

IL TRONO DI SPADE

GEORGE R. R. MARTIN
IL GIOCO DA TAVOLO

ERRATA E FAQ VERSIONE 2.0

Questo documento contiene gli errata e le risposte alle domande ricorrenti de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* e delle espansioni *La Madre dei Draghi*, *La Danza dei Draghi* e *Il Banchetto dei Corvi*.

ERRATA E CHIARIMENTI DEL REGOLAMENTO

Le sezioni seguenti descrivono i cambiamenti ufficiali al regolamento e ai componenti della versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nelle FAQ scaricabili dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. Dove non diversamente specificato, il riferimento è sempre al gioco base.

Segnalino Corvo Messaggero

Il primo paragrafo della voce "Segnalino Corvo Messaggero" a pagina 11 del regolamento diventa: *"Il giocatore che possiede il segnalino Corvo Messaggero può effettuare 1 delle azioni seguenti alla fine del passo "Rivelare gli Ordini" della Fase di Pianificazione"*.

Spareggi

La priorità nel dirimere i casi di parità al termine del 10° round di gioco (indicata alla voce "Vincere la Partita" a pagina 16 del regolamento) diventa:

- 1) Maggior numero di aree terrestri controllate
- 2) Posizione più alta sull'indicatore delle Scorte
- 3) Posizione più alta sull'indicatore del Trono di Spade

Schermo del giocatore Lannister

La preparazione di Casa Lannister diventa:

- 1) 1 Nave nello Stretto Dorato
- 1) 1 Nave nel Porto di Lannisport
- 1) 1 Cavaliere e 1 Fante a Lannisport
- 1) 1 Fante al Tempio di Pietra

Ordine di risoluzione delle penalità delle carte Bruti

Quando si risolvono le penalità per aver perso contro un attacco dei bruti, il "Peggior Offerente" subisce sempre per primo la penalità, seguito da "Tutti gli Altri" in ordine di turno.

Rimescolare il mazzo delle Sorti della Battaglia

Immediatamente prima del passo "Scegliere e Rivelare le Carte Casa" di ogni combattimento, tutte le carte Sorti della Battaglia vengono rimescolate per creare un nuovo mazzo.

Informazioni nascoste sulle carte Casa scartate

Le carte Casa scartate di tutti i giocatori rappresentano sempre delle informazioni aperte. La pila degli scarti delle carte Casa di un giocatore può essere controllata da qualsiasi giocatore in ogni momento, anche durante tutti i passi di un combattimento.

Segnalini Ordine nelle aree senza unità

Alla fine del passo di combattimento "Ripristino Post-Combattimento", tutti i segnalini Ordine nelle aree senza unità vengono rimossi.

Carte Sorti della Battaglia

Di seguito viene riportata la lista dettagliata dei passi di combattimento (riportati originariamente a pagina 17 del regolamento del gioco base) per le partite in cui vengono utilizzate le carte Sorti della Battaglia:

- 1) *Richiedere Supporto*
- 2) *Calcolare la Forza di Combattimento Iniziale*
- 3) *Scegliere e Rivelare le Carte Casa*
 - a) I giocatori scelgono la loro carta Casa.
 - b) I giocatori rivelano contemporaneamente la loro carta Casa; alcune capacità testuali possono risolversi in questo momento.
 - c) I giocatori pescano le carte Sorti della Battaglia.
- 4) *Usare la Lama in Acciaio di Valyria*
 - a) (Facoltativo) Usare la Lama in Acciaio di Valyria per scartare la carta Sorti della Battaglia e pescarne 1 nuova.
 - b) Rivelare le carte Sorti della Battaglia.
 - c) (Facoltativo) Se non è già stata usata, usare la Lama in Acciaio di Valyria per aggiungere +1 alla Forza di Combattimento.
- 5) *Calcolare la Forza di Combattimento Finale*
- 6) *Risoluzione del Combattimento*
 - a) Determinare il vincitore.
 - b) Subire le perdite causate dalle icone Spada e dalle capacità testuali.
 - c) Subire le perdite causate dalle icone Teschio sulle carte Sorti della Battaglia.
 - d) Risolvere la ritirata e la rotta.
 - e) Ripristino post-combattimento.

Donare i segnalini Potere (espansione *La Madre dei Draghi*)

Durante un combattimento, i segnalini Potere possono essere donati solo durante il passo "Richiedere Supporto". Non possono essere donati durante gli altri passi del combattimento.

