale

Rappresentano le forze delle aree indipendenti, le quali non accettano di sottomettersi al controllo dei giocatori senza opporre resistenza.



Segnalini Guarnigione

Rappresentano la forza difensiva intrinseca dell'area di origine di ogni giocatore.



Segnalini Predominio

Vengono assegnati al giocatore dominante rispettivamente in ognuno dei tre indicatori di Influenza sul tabellone: il Trono di Spade, i Feudi, la Corte del Re. Questi 3 segnalini forniscono ai loro proprietari delle capacità speciali utilizzabili in vari momenti della partita.



Segnalino Round di Gioco

Tiene il conto del numero di round di gioco che sono stati giocati.



Carte Casa

Rappresentano i personaggi più importanti delle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* che è possibile coinvolgere nei combattimenti.



Carte Continente Occidentale

Rappresentano gli eventi casuali e le procedure che si verificano all'inizio di ogni round di gioco.



Carte Sorti della Battaglia

Una modalità di gioco facoltativa che aumenta i rischi e le incertezze nei combattimenti.



Carte Bruti e Segnalino Minaccia dei Bruti

Indicano la forza e gli effetti degli attacchi sferrati contro il Continente Occidentale dai bruti del Nord.



Barra Sostitutiva "Corte del Re"

Bilancia la disponibilità dei segnalini Ordine Speciale nelle partite a 3 o 4 giocatori.

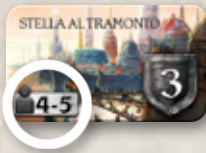


PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Prima di iniziare a giocare, svolgete i passi seguenti nell'ordine indicato:

- 1. PREPARARE IL TABELLONE:** Aprire il tabellone di gioco e collocarlo al centro dell'area di gioco.
- 2. PREPARARE IL MAZZO DEI BRUTI E IL SEGNALINO MINACCIA DEI BRUTI:** Mescolare le carte Brutti per comporre un mazzo e collocare quel mazzo sull'apposito slot nella parte alta del tabellone. Collocare poi il segnalino Minaccia dei Brutti sulla posizione "2" dell'indicatore dei Brutti.
- 3. PREPARARE I MAZZI DEL CONTINENTE OCCIDENTALE:** Separare le carte Continente Occidentale in tre mazzi ripartiti in base ai numeri romani presenti sul dorso (I, II o III). Mescolare ogni mazzo e collocarlo a faccia in giù, accanto al tabellone.
- 4. COLLOCARE I SEGNALINI FORZA NEUTRALE:** Radunare i segnalini Forza Neutrale contrassegnati con l'intervallo corretto di giocatori e collocarli sulle aree del tabellone corrispondenti al nome che compare su ogni segnalino.

Per esempio, in una partita a 3 giocatori, collocare soltanto i segnalini Forza Neutrale contrassegnati con l'icona "3".



Da usare con
4 o 5 giocatori



Da usare soltanto
con 3 giocatori

Tutti i segnalini Forza Neutrale hanno due lati. Un lato viene usato esclusivamente nelle partite a 3 giocatori, mentre il lato opposto viene usato se il numero attuale di giocatori rientra nell'intervallo di giocatori indicato. Dopo avere collocato tutti i segnalini Forza Neutrale necessari, rimettere gli eventuali segnalini inutilizzati nella scatola.

Nelle partite a 4, 5 o 6 giocatori non si usano tutti i segnalini Forza Neutrale. Vedi "Partite con Meno di 6 Giocatori" a pagina 28 per un elenco completo dei segnalini da collocare.

PENURIA DEGLI ELEMENTI DI GIOCO FORNITI

A ogni Casa viene fornito un numero limitato di unità, carte e segnalini. Se un giocatore sta usando tutti gli elementi di un determinato tipo, non può mettere in gioco ulteriori elementi di quel tipo. Le unità distrutte in combattimento (o rimosse dal tabellone per qualsiasi altro motivo) sono disponibili per essere convocate di nuovo.

5. COLLOCARE IL SEGNALINO ROUND DI GIOCO: Collocare il segnalino Round di Gioco sulla posizione "1" dell'indicatore dei Round.

6. DETERMINARE LE CASE DEI GIOCATORI: Ogni giocatore sceglie la Casa che desidera controllare durante la partita (Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon o Martell). In alternativa, i giocatori possono determinare casualmente quali Case controlleranno. Nelle partite con meno di 6 giocatori, alcune Case non possono essere utilizzate (vedi a pagina 28).

7. RADUNARE I MATERIALI DELLE CASE: Ogni giocatore raduna tutti i materiali appartenenti alla sua Casa, vale a dire: 1 schermo del giocatore, 7 carte Casa, 15 segnalini Ordine, 1 segnalino Scorte, 3 segnalini Influenza, 1 segnalino Vittoria, 1 segnalino Guarnigione e tutte le unità di plastica del suo colore (per ora non prende i segnalini Potere della sua Casa specifica).

8. COLLOCARE I SEGNALINI INFLUENZA, VITTORIA E SCORTE: Ogni giocatore colloca i propri segnalini Influenza, Vittoria e Scorte sugli indicatori del tabellone di gioco, secondo le indicazioni riportate sul proprio schermo del giocatore. A differenza che sugli indicatori di Influenza, più Case possono occupare la stessa posizione sugli indicatori della Vittoria e delle Scorte.

In una partita con meno di 6 giocatori, ogni segnalino Influenza va fatto scorrere a sinistra verso la posizione "1" di ogni indicatore di Influenza per occupare le posizioni vuote più a sinistra (in altre parole, le posizioni dal numero più alto di ogni indicatore restano vuote e inutilizzate nelle partite con meno di 6 giocatori). Il Diagramma di Preparazione a pagina 5 mostra in che modo i segnalini Influenza vengono fatti scorrere a sinistra in una partita a 4 giocatori.

Le Case che occupano la posizione "1" (vale a dire quella all'estrema sinistra) su ogni indicatore di Influenza rivendicano ora il segnalino Predominio raffigurato su quell'indicatore (il segnalino Trono di Spade, il segnalino Lama in Acciaio di Valyria o il segnalino Corvo Messaggero).

9. COLLOCARE LE UNITÀ: Ogni giocatore colloca tutte le sue unità di partenza sul tabellone, secondo le indicazioni riportate sul proprio schermo del giocatore.

10. COLLOCARE I SEGNALINI GUARNIGIONE: Ogni giocatore colloca il suo segnalino Guarnigione sulla sua area di origine (l'area con il nome corrispondente a quello riportato sul segnalino).

11. RADUNARE I SEGNALINI POTERE: Collocare tutti i segnalini Potere (di tutte le Case) in un cumulo centrale. **Questo cumulo di segnalini Potere sarà denominato la "riserva di Potere".** Ogni giocatore prende dalla riserva di Potere 5 segnalini Potere corrispondenti alla sua Casa.

Ora la partita può iniziare!

DIAGRAMMA DI PREPARAZIONE (ESEMPIO PER 4 GIOCATORI)



- | | |
|---|--|
| 1. TABELLONE | 12. INDICATORI DI INFLUENZA |
| 2. INDICATORE DEI BRUTI | 13. SCHERMI DEL GIOCATORE |
| 3. MAZZO DEI BRUTI | 14. CARTE CASA (MANO DEL GIOCATORE) |
| 4. MAZZO DEL CONTINENTE OCCIDENTALE I | 15. CARTE CASA (PILA DEGLI SCARTI) |
| 5. MAZZO DEL CONTINENTE OCCIDENTALE II | 16. SEGNALINI ORDINE |
| 6. MAZZO DEL CONTINENTE OCCIDENTALE III | 17. SEGNALINI POTERE DISPONIBILI |
| 7. UN SEGNALINO FORZA NEUTRALE | 18. RISERVA DI POTERE |
| 8. UN SEGNALINO GUARNIGIONE | 19. SEGNALINI PREDOMINIO |
| 9. INDICATORE DEI ROUND | 20. BARRA SOSTITUTIVA "CORTE DEL RE"
(SOLO CON 3-4 GIOCATORI) |
| 10. INDICATORE DELLA VITTORIA | |
| 11. INDICATORE DELLE SCORTE | |

LO SCHERMO DEL GIOCATORE



Ogni giocatore prende lo schermo che rappresenta la sua Casa. Lo schermo del giocatore riporta le principali informazioni di consultazione e preparazione, inoltre consente ai giocatori di ordinare e custodire segretamente gli elementi del gioco (come i segnalini Ordine) nel corso della partita.

1. Riassunto dei segnalini Ordine
2. Informazioni sulle unità di partenza
3. Posizione di partenza sugli indicatori delle Scorte, della Vittoria e di Influenza
4. Mappa di preparazione delle unità della Casa (con le informazioni sulle unità di partenza)

LE CASE DEL CONTINENTE OCCIDENTALE

Nel periodo delle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* in cui è ambientato *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*, le seguenti Case sono le principali contendenti nella lotta per il Trono di Spade.



CASA STARK "L'Inverno Sta Arrivando"
Una famiglia riservata, nota per le sue tradizioni onorevoli e coinvolta suo malgrado nel gioco del trono.



CASA GREYJOY "Noi Non Seminiamo"
Questa famiglia rancorosa, ancora intenta a leccarsi le ferite dopo una ribellione fallita, attende il momento giusto per scatenare nuovamente le sue navi di razziatori contro le coste a ovest del Continente Occidentale.



CASA LANNISTER "Udite il Mio Ruggito"
Grazie alle sue ricche miniere d'oro e alla sua implacabile ambizione, questa astuta famiglia è diventata una potenza insidiosa all'interno del reame.



CASA MARTELL "Mai Inchinati, Mai Piegati, Mai Spezzati"
Quest'antica famiglia dall'animo feroce e vendicativo è prosperata e ha acquisito potere sotto il sole rovente di Dorne.



CASA TYRELL "Crescere Forti"
Sebbene le sue terre fertili siano considerate il cuore dello spirito cavalleresco nel Continente Occidentale, questa orgogliosa famiglia non si è mai seduta sul Trono di Spade; una mancanza a cui spera di porre presto rimedio.



CASA BARATHEON "Nostra è la Furia"
L'irrequieta ma volitiva famiglia di Robert Baratheon, il defunto Re, è la detentrica del più forte diritto di successione al Trono di Spade.

TERMINI IMPORTANTI

Assicuratevi di avere letto e compreso i termini seguenti prima di continuare:

UNITÀ: Una Nave, un Fante, un Cavaliere o una Macchina d'Assedio di plastica. Gli altri tipi di elementi del gioco (inclusi i segnalini Guarnigione, Forza Neutrale e Influenza) **non** sono unità.

AREA: Una regione del Continente Occidentale raffigurata sul tabellone e delimitata da bordi rossi o bianchi. Esistono **aree marittime** (dai bordi rossi) e **aree terrestri** (dai bordi bianchi).

AREA DI ORIGINE: Un'area terrestre che contiene l'emblema stampato di una Casa. *Grande Inverno, per esempio, è l'area di origine di Casa Stark.*

ORDINE DI TURNO: Ogni meccanica di gioco che segue "l'ordine di turno" viene risolta nell'ordine di posizione delle Case sull'indicatore di Influenza del Trono di Spade. La prima Casa (quella nella posizione "1") agisce sempre per prima, seguita dalla seconda Casa (nella posizione "2") e così via.

CASA/GIOCATORE: Questo regolamento fa uso intercambiabile di questi termini quando si riferisce a un giocatore e/o a una Casa che egli controlla.

NEMICO/AVVERSARIO: Descrive qualsiasi area del tabellone o elemento controllato da un altro giocatore, o direttamente il giocatore rivale.

AMICO: Gli elementi del gioco o le aree del tabellone che appartengono allo stesso giocatore.

ESERCITO/ESERCITI: Un esercito è costituito da 2 o più unità amiche che condividono la stessa area terrestre o marittima. Una singola unità che occupa un'area non è considerata un esercito (e non è quindi influenzata dai cambiamenti delle scorte, vedi pagina 8).

SEGNALINI POTERE DISPONIBILI: Indica i segnalini Potere nell'area di gioco di un giocatore, disponibili per fare offerte o per essere spesi in altri modi nel corso della partita. I segnalini Potere nella riserva di Potere **non** sono considerati segnalini Potere disponibili. *Per esempio, durante la preparazione della partita, ogni Casa riceve 5 segnalini Potere dalla riserva di Potere. In questo modo, ogni Casa possiede 5 segnalini Potere disponibili all'inizio della partita.*

RISCUOTERE/RICEVERE/SCARTARE SEGNALINI POTERE: Quando a un giocatore viene chiesto di ricevere o riscuotere segnalini Potere, quel giocatore prende il numero indicato di segnalini Potere con il simbolo della sua Casa dalla riserva di Potere comune. Quando gli viene richiesto di "scartare" segnalini Potere, prende il numero indicato di suoi segnalini Potere disponibili e li rimette nella riserva di Potere. Un giocatore può riscuotere, ricevere o scartare soltanto i segnalini Potere che portano il simbolo della sua Casa.

DISTRUGGERE: Un'unità distrutta nel corso della partita viene rimossa dal tabellone e rimessa tra le unità disponibili del giocatore, nella sua area di gioco.

AREA CONTESA: L'area in cui attualmente si svolge un combattimento.

ROUND DI GIOCO

Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo si svolge in 10 round di gioco, ognuno dei quali è composto dalle tre fasi seguenti:

1. Fase del Continente Occidentale (da saltare nel primo round di gioco)

Si pesca la carta in cima a ogni mazzo del Continente Occidentale e poi si risolve ogni carta nell'ordine (I, II, poi III). Le carte Continente Occidentale rappresentano le procedure e gli eventi di gioco più importanti.

2. Fase di Pianificazione

Ogni giocatore assegna simultaneamente i segnalini Ordine a faccia in giù a ogni area che contiene 1 o più sue unità.

3. Fase di Azione

I segnalini Ordine assegnati durante la Fase di Pianificazione vengono risolti. La maggior parte dell'attività dei giocatori ne *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* si svolge durante questa fase.

Dopo ogni Fase di Azione ha inizio un nuovo round di gioco, a partire da un'altra Fase del Continente Occidentale.

Se in un qualsiasi momento durante una partita un giocatore controlla 7 aree contenenti un Castello o una Roccaforte, la partita è finita e quel giocatore è il vincitore. Altrimenti, la partita continua fino alla fine del 10° round di gioco, quando il giocatore che controlla il maggior numero delle aree contenenti un Castello o una Roccaforte vince la partita (vedi "Vincere la Partita" a pagina 16).

FASE DEL CONTINENTE OCCIDENTALE

Durante questa fase, i giocatori pescano e risolvono 3 carte Continente Occidentale, una per ogni mazzo del Continente Occidentale.

NOTA: Questa fase viene saltata durante il primo round di gioco, in cui si parte direttamente dalla Fase di Pianificazione.

La Fase del Continente Occidentale è composta dai passi seguenti:

1. FARE AVANZARE IL SEGNALINO ROUND DI GIOCO: Il segnalino Round di Gioco avanza di una posizione sull'indicatore dei Round.

Se il segnalino Round di Gioco si trova sulla 10a casella all'inizio della Fase del Continente Occidentale, non è possibile farlo avanzare. In questo caso la partita finisce e si determina un vincitore (vedi "Vincere la Partita" a pagina 16).

2. PESCARE LE CARTE CONTINENTE OCCIDENTALE: Rivelare la carta in cima a ognuno dei tre mazzi del Continente Occidentale.

3. FARE AVANZARE L'INDICATORE DEI BRUTI: Contare il numero delle icone Bruti, se presenti, sulle 3 carte Continente Occidentale rivelate e far avanzare il segnalino Minaccia dei Bruti di quell'ammontare di caselle sull'Indicatore dei Bruti. Se durante questo passo il segnalino Minaccia dei Bruti raggiunge la posizione

"12", risolvere immediatamente un attacco dei bruti (ignorando le eventuali icone Bruti in eccedenza). Per la risoluzione degli attacchi dei bruti, vedi pagina 22.



