



IL TRONO DI SPADE™

TERRE DI NESSUNO™

Regolamento

*“Sarò un lord molto migliore di Eddard Stark.
Ma se oserete tradirmi, vi pentirete di averlo
fatto.”*

*—Theon Greyjoy
Lo Scontro dei Re*

PANORAMICA DEL GIOCO

Nel corso di una partita a *Il Trono di Spade: Terre di Nessuno*, ogni giocatore assume il controllo di uno dei personaggi principali del ciclo di romanzi di George R.R. Martin *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*. I giocatori spendono le loro carte per influenzare una schiera di alleati tratti dai romanzi e reclamarli per la loro causa. Ogni giocatore però dovrà fare attenzione: chi siede alla sua destra e alla sua sinistra è essenziale per la sua vittoria ma può anche pugnalarlo alle spalle.

CONTENUTO

- 1 Segnatempo
- 1 Segnalino Round
- 1 Segnalino Stagione
- 1 Segnalino Primo Giocatore
- 54 Segnalini Potere
- 9 Carte Leader
- 50 Carte Alleato
- 62 Carte Influenza Standard
- 11 Carte Influenza Evento
- 36 Carte Influenza di Leader