Serie Alternativa di Carte Casa (espansione *La Madre dei Draghi*)

Il secondo paragrafo alla voce "Serie Alternativa di Carte Casa" a pagina 4 del regolamento diventa: "Poi sostituire le carte Casa Arryn di questa espansione con le carte Casa Arryn dell'espansione *Il Banchetto dei Corvi*".

ERRATA E CHIARIMENTI DELLE CARTE

Carta Continente Occidentale "L'Inverno Sta Arrivando"

La capacità testuale di questa carta diventa: "Rimescolare immediatamente questo mazzo insieme alla sua pila degli scarti (inclusa questa carta), poi pescare e risolvere 1 nuova carta."

Carta Casa "Victarion Greyjoy"

La capacità testuale di questa carta diventa: "Se attacchi, tutte le tue Navi partecipanti (incluse le Navi Greyjoy di supporto) aggiungono un +1 aggiuntivo alla Forza di Combattimento."

Carta Casa "Ser Kevan Lannister"

La capacità testuale di questa carta diventa: "Se attacchi, tutti i tuoi Fanti partecipanti (inclusi i Fanti Lannister di supporto) aggiungono un +1 aggiuntivo alla Forza di Combattimento."

Carta Casa "Xaro Xhoan Daxos" (espansione La Madre dei Draghi)

La capacità testuale di questa carta diventa: "Se possiedi più Navi del tuo avversario nell'area contesa, ogni tua Nave nell'area contesa aggiunge un +1 aggiuntivo alla Forza di Combattimento."

Carta Casa "Rakharo" (espansione La Madre dei Draghi)

La capacità testuale di questa carta diventa: "Se l'area contesa è un'area terrestre che non contiene una Roccaforte o un Castello, ogni tuo Cavaliere nell'area contesa aggiunge un +2 aggiuntivo alla Forza di Combattimento."

DOMANDE RICORRENTI GENERALI / GIOCO BASE

Carte Casa

D: In che preciso momento si risolve la capacità testuale di una carta Casa che recita "Alla fine del combattimento ..."?

R: Come ultima cosa al termine del passo "Ripristino Post-Combattimento" della Risoluzione del Combattimento (dopo che le carte Casa sono state scartate nelle rispettive pile degli scarti).

D: In che preciso momento si risolve la capacità testuale di una carta Casa che recita "immediatamente ..."?

R: Dopo che sono state risolte tutte le capacità testuali che includono i termini "Ignora" o "Annulla", ma prima di risolvere qualsiasi altra capacità testuale.

D: Quando la capacità testuale di una carta Casa richiede a un giocatore di ricevere supporto (o di non riceverlo), il supporto deve provenire necessariamente dalle unità di quel giocatore?

R: No, il supporto può provenire dalle unità di quel giocatore o da quelle di un'altra Casa che abbia scelto di concedergli supporto (o da entrambe).

D: La capacità testuale della carta Casa Robb Stark può essere risolta se il giocatore ha vinto il combattimento come difensore?

R: Sì. La carta di Robb si risolve come segue: quando il giocatore Stark vince il combattimento come difensore, l'attaccante sconfitto deve ritirarsi. Normalmente, l'opzione di ritirata delle unità dell'attaccante è limitata all'area da cui esse hanno marciato. Tuttavia, la carta di Robb autorizza il giocatore Stark difensore a scegliere una delle seguenti aree:

- L'area da cui l'attaccante ha marciato.
- Un'area adiacente all'area contesa che non sia controllata da nessuno o che sia controllata dall'attaccante.
- Un'area collegata all'area contesa tramite le navi del giocatore attaccante che non sia controllata da nessuno o che sia controllata dall'attaccante.

Il giocatore Stark non può scegliere la seconda o la terza opzione se quell'opzione porterebbe l'attaccante a superare il suo Limite di Scorte. Visto che la prima opzione (ritirata nell'area da cui l'attaccante ha marciato) non può far sì che l'attaccante superi il suo Limite di Scorte, è sempre un'opzione disponibile.

D: Se il giocatore Stark gioca la carta Casa Roose Bolton (e perde) contro la carta Casa Macchia del giocatore Baratheon, in quale ordine vengono risolte? Il giocatore Baratheon scarta una delle carte Casa del giocatore Stark dopo che quest'ultimo ha ripristinato la sua mano?