Icona Bruti

LE CARTE CONTINENTE OCCIDENTALE

Esistono 3 mazzi di carte Continente Occidentale, ognuno contrassegnato da un numero romano. Quando rivelate e successivamente risolvete le carte Continente Occidentale durante la Fase del Continente Occidentale, partite sempre dal mazzo I, seguito dal mazzo II e infine dal mazzo III.

1. Titolo dell'Evento e Illustrazione

2. Numero del Mazzo: Il numero nel riquadro a destra indica a quale mazzo del Continente Occidentale appartiene questa carta (indicato anche sul dorso della carta).

3. Effetto del Testo: Descrive in che modo questa carta influenza le meccaniche di gioco.

4. Icona Bruti: Alcune carte mostrano un'icona Bruti nell'angolo in alto a destra. Durante il passo "Fare Avanzare l'Indicatore dei Bruti", il segnalino Minaccia dei Bruti avanza di 1 casella per ognuna di queste icone presenti sulle carte Continente Occidentale pescate.



4. RISOLVERE LE CARTE CONTINENTE OCCIDENTALE: Risolvere ogni Carta Continente Occidentale rivelata seguendo l'ordine numerico dei mazzi (partendo dal numero I).

Per risolvere una carta Continente Occidentale è sufficiente leggere il suo testo e applicarne gli effetti. Molte carte sono autoesplicative, ma alcune hanno bisogno di una comprensione dettagliata dei loro effetti specifici. Gli effetti di risoluzione delle carte Continente Occidentale più importanti sono descritti nelle pagine seguenti.

Carta Continente Occidentale: Scorte



Affinché un esercito possa agire in modo efficiente, ha bisogno di enormi quantità di scorte: cibo, acqua, armi, cavalli, abiti e così via. Senza un sistema di rifornimenti adeguato, un esercito finisce ben presto allo sbando.

Quando risolvete la carta Continente Occidentale "Scorte", ogni Casa, in ordine di turno, conta il numero di icone Scorte stampate nelle aree che controlla e sposta il suo segnalino sulla posizione corrispondente sull'indicatore delle Scorte per indicare quel livello di Scorte.



Icona Scorte

Su ogni colonna dell'indicatore delle Scorte compare una serie di bandiere. Queste bandiere raffigurano il numero di eserciti e il numero massimo di unità per ogni esercito che una Casa può schierare sul tabellone di gioco.

Per esempio, una Casa con Scorte pari a 3 può schierare 4 eserciti: 1 composto da un massimo di 3 unità e 3 eserciti più piccoli composti da un massimo di 2 unità.

Promemoria: Un **ESERCITO** è definito da 2 o più unità amiche nella stessa area marittima o terrestre. Una singola unità non è considerata un esercito e non è quindi influenzata dalle scorte.



Nell'illustrazione qui sopra, gli Stark (con un valore di Scorte effettivo pari a 2) sono in grado di schierare fino a 3 eserciti, di cui 2 devono contenere 2 unità e 1 può contenere fino a 3 unità. Sia i Lannister che i Baratheon hanno più scorte e quindi possono schierare un numero proporzionalmente maggiore di eserciti (anche di dimensioni maggiori).

Dopo che un giocatore ha modificato le scorte, deve assicurarsi che il numero e la dimensione effettiva dei suoi eserciti sul tabellone di gioco non **superino** il Limite di Scorte. Se i suoi eserciti superano il nuovo Limite di Scorte, deve **immediatamente rimuovere** unità dal tabellone finché il numero e la dimensione dei suoi eserciti non si conformano a quelli consentiti dalla sua posizione sull'indicatore delle Scorte.

ALTRE REGOLE SULLE SCORTE

- ✎ Un giocatore può possedere meno eserciti e/o eserciti più piccoli rispetto al limite indicato dalla sua posizione sull'indicatore delle Scorte.
- ✎ Anche se un'unità Cavaliere o Macchina d'Assedio è più forte di un'unità Fante o Nave, conta comunque soltanto come 1 unità ai fini delle scorte.

ESEMPIO DI SCORTE

I Lannister hanno recentemente perso il controllo di Delta delle Acque e Seagard, caduti sotto il controllo dei Greyjoy (ognuna di quelle aree contiene una singola icona Scorte). Durante una successiva Fase del Continente Occidentale, viene rivelata una carta "Scorte". A seguito della perdita di quelle aree, i Lannister devono ora modificare il loro effettivo valore di Scorte, portandolo da 5 a 3.

Prima che la carta "Scorte" fosse pescata, i Lannister possedevano 4 eserciti di 4, 3, 2 e 2 unità. I Lannister controllano anche varie aree contenenti 1 singola unità, ma dal momento che le singole unità non costituiscono un esercito, il Limite di Scorte non ha effetto su quelle unità.

Dal momento che le scorte dei Lannister scendono ora a 3, alcuni dei loro eserciti non possono più essere sostenuti adeguatamente. Come mostrato dall'indicatore delle Scorte, un valore di Scorte pari a 3 consente ai Lannister di schierare quattro eserciti di dimensione 3, 2, 2 e 2. Per adattarsi a questo nuovo livello di Scorte, i Lannister distruggono 1 loro Fante alle Torri Gemelle e 1 loro Fante ad Harrenhal.



- ✎ Anche se un giocatore può ottenere o perdere icone Scorte sul tabellone di gioco attraverso una o più Fasi di Azione, i suoi eserciti si adattano solo quando l'indicatore delle Scorte viene modificato (tramite una carta Continente Occidentale "Scorte" o altri effetti di gioco).
- ✎ A un giocatore non è mai consentito di effettuare una qualsiasi azione di gioco che lo porti a superare il suo Limite di Scorte attuale dato dalla sua posizione sull'indicatore delle Scorte (per esempio convocazione, marcia o ritirata, tutte spiegate successivamente).

Carta Continente Occidentale: Convocazione



La carta Continente Occidentale "Convocazione" rappresenta gli sforzi delle grandi Case per reclutare i loro vassalli, addestrare ed equipaggiare i loro guerrieri, costruire navi da guerra e gigantesche macchine d'assedio.

Al momento di risolvere la Carta Continente Occidentale "Convocazione", ogni giocatore, in ordine di turno, può **reclutare nuove unità in ogni area sotto il suo controllo che contenga un Castello o una Roccaforte**. Ogni Castello o Roccaforte fornisce un certo ammontare di **punti convocazione**, che possono essere spesi per reclutare nuove unità nella sua area:



Ogni **Roccaforte** fornisce 2 punti convocazione



Ogni **Castello** fornisce 1 punto convocazione

Il costo di convocazione di ogni tipo di unità è il seguente:



FANTE: 1 punto convocazione



CAVALIERE: 2 punti convocazione (oppure 1 punto, migliorando un Fante)



NAVE: 1 punto convocazione



MACCHINA D'ASSEDIO: 2 punti convocazione (oppure 1 punto, migliorando un Fante)

Un'unità convocata viene presa dalle unità inutilizzate di quel giocatore e collocata **direttamente nell'area del Castello o della Roccaforte che ha fornito il punto o i punti convocazione per convocarla**.

Un'unità Fante situata in un'area di convocazione (ad esempio un'area contenente un Castello o una Roccaforte) può essere migliorata in un Cavaliere o in una Macchina d'Assedio (nel qual caso viene sostituita da quell'unità) al costo di 1 punto convocazione.

Un giocatore non può mai convocare un'unità che vada a creare o ad ampliare un esercito il quale porti al superamento del Limite di Scorte attuale di quel giocatore. In altre parole, se convocando una nuova unità un giocatore finisce per avere più eserciti (o eserciti più grandi) di quanto gli consenta la sua posizione sull'indicatore delle Scorte, **quell'unità non può essere convocata**.

Se un'area contenente un Castello o una Roccaforte non è in grado di convocare o migliorare un'unità (o se il suo proprietario decide di non convocare o migliorare in quell'area), i suoi punti convocazione vanno persi (vale a dire, non contribuiranno a una futura convocazione in quell'area).

ESEMPIO DI CONVOCAZIONE



Durante la Fase del Continente Occidentale viene rivelata una carta "Convocazione". Il giocatore Lannister (con un valore di Scorte pari a 3) è il primo giocatore in ordine di turno e deve convocare le sue nuove unità.

1. Usa 1 dei 2 punti convocazione forniti da Lannisport per collocare 1 unità Fante a Lannisport, e l'altro per collocare 1 unità Nave nello Stretto Dorato.
2. Poi rivolge la sua attenzione ad Harrenhal, dove usa il suo unico punto convocazione per migliorare 1 delle sue 2 unità Fante presenti sul posto in Cavaliere (le migliorie non influenzano la dimensione dell'esercito).
3. Dal momento che possiede già un esercito di 3 Cavalieri a Delta delle Acque, usa 1 dei suoi punti convocazione a Delta delle Acque per collocare un'altra Nave nello Stretto Dorato (che è adiacente a Delta delle Acque), creando un esercito di 2 Navi. Non può usare il punto convocazione rimanente a Delta delle Acque in quanto ha raggiunto il suo Limite di Scorte.
4. Il giocatore Lannister controlla anche il Tempio di Pietra, ma dal momento che quell'area non contiene né un Castello né una Roccaforte, in quel luogo non si verifica alcuna convocazione.

Ogni giocatore deve risolvere tutte le sue convocazioni (in tutte le aree che contengono i suoi Castelli e Roccaforti) prima che il giocatore successivo in ordine di turno possa iniziare le proprie convocazioni.

Convocare le Unità Nave

Le unità Nave, come le altre unità, vengono convocate in un'area contenente un Castello o una Roccaforte. A differenza degli altri tipi di unità, tuttavia, le unità Nave possono essere collocate soltanto in un Porto collegato all'area di convocazione o in un'area marittima adiacente (vedi pagina 25 per ulteriori dettagli sui Porti).

Le unità Nave non possono essere convocate nelle aree marittime che contengono 1 o più Navi nemiche. Se un Castello o una Roccaforte non possiede un Porto o un'area marittima adiacente valida, non è possibile convocare unità Nave nella sua area.

Ricordate che 2 o più unità Nave nella stessa area marittima sono considerate un esercito e devono rispettare il Limite di Scorte della loro Casa proprio come ogni altro esercito (sebbene sia più appropriato definire *flotta* un insieme di più unità Nave, si utilizzerà comunque il termine *esercito* per semplicità).

A differenza delle unità Nave, le unità Fante, Cavaliere e Macchina d'Assedio non possono mai essere convocate nei Porti o nelle aree marittime.

Carta Continente Occidentale: Lo Scontro dei Re



Dall'invasione dei Primi Uomini al dominio dei re degli Andali, dalle infuocate conquiste dei Targaryen alla ribellione di Robert Baratheon, il Continente Occidentale è sempre stato sconvolto da conflitti militari. Tuttavia, il gioco del trono non sempre si risolve sui campi di battaglia. Intrighi, tradimenti e delitti hanno eliminato molti contendenti, come anche l'assenza di sostegno da parte delle case minori del Continente Occidentale. Se una Casa mira a rivendicare il Trono di Spade, dovrà pianificare le sue mosse su più livelli per raggiungere l'obiettivo sperato.

La carta Continente Occidentale "Lo Scontro dei Re" simula gli intrighi e le trame portate avanti di nascosto, dietro le quinte degli scenari di guerra, manovre in grado di influenzare le battaglie in molti modi sottili (e a volte anche poco sottili).

Per risolvere "Lo Scontro dei Re", innanzi tutto si rimuovono tutti i segnalini Influenza dai tre indicatori di Influenza sul tabellone. I giocatori fanno poi un'offerta usando i loro segnalini Potere disponibili per assicurarsi una posizione sui tre indicatori. Le offerte vengono risolte un indicatore alla volta, a partire da quello del Trono di Spade, per poi proseguire con quello dei Feudi e per finire con quello della Corte del Re.

Offerte per gli Indicatori di Influenza

Quando i giocatori effettuano le loro offerte per ogni indicatore di Influenza, per prima cosa nascondono tutti i loro segnalini Potere disponibili dietro i loro schermi del giocatore. Poi ogni giocatore prende in mano in segreto un qualsiasi numero di suoi segnalini Potere disponibili, nascondendoli nel pugno chiuso. Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, tutti rivelano simultaneamente le loro offerte aprendo la mano.

Il giocatore con l'offerta più alta colloca 1 dei suoi segnalini Influenza sulla posizione "1" dell'indicatore per cui ha fatto l'offerta. Il giocatore con la seconda offerta più alta colloca 1 dei suoi segnalini Influenza sulla posizione "2" dello stesso indicatore, il terzo sulla posizione "3" e così via.

L'esito di tutti i casi di parità nelle offerte è deciso dal giocatore che possiede il segnalino Trono di Spade. Quel giocatore colloca i segnalini Influenza dei giocatori in parità sulle posizioni più alte (vale a dire quelle più a sinistra) dell'indicatore nell'ordine che preferisce.

Tutti i segnalini Potere offerti dai giocatori, a prescindere dall'esito, vengono scartati nella riserva di Potere.

Dopo che tutti i segnalini influenza sono stati collocati sull'indicatore oggetto delle offerte, il giocatore che occupa la posizione "1" sull'indicatore riceve il relativo segnalino Predominio (Trono di Spade, Lama in Acciaio di Valyria o Corvo Messaggero; vedi pagina 11 per ulteriori dettagli sulle capacità dei segnalini Predominio), poi i giocatori passano a fare le offerte per l'indicatore di Influenza successivo.

Una volta completate le offerte per l'indicatore della Corte del Re e assegnato il Corvo Messaggero, la carta Continente Occidentale "Lo Scontro dei Re" è stata risolta e la partita prosegue. Tutti i segnalini Potere rimanenti vengono rimessi davanti agli schermi dei rispettivi giocatori.

ESEMPIO DI OFFERTA PER GLI INDICATORI DI INFLUENZA

Durante una partita a 5 giocatori, nella Fase del Continente Occidentale viene pescata la carta "Lo Scontro dei Re". I giocatori hanno già terminato le offerte per l'indicatore del Trono di Spade (in cui Casa Greyjoy ha vinto il primo posto e il segnalino Predominio Trono di Spade).



Seguono ora le offerte per l'indicatore dei Feudi. Ogni giocatore nasconde i suoi segnalini Potere disponibili dietro il proprio schermo del giocatore e ne prende in mano un numero segreto, stringendoli nel pugno. Le offerte vengono poi rivelate simultaneamente, con i risultati seguenti:

- ↳ **LANNISTER:** 4 Segnalini Potere
- ↳ **BARATHEON:** 3 Segnalini Potere
- ↳ **STARK:** 3 Segnalini Potere
- ↳ **TYRELL:** 2 Segnalini Potere
- ↳ **GREYJOY:** 0 Segnalini Potere

I Lannister rivendicano il primo posto sull'indicatore dei Feudi e collocano il loro segnalino Influenza sulla posizione "1".

I Baratheon e gli Stark sono in parità per la seconda migliore offerta. I Greyjoy (che attualmente controllano il segnalino Predominio Trono di Spade) decidono che il segnalino Influenza dei Baratheon sarà collocato sulla posizione "2" e quello degli Stark sulla posizione "3".

I Tyrell sono il quarto miglior offerente e collocano il loro segnalino Influenza sulla posizione "4", mentre i Greyjoy, che hanno offerto meno di tutti, collocano il loro segnalino sulla posizione "5". La posizione "6" rimarrà inutilizzata, in quanto questa è una partita a 5 giocatori.