R: La capacità testuale di Roose viene risolta per prima, seguita da quella di Macchia. Il giocatore Stark ripristina quindi la sua mano e poi il giocatore Baratheon guarda le nuove carte degli Stark per scartarne una.

D: Cosa accade quando Macchia viene giocato contro l'ultima carta Casa di un giocatore avversario?

R: La capacità testuale di Macchia viene risolta **dopo** che l'avversario ha ripreso in mano le sue carte Casa dalla pila degli scarti. In questo modo, Macchia scarterà una di quelle carte.

D: Se un effetto (come la capacità testuale della carta Casa Macchia) obbliga un giocatore a scartare la sua ultima carta Casa, quest'ultimo ripristina poi la sua mano di carte Casa?

R: La carta scartata dall'effetto è considerata come se fosse l'ultima carta giocata e rimane nella pila degli scarti, mentre le altre sei carte vengono rimesse nella mano del giocatore.

D: Può un giocatore usare Renly Baratheon per migliorare uno dei suoi Fanti in rotta?

R: Sì, ma la nuova unità rimarrà in rotta fino alla fine del round.

D: La capacità testuale di Sallador Saan riduce a 0 la Forza di Combattimento di tutte le Navi non Baratheon. Questo effetto annulla anche la Forza di Combattimento generata dai segnalini Ordine (come il bonus di +1 garantito dall'Ordine di Supporto)?

R: No.

D: Se il giocatore Greyjoy gioca la sua carta Casa Victarion Greyjoy contro la carta Casa Sallador Saan dei Baratheon, la Forza di Combattimento delle Navi partecipanti dei Greyjoy è ridotta comunque a 0?

R: Dal momento che entrambe le capacità testuali avvengono nella stessa finestra temporale, la risoluzione avviene in ordine di turno. Se il giocatore Greyjoy agisce prima nel suddetto ordine, Sallador viene risolto dopo Victarion, riducendo a 0 la Forza di Combattimento delle Navi Greyjoy.

D: Se risolvo la carta Casa Tyrion Lannister per rimettere una carta nella mano del giocatore Greyjoy, quest'ultimo può scegliere Aeron Capelli Bagnati e usare la sua capacità testuale per rigiocare la carta che ha ripreso in mano?

R: Sì.

D: È possibile che il turno di un giocatore venga saltato quando la carta Casa Doran Martell sposta il segnalino di quel giocatore nella posizione più bassa dell'indicatore del Trono di Spade?

R: Sì, è possibile che il turno di una Casa venga saltato dopo la risoluzione della capacità testuale di Doran. L'ordine di turno dell'indicatore del Trono di Spade deve sempre essere risolto così come appare; la posizione "1" agisce per prima, seguita dalla posizione "2", poi dalla "3" e così via. È la posizione sull'indicatore che determina il giocatore attuale, indipendentemente da quale Casa abbia già svolto il suo turno.

Per esempio, se il giocatore attuale è quello che occupa la posizione "5", ma egli viene successivamente spostato sulla fine dell'indicatore (posizione "6") dalla capacità testuale di Doran, egli sarà quindi anche il giocatore successivo perché la posizione "6" segue **sempre**

la posizione "5", indipendentemente da quali Case occupavano precedentemente quegli slot. Allo stesso modo, il giocatore la cui Casa occupava precedentemente la posizione "6" (e occupa ora la "5") dovrà attendere un nuovo ciclo di turni prima di risolvere il suo prossimo Ordine.

D: Se il giocatore bersagliato dalla carta Casa Doran Martell viene spostato sulla posizione più bassa dell'indicatore della Corte del Re, perde i segnalini Ordine Speciale già collocati sul tabellone?
R: No.

D: Se un giocatore acquisisce un segnalino Predominio grazie alla capacità testuale di Doran (o a un altro effetto simile), il segnalino rimane non disponibile per il giocatore che l'ha acquisito finché non viene girato alla fine della Fase di Azione?

R: Sì. Se il segnalino è già stato usato in questo round (ed è stato quindi girato sul suo lato sbiadito), esso rimane non disponibile per il giocatore che l'ha acquisito finché non viene girato di nuovo al termine della Fase di Azione.

D: Se, dopo aver giocato la carta Casa Ser Loras Tyrell, un giocatore vince il combattimento come attaccante contro un avversario che ha giocato la carta Casa Arianne Martell come difensore, l'Ordine di Marcia dei Tyrell può essere spostato nell'area vuota?

R: Tecnicamente parlando, sì. Tuttavia, l'Ordine di Marcia dei Tyrell viene rimosso alla fine del passo "Ripristino Post-Combattimento", quindi è effettivamente inutilizzabile.

D: Se la capacità testuale di Mace Tyrell distrugge l'ultima unità difendente rimasta, il combattimento continua?

R: Sì.

D: Se il giocatore Tyrell sceglie di usare la carta Casa Regina di Spine per rimuovere l'Ordine di Supporto da un'area adiacente che sta offrendo supporto in un combattimento, le unità in quell'area adiacente vengono comunque contate quando viene calcolata la Forza di Combattimento finale?

R: No, l'avversario dei Tyrell **non può** aggiungere la Forza di Combattimento delle unità che forniscono supporto nell'area in cui è stato rimosso l'Ordine di Supporto. Il regolamento specifica a pagina 20: "Le capacità testuali di alcune carte Casa potrebbero richiedere che la Forza di Combattimento iniziale di un giocatore sia ricalcolata."

Combattimento e Movimento

D: Le Macchine d'Assedio possono essere scelte come perdite dal giocatore sconfitto?

R: No. Le Macchine d'Assedio sono distrutte automaticamente come risultato della sconfitta, **in aggiunta** a tutte le altre perdite subite.

D: Se un giocatore vince un combattimento ma subisce degli effetti che distruggono tutte le sue unità nell'area contesa, il giocatore sconfitto deve comunque ritirarsi?

R: Sì.

D: Se le unità di un giocatore marciano in un'area contenente solo un segnalino Potere nemico (ma nessuna unità), viene risolto comunque un combattimento?

R: No.

D: Se le unità di un giocatore marciano in un'area contenente solo unità nemiche in rotta, viene risolto comunque un combattimento?

R: Sì.

D: Le unità in rotta possono fornire supporto?

R: Tutte le unità in rotta (attaccanti, difendenti o di supporto) non forniscono Forza di Combattimento e vengono considerate come se avessero Forza di Combattimento non modificabile pari a 0. Tuttavia,

partecipano comunque ai combattimenti ai fini delle capacità testuali delle carte, come per esempio quella di Renly Baratheon. Le unità non in rotta che condividono un'area con delle unità in rotta forniscono comunque supporto come di consueto.

D: Quand'è che il vincitore del combattimento inizia a controllare l'area contesa?

R: Il controllo in un'area non subisce variazioni finché **tutti** i passi di un combattimento non sono stati completati. Nel caso un'area venga completamente svuotata durante un combattimento, in nessun momento durante quel combattimento il giocatore attaccante può assumere il controllo dell'area contesa (e di conseguenza essa non conta ai fini delle condizioni di vittoria).

D: Quando un giocatore risolve un Ordine di Marcia facendo marciare le sue unità in due aree diverse (una di combattimento e una non di combattimento), il movimento non di combattimento può permettere al giocatore di superare per un momento il suo Limite di Scorte mentre il suo movimento di combattimento termina?

R: No. Prima di iniziare un combattimento, tutti gli altri movimenti non di combattimento dall'area a cui è assegnato l'Ordine di Marcia devono essere completati simultaneamente senza superare il Limite di Scorte.

D: Quando un giocatore si ritira da un combattimento come difensore, può ritirarsi in qualsiasi area amica?

R: No, l'area deve anche essere adiacente o collegata tramite il trasporto navale.

D: Quando un giocatore risolve un Ordine di Marcia, uscendo con tutte le sue unità da un'area di origine di un altro giocatore senza collocarvi un segnalino Potere al fine di stabilire il controllo, dove devono ritirarsi le unità se il giocatore esce sconfitto dal combattimento successivo?

R: Non avrebbero un bersaglio valido in cui ritirarsi e sarebbero distrutte.

D: Il trasporto navale può essere usato per fornire supporto a un'area non adiacente a quella con l'Ordine di Supporto?

R: No.

D: In che ordine i giocatori dichiarano, accettano e rifiutano il supporto?