Dopo che tutti i segnalini Influenza sono stati collocati sull'indicatore, Casa Lannister prende il segnalino Lama in Acciaio di Valyria come ricompensa per avere rivendicato il primo posto sull'indicatore dei Feudi.



INDICATORI DI INFLUENZA E SEGNALINI PREDOMINIO

Sul tabellone sono presenti 3 diversi indicatori di Influenza: l'indicatore del Trono di Spade, l'indicatore dei Feudi e l'indicatore della Corte del Re. Il giocatore con la posizione più alta su ogni indicatore riceve uno specifico segnalino Predominio: il Trono di Spade, la Lama in Acciaio di Valyria o il Corvo Messaggero. Gli effetti di ogni indicatore di Influenza e del suo rispettivo segnalino Predominio sono descritti di seguito.

Indicatore del Trono di Spade

L'ordine dei segnalini Influenza sull'indicatore di Influenza del Trono di Spade determina l'ordine di turno. Ogni volta che qualcosa deve essere risolto in ordine di turno, si inizia sempre dal giocatore il cui segnalino si trova sulla posizione "1" dell'indicatore, seguito dal giocatore il cui segnalino si trova sulla posizione "2" e così via.

Il giocatore il cui segnalino si trova sulla posizione "1" dell'indicatore di Influenza del Trono di Spade è il possessore del segnalino Trono di Spade.

Segnalino Trono di Spade

Il giocatore che possiede questo segnalino decide l'esito di tutti i casi di parità che si verificano nel gioco, ad eccezione dei casi di parità in combattimento (che vengono risolti dalla posizione di un giocatore sull'indicatore dei Feudi) e delle parità nel determinare il vincitore della partita.

NOTA: Il segnalino Trono di Spade non cambia di mano finché le offerte per l'indicatore del Trono di Spade non sono state risolte e tutti i segnalini Influenza sono stati collocati su quell'indicatore. Quindi, il giocatore che controlla il segnalino Trono di Spade dirime comunque le parità durante le offerte per l'indicatore del Trono di Spade, anche se potrebbe perdere il segnalino Trono di Spade una volta concluse le offerte.



Il Segnalino Trono di Spade

Indicatore dei Feudi

Il giocatore con la posizione più alta (vale a dire più vicina all'"1") sull'indicatore dei Feudi vince nei casi di parità in combattimento contro un giocatore che occupa una posizione inferiore (vedi "Combattimento" a pagina 17).

Il giocatore il cui segnalino si trova sulla posizione "1" dell'indicatore di Influenza dei Feudi è il possessore del segnalino Lama in Acciaio di Valyria.

Ricordate che la risoluzione di tutti i casi di parità, ad esclusione del combattimento e della determinazione del vincitore della partita, è decisa dal possessore del segnalino Trono di Spade, incluse le parità nelle offerte per l'indicatore dei Feudi.

Segnalino Lama in Acciaio di Valyria



Il Segnalino Lama in Acciaio di Valyria

Una volta per round, il giocatore che possiede il segnalino Lama in Acciaio di Valyria può usare quel segnalino in combattimento per ottenere un bonus di +1 alla sua Forza di Combattimento.

Ogni volta che un giocatore usa la Lama in Acciaio di Valyria, gira il segnalino sul suo lato sbiadito, per indicare che in questo round di gioco è stata usata. Alla fine di ogni Fase di Azione (e quindi alla fine di quel round), il possessore della Lama in Acciaio di Valyria gira di nuovo il segnalino sul lato colorato, per indicare che è di nuovo disponibile per essere usata nel round di gioco successivo.

Indicatore della Corte del Re

La posizione di una Casa sull'indicatore della Corte del Re determina il numero di segnalini Ordine Speciale disponibili per quella Casa durante la Fase di Pianificazione. Più alta è la posizione di una Casa (vale a dire più vicina all'"1") sull'indicatore della Corte del Re, più segnalini Ordine Speciale saranno disponibili per quella Casa.

Il giocatore il cui segnalino si trova sulla posizione "1" dell'indicatore di Influenza della Corte del Re è il possessore del segnalino Corvo Messaggero.

Il numero di Ordini Speciali forniti dall'indicatore della Corte del Re è indicato dal numero di stelle stampate su ogni posizione sull'indicatore (alcune delle posizioni più basse non conferiscono alcun Ordine Speciale). Altre informazioni sugli Ordini Speciali sono disponibili alla voce "Ordini Speciali" a pagina 22.

Nelle partite a 3 e 4 giocatori, la barra sostitutiva "Corte del Re" va collocata sopra l'indicatore della Corte del Re per alterare il numero di Ordini Speciali concesso da ogni posizione.

Segnalino Corvo Messaggero

Il giocatore che possiede il segnalino Corvo Messaggero può effettuare 1 delle azioni seguenti dopo il passo "Rivelare gli Ordini" della Fase di Pianificazione:

↳ SOSTITUIRE 1 SEGNALINO ORDINE:

Il possessore può scambiare 1 suo segnalino Ordine sul tabellone con 1 dei suoi segnalini Ordine inutilizzati.

↳ **GUARDARE IL MAZZO DEI BRUTI:** Il possessore guarda 1 carta dalla cima del mazzo dei Brutti. Dopo averla guardata, può scegliere di rimettere quella carta in cima oppure in fondo al mazzo dei Brutti. Può condividere le informazioni contenute nella carta con gli altri giocatori (o perfino mentire), ma non può mostrare la carta.

Ogni volta che un giocatore usa il Corvo Messaggero, gira il segnalino Corvo Messaggero sul suo lato sbiadito, per indicare che in questo round di gioco è stato usato. Alla fine di ogni Fase di Azione, il possessore del Corvo Messaggero gira di nuovo il segnalino sul lato colorato, per indicare che è di nuovo disponibile per essere usato nel round di gioco successivo.



Il Segnalino Corvo Messaggero

FASE DI PIANIFICAZIONE

Durante questa fase, i giocatori assegnano segretamente gli Ordini alle varie aree del tabellone.

La Fase di Pianificazione è composta dai passi seguenti:

1. **ASSEGNARE GLI ORDINI**
2. **RIVELARE GLI ORDINI**
3. **USARE IL CORVO MESSAGGERO**

1. Assegnare gli Ordini

Durante questo passo, ogni giocatore deve collocare esattamente 1 segnalino Ordine a faccia in giù (vale a dire in segreto, con il suo simbolo della Casa rivolto a faccia in su) in ogni area che controlla e che contenga almeno 1 sua unità (Fante, Cavaliere, Nave o Macchina d'Assedio). Tutti i giocatori collocano i loro Ordini simultaneamente. Non è consentito assegnare più di 1 segnalino Ordine a un'area.

Sebbene i giocatori non possano rivelare agli altri giocatori gli Ordini che hanno collocato, sono liberi di chiedere, supplicare e/o suggerire strategie agli altri giocatori durante questo passo.

Esistono 5 tipi diversi di segnalini Ordine:



Ordine di Marcia



Ordine di Difesa



Ordine di Supporto



Ordine di Razzia



Ordine di Consolidamento

I segnalini Ordine raffigurati qui sopra sono i segnalini Ordine normali. Ogni giocatore possiede anche cinque segnalini **Ordine Speciale**, varianti più forti di ogni tipo di Ordine, contrassegnati da una stella. Gli Ordini Speciali sono descritti in dettaglio a pagina 22.



Segnalino Ordine



Segnalino Ordine Speciale
(contrassegnato da una stella)

Un giocatore può usare qualsiasi segnalino Ordine normale desiderato durante la Fase di Pianificazione, ma può usare soltanto un numero di segnalini Ordine Speciale pari al numero di stelle stampate accanto alla sua posizione sull'indicatore di Influenza della Corte del Re.

Per esempio, in una partita a 6 giocatori, la Casa nella posizione "1" dell'Indicatore di Influenza della Corte del Re può usare fino a 3 Ordini Speciali (come indicato dalle tre stelle sulla posizione "1") durante la Fase di Pianificazione. La Casa nella 4ª posizione, tuttavia, può usare soltanto 1 Ordine Speciale, mentre la Casa nella 5ª posizione non può usare alcun Ordine Speciale.

Gli effetti di gioco di ogni tipo di Ordine normale sono descritti in dettaglio nel "Riassunto dei Segnalini Ordine" a pagina 13 (nonché su ogni schermo del giocatore).

Una volta che tutti i giocatori hanno finito di collocare i loro Ordini, procedete con il passo "Rivelare gli Ordini". *Assicuratevi che a ogni area contenente almeno 1 unità sia stato assegnato un segnalino Ordine prima di procedere. In caso contrario, uno o più giocatori non hanno collocato tutti i segnalini Ordine richiesti.*

Penuria di Segnalini Ordine?

In circostanze molto rare, un giocatore avrà meno segnalini Ordine validi di quelli di cui ha bisogno (per esempio, non potrà assegnare un Ordine a ogni area contenente 1 o più delle sue unità). **In questo caso, tutti i giocatori devono svolgere il passo "Assegnare gli Ordini" in ordine di turno** (anziché simultaneamente). Il primo giocatore colloca tutti i suoi Ordini (a faccia in giù, normalmente) sul tabellone, seguito dal giocatore successivo in ordine di turno, e via dicendo. Il giocatore o i giocatori con un numero insufficiente di segnalini Ordine validi dovranno collocare tutti i loro segnalini Ordine validi durante il loro turno, ma, compiendo un'eccezione alle normali regole, potranno lasciare delle aree a loro scelta senza un Ordine. Un giocatore non può mai, in nessuna circostanza, collocare più segnalini Ordine Speciale di quelli che la sua posizione sull'indicatore di Influenza della Corte del Re gli consenta di collocare.

2. Rivelare gli Ordini

Tutti gli Ordini assegnati al tabellone di gioco vengono rivelati simultaneamente. È sufficiente girare a faccia in su tutti gli Ordini e rivelare il loro tipo. Saranno risolti successivamente, durante la Fase di Azione.

3. Usare il Corvo Messaggero

Come descritto a pagina 11, il giocatore che possiede il segnalino Corvo Messaggero può effettuare 1 delle azioni seguenti:

☞ **SOSTITUIRE 1 SEGNALINO ORDINE:** Il giocatore scambia 1 suo segnalino Ordine sul tabellone con 1 dei suoi segnalini Ordine inutilizzati.

☞ **GUARDARE LA PRIMA CARTA BRUTI:** Il giocatore guarda 1 carta dalla cima del mazzo dei Bruti. Dopo averla guardata, può scegliere di rimettere quella carta in cima oppure in fondo al mazzo dei Bruti. Può condividere liberamente le informazioni contenute nella carta con gli altri giocatori, ma non può mostrare la carta.

Se lo desidera, il possessore del Corvo Messaggero può scegliere di non usare una o entrambe queste capacità durante questo passo.

Ogni volta che un giocatore usa il Corvo Messaggero, gira il segnalino Corvo Messaggero sul suo lato sbiadito, per indicare che in questo round di gioco è stato usato. Alla fine di ogni Fase di Azione il possessore del Corvo Messaggero gira di nuovo il segnalino sul lato colorato, per indicare che è di nuovo disponibile per essere usato nel round di gioco successivo.

Dopo avere risolto questo passo, la Fase di Pianificazione termina e il gioco prosegue con la Fase di Azione.

RIASSUNTO DEI SEGNALINI ORDINE

Ordine di Razzia



Gli Ordini di Razzia rappresentano le incursioni e i saccheggi nei territori nemici. Hanno lo scopo di interferire nei piani dei nemici e di privarli di risorse preziose.

Un Ordine di Razzia viene risolto durante il primo passo della Fase di Azione; una volta speso, rimuove un Ordine di Supporto, Consolidamento o Razzia nemico ad esso adiacente. **Le regole dettagliate della risoluzione dei segnalini Ordine di Razzia sono descritte a pagina 14.**

Ogni giocatore possiede 2 Ordini di Razzia normali e 1 Ordine di Razzia Speciale.

Ordine di Marcia



Gli Ordini di Marcia rappresentano il movimento delle truppe e delle Navi sulle terre e sui mari del Continente Occidentale. Soltanto assegnando gli Ordini di Marcia alle unità sul tabellone i giocatori possono prendere il controllo di nuove aree e impegnare gli avversari in combattimento.

Gli Ordini di Marcia vengono risolti durante il secondo passo della Fase di Azione. Una volta risolti, tutte le unità nell'area a cui il segnalino Ordine è stato assegnato possono marciare (vale a dire possono muoversi) fino a 1 o più aree adiacenti. Se le unità in marcia entrano in un'area contenente 1 o più unità nemiche, ha inizio un combattimento (ogni Ordine di Marcia può dare inizio soltanto a 1 combattimento). **Le regole dettagliate della risoluzione degli Ordini di Marcia durante la Fase di Azione sono descritte a pagina 15. Le regole del combattimento sono descritte a pagina 17.**

Ogni giocatore possiede 2 Ordini di Marcia normali, uno con un modificatore di -1 alla Forza di Combattimento e un altro con un modificatore di +0 alla Forza di Combattimento, più 1 Ordine di Marcia Speciale.

Ordine di Difesa



Gli Ordini di Difesa rappresentano l'approntamento di una solida posizione difensiva. Conferiscono al difensore dell'area assegnata un bonus di Forza di Combattimento (indicato dal numero stampato sul segnalino Ordine). **Le regole dettagliate del combattimento sono descritte a pagina 17.**

Se non viene rimosso durante la Fase di Azione (perdendo un combattimento nell'area assegnata, per esempio), un Ordine di Difesa contribuirà con il suo bonus difensivo a qualsiasi attacco sferrato contro l'area a cui è stato assegnato durante lo stesso round di gioco.

Ogni giocatore possiede 2 Ordini di Difesa normali, ognuno dei quali fornisce un modificatore di +1 alla Forza di Combattimento, più 1 Ordine di Difesa Speciale.

Ordine di Supporto



Gli Ordini di Supporto rappresentano sia l'assistenza logistica che quella marziale fornita alle forze impegnate in battaglia nelle vicinanze. Un giocatore non solo può fornire supporto alle necessità di combattimento delle proprie forze, ma anche a quelle di un altro giocatore. Questo fa dell'Ordine di Supporto il fulcro di numerosi negoziati e intrighi ne *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*.

Durante il passo "Richiedere Supporto" di un combattimento, le unità di supporto adiacenti all'area contesa possono aggiungere la loro Forza di Combattimento a uno dei due partecipanti al combattimento adiacente. **Le regole dettagliate dell'uso degli Ordini di Supporto durante il combattimento sono descritte a pagina 17.**

Ogni giocatore possiede 2 Ordini di Supporto normali, più 1 Ordine di Supporto Speciale.

Ordine di Consolidamento



Gli Ordini di Consolidamento rappresentano la ricerca dell'appoggio locale, la riscossione dei tributi e la raccolta di risorse nelle aree sotto il controllo di un giocatore. Sono il modo più diretto con cui un giocatore può ottenere segnalini Potere dalla riserva di Potere.

Gli Ordini di Consolidamento si risolvono durante il terzo passo della Fase di Azione. Una volta risolto, il segnalino Ordine viene rimosso dal tabellone per ottenere in cambio 1 segnalino Potere dalla riserva di Potere, più 1 segnalino Potere per ogni icona Potere stampata sull'area a cui è stato assegnato. **Le regole dettagliate di risoluzione degli Ordini di Consolidamento sono descritte a pagina 16.**

Gli Ordini di Consolidamento collocati nelle aree marittime non hanno effetto, ma possono comunque essere collocati in quelle aree.

Ogni giocatore possiede 2 Ordini di Consolidamento normali, più 1 Ordine di Consolidamento Speciale.