R: In ordine di turno, ogni Casa con 1 o più Ordini di Supporto adiacenti all'area contesa (inclusi l'attaccante e il difensore) deve effettuare 1 dei seguenti passi:

- ✧ Dichiarare se concedere supporto all'attaccante con tutte le sue aree con un Ordine di Supporto in grado di farlo.
- ✧ Dichiarare se concedere supporto al difensore con tutte le sue aree con un Ordine di Supporto in grado di farlo.
- ✧ Rifiutarsi di concedere supporto a entrambi i lati.

Il giocatore che riceve supporto deve accettare o rifiutare ogni dichiarazione così com'è avvenuta. Nota: un giocatore non può concedere supporto contro sé stesso.

D: Se un giocatore possiede più di un Ordine di Supporto adiacente all'area contesa, deve dichiarare a quale Casa concedere supporto in una volta sola con tutti i suoi Ordini di Supporto? Oppure può scegliere di dividere il supporto offrendolo a giocatori diversi?

R: Quando è il turno di un giocatore di dichiarare il supporto (in base alla sua posizione nell'ordine di turno), esso deve dichiarare **1 Casa** a cui concedere supporto con **tutti** i suoi Ordini di Supporto. Non può supportare due Case avversarie nello stesso combattimento.

D: È possibile avere una Forza di Combattimento iniziale o finale negativa?

R: È possibile avere una Forza di Combattimento iniziale negativa, ma ogni Forza di Combattimento finale negativa è sempre aumentata a 0.

Carte Continente Occidentale e Brutti

D: Quando viene risolta la carta Continente Occidentale L'Inverno Sta Arrivando, quella carta viene rimescolata anch'essa nel mazzo?

R: Sì.

D: Un'icona Brutti presente su una carta rivelata tramite la carta Continente Occidentale L'Inverno Sta Arrivando può innescare un attacco dei brutti?

R: Sì. A differenza della maggior parte delle altre carte Continente Occidentale, L'Inverno Sta Arrivando si risolve immediatamente dopo essere stata pescata, non durante il passo 4 "Risolvere le Carte Continente Occidentale".

D: Se scelgo la seconda opzione della carta Continente Occidentale Ali Oscure, Oscure Parole, ottengo 1 segnalino Potere per ogni Porto che contiene una mia Nave?

R: Sì. Questa parte della carta opera esattamente come la carta Continente Occidentale Il Gioco del Trono, per cui ha effetto la regola "Commerciare con le Città Libere" ha effetto (vedi il Regolamento).

D: Se il segnalino Minaccia dei Brutti si trova sulla posizione "0" dell'indicatore dei Brutti e viene pescata la carta Continente Occidentale Attacco dei Brutti, è risolta normalmente? C'è comunque la possibilità di difendersi?

R: La carta Attacco dei Brutti viene risolta indipendentemente dalla posizione del segnalino Minaccia dei Brutti. I giocatori effettueranno normalmente l'offerta di Potere contro i brutti, ma in questo caso la vittoria sarà garantita.

D: Quando risolvo la penalità per il peggior offerente della carta Brutti Calata dell'Orda, posso distruggere due unità in due aree diverse?

R: No, **tutte** le unità distrutte devono provenire da **1 unica** area con un Castello o una Roccaforte.

D: Quando risolvo la penalità per il peggior offerente della carta Brutti Razzia Preventiva, posso scegliere uno dei due effetti anche se non posso risolverlo per intero?

R: Sì. Per esempio, puoi scegliere l'opzione "b" anche se occupi già la posizione più bassa su tutti gli indicatori di Influenza.

D: Quando risolvo la penalità per il peggior offerente della carta Brutti Schiera sul Fiumelatte, se possiedo due carte in mano ed entrambe hanno lo stesso valore di Forza di Combattimento, quando e come devo ripristinare la mia mano di carte Casa?

R: Per prima cosa, scegli e scarti 1 carta. Poi scarti la tua ultima carta, lasciandola nella pila degli scarti e rimettendo le altre sei nella tua mano (inclusa la prima carta che hai scartato).

Porti

D: C'è differenza tra "area marittima collegata" e "area marittima adiacente"?

R: No, i termini sono intercambiabili.

D: Se un giocatore marcia con tutte le sue unità terrestri uscendo da un'area (non la sua area di origine) collegata a un Porto che contiene una o più sue Navi, e decide di non collocarvi un segnalino Potere, cosa succede alle Navi di quel giocatore nel Porto?

R: Le Navi in un Porto collegato a un'area terrestre non controllata vengono immediatamente distrutte. Se l'area terrestre collegata al Porto è un'area di origine nemica, quelle Navi possono invece essere sostituite con delle Navi appartenenti alla Casa di quel nemico (vedi il Regolamento alla voce "Prendere il Controllo dei Porti Nemici").

D: La Nave di un giocatore può ritirarsi in un Porto collegato a un'area terrestre non amica?

R: No. Un giocatore deve controllare l'area terrestre collegata per poter muovere le Navi in un Porto (anche in ritirata).

D: Qualora un'area collegata a un Porto convochi nuove unità Nave, il Regolamento recita quanto segue: "il giocatore può convocarle direttamente nel Porto stesso o nell'area marittima adiacente". Nel caso di una convocazione da una Roccaforte, la "o" nella frase suddetta implica che un giocatore possa scegliere una o l'altra opzione, ma non entrambe?

R: No, un giocatore può spendere i suoi punti convocazione per convocare le Navi in aree diverse, per esempio una nell'area marittima collegata e un'altra nel Porto collegato.

Potere e Offerte

D: Durante un'offerta, in che momento preciso i giocatori devono annunciare i loro segnalini Potere disponibili?

R: All'inizio di **ciascuna** offerta, prima di nascondere temporaneamente i loro segnalini Potere dietro agli schermi, tutti i giocatori devono annunciare quanti segnalini Potere disponibili possiedono.

D: Se viene raziato un Ordine di Consolidamento in un'area marittima, il giocatore raziato sta saccheggiando?

R: Sì.

D: Può un giocatore scegliere di rimuovere uno dei suoi segnalini Potere dal tabellone?

R: No, i giocatori non possono scegliere di recuperare dei segnalini Potere precedentemente collocati sul tabellone per stabilire il controllo.

Altro

D: Cosa succede se un giocatore non possiede Castelli né Roccaforti e nemmeno unità a cui assegnare Ordini? Viene eliminato dal gioco?

R: No, quel giocatore non è eliminato dal gioco e continua a giocare con le poche risorse che ha a disposizione.

D: Può un giocatore utilizzare un Ordine di Consolidamento Speciale per convocare delle unità in un'area senza un Castello o una Roccaforte?

R: No.

DOMANDE RICORRENTI ESPANSIONI

La Danza dei Draghi – Espansione

D: Qual è il valore massimo di Forza che può essere conferito dalla capacità testuale della carta Casa Mance Rayder?

R: Dieci. Siccome il segnalino Minaccia dei Brutti non può raggiungere la posizione "12" durante la Fase di Azione, Mance non può fornire Forza 12.

D: Quando risolvo la capacità testuale della carta Casa Rodrik il Lettore, posso guardare anche la pila degli scarti del mazzo del Continente Occidentale scelto?

R: No. Il "mazzo" è composto solo dalle carte che sono ancora a faccia in giù e non sono ancora state usate. Le carte usate sono considerate la "pila degli scarti".

Il Banchetto dei Corvi – Espansione

D: Quando si risolve la carta Continente Occidentale Razzia degli Uomini di Ferro, gli Obiettivi Speciali rientrano nel conto delle "2 o più carte Obiettivo rimosse"?

R: No.

D: Grande Inverno rientra nel conto delle 5 aree con un Castello o una Roccaforte necessarie per riscuotere l'Obiettivo Speciale Stark?

R: Sì.

D: La carta Obiettivo Sorvegliare il Ponte richiede di controllare 2 aree congiunte dallo stesso ponte oppure 4 aree congiunte da due ponti diversi?

R: Solo un totale di **due** aree è necessario.

D: Per riscuotere la carta Obiettivo Imprese Mercantili, è necessario che abbia le Navi nei Porti per poterli controllare?

R: No. Devi semplicemente controllare le aree terrestri ad essi collegate.

D: Quando si gioca Il Banchetto dei Corvi, come vengono risolti gli spareggi al termine del round 10?

R: Se al termine del round 10 nessun giocatore occupa la posizione "7" sull'indicatore della Vittoria, il giocatore che occupa la posizione più alta sull'indicatore del Trono di Spade (tra quelli che occupano la posizione più alta sull'indicatore della Vittoria) vince la partita.

La Madre dei Draghi – Espansione

D: Quando gioco con l'espansione La Madre dei Draghi in 3 o 4 giocatori, devo usare la barra sostitutiva "Corte del Re"?