FASE DI AZIONE

Durante la Fase di Azione i giocatori risolvono tutti gli Ordini che hanno assegnato sul tabellone durante la Fase di Pianificazione. La Fase di Azione si risolve svolgendo i passi seguenti:

1. **RISOLVERE GLI ORDINI DI RAZZIA**
2. **RISOLVERE GLI ORDINI DI MARCIA (E I COMBATTIMENTI RISULTANTI)**
3. **RISOLVERE GLI ORDINI DI CONSOLIDAMENTO**
4. **RIPRISTINO**

1. Risolvere gli Ordini di Razzia

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore risolve 1 dei suoi Ordini di Razzia sul tabellone. Se a un giocatore non rimane alcun Ordine di questo tipo, si limita a saltare ogni altra azione durante questo passo.

I giocatori continuano ad alternarsi in ordine di turno risolvendo 1 Ordine di Razzia a testa finché sul tabellone non rimane più alcun Ordine di Razzia. Il gioco prosegue poi con il passo "Risolvere gli Ordini di Marcia".

Quando un giocatore risolve un Ordine di Razzia, sceglie semplicemente un Ordine di Supporto, Razzia o Consolidamento nemico adiacente al proprio Ordine di Razzia. L'Ordine scelto e l'Ordine di Razzia risolto vengono entrambi rimossi dal tabellone.

Razziando gli Ordini nemici, i giocatori annullano a tutti gli effetti gli Ordini degli avversari, lasciando le aree razziate senza segnalini Ordine.

Se un Ordine di Razzia viene usato per rimuovere un segnalino Ordine di Consolidamento, il giocatore raziatore sta **SACCHEGGIANDO** il suo avversario. Dopo avere risolto l'Ordine di Razzia, il giocatore saccheggiatore riceve 1 segnalino Potere dalla riserva di Potere e l'avversario scarta 1 dei suoi segnalini Potere disponibili collocandolo nella riserva di Potere, se può farlo. Il giocatore saccheggiatore ottiene sempre un segnalino dalla riserva di Potere, anche se l'avversario non ne possiede alcuno da perdere. Un segnalino Ordine di Consolidamento su un'area marittima può essere rimosso da un Ordine di Razzia.

Un Ordine di Razzia collocato su un'area terrestre non può **mai** raziare un'area marittima adiacente. Un Ordine di Razzia collocato su un'area marittima tuttavia **può** raziare un'area terrestre o marittima adiacente.

Gli Ordini di Razzia possono rimuovere i segnalini Ordine Speciale, purché appartengano a un tipo legale (vale a dire segnalini Supporto, Razzia o Consolidamento).

ALTRE REGOLE DEGLI ORDINI DI RAZZIA

- ✎ Se non ci sono segnalini Ordine nemici adiacenti e validi, l'Ordine di Razzia viene rimosso dal tabellone senza alcun effetto.
- ✎ Quando un giocatore risolve un Ordine di Razzia, può decidere che quell'Ordine non abbia effetto (semplicemente rimuovendolo dal tabellone), anche se ci sono 1 o più Ordini nemici adiacenti e validi.

Vedi il riquadro "Esempio di Risoluzione degli Ordini di Razzia" per un esempio esaustivo di come risolvere gli Ordini di Razzia.

ESEMPIO DI RISOLUZIONE DEGLI ORDINI DI RAZZIA

Sul tabellone ci sono cinque Ordini di Razzia. I Lannister possiedono Ordini di Razzia nell'Altopiano e nel Mare del Tramonto, i Greyjoy hanno 1 Ordine di Razzia nel Mare dell'Estate Occidentale, i Tyrell ne hanno 1 nelle Terre Basse di Dorne e i Baratheon hanno 1 Ordine di Razzia Speciale al Tempio di Pietra.

L'ordine di turno (stabilito dall'indicatore del Trono di Spade) è Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon e Tyrell.



Il passo "Risolvere gli Ordini di Razzia" viene svolto come segue:

1. Il giocatore Greyjoy risolve per primo il proprio Ordine di Razzia. Decide di raziare l'Ordine di Consolidamento dei Tyrell ad Alto Giardino. Il giocatore Greyjoy rimuove il proprio segnalino Ordine di Razzia e il segnalino Ordine di Consolidamento dei Tyrell da Alto Giardino. Dal momento che raziare un segnalino Ordine di Consolidamento è considerato *saccheggiare*, il giocatore Greyjoy riceve 1 segnalino Potere dalla riserva di Potere, mentre il giocatore Tyrell scarta 1 segnalino Potere e lo rimette nella riserva di Potere.
2. Il giocatore Stark non ha alcun Ordine di Razzia, quindi il giocatore successivo è quello Lannister. Il giocatore Lannister ha 2 Ordini di Razzia sul tabellone. Sceglie di Raziare l'Ordine di Razzia dei Tyrell nelle Terre Basse di Dorne dall'Altopiano. Il giocatore Lannister rimuove il proprio Ordine di Razzia dall'Altopiano e l'Ordine di Razzia dei Tyrell dalle Terre Basse di Dorne.
3. Il giocatore Baratheon usa il proprio Ordine di Razzia Speciale al Tempio di Pietra per rimuovere l'Ordine di Difesa dei Lannister a Lannisport, e rimuove entrambi i segnalini (rimuovere un Ordine di Difesa è una capacità unica di un Ordine di Razzia Speciale, vedi "Ordini Speciali" a pagina 22).
4. Poiché il suo unico Ordine di Razzia è stato rimosso dalla prima Razzia dei Lannister, il giocatore Tyrell non ha più Ordini di Razzia. Il gioco prosegue ripartendo dall'inizio dell'ordine di turno.
5. Poiché l'Ordine di Razzia rimanente dei Lannister nel Mare del Tramonto non è adiacente ad alcun Ordine di Supporto, Consolidamento o Razzia, viene rimosso dal tabellone senza alcun effetto.



2. Risolvere gli Ordini di Marcia

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore risolve 1 dei suoi Ordini di Marcia sul tabellone. Se a un giocatore non rimane alcun Ordine di questo tipo, si limita a saltare ogni altra azione durante questo passo.

I giocatori continuano in ordine di turno risolvendo 1 Ordine di Marcia a testa finché sul tabellone non rimane più alcun Ordine di Marcia. Il gioco prosegue poi con il passo "Risolvere gli Ordini di Consolidamento".

La risoluzione degli Ordini di Marcia è forse l'aspetto più importante de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*. È durante questo passo che i giocatori muovono le unità sul tabellone, si impegnano in combattimento contro gli avversari e ottengono i territori essenziali per trasformare in realtà le loro ambizioni.

Quando si risolve un Ordine di Marcia, si applicano le regole seguenti:

- ✎ Un giocatore può muovere tutte le unità, alcune unità o nessuna delle unità nell'area a cui l'Ordine di Marcia è stato assegnato.
- ✎ Le unità possono muoversi assieme o separatamente in più aree adiacenti e/o rimanere nella stessa area a cui l'Ordine di Marcia è stato assegnato.
- ✎ Un giocatore può muovere le unità soltanto nelle aree **adiacenti** (a meno che non usi il trasporto navale, vedi "Trasporto Navale" a pagina 23).
- ✎ Le unità Fante, Cavaliere e Macchina d'Assedio non possono mai muoversi nelle aree marittime o nei Porti. Le unità Nave possono muoversi nelle aree portuali amiche collegate o nelle aree marittime adiacenti, ma non possono mai muoversi in un'area terrestre.
- ✎ Per ogni Ordine di Marcia un giocatore può muovere le sue unità **in sola 1 area** contenente le unità di un'altra Casa. In altre parole, sebbene il giocatore in marcia possa suddividere le sue unità e muoverle in più aree adiacenti, soltanto 1 di quelle aree può contenere delle unità appartenenti a un'altra Casa.
- ✎ Quando un giocatore muove 1 o più unità in un'area che contiene 1 o più unità di un'altra Casa, dà il via a un **combattimento** come attaccante (Vedi "Combattimento" a pagina 17).
- ✎ Prima di risolvere il combattimento è necessario completare tutti gli altri movimenti non di combattimento generati dall'area a cui l'Ordine di Marcia è stato assegnato.
- ✎ Il numero stampato su ogni segnalino Ordine di Marcia indica il modificatore alla Forza di Combattimento fornito al giocatore attaccante quando viene dato inizio a un combattimento con quell'Ordine di Marcia.
- ✎ Se un giocatore abbandona un'area (vale a dire non lascia alcuna unità in quell'area), perde il controllo di quell'area a meno che non vi **STABILISCA IL CONTROLLO** collocando 1 suo segnalino Potere disponibile. Le regole per controllare le aree e per stabilire il controllo sono descritte a pagina 24.

Vedi il riquadro "Esempio di Ordine di Marcia" per un esempio di risoluzione di un Ordine di Marcia.

ESEMPIO DI ORDINE DI MARCIA



Il giocatore Lannister ha assegnato 1 Ordine di Marcia all'area di Lannisport che contiene 3 unità Fante.

Quando risolve l'Ordine di Marcia, il giocatore Lannister muove prima 1 Fante fino al Tempio di Pietra e poi 1 Fante fino alla Strada del Mare (che già contiene 1 Fante Lannister, formando quindi un esercito di 2 unità). L'ultima unità Fante rimane a Lannisport.

Il giocatore Lannister ha ora risolto questo Ordine di Marcia e rimuove il segnalino (nessun combattimento è stato lanciato).

Suggerimento di Strategia Avanzata: Un giocatore può muovere le sue unità "a staffetta" collocando più Ordini di Marcia in aree adiacenti. In questo modo, un'unità potrà muoversi di più di un'area in un turno. Questo è possibile facendo marciare le unità in un'area che contiene un altro Ordine di Marcia amico, per poi (al momento di risolvere quel secondo Ordine di Marcia) muovere le unità di quell'area in una nuova area (che potrebbe perfino contenere il terzo Ordine di Marcia amico, cosa che consentirebbe alle unità di muoversi di nuovo, quando quell'ultimo Ordine di Marcia fosse risolto). Questo trucco può però risultare di difficile attuazione, dal momento che un attacco nemico sferrato con successo potrebbe rimuovere uno degli Ordini di Marcia dalla catena.

3. Risolvere gli Ordini di Consolidamento

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore risolve 1 dei suoi Ordini di Consolidamento sul tabellone. Se a un giocatore non rimane alcun Ordine di questo tipo, si limita a saltare ogni altra azione durante questo passo.

I giocatori continuano in ordine di turno risolvendo 1 Ordine di Consolidamento a testa finché sul tabellone non rimane più alcun Ordine di Consolidamento. Il gioco prosegue poi con il passo "Ripristino".



Icona Potere

Quando un giocatore risolve un Ordine di Consolidamento, rimuove il segnalino Ordine di Consolidamento e ottiene 1 segnalino Potere dalla riserva di Potere, **più** 1 segnalino Potere aggiuntivo per ogni icona Potere stampata sull'area a cui l'Ordine di Consolidamento è stato assegnato.

Vedi il riquadro "Esempio di Ordine di Consolidamento" per un esempio di risoluzione di un Ordine di Consolidamento.

4. Ripristino

Tutti gli Ordini di Supporto e Difesa rimanenti vengono rimossi dal tabellone e tutte le unità in rotta vengono rialzate in posizione verticale (vedi "Ritirata e Rotta" a pagina 21 per ulteriori informazioni sulle unità in rotta). I segnalini Corvo Messaggero e Lama in Acciaio di Valyria vengono girati di nuovo sul loro lato disponibile (quello non sbiadito).

Ora la Fase di Azione è terminata. Se questa è la fine del round 10, la partita è finita e si determina il vincitore. Altrimenti la partita prosegue con il round successivo, partendo da una nuova Fase del Continente Occidentale.

RIMUOVERE/RISOLVERE GLI ORDINI

Indipendentemente dal fatto che un segnalino Ordine sia risolto normalmente o rimosso dal tabellone tramite altri mezzi, viene comunque rimesso tra gli Ordini disponibili della sua Casa, pronto per essere usato durante la Fase di Pianificazione successiva.

VINCERE LA PARTITA

Una partita de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* può concludersi in due modi:

- La partita arriva alla fine del 10° round di gioco.
- Immediatamente dopo che un giocatore ha ottenuto il controllo della sua settima area contenente un Castello o una Roccaforte.

Ogni giocatore deve costantemente annotare il numero di aree contenenti un Castello e/o una Roccaforte sotto il suo controllo usando l'indicatore della Vittoria situato sul tabellone.

Alla fine del 10° round di gioco, il giocatore che occupa la posizione più alta sull'indicatore della Vittoria (vale a dire quello che controlla più aree con un Castello o una Roccaforte) vince la partita. Se due (o più) giocatori sono in parità per la posizione più alta, il vincitore è il giocatore tra quelli in parità che possiede il maggior numero di Roccaforti. Se la parità persiste, il vincitore è il giocatore tra quelli in parità che occupa la posizione più alta sull'indicatore delle Scorte. Se la parità persiste ancora, il vincitore è il giocatore tra quelli in parità con il maggior numero di segnalini Potere disponibili. Nel rarissimo caso in cui la parità persista ancora, il vincitore è il giocatore tra quelli in parità che occupa la posizione più alta sull'indicatore del Trono di Spade.

Se una Casa, **in qualsiasi momento**, arriva alla settima posizione sull'Indicatore della Vittoria (vale a dire ottiene la sua settima area contenente un Castello o una Roccaforte), la partita termina immediatamente e quel giocatore è il vincitore.

ESEMPIO DI ORDINE DI CONSOLIDAMENTO



A Roccia del Drago resta 1 singolo Fante Baratheon. Durante il passo "Assegnare gli Ordini", il giocatore Baratheon decide di assegnare a Roccia del Drago un Ordine di Consolidamento. In seguito, durante la Fase di Azione, il giocatore Baratheon risolve l'Ordine e ottiene 2 segnalini Potere: 1 segnalino Potere fornito dall'ordine vero e proprio e 1 segnalino Potere aggiuntivo fornito dall'icona Potere stampata sull'area della Roccia del Drago. Il giocatore prende 2 segnalini Potere dalla riserva di Potere e li aggiunge ai suoi segnalini Potere disponibili.



COMBATTIMENTO

Ogni volta che un giocatore fa marciare 1 o più delle sue unità in un'area contenente delle unità di un'altra Casa, ha inizio un combattimento.

Un combattimento si risolve confrontando la Forza di Combattimento totale dei due schieramenti. Il vincitore è il giocatore che accumula la Forza di Combattimento maggiore.

Gli elementi seguenti possono contribuire alla Forza di Combattimento:

- ☞ Unità nel combattimento.
- ☞ Unità di supporto.
- ☞ Ordine di Difesa (solo per il difensore).
- ☞ Ordine di Marcia (solo per l'attaccante).
- ☞ Segnalino Lama in Acciaio di Valyria.
- ☞ Carte Casa.
- ☞ Segnalino Guarnigione (solo per il difensore).

Il giocatore che risolve l'Ordine di Marcia è considerato l'**ATTACCANTE** (e le sue unità sono unità *attaccanti*), mentre quello che occupa l'area contesa è considerato il **DIFENSORE** (e le sue unità sono unità *difendenti*). Le eventuali unità di supporto (tramite un Ordine di Supporto in un'area adiacente) *forniscono supporto* (vale a dire non sono né attaccanti né difendenti).

Il combattimento viene risolto svolgendo i passi seguenti:

1. **RICHIEDERE SUPPORTO**
2. **CALCOLARE LA FORZA DI COMBATTIMENTO INIZIALE**
3. **SCEGLIERE E RIVELARE LE CARTE CASA**
4. **USARE LA LAMA IN ACCIAIO DI VALYRIA**
5. **CALCOLARE LA FORZA DI COMBATTIMENTO FINALE**
6. **RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO**

1. Richiedere Supporto

Durante il primo passo del combattimento, sia l'attaccante che il difensore possono richiedere supporto da tutte le aree **adiacenti all'area contesa** che contengano un Ordine di Supporto.