R: No, la barra sostitutiva "Corte del Re" non viene usata quando si gioca con i vassalli, indipendentemente dal numero di giocatori.

D: Se il tabellone di Essos (e quindi anche la Banca di Ferro) non viene usato durante la partita, gli Ordini Marittimi Banca di Ferro possono comunque essere usati?

R: Sì, funzionano come se fossero dei segnalini Ordine Marittimo vuoti (senza effetto).

D: Quando una carta Casa non dei Vassalli si riferisce al "tuo avversario", fa riferimento al vassallo contro cui sta combattendo o al comandante di quel vassallo?

R: Il "tuo avversario" si riferisce al vassallo stesso. Il comandante del vassallo gioca semplicemente a nome del vassallo stesso in certe parti del turno o del combattimento (l'unica eccezione è rappresentata dall'uso della Lama in Acciaio di Valyria).

D: Quando risolvo la carta Casa Robert Arryn contro un vassallo, viene rimossa una qualche carta Casa dei Vassalli?

R: No, i vassalli non hanno una pila degli scarti e di conseguenza non esiste un bersaglio valido per Robert Arryn.

D: Se un giocatore si trova a dover comandare più di un vassallo, li sceglie contemporaneamente?

R: Sì, quando è il turno di un comandante di selezionare un vassallo, ne seleziona uno (o passa) per ogni serie di segnalini Ordine dei Vassalli che possiede.

D: I vassalli fanno parte dell'ordine di turno?

R: Sì.

D: La carta Continente Occidentale Tempesta di Spade proibisce di collocare o risolvere un segnalino Ordine di Difesa/Convocazione dei Vassalli?

R: Sì, "Difesa/Convocazione" è un tipo di Ordine di Difesa e di conseguenza non è giocabile. Nota: questo segnalino **non** è un segnalino Ordine di Consolidamento.

D: Il segnalino Ordine di "Difesa/Convocazione" dei Vassalli può essere rimosso se viene usato come Ordine di Difesa?

R: No. Esattamente come i normali Ordini di Difesa, questi segnalini non vengono rimossi dopo l'uso. Possono invece essere utilizzati successivamente per la difesa e/o come Ordini di Convocazione durante il passo "Risolvere gli Ordini di Consolidamento".

D: Può un comandante attaccare uno dei suoi vassalli o viceversa?

R: No.

D: Può un comandante supportare un attacco contro uno dei suoi vassalli o viceversa?

R: No, un comandante non può supportare un attacco sferrato contro uno dei suoi vassalli. In maniera simile, un vassallo non può supportare un attacco lanciato contro il suo comandante o contro un altro vassallo del suo comandante.

D: Può un vassallo attaccare o razzare un altro vassallo del suo stesso comandante?

R: No, un comandante non può attaccare o razzare i suoi stessi vassalli e un suo vassallo non può attaccare o razzare quel comandante o un qualsiasi altro vassallo di quel comandante.

D: Effetti simili a quelli della carta Continente Occidentale Un Re Oltre la Barriera o della carta Casa Doran Martell possono obbligare il giocatore Targaryen a spostarsi fuori dall'ultima posizione degli indicatori di Influenza?

R: No. Gli effetti che spostano il giocatore Targaryen su una posizione più alta di un indicatore vengono ignorati, mentre gli effetti che spostano un giocatore sulla posizione più bassa di un indicatore collocano invece il segnalino sulla posizione "7".

D: Quando il giocatore Targaryen risolve la carta Casa Viserys Targaryen scartando la carta Casa Khal Drogo, quest'ultima viene rimossa dal gioco?

R: No, la capacità testuale di una carta Casa ha effetto solamente se essa viene giocata come carta Casa scelta durante un combattimento.

D: I segnalini Fedeltà possono essere collocati o spostati sulle aree marittime?

R: No, i segnalini Fedeltà possono essere presenti solo nelle aree terrestri.

D: Quando un segnalino Fedeltà viene collocato o spostato su un'area controllata dal giocatore Targaryen, quest'ultimo lo ottiene immediatamente?

R: Sì.

D: Se il giocatore Targaryen non paga gli interessi di uno dei suoi prestiti, il possessore della Lama in Acciaio di Valyria può scegliere e uccidere un Drago?

R: Sì.

D: Dal momento che Casa Targaryen non possiede alcuna unità Macchina d'Assedio, cosa accade quando un effetto gliene fa ottenere una (come per esempio la carta Prestito Ingegneri d'Assedio)?