FORZA DI COMBATTIMENTO DELLE UNITÀ

Ogni tipo di unità contribuisce a un combattimento con un ammontare specifico di Forza di Combattimento:



Fante: +1 alla Forza di Combattimento.



Cavaliere: +2 alla Forza di Combattimento.



Nave: +1 alla Forza di Combattimento.



Macchina d'Assedio: +4 alla Forza di Combattimento quando attacca (o fornisce supporto a un attacco contro) un'area contenente un Castello o una Roccaforte. Altrimenti, +0 alla Forza di Combattimento.

Un giocatore che controlla un tale Ordine di Supporto adiacente può ora concedere (o rifiutare di concedere) la sua **FORZA DI COMBATTIMENTO DI SUPPORTO** all'attaccante oppure al difensore.

Per Forza di Combattimento di supporto si intende la somma della Forza di Combattimento di tutte le unità nell'area di supporto.

È possibile offrire supporto a qualsiasi combattimento adiacente, sia che il giocatore di supporto partecipi esso stesso al combattimento, sia che il combattimento coinvolga altri due giocatori.

Se ci sono più Ordini di Supporto adiacenti all'area contesa, il supporto deve essere dichiarato (o rifiutato) in ordine di turno.

Se il giocatore attaccante o quello difendente possiede degli Ordini di Supporto amici nelle aree adiacenti, può fornire supporto a se stesso nel combattimento (e solitamente lo farà).



ESEMPIO DI SUPPORTO

Il giocatore Tyrell marcia con un esercito di 2 Cavalieri dall'Altopiano fino alle Rapide Nere con un Ordine di Marcia +1. Le Rapide Nere contengono 1 Fante Lannister e un Ordine di Marcia -1 dei Lannister.

Come primo passo del combattimento, i giocatori richiedono supporto. Ci sono 3 Ordini di Supporto nelle aree adiacenti alle Rapide Nere: Approdo del Re (Tyrell, 1 Cavaliere), Tempio di Pietra (Lannister, 1 Fante e 1 Cavaliere) e Harrenhal (Baratheon, 1 Cavaliere).

Il giocatore Lannister annuncia che fornirà supporto alle proprie forze dal Tempio di Pietra (Forza di Combattimento 3). Il giocatore Baratheon annuncia poi che fornirà supporto ai Lannister da Harrenhal (Forza di Combattimento 2). Il giocatore Tyrell, infine, annuncia che fornirà supporto alle proprie forze da Approdo del Re (Forza di Combattimento 2).

A questo punto, nella battaglia i Tyrell hanno una Forza di Combattimento pari a 7 (4 per i Cavalieri che attaccano, 2 per il supporto ricevuto da Approdo del Re e 1 per l'Ordine di Marcia +1). I Lannister hanno una Forza di Combattimento pari a 6 (1 per il loro Fante difensore e 5 per le unità di supporto al Tempio di Pietra e ad Harrenhal).



ALTRE REGOLE PER GLI ORDINI DI SUPPORTO:

- ☞ Quando un giocatore fornisce supporto, il suo Ordine di Supporto **non viene rimosso** dopo il combattimento. Un Ordine di Supporto può fornire supporto a un qualsiasi numero di combattimenti adiacenti nello stesso round di gioco.
- ☞ Un Ordine di Supporto non conferisce benefici difensivi negli attacchi contro la sua stessa area (le unità nella sua area si difenderanno normalmente).
- ☞ I giocatori attaccanti o difendenti possono rifiutare il supporto.
- ☞ Le unità Nave **possono fornire supporto ai combattimenti nelle aree marittime e nelle aree terrestri adiacenti**. Le unità Fante, Cavaliere o Macchina d'Assedio, invece, non possono mai fornire supporto a un combattimento in un'area marittima.
- ☞ Le unità di supporto Macchina d'Assedio forniscono Forza di Combattimento di supporto solo a un attaccante in un'area contesa contenente un Castello o una Roccaforte.
- ☞ Il giocatore che fornisce supporto deve contribuire con la piena Forza di Combattimento di supporto di un'area o non contribuire affatto.
- ☞ Un giocatore non può mai fornire supporto a un avversario in combattimento contro le sue stesse unità.

Promemoria: Il supporto può essere fornito soltanto da un'area contenente un Ordine di Supporto adiacente all'area contesa. L'area contesa non va confusa con l'area a cui è stato assegnato l'Ordine di Marcia dell'attaccante (e da cui gli attaccanti hanno marciato).

Vedi il riquadro "Esempio di Supporto" per un esempio dettagliato di supporto in combattimento.

Dopo che tutti gli Ordini di Supporto adiacenti all'area contesa hanno fornito (o negato) supporto, si prosegue con il passo successivo del combattimento.

2. Calcolare la Forza di Combattimento Iniziale

Entrambe le fazioni conteggiano e annunciano la loro Forza di Combattimento. Questo numero è denominato **FORZA DI COMBATTIMENTO INIZIALE** e include tutta la Forza di Combattimento conferita dalle fonti seguenti:

- ☞ Unità attaccanti/difendenti.
- ☞ Bonus dell'Ordine di Difesa (solo per il difensore).
- ☞ Bonus/penalità dell'Ordine di Marcia (solo per l'attaccante).
- ☞ Bonus delle unità di supporto e degli Ordini di Supporto Speciali.
- ☞ Segnalino Guarnigione (vedi pagina 26).

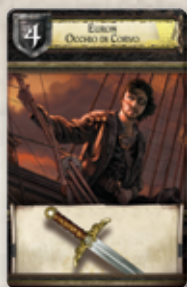
Entrambi i giocatori annunciano chiaramente la loro Forza di Combattimento iniziale, poi il combattimento prosegue con il passo "Scegliere e Rivelare le Carte Casa".

ANATOMIA DI UNA CARTA CASA

- Nome del Personaggio e Illustrazione:** L'illustrazione e il nome che identificano un personaggio delle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*.
- Forza di Combattimento:** La Forza di Combattimento di una carta Casa rivelata, da aggiungere alla Forza di Combattimento del suo giocatore.
- Capacità Testuale:** La capacità speciale della carta Casa che può influenzare il combattimento o altri aspetti del gioco.
- Icone Combattimento:** Le carte senza capacità testuali forniscono invece 1 o più icone Spada e/o fortificazione.



3. Scegliere e Rivelare le Carte Casa



Una Carta Casa Greyjoy

Sia l'attaccante che il difensore scelgono in segreto 1 carta Casa dalla loro mano. Quando entrambi i giocatori sono pronti, le 2 carte vengono rivelate simultaneamente e le eventuali capacità testuali delle carte vengono risolte.

Giocare una carta Casa durante il combattimento è **obbligatorio**. Sia l'attaccante che il difensore *devono* giocare 1 carta.

Il combattimento prosegue poi con il passo 4: "Usare la Lama in Acciaio di Valyria".

Le Carte Casa

Ogni giocatore inizia la partita con 7 carte Casa uniche, raffiguranti i personaggi che prestano le loro capacità e la loro forza al combattimento (per una guida visiva agli elementi di una carta Casa, vedi il diagramma "Anatomia di una Carta Casa" più sopra).

Dopo che i giocatori hanno rivelato le carte Casa durante un combattimento, le capacità testuali di quelle 2 carte Casa vengono immediatamente risolte. Alcune capacità testuali specificano che devono essere applicate successivamente nel corso dello stesso combattimento (come per esempio "alla fine del combattimento"), ma se non viene specificamente richiesto, l'effetto va applicato immediatamente.

In alcuni casi, l'ordine esatto di risoluzione delle carte Casa è fondamentale; se si verifica un conflitto di tempistiche si applica il seguente ordine di operazioni:

- Qualsiasi capacità testuale che includa i termini "Ignora" o "Annulla" viene risolta per prima, in ordine di turno dell'indicatore del Trono di Spade.

- Qualsiasi capacità testuale che includa il termine "Immediatamente" viene risolta in ordine di turno dell'indicatore del Trono di Spade.

- Le altre capacità testuali conflittuali vengono poi risolte in ordine di turno dell'indicatore del Trono di Spade.

- Dopo che l'esito del combattimento è stato determinato, qualsiasi capacità testuale che dichiara "se vinci/perdi questo combattimento..." viene risolta in ordine di turno dell'indicatore del Trono di Spade.

La capacità testuale della prima carta deve essere applicata completamente prima che sia applicata quella della seconda carta.

Dopo che un combattimento è stato risolto, le 2 carte Casa giocate vengono collocate a faccia in su nelle pile degli scarti dei rispettivi giocatori. Finché una carta Casa si trova nella pila degli scarti di un giocatore, non è disponibile per essere utilizzata in combattimento.

Alla fine di un combattimento, se un giocatore ha usato la sua ultima (vale a dire settima) carta Casa, riprende in mano le sue altre 6 carte Casa attualmente nella pila degli scarti. L'ultima carta giocata rimane nella pila degli scarti.

ICONE COMBATTIMENTO

Alcune carte non possiedono una capacità testuale: forniscono invece al loro giocatore una o più **icone combattimento**. Ne *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* esistono 2 icone combattimento, l'icona Spada e l'icona Fortificazione.

ICONA SPADA: Durante il passo "Risoluzione del Combattimento", il giocatore che ha vinto il combattimento (vale a dire il **VINCITORE**) conta il numero di icone Spada sulla sua carta Casa. Per ogni icona Spada, 1 unità nemica nell'area contesa deve essere distrutta (vedi "Determinare le Perdite" a pagina 20).



ICONA FORTIFICAZIONE: Per ogni icona Fortificazione sulla carta Casa del giocatore sconfitto, 1 delle icone Spada del vincitore viene ignorata.



NOTA: Tutte le carte Casa, che siano disponibili o utilizzate (vale a dire scartate), sono informazioni aperte. Di conseguenza, la pila degli scarti o la mano di un giocatore possono essere esaminate dagli altri giocatori in qualsiasi momento **tranne** nel passo 3 del combattimento.

4. Usare la Lama in Acciaio di Valyria

Se l'attaccante o il difensore possiede il segnalino Lama in Acciaio di Valyria, quel giocatore ha ora la possibilità di usare la sua capacità per aggiungere +1 al totale della sua Forza di Combattimento. Se lo fa, gira il segnalino sul suo lato sbiadito, per ricordare che non potrà usarlo di nuovo in questo round.

5. Calcolare la Forza di Combattimento Finale

Entrambi gli schieramenti sommano ora alla loro Forza di Combattimento iniziale gli eventuali modificatori accumulati usando le carte Casa e il segnalino Lama in Acciaio di Valyria. Questo valore finale è definito la **FORZA DI COMBATTIMENTO FINALE** di un giocatore.

Quello che segue è un riassunto di ciò che potrebbe contribuire alla Forza di Combattimento finale di ogni giocatore:

- ☞ Forza di Combattimento iniziale*.
- ☞ Forza di Combattimento e capacità testuali applicabili della carta Casa scelta.
- ☞ Bonus di +1 alla Forza di Combattimento della Lama in Acciaio di Valyria (se disponibile e utilizzata).

* Le capacità testuali di alcune carte Casa potrebbero richiedere che la Forza di Combattimento iniziale di un giocatore sia ricalcolata. Per esempio, se il testo di una carta Casa rivelata distrugge l'unità Fante di un avversario, la Forza di Combattimento iniziale di quell'avversario sarà ridotta di 1 durante questo passo.

6. Risoluzione del Combattimento

Il combattimento si conclude svolgendo i passi seguenti:

1. **DETERMINARE IL VINCITORE**
2. **DETERMINARE LE PERDITE**
3. **RITIRATA E ROTTA**
4. **RIPRISTINO POST-COMBATTIMENTO**

1. Determinare il Vincitore

Il giocatore con la Forza di Combattimento finale più alta vince il combattimento e il suo avversario è sconfitto. Se le due Forze di Combattimento finali sono in parità, è il giocatore che occupa la posizione più alta (vale a dire quella più vicina alla posizione "1") sull'indicatore dei Feudi a vincere il combattimento.

2. Determinare le Perdite

Soltanto il giocatore sconfitto subisce delle perdite in combattimento. Le perdite si determinano nel modo seguente:

1. **ICONE SPADA DEL VINCITORE:** Si conta il numero di icone Spada sulla carta Casa del vincitore.
2. **ICONE FORTIFICAZIONE DEL GIOCATORE SCONFITTO:** Si conta il numero di icone Fortificazione sulla carta Casa del giocatore sconfitto.

ESEMPIO DI RISOLUZIONE DI UN COMBATTIMENTO



Il giocatore Tyrell fa marciare 2 unità da Approdo del Re fino al Bosco del Re. Poiché nel Bosco del Re ci sono 2 unità Fante Lannister, ha inizio un combattimento.

Dal momento che non ci sono Ordini di Supporto adiacenti, la Forza di Combattimento iniziale dei Lannister è 2 (2 Fanti) e quella dei Tyrell è 3 (1 Fante, 1 Cavaliere). L'Ordine di Marcia dei Tyrell è +0, quindi non fornisce bonus o penalità alla Forza di Combattimento.

Ora entrambi i giocatori scelgono segretamente e rivelano 1 carta Casa dalla propria mano. Il giocatore Lannister rivela "Ser Jaime Lannister", che ha Forza 2 e 1 icona Spada. Il giocatore Tyrell rivela "Alester Florent", che ha Forza 1 e 1 icona Fortificazione.

Né i Lannister né i Tyrell possiedono la Lama in Acciaio di Valyria, quindi essa non fornisce alcuna Forza di Combattimento.



I combattenti sono in parità, avendo una Forza di Combattimento finale pari a 4. Tuttavia, i Lannister occupano una posizione più alta rispetto ai Tyrell sull'indicatore dei Feudi; poiché la posizione di una Casa sull'indicatore dei Feudi dirime i casi di parità, i Lannister sono i vincitori.



I Tyrell, avendo perso il combattimento, potrebbero subire delle perdite. Tuttavia, l'unica icona Spada dei Lannister (quella di "Ser Jaime Lannister") è annullata dall'unica icona Fortificazione (quella di "Alester Florent"), quindi i Tyrell non subiscono alcuna perdita in questo combattimento.

I Tyrell ora devono ritirarsi. Essendo gli attaccanti, devono ritirarsi nell'area da cui hanno marciato, quindi le loro unità si ritirano ad Approdo del Re e il giocatore li stende sul fianco per indicare che sono in rotta.

3. **IL GIOCATORE SCONFITTO SUBISCE DELLE PERDITE:** Il giocatore sconfitto deve distruggere 1 unità nell'area contesa per ogni icona Spada del giocatore vincitore meno il numero delle proprie icone Fortificazione (se il risultato è pari o inferiore a zero, il difensore non subisce alcuna perdita).

Quando un giocatore subisce delle perdite, è lui a decidere quali delle sue unità rimuovere (a meno che la capacità testuale di una carta Casa giocata non specifichi diversamente). Ricordate che le unità di supporto non possono mai essere scelte come perdite in combattimento.

NOTA: Ogni perdita subita distrugge 1 singola unità, a prescindere dalla Forza di Combattimento. In altre parole, rimuovere un'unità Cavaliere come perdita conta comunque come 1 perdita, anche se la sua Forza di Combattimento è pari a 2. Per questo motivo, in genere è meglio rimuovere i Fanti, se possibile.

3. Ritirata e Rotta

Dopo avere subito le eventuali perdite, l'esercito sconfitto deve **RITIRARSI** dall'area contesa (le unità di supporto non si ritirano).

Se l'attaccante ha perso il combattimento, le sue unità sopravvissute devono ritirarsi nell'area da cui hanno marciato.

Se il difensore ha perso il combattimento, le sue unità sopravvissute devono ritirarsi usando le regole seguenti:

- ✧ Le unità in ritirata devono ritirarsi in **1 area adiacente vuota** (vale a dire un'area che non contenga unità nemiche o segnalini Potere nemici) **o in 1 area amica** (vale a dire, una che contenga unità amiche e/o un segnalino Potere amico).
- ✧ Le unità in ritirata devono ritirarsi nella stessa area.
- ✧ Le unità in ritirata non possono **mai** ritirarsi nell'area da cui le unità attaccanti hanno marciato, nemmeno se quell'area ora è vuota.
- ✧ Un giocatore non può ritirare le sue unità difendenti in un'area che contenga unità amiche **se così facendo superasse il suo Limite di Scorte**. Se l'unica opzione che il giocatore ha è di ritirarsi in un'area del genere, deve prima distruggere il numero necessario di unità in ritirata per rispettare il suo Limite di Scorte e poi ritirarsi in quell'area. Dopo avere subito queste perdite, può ritirare le unità rimanenti.
- ✧ Se non ci sono aree legali in cui ritirarsi, tutte le unità in ritirata sono distrutte.
- ✧ Le unità Fante o Cavaliere non possono ritirarsi in un'area marittima o in un Porto. Le unità Nave non possono mai ritirarsi in un'area terrestre.

Dopo essersi ritirate, tutte le unità in ritirata vengono collocate stese su un fianco per indicare che ora sono **IN ROTTA**. Le unità in rotta non forniscono Forza di Combattimento, ma contano comunque al fine di determinare il Limite di Scorte di un giocatore. Se un'unità in rotta è costretta a ritirarsi, viene invece distrutta. Le unità in rotta non possono mai essere scelte come perdite in combattimento e non possono muoversi, nemmeno se un segnalino Ordine di Marcia è risolto nella loro nuova area.

ALTRE REGOLE DELLA RITIRATA

- ✧ Un giocatore **ha diritto a usare il trasporto navale** per ritirare le sue unità (vedi pagina 23 per le regole del trasporto navale).
- ✧ Le unità Macchina d'Assedio non possono ritirarsi. Se una Macchina d'Assedio è costretta a ritirarsi, viene invece distrutta.

ESEMPIO DI RITIRATA E ROTTA

Il giocatore Baratheon ha appena attaccato e sconfitto il giocatore Tyrell nel Bosco del Re. Il giocatore Tyrell ha subito perdite e deve ritirarsi.

1. Il giocatore Tyrell sceglie di ritirare la propria unità Cavaliere sopravvissuta a Capo Tempesta (che contiene 1 altro Fante Tyrell). L'unità Cavaliere che si ritira viene collocata stesa sul fianco per indicare che è in rotta.
2. In seguito, durante lo stesso round di gioco, Casa Baratheon attacca Capo Tempesta con 2 Cavalieri dalla Strada delle Ossa. In questo combattimento il giocatore Tyrell avrà una Forza di Combattimento iniziale pari a 1 (quella del Fante) in quanto l'unità Cavaliere in rotta non fornisce Forza di Combattimento. Se Casa Tyrell perde la battaglia, il suo Cavaliere in rotta sarà distrutto automaticamente, in quanto un'unità in rotta non può ritirarsi.



4. Ripristino Post-Combattimento

Una volta completato il combattimento, rimuovete dal tabellone il segnalino Ordine di Marcia del giocatore attaccante.

Se il combattimento è stato vinto dall'attaccante, rimuovete un qualsiasi segnalino Ordine assegnato dal difensore all'area contesa, nonché un qualsiasi segnalino Potere nella suddetta area (un segnalino Potere potrebbe essere presente se il giocatore difensore avesse in precedenza stabilito il controllo in quell'area, vedi pagina 24).

Se il combattimento è stato vinto dal difensore, i suoi segnalini Potere e Ordine nell'area (se ce ne sono) non sono influenzati in alcun modo.

Entrambe le carte Casa giocate vengono scartate nelle pile degli scarti dei rispettivi giocatori e il passo "Risolvere gli Ordini di Marcia" della Fase di Azione ora prosegue.

REGOLE AGGIUNTIVE

ORDINI SPECIALI

Oltre ai 10 segnalini Ordine normali, ogni Casa possiede anche 5 segnalini Ordine Speciale. Un giocatore può usare qualsiasi segnalino Ordine normale desideri durante la Fase di Pianificazione, ma può usare soltanto un numero di segnalini Ordine Speciale pari al numero di stelle presenti sulla sua posizione sull'indicatore di Influenza della Corte del Re.

Per esempio, in una partita a 5 o 6 giocatori, il giocatore con la posizione più alta sull'indicatore della Corte del Re può usare fino a 3 segnalini Ordine Speciale per round di gioco, mentre il giocatore nella quarta posizione potrà usare soltanto 1 segnalino Ordine Speciale, e così via.

Le capacità degli Ordini Speciali sono descritte di seguito:



Difesa +2: Conferisce +2 alla Forza di Combattimento del difensore nell'area in cui si trova il segnalino.



Marcia +1: Conferisce +1 alla Forza di Combattimento dell'attaccante quando il combattimento viene lanciato da questo Ordine di Marcia Speciale.



Supporto +1: Conferisce +1 alla Forza di Combattimento di supporto proveniente dall'area in cui si trova il segnalino.



Razzia: Questo segnalino può essere usato come un normale segnalino Ordine di Razzia, oppure può essere risolto per rimuovere un qualsiasi Ordine di Difesa adiacente (si rimuovono entrambi i segnalini).



Consolidamento: Questo segnalino può essere usato come un normale segnalino Ordine di Consolidamento, oppure può essere usato per effettuare una convocazione nell'area in cui si trova il segnalino, applicando le regole descritte a pagina 9. **Soltanto l'area a cui è stato assegnato l'Ordine di Consolidamento Speciale è soggetta alla convocazione.** Se non vi è alcun Castello o Roccaforte nell'area a cui il segnalino è stato assegnato, nessuna convocazione può avere luogo.

Sebbene gli Ordini Speciali siano evidentemente migliori delle loro controparti normali, essi includono anche un vantaggio aggiuntivo più sottile: avere accesso a tre istanze di un qualsiasi tipo di Ordine (anziché due) può rivelarsi un beneficio notevole in molte strategie (per esempio lanciando una forte offensiva, accumulando segnalini Potere in fretta e così via).

ATTACCHI DEI BRUTI

Nel gelido Nord, un esercito di bruti si prepara a calare sul Continente Occidentale. L'antico ordine dei Guardiani della Notte vigila sulla gigantesca Barriera che protegge le terre meridionali da questi pericoli e da altri ancora più insidiosi; tuttavia, senza il sostegno delle Grandi Case i Guardiani della Notte sono destinati a fallire.



Ne *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* esistono due eventi che durante la Fase del Continente Occidentale possono causare un attacco dei bruti. I due eventi sono:

- ☞ Il segnalino Minaccia dei Brutti raggiunge il "12" sull'indicatore dei Brutti.
- ☞ Viene pescata e risolta la carta Continente Occidentale "Attacco dei Brutti".

La Minaccia dei Brutti

In tutti e tre i mazzi del Continente Occidentale (I, II e III) alcune carte sono contrassegnate con un'icona Brutti. Per ognuna di queste carte Continente Occidentale, il segnalino Minaccia dei Brutti viene fatto avanzare di 1 casella sull'indicatore dei Brutti (quindi è possibile che il segnalino Minaccia dei Brutti avanzi fino a tre volte durante una singola Fase del Continente Occidentale).



Icona Brutti

Un attacco dei bruti viene risolto svolgendo i passi seguenti:

1. **DETERMINARE LA FORZA DEI BRUTTI:** Controllare la posizione attuale del segnalino Minaccia dei Brutti. Il numero stampato sulla sua posizione sull'indicatore dei Brutti è la forza dell'attacco dei bruti.
2. **EFFETTUARE L'OFFERTA DI POTERE:** Ogni giocatore nasconde i suoi segnalini Potere disponibili dietro il suo schermo del giocatore, poi offre in segreto un numero di segnalini Potere (prelevati dai propri disponibili) nascondendoli nel pugno chiuso.
3. **CALCOLARE LA FORZA DEI GUARDIANI DELLA NOTTE:** Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato la loro offerta segreta, le offerte vengono rivelate simultaneamente. Sommare **tutti i segnalini Potere offerti da tutti i giocatori** per determinare la Forza dei Guardiani della Notte.

4. **DETERMINARE L'ESITO:** Se la Forza dei Guardiani della Notte è pari o superiore alla Forza dei Bruti, l'attacco dei bruti è stato sventato. Se la Forza dei Bruti è superiore a quella dei Guardiani della Notte, i bruti hanno vinto. I giocatori risolvono ora le "Conseguenze di un Attacco dei Bruti" come descritto nella sezione sottostante.

5. **MODIFICARE L'INDICATORE DEI BRUTI:** Se i Guardiani della Notte hanno vinto, il segnalino Minaccia dei Bruti viene immediatamente riportato a "0" sull'indicatore dei Bruti. Se invece sono i bruti ad avere vinto, il segnalino Minaccia dei Bruti torna indietro soltanto di 2 posizioni (fino a un minimo di "0").

6. **SCARTARE I SEGNALINI POTERE:** Tutti i segnalini Potere offerti dai giocatori, a prescindere dalla vittoria o dalla sconfitta, vengono scartati nella riserva di Potere.

Conseguenze di un Attacco dei Bruti

Dopo che l'esito di un attacco dei bruti è stato determinato (durante il passo 4, descritto in precedenza), i giocatori devono affrontare le ripercussioni del successo o del fallimento, come descritto di seguito:



1. **RIVELARE LA CARTA BRUTI:** Pescare 1 carta dalla cima del mazzo dei Bruti per determinare la ricompensa o la penalità che i giocatori riceveranno.

2. **RISOLVERE LA CARTA BRUTI:** Se i Guardiani della Notte sono riusciti a sconfiggere i bruti, il giocatore che ha fatto l'offerta più alta in segnalini Potere riceve la ricompensa indicata alla voce "Vittoria dei Guardiani della Notte" sulla carta Bruti.

Se i bruti sono vittoriosi, il giocatore che ha fatto l'offerta più bassa in segnalini Potere subisce per primo la grave

penalità descritta alla voce "Peggior Offerente". Poi tutti gli altri giocatori subiscono una penalità ridotta, descritta alla voce "Tutti gli Altri". Sia la penalità grave che quella ridotta sono descritte sulla carta Bruti alla voce "Vittoria dei Bruti".

3. **SEPELLIRE LA CARTA BRUTI:** Collocare la carta Bruti utilizzata in fondo al mazzo dei Bruti, a faccia in giù.

Come in altre situazioni analoghe ne *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*, l'esito delle parità viene determinato dal possessore del segnalino Trono di Spade. Per esempio, se 2 giocatori sono entrambi peggiori offerenti, è il possessore del segnalino Trono di Spade a decidere quale dei due giocatori sarà il peggior offerente.

Ora l'attacco dei bruti è concluso e la partita prosegue.

NOTA: In alcune rare circostanze, è possibile che i bruti attacchino due volte durante una Fase del Continente Occidentale. Questo si verifica se sono state pescate abbastanza icone Bruti da portare il segnalino Minaccia dei Bruti fino alla posizione "12" sull'indicatore dei Bruti e la carta Continente Occidentale "Attacco dei Bruti" è stata rivelata.



I Tyrell possiedono 1 Nave negli Stretti di Redwyne, 1 Nave nel Mare dell'Estate Occidentale e 1 Nave nel Mare dell'Estate Orientale. Poiché queste aree marittime sono consecutivamente adiacenti, qualsiasi unità Tyrell ad Alto Giardino può, con un singolo Ordine di Marcia, muoversi direttamente fino a Lancia del Sole (o a qualsiasi altra area costiera adiacente alle Navi).

TRASPORTO NAVALE

L'uso delle Navi per trasportare le unità terrestri è un aspetto molto importante de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*. Consente ai Fanti, ai Cavalieri e alle Macchine d'Assedio di sfruttare il mare per viaggiare più velocemente di quanto sia possibile via terra.

Ai fini della marcia e della ritirata, due qualsiasi aree terrestri sono considerate adiacenti quando sono collegate da più aree marittime consecutive (o da una singola area marittima), ciascuna contenente 1 o più unità Nave amiche. In altre parole, le unità Nave nelle aree marittime consecutivamente adiacenti formano un "ponte" diretto che consente a Fanti, Cavalieri e Macchine d'Assedio di muoversi direttamente da un'area costiera a un'altra area costiera con una singola mossa.

Non c'è limite al numero di volte in cui un giocatore può usare la stessa o le stesse unità Nave per il trasporto navale in un qualsiasi round. La stessa o le stesse unità Nave potrebbero perfino essere usate più volte nel corso dello stesso Ordine di Marcia, trasportando le unità dall'area a cui è stato assegnato l'Ordine di Marcia a più destinazioni diverse. Tuttavia, un giocatore non può mai usare le Navi di un'altra Casa ai fini del trasporto navale, nemmeno se ottenesse il permesso di quella Casa.

ALTRE REGOLE DEL TRASPORTO NAVALE

- ☞ Le unità Nave possono essere utilizzate per il trasporto navale a prescindere dal tipo di segnalino Ordine attualmente assegnato alla loro area marittima.
- ☞ Una Nave in rotta può essere usata per il trasporto.
- ☞ Tramite il trasporto navale, le unità Fante, Cavaliere e Macchina d'Assedio possono marciare in un'area nemica e iniziare un combattimento in quell'area (ma ricordate che è possibile iniziare solo un combattimento per ogni Ordine di Marcia).
- ☞ Le unità Nave non possono muoversi usando il trasporto navale.
- ☞ Sebbene le aree terrestri collegate dal trasporto navale siano considerate adiacenti ai fini della marcia e della ritirata, **non** sono considerate adiacenti per tutti gli altri scopi (nemmeno per il supporto e la razzia).

CONTROLLO DELLE AREE

Una Casa **CONTROLLA** un'area terrestre quando possiede almeno un Fante, un Cavaliere o una Macchina d'Assedio nell'area, o se ha **STABILITO IL CONTROLLO** in quell'area in precedenza collocandovi un segnalino Potere (vedi sotto).

Stabilire il Controllo in un'Area

Se un giocatore abbandona un'area terrestre con tutte le sue unità, è destinato a perdere qualsiasi beneficio conferito dal controllo di quell'area, a meno che non decida di **STABILIRE IL CONTROLLO**.

Quando una Casa abbandona un'area terrestre (vale a dire quando tutte le sue unità lasciano l'area durante un Ordine di Marcia), può decidere di stabilire il controllo collocando sull'area abbandonata 1 segnalino Potere tra i suoi disponibili (una Casa non può mai stabilire il controllo in un'area marittima). Una volta collocato sul tabellone, questo segnalino Potere rappresenta il sostegno dei nobili locali, nonché gli investimenti effettuati dalla Casa in guardie, esattori delle tasse e burocrati a lei fedeli.

Se 1 o più unità amiche rientrano nell'area, il segnalino Potere rimane su quell'area senza essere influenzato (e continua a stabilire il controllo nell'area, qualora essa fosse abbandonata di nuovo).

Se un giocatore abbandona un'area per dare inizio a un combattimento, deve decidere se stabilire o meno il controllo nell'area abbandonata *prima* che il combattimento abbia inizio.

Un segnalino Potere sul tabellone viene rimesso nella riserva di Potere soltanto dopo che un avversario ha preso il controllo dell'area in cui si trova. Marciare in un'area contenente soltanto 1 segnalino Potere di un avversario (vale a dire un'area dove non è presente alcuna unità nemica) non genera un combattimento e il segnalino Potere viene semplicemente scartato nella riserva di Potere.