R: Il giocatore Targaryen ignora quella parte dell'effetto. Egli non può ottenere o convocare Macchine d'Assedio, neanche quando un effetto lo autorizzerebbe a farlo.

D: Quando si risolve un'offerta per un indicatore di Influenza, il giocatore Targaryen distribuisce i propri segnalini Potere prima o dopo che il possessore del Trono di Spade decida l'esito dei casi di parità?

R: Il giocatore Targaryen distribuisce i suoi segnalini Potere immediatamente dopo averli rivelati, quindi prima che il possessore del Trono di Spade possa scegliere come dirimere le situazioni di parità.

D: Quando il giocatore Targaryen risolve un Ordine di Marcia, se si muove in un'area che contiene un segnalino Fedeltà e delle unità di un'altra Casa, ottiene immediatamente il segnalino Fedeltà?

R: No. Il giocatore Targaryen deve controllare quell'area, quindi dovrà vincere il combattimento con almeno una unità sopravvissuta. Per esempio, la capacità testuale della carta Casa Arianne Martell impedirebbe al giocatore Targaryen di ottenere i segnalini Fedeltà nell'area contesa.

D: Un segnalino Ordine Marittimo Banca di Ferro in un Porto può essere risolto quando sono presenti Navi nemiche in un'area marittima adiacente?

R: Sì.

D: Quando acquisto un prestito, posso ignorare intenzionalmente una parte dell'effetto?

R: No, un giocatore deve risolvere il più possibile dell'effetto del prestito, e non può scegliere di ignorarne una parte se è in grado di risolverla.

D: Un giocatore dev'essere in grado di risolvere l'intero effetto di un prestito per poterlo acquistare?

R: No, un giocatore può acquistare qualsiasi prestito indipendentemente dal suo effetto (assumendo che possa pagarne il costo iniziale). Le parti dell'effetto che non possono essere risolte vengono ignorate.

D: Se un giocatore non possiede le unità indicate in una carta Prestito della Banca di Ferro (per esempio il giocatore Targaryen che non possiede Macchine d'Assedio), può acquistare comunque il prestito e innescare l'effetto della carta?

R: Sì. Riceverà tutte le unità che potrà ricevere, ignorando le altre.

D: Quando risolvo la carta Prestito Piromante per degradare un Castello di Braavos, l'effetto del segnalino Forza Neutrale di Braavos (-1 al costo dei prestiti) viene rimosso dal gioco?

R: No, l'effetto del segnalino è associato all'area di Braavos, non al Castello presente in essa.

D: Quando risolvo la carta Prestito Piromante per degradare un Castello in un'area con un Porto, quest'ultimo smette di funzionare?

R: No.

D: Un giocatore può collocare il segnalino Ordine di Difesa +3 di un suo vassallo se l'effetto della Carta Continente Occidentale Tempesta di Spade è in gioco?

R: No.

D: La carta Continente Occidentale Il Banchetto dei Corvi impedisce di collocare o risolvere i segnalini Ordine Banca di Ferro?

R: No. Il segnalino Ordine Banca di Ferro non è un tipo di Ordine di Consolidamento (anche se viene risolto nella stessa finestra temporale) e quindi può essere collocato o risolto.

D: Quando si risolve la carta Continente Occidentale Giocare col Fuoco, il giocatore Targaryen può scegliere un giocatore che non possiede unità disponibili?

R: No.

D: Quando si risolve la carta Continente Occidentale Fuoco Incarnato, il giocatore Targaryen può scegliere di non risolvere alcuna delle opzioni?

R: Sì, la risoluzione di ciascun effetto è opzionale.

D: Quando si risolvono le carte Continente Occidentale Le Voci si Spargono in Fretta e Dissenso Dilagante, un giocatore può scegliere di non spostare il segnalino Fedeltà?

R: No, ogni giocatore, incluso il giocatore Targaryen, deve scegliere 1 segnalino e spostarlo.

D: Quando si risolvono le carte Continente Occidentale Le Voci si Spargono in Fretta e Dissenso Dilagante, può uno stesso segnalino Fedeltà essere spostato più di una volta?

R: Sì, anche avanti e indietro tra due aree.

D: Un giocatore può rifiutarsi di prendere dei segnalini Potere donatigli da un altro giocatore?

R: Sì.