I segnalini Potere non forniscono aiuto al difensore in combattimento e non contano nemmeno come icone Potere stampate sul tabellone (ai fini dei segnalini Ordine di Consolidamento o della carta Continente Occidentale "Il Gioco del Trono").

Un'area può contenere soltanto 1 segnalino Potere alla volta.

Se un giocatore non ha segnalini Potere disponibili, non è in grado di stabilire il controllo.

Importante: Un giocatore può stabilire il controllo soltanto quando abbandona un'area con un Ordine di Marcia. Gli eventi che lascerebbero vuota un'area (come per esempio gli effetti negativi di una vittoria dei bruti) non consentono a un giocatore di stabilire il controllo dopo che l'ultima unità è stata distrutta.

Controllare le Aree di Origine

Ogni Casa possiede un'area di origine contrassegnata dal suo scudo (stampato direttamente sul tabellone). All'inizio della partita, si considera che ogni Casa abbia stabilito il controllo nella sua area di origine: questo significa che lo scudo stampato sul tabellone funziona come un segnalino Potere della rispettiva Casa che non può essere rimosso.

Un giocatore può controllare le aree di origine nemiche a) mantenendo delle unità amiche in quelle aree o b) stabilendo il controllo nell'area di origine nemica. Quando un giocatore stabilisce il controllo in un'area di origine nemica, il segnalino Potere amico viene collocato direttamente sopra lo scudo stampato della Casa nemica.

Se un giocatore non vuole o non può lasciare un segnalino Potere quando abbandona l'area di origine di un giocatore nemico, il controllo di quell'area di origine torna immediatamente alla sua Casa originale.

Promemoria: Un esercito in ritirata non può mai ritirarsi in un'area contenente un segnalino Potere nemico.

ALLEANZE

I giocatori sono sempre liberi (in qualsiasi fase, in qualsiasi momento) di fare promesse e di stringere alleanze con le altre Case. Tali promesse e alleanze, tuttavia, non sono mai vincolanti e possono essere infrante per qualsiasi motivo. Nemmeno la fazione più fedele può essere sicura al 100% delle buone intenzioni dei suoi alleati: sul Trono di Spade, dopotutto, può sedersi soltanto una persona.

Ci sono 3 regole importanti che stabiliscono cosa i giocatori possono o non possono fare:

- ✎ Un giocatore non può mai mostrare agli altri giocatori (né in pubblico, né in segreto) alcun segnalino Ordine assegnato, nemmeno i segnalini Ordine *inutilizzati* durante la Fase di Pianificazione (gli altri potrebbero intuire tramite deduzione o stima quali segnalini il giocatore abbia collocato sul tabellone).
- ✎ Un giocatore non può mai cedere, donare od offrire in pagamento a un altro giocatore alcun elemento del gioco come i segnalini Potere, i segnalini Predominio, i segnalini Ordine, le carte Casa e così via.
- ✎ Le offerte vanno sempre fatte in segreto. Un giocatore non può mai mostrare ad alcun avversario la sua offerta prima di rivelarla.



PORTI



I Porti funzionano come aree speciali tra le aree terrestri e le aree marittime che essi collegano. Soltanto il giocatore che controlla un'area terrestre può usare il Porto collegato ad essa ed è considerato il "proprietario" del Porto.

Usare i Porti

Le aree Porto possono essere occupate soltanto da unità Nave. Più unità Nave occupanti un Porto sono considerate un esercito e devono rispettare il Limite di Scorte. Oltre alle normali restrizioni previste per gli eserciti, **un Porto non può mai contenere più di 3 unità Nave alla volta.**

Se l'area terrestre collegata a un Porto convoca nuove unità Nave, il giocatore può convocarle direttamente nel Porto stesso o nell'area marittima adiacente.

Un giocatore può convocare le unità Nave in un Porto collegato, anche se l'area marittima collegata è occupata da 1 o più unità Nave Nemiche (la capacità di convocare le Navi in un Porto anche se l'area marittima collegata è occupata dalle unità nemiche è anzi il tratto specifico più potente dei Porti).

Ordini nei Porti

Proprio come le unità nelle aree normali, le unità Nave in un'area portuale devono ricevere 1 segnalino Ordine durante il passo "Assegnare gli Ordini" della Fase di Pianificazione. Sebbene sia possibile collocare un Ordine di Difesa in un Porto, esso non avrà alcun effetto in quanto i Porti non possono essere attaccati direttamente.

Altre Regole dei Porti

- Le unità Nave possono marciare da un'area marittima adiacente fino a un Porto amico, o da un Porto a un'area marittima adiacente. **Tuttavia, le unità Nave non possono mai marciare fino a un Porto posseduto da un altro giocatore.**

- Le unità Nave in un Porto possono fornire supporto in un combattimento nell'area marittima adiacente ma non possono fornire supporto in un combattimento in un'area terrestre adiacente (nemmeno nell'area terrestre collegata a quel Porto). Le unità Nave in un Porto non forniscono alcuna Forza di Combattimento difensiva a un combattimento nell'area terrestre collegata a quel Porto.
- Le unità Nave in un Porto possono razzciare l'area marittima adiacente, ma non possono razzciare alcuna area terrestre adiacente.
- Le unità Nave in un'area marittima collegata possono razzciare un Porto. Le unità nemiche nelle aree terrestri adiacenti **non** possono razzciare un Porto.
- Se durante il passo "Risolvere gli Ordini di Consolidamento" della Fase di Azione sono presenti Navi nemiche nell'area marittima collegata a un Porto, ogni Ordine di Consolidamento assegnato al Porto viene rimosso senza effetto. Altrimenti, un Ordine di Consolidamento in un Porto viene risolto normalmente (come se si trovasse in un'area terrestre che non contiene icone Potere).
- Un Ordine di Consolidamento Speciale non può essere usato per convocare unità se collocato in un Porto, ma può comunque essere usato per riscuotere segnalini Potere normalmente (rispettando le condizioni del punto precedente).

PRENDERE IL CONTROLLO DEI PORTI NEMICI

Se l'area terrestre collegata a un Porto viene attaccata con successo e un altro giocatore ne prende il controllo, quel giocatore può immediatamente sostituire le eventuali unità Nave nemiche presenti nel Porto con un pari ammontare di sue unità Nave disponibili, rispettando il suo limite di Scorte. Le Navi nemiche in eccesso vengono semplicemente rimosse dal tabellone.

COMMERCiare CON LE CITTÀ LIBERE

Quando la carta Continente Occidentale "Il Gioco del Trono" viene risolta durante la Fase del Continente Occidentale, oltre a riscuotere i segnalini Potere per ogni icona Potere, i giocatori ricevono 1 segnalino Potere per ogni Porto amico contenente almeno 1 unità Nave amica, fintanto che l'area marittima collegata al Porto non contiene Navi nemiche.

ESEMPIO DI USO DI UN PORTO

Durante la Fase del Continente Occidentale è stata pescata una carta Continente Occidentale "Convocazione". Il giocatore Martell è il primo dell'ordine di turno e deve convocare le unità per primo.

Il giocatore Martell usa i 2 punti convocazione forniti da Lancia del Sole per convocare 1 unità Fante e 1 unità Nave. Decide di collocare l'unità Nave nel Porto di Lancia del Sole (poteva collocarla anche nel Mare di Dorne, ma non nel Mare dell'Estate Orientale, occupato dai Tyrell).

In seguito, durante la Fase di Pianificazione, il giocatore Martell assegna 1 Ordine di Razzia al Porto di Lancia del Sole. Nella Fase di Azione esegue quell'Ordine per annullare un Ordine di Supporto assegnato al Mare dell'Estate Orientale.



SEGNALINI FORZA NEUTRALE



I segnalini Forza Neutrale rappresentano la resistenza delle Case indipendenti che non sono disposte a sottomettersi alle macchinazioni dei giocatori. Le Forze Neutrali vengono collocate sul tabellone durante la preparazione.

I giocatori possono marciare con le unità in un'area occupata da una Forza Neutrale per distruggerla e controllare l'area. Tuttavia, questo tentativo non può essere effettuato finché il giocatore in marcia non ha una Forza di Combattimento sufficiente a sconfiggere la Forza Neutrale.

Distruggere una Forza Neutrale

Al fine di distruggere una Forza Neutrale e ottenere il controllo della sua area, un giocatore in marcia deve **eguagliare o superare** il valore di Forza stampato sul segnalino Forza Neutrale tramite la combinazione dei fattori di Forza di Combattimento elencati di seguito:

- ✧ Conteggiare la Forza di Combattimento delle unità in marcia (la Forza delle Macchine d'Assedio si conta solo se l'area della Forza Neutrale contiene un Castello o una Roccaforte).
- ✧ Nessuna carta Casa viene giocata.
- ✧ Il bonus (o la penalità) dell'Ordine di Marcia viene applicato.
- ✧ Le Forze Neutrali non possono ricevere supporto dalle aree adiacenti.
- ✧ Il giocatore attaccante **può ricevere supporto** contro la Forza Neutrale dalle aree adiacenti (come se fosse in combattimento).
- ✧ La Lama in Acciaio di Valyria **non** può essere usata per ricevere un bonus di +1.

Se la Forza di Combattimento del giocatore in marcia è pari o superiore al valore di Forza della Forza Neutrale, il segnalino viene distrutto e rimosso dal gioco. Il giocatore in marcia muove le sue unità nell'area normalmente.

Marcciare contro una Forza Neutrale conta come l'unico attacco consentito dall'Ordine di Marcia.

La maggior parte dei segnalini Forza Neutrale utilizzati nelle partite a 3 giocatori è contrassegnata da un "-" anziché da un valore di Forza. Questi simboli rappresentano **aree insormontabili in cui è impossibile entrare**. Le aree contenenti questi segnalini sono quindi inaccessibili a tutti i giocatori per tutta la durata della partita.



ATTACCARE UNA FORZA NEUTRALE

I Tyrell desiderano marciare su Lancia del Sole da Yronwood. Tuttavia, Lancia del Sole contiene un segnalino Forza Neutrale con Forza pari a 5.

L'esercito Tyrell è composto da 1 Cavaliere e 1 Fante e usa l'Ordine di Marcia Speciale +1, quindi la Forza di Combattimento totale dei Tyrell è pari a 4. Per portare la loro Forza di Combattimento a 5, i Tyrell si appellano al loro Ordine di Supporto nel Mare di Dorne, dove 1 unità Nave fornirà loro una Forza di Combattimento di supporto pari a 1.

Dato che l'esercito Tyrell (con Forza 5 una volta calcolato anche il supporto) ha ora un valore di Forza pari al segnalino Forza Neutrale, la marcia ha successo e il segnalino Forza Neutrale di Lancia del Sole è distrutto. I Tyrell fanno marciare il loro esercito su Lancia del Sole.



GUARNIGIONI

Le Guarnigioni sono segnalini speciali che forniscono difese extra all'area di origine di ogni Casa.



Ogni Casa inizia la partita con 1 segnalino Guarnigione sulla sua area di origine. Le Guarnigioni non sono unità, quindi non contano ai fini del Limite di Scorte e non è possibile assegnare loro un Ordine.

Se un'area di origine contenente una Guarnigione viene attaccata, la Forza della Guarnigione (il valore stampato sul segnalino) viene aggiunta alla Forza di Combattimento iniziale del difensore (vedi pagina 17). Se non c'è alcuna unità a difesa di un luogo con un segnalino Guarnigione, **IL COMBATTIMENTO SI SVOLGE COMUNQUE** e normalmente, come se la Guarnigione fosse una singola unità.

Se una Guarnigione viene sconfitta in combattimento (che si stia difendendo da sola o assieme ad altre unità amiche), viene rimossa permanentemente dal gioco, a prescindere dal numero di icone Spada o Fortificazione sulle carte Casa giocate durante il combattimento.

I giocatori non possono assegnare Ordini a un'area contenente **SOLTANTO** 1 Guarnigione. La Forza della Guarnigione viene usata soltanto quando la sua area è attaccata, e non per fornire supporto o per qualsiasi altro scopo. Le Guarnigioni sono forze puramente difensive.

Le Guarnigioni sono immuni all'effetto delle icone Teschio sulle carte Sorti della Battaglia, vedi pagina 29.

ELEMENTI DEL TABELLONE

Sebbene il tabellone sia composto principalmente da aree terrestri e marittime, esistono 3 elementi unici che necessitano di una spiegazione aggiuntiva:

FIUMI: Questi confini acquatici impediscono il movimento tra le aree terrestri che essi separano. In altre parole, due aree separate da un fiume non sono considerate adiacenti per tutti i fini del gioco (marcia, supporto, razzia, eccetera).



PONTI: I ponti sono un'eccezione alla regola soprastante relativa ai fiumi: due aree separate da un fiume e congiunte da un ponte **sono** considerate adiacenti per tutti i fini del gioco.



ISOLE: Tre aree terrestri (Roccia del Drago, Pyke e Arbor) sono speciali in quanto completamente circondate da aree marittime. Nonostante questo, sono comunque considerate aree terrestri e devono rispettare tutte le normali regole relative alle aree terrestri.



The Arbor

A causa della particolare natura insulare di queste aree, i Fanti, i Cavalieri e le Macchine d'Assedio devono usare il trasporto navale quando si muovono da o verso queste aree.

Tutte le altre piccole isole sul tabellone (vale a dire quelle prive di un bordo bianco) hanno uno scopo puramente estetico e non sono aree di gioco vere e proprie.

MODIFICARE GLI INDICATORI DI INFLUENZA

Esistono alcune carte (come la carta Casa "Doran Martell" o la carta Bruti "Un Re Oltre la Barriera") che fanno scorrere i segnalini influenza sui rispettivi indicatori di influenza al di fuori del consueto momento delle offerte, il quale si verifica durante la risoluzione di una Carta Continente Occidentale "Lo Scontro dei Re".

Ogni volta che un giocatore cambia di posizione su un indicatore di Influenza a seguito di una circostanza speciale di questo tipo, tutti gli altri giocatori devono adeguarsi di conseguenza. *Per esempio, se a un giocatore viene richiesto di scorrere fino alla posizione più alta di un indicatore (la posizione "1"), il giocatore attualmente in quella posizione deve scorrere all'indietro fino alla posizione "2" e così via.* Se così facendo un giocatore perde la posizione "1" su un qualsiasi indicatore, deve **immediatamente** cedere il segnalino Predominio corrispondente (nello stesso stato in cui si trovava, usato o disponibile) al nuovo giocatore che occupa la posizione "1". Uno scorrimento di questo tipo sull'indicatore della Corte del Re non ha effetto su alcun Ordine Speciale già assegnato legalmente sul tabellone, ma potrebbe porre limitazioni o ampliare la disponibilità di quegli Ordini durante la prossima Fase di Pianificazione.



INFORMAZIONI NASCOSTE

A ogni giocatore viene fornito uno schermo del giocatore per tenere nascosti certi elementi del gioco agli altri giocatori.

Fin dall'inizio della partita, i giocatori dovranno sempre tenere i loro segnalini Ordine inutilizzati dietro il loro schermo del giocatore.

Ad eccezione del momento precedente a una qualsiasi offerta, i segnalini Potere disponibili di ogni giocatore devono rimanere visibili a tutti gli altri giocatori.

Ogni volta che ai giocatori viene richiesto di fare un'offerta durante la partita (per esempio per assicurarsi una posizione sugli indicatori di Influenza o per respingere gli attacchi dei bruti), si raccomanda a tutti i giocatori di annunciare per prima cosa il totale dei segnalini Potere a loro disposizione, dopodiché tutti i giocatori mettono tali segnalini dietro il loro schermo del giocatore e scelgono in segreto la loro offerta.

I segnalini Potere disponibili nascosti in questo modo rimangono dietro agli schermi dei giocatori per tutta la durata dell'offerta. Al termine dell'offerta, i segnalini Potere disponibili tornano a essere visibili a tutti i giocatori.

Il contenuto della pila degli scarti delle carte Casa di un giocatore e la sua mano di carte Casa sono un'informazione aperta, *tranne* quando i giocatori scelgono le carte Casa durante il passo 3 del combattimento.

PARTITE CON MENO DI 6 GIOCATORI

Partite a 5 Giocatori

In una partita a 5 giocatori, Casa Martell non può essere scelta come Casa dai giocatori.

Durante la preparazione di una partita a 5 giocatori, collocare i 9 segnalini Forza Neutrale contrassegnati con gli intervalli di giocatori "4-6" e "4-5" sulle aree della mappa che corrispondono al loro nome. Assicurarsi che tutti i segnalini Forza Neutrale siano collocati con l'intervallo di giocatori corretto a faccia in su.

Partite a 4 Giocatori

In una partita a 4 giocatori, Casa Martell e Casa Tyrell non possono essere scelte come Case dai giocatori.

Durante la preparazione di una partita a 4 giocatori, collocare i 12 segnalini Forza Neutrale contrassegnati con gli intervalli di giocatori "4-6", "4-5" e "4" sulle aree della mappa che corrispondono al loro nome. Assicurarsi che tutti i segnalini Forza Neutrale siano collocati con l'intervallo di giocatori corretto a faccia in su.

Collocare poi la barra sostitutiva "Corte del Re" sopra l'indicatore di Influenza della Corte del Re per coprire le prime 4 posizioni (vedi il diagramma).

Partite a 3 Giocatori

In una partita a 3 giocatori, Casa Martell, Casa Tyrell e Casa Greyjoy non possono essere scelte come Case dai giocatori.

Durante la preparazione di una partita a 3 giocatori, collocare i 14 segnalini Forza Neutrale contrassegnati con l'intervallo di giocatori "3" sulle aree della mappa che corrispondono al loro nome. Assicurarsi che tutti i segnalini Forza Neutrale siano collocati con l'intervallo di giocatori corretto a faccia in su.

Collocare poi la barra sostitutiva "Corte del Re" sopra l'indicatore di Influenza della Corte del Re per coprire le prime 4 posizioni (vedi il diagramma).



PARTITA A 5 GIOCATORI

PARTITA A 4 GIOCATORI

PARTITA A 3 GIOCATORI

SORTI DELLA BATTAGLIA

Sorti della Battaglia è una modalità facoltativa per *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* che aggiunge un fattore di imprevedibilità e letalità ai combattimenti. Incrementando i rischi dello scontro diretto, i negoziati diventeranno ancora più essenziali e il supporto in combattimento più decisivo; la tensione e il numero delle vittime negli scontri aumenteranno, dando origine a strategie completamente diverse che incideranno sensibilmente sull'esperienza di gioco de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*.

Prima di iniziare la partita, tutti i giocatori devono accordarsi sull'uso di questa opzione. Se decidono di usarla, si mescolano le carte Sorti della Battaglia per formare un singolo mazzo da collocare accanto al tabellone di gioco durante la preparazione.

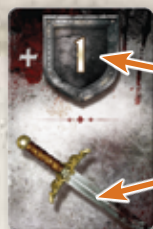
Sorti della Battaglia apporta le modifiche seguenti al combattimento:

1. PESCARE LE CARTE SORTI DELLA BATTAGLIA: Dopo avere scelto e rivelato le carte Casa, il giocatore attaccante e quello difensore pescano 1 carta Sorti della Battaglia a testa dalla cima del mazzo e la esaminano in segreto.



2. USARE LA LAMA IN ACCIAIO DI VALYRIA: Prima di rivelare le 2 carte Sorti della Battaglia, se il giocatore attaccante o difensore possiede il segnalino Lama in Acciaio di Valyria, può usarlo per **scartare la prima carta Sorti della Battaglia e pescarne 1 altra in sostituzione**. Deve tenere la nuova carta Sorti della Battaglia. Poi gira il segnalino Lama in Acciaio di Valyria sul suo lato sbiadito, per indicare che è stato usato in questo round di gioco.

3. RIVELARE LE CARTE SORTI DELLA BATTAGLIA: Ogni giocatore rivela la sua carta Sorti della Battaglia, aggiungendo lo specificato modificatore di Forza di Combattimento (il numero sullo scudo) alla sua Forza di Combattimento attuale.



Da aggiungere alla Forza di Combattimento

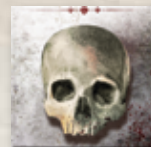
Da aggiungere alle icone delle carte Casa

4. MODIFICARE LE PERDITE: Ogni giocatore aggiunge poi le eventuali icone Spada o Fortificazione sulla sua carta Sorti della Battaglia alla sua carta Casa (come se fossero stampate sulla carta Casa che egli ha giocato).

Dopo avere risolto le perdite causate dalle icone Spada, i giocatori risolvono le eventuali icone Teschio sulle carte Sorti della Battaglia nel modo seguente:

Se la carta Sorti della Battaglia di un giocatore mostra un'icona Teschio, il giocatore avversario deve subire 1 perdita, a prescindere da chi sia il vincitore del combattimento.

Questa perdita si aggiunge alle eventuali ulteriori perdite subite durante il combattimento e non può essere prevenuta dalle icone Fortificazione. L'applicazione di questa perdita segue tutte le altre regole e restrizioni descritte a pagina 21.



Icona Teschio

RICONOSCIMENTI

Basato sui romanzi delle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* di George R.R. Martin

DESIGN DEL GIOCO: Christian T. Petersen

SVILUPPO AGGIUNTIVO DEL GIOCO: Corey Konieczka, Jason Walden e Kevin Wilson

PRODUZIONE: Jason Walden

TESTO DELLE REGOLE: Christian T. Petersen e Jason Walden

REVISIONE E CORREZIONE BOZZE: Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith e Anton Torres

PROGETTO GRAFICO: David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg e Michael Silsby

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Tomasz Jedruszek

ILLUSTRAZIONE DELLA MAPPA: Henning Ludvigsen

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hrynkiwicz, Tomasz Jedruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve e Doug Williams.

Le illustrazioni delle carte *Sandor Clegane*, *Melisandre*, *Eddard Stark* e *Loras Tyrell* sono copyright di Michael Komarck.

FOTOGRAFIA DELLE MINIATURE E SCULTURA 3D: Jason Beaudoin

DIREZIONE ARTISTICA: Zoë Robinson

RESPONSABILE DIREZIONE ARTISTICA: Andrew Navaro

RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO: Brian Schomburg

COORDINATORE LICENZE FFG: Deb Beck

RESPONSABILE PRODUZIONE: Eric Knight

GAME DESIGNER ESECUTIVO: Corey Konieczka

PRODUTTORE ESECUTIVO: Michael Hurley

EDITORE: Christian T. Petersen

ASMODEE ITALIA

TRADUZIONE: Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE: Andrea De Pietri, Fabio Severino e Luca Baboni

SUPERVISIONE: Lorenzo Fanelli

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

PLAYTESTER: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudley, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang e Jamie Zephyr.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Daniel e Kat Abraham, Edge Studio, Tony Doepner, Carl Keim, Eric M. Lang, George R.R. Martin, Kay McCauley, Gretchen D. Petersen, Thomas H. Petersen, Robert Vaughn, Melinda M. Snodgrass e Mike Zebrowski.

© 2011 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. Nomi, immagini e descrizioni di questo prodotto sono pubblicati su licenza e derivati dalle opere di George R.R. Martin e non possono essere riprodotti senza esplicito permesso. Licenza di George R.R. Martin. *A Game of Thrones* e Fantasy Flight Supply sono un™ di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. **AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.**

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.ASMODEE.IT



RIASSUNTO DELLE CARTE CONTINENTE OCCIDENTALE



L'Inverno Sta Arrivando

Rimescolare immediatamente questo mazzo, poi pescare e risolvere 1 nuova carta. Risolvere quella carta, incluse le possibili icone Brutti. Nel caso venisse pescata di nuovo "L'Inverno Sta Arrivando", ripetere la procedura.



Ultimi Giorni di Estate

Non accade nulla. Proseguire con la risoluzione della prossima carta Continente Occidentale.



Convocazione

In ordine di turno, reclutare nuove unità nelle Roccaforti e nei Castelli.



Scorte

In ordine di turno, aggiornare l'indicatore delle Scorte. Poi, ogni giocatore deve adattare i suoi eserciti affinché rispettino il suo nuovo Limite di Scorte.



Un Trono di Lama

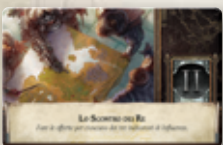
Il possessore del segnalino Trono di Spade deve scegliere uno degli effetti seguenti:

- Ogni giocatore aggiorna il suo indicatore delle Scorte poi adatta gli eserciti (come se fosse stata pescata una carta Continente Occidentale "Scorte"),
- Ogni giocatore convoca le unità (come se fosse stata pescata una carta Continente Occidentale "Convocazione"), oppure
- Questa carta non ha alcun effetto (come se fosse stata pescata una carta Continente Occidentale "Ultimi Giorni di Estate").



Il Gioco del Trono

In ordine di turno, ogni giocatore prende dalla riserva di Potere 1 segnalino Potere per ogni icona Potere presente sulle aree che controlla. Ogni giocatore riscuote inoltre un segnalino Potere per ogni porto amico contenente una Nave (purché non ci siano Navi nemiche nell'area marittima adiacente).



Lo Scontro dei Re

Rimuovere tutti i segnalini Influenza dai tre indicatori di Influenza. Poi fare le offerte per ciascuno dei tre indicatori di Influenza, a partire dall'indicatore del Trono di Spade.



Ali Oscure, Oscure Parole

Il possessore del segnalino Corvo Messaggero deve scegliere uno degli effetti seguenti:

- Ogni giocatore fa le offerte per ciascuno dei tre indicatori di Influenza (come se fosse stata pescata la carta Continente Occidentale "Lo Scontro dei Re"),
- tutti i giocatori riscuotono i segnalini Potere indicati dalle icone Potere sul tabellone dei giochi e sui porti (come se fosse stata pescata la carta Continente Occidentale "Il Gioco del Trono"), oppure
- Questa carta non ha alcun effetto (come se fosse stata pescata una carta Continente Occidentale "Ultimi Giorni di Estate").



Attacco dei Brutti

I brutti attaccano il Continente Occidentale con una forza determinata dalla posizione attuale del segnalino Minaccia dei Brutti sull'indicatore dei Brutti. Tutti i giocatori fanno poi le loro offerte in Potere per determinare la Forza dei Guardiani della Notte e impedire la vittoria dei brutti.



Piogge d'Autunno

Durante la successiva Fase di Pianificazione non è consentito giocare Ordini Speciali di Marcia +1.



Tempesta di Spade

Durante la successiva Fase di Pianificazione non è consentito giocare Ordini di Difesa (incluso l'Ordine Speciale di Difesa).



Mare in Tempesta

Durante la successiva Fase di Pianificazione non è consentito giocare Ordini di Razzia (incluso l'Ordine Speciale di Razzia).



Il Banchetto dei Corvi

Durante la successiva Fase di Pianificazione non è consentito giocare Ordini di Consolidamento (incluso l'Ordine Speciale di Consolidamento).



Rete di Menzogne

Durante la successiva Fase di Pianificazione non è consentito giocare Ordini di Supporto (incluso l'Ordine Speciale di Supporto).



Passati a Fil di Spada

Il possessore del segnalino Lama in Acciaio di Valyria deve scegliere uno degli effetti seguenti:

- Durante la successiva Fase di Pianificazione non è consentito giocare Ordini di Difesa (come se fosse stata pescata la carta Continente Occidentale "Tempesta di Spade"),
- Durante la successiva Fase di Pianificazione non è consentito giocare Ordini Speciali di Marcia +1 (come se fosse stata pescata la carta Continente Occidentale "Piogge d'Autunno"), oppure
- Questa carta non ha alcun effetto (come se fosse stata pescata una carta Continente Occidentale "Ultimi Giorni di Estate").

CONSULTAZIONE RAPIDA

Sequenza del Round

- I. Fase del Continente Occidentale (da saltare nel primo round di gioco)**
 1. Fare Avanzare il segnalino Round di Gioco
 2. Pescare le carte Continente Occidentale
 3. Fare Avanzare l'indicatore dei Bruti (se applicabile)
 4. Risolvere le carte Continente Occidentale (I, II e poi III)
- II. Fase di Pianificazione**
 1. Assegnare gli Ordini
 2. Rivelare gli Ordini
 3. Usare il Corvo Messaggero (facoltativo)
- III. Fase di Azione**
 1. Risolvere gli Ordini di Razzia
 2. Risolvere gli Ordini di Marcia (e i combattimenti risultanti)
 3. Risolvere gli Ordini di Consolidamento
 4. Ripristino

Sequenza di Combattimento

- I. Richiedere Supporto**
- II. Calcolare la Forza di Combattimento Iniziale**
- III. Scegliere e Rivelare le Carte Casa**
- IV. Usare la Lama in Acciaio di Valyria**
- V. Calcolare la Forza di Combattimento Finale**
- VI. Risoluzione del Combattimento**
 1. Determinare il Vincitore
 2. Determinare le Perdite
 3. Ritirata e Rotta
 4. Ripristino Post-Combattimento

Segnalini Ordine Speciale



Difesa +2

Conferisce +2 alla Forza di Combattimento del difensore.



Marcia +1

Conferisce +1 alla Forza di Combattimento dell'attaccante.



Supporto +1

Conferisce +1 alla Forza di Combattimento di supporto.



Razzia

Può essere usato come un normale segnalino Ordine di Razzia, oppure può essere risolto per rimuovere un qualsiasi Ordine di Difesa adiacente.



Consolidamento

Può essere usato come un normale segnalino Ordine di Consolidamento, oppure può essere usato per effettuare una convocazione nell'area in cui si trova il segnalino.

Icone del Tabellone

Roccaforte

Fornisce 2 punti convocazione nella propria area quando viene risolto un Ordine di Convocazione. Il controllo delle Roccaforti contribuisce alle condizioni di vittoria di un giocatore.



Castello

Fornisce 1 punto convocazione nella propria area quando viene risolto un Ordine di Convocazione. Il controllo dei Castelli contribuisce alle condizioni di vittoria di un giocatore.



Scorte

Fornisce 1 avanzamento sull'indicatore delle Scorte quando viene pescata la carta Continente Occidentale "Scorte".



Potere

Fornisce 1 segnalino Potere nella propria area quando viene risolto un Ordine di Consolidamento.



Ponte

Collega due aree altrimenti considerate non adiacenti in quanto separate da un fiume.



Porto

Le unità Nave possono essere convocate (dall'area terrestre collegata) in un Porto. Le unità Nave possono muoversi da un Porto amico all'area marittima collegata e viceversa.



Icone delle Carte

Icona Spada

Infligge 1 perdita al giocatore sconfitto alla fine di un combattimento (se l'icona è presente sulla carta Casa del vincitore).



Icona Fortificazione

Previene 1 perdita al giocatore sconfitto alla fine di un combattimento (se l'icona è presente sulla carta Casa del vincitore).



Icona Teschio (sulle carte Sorti della Battaglia)

Infligge 1 perdita al giocatore avversario alla fine di un combattimento. Questa perdita non può essere prevenuta dalle icone Fortificazione.



Icona Bruti (Carte Continente Occidentale)

Questa icona fa avanzare il segnalino Minaccia dei Bruti di una casella sull'indicatore dei Bruti quando compare su una carta Continente Occidentale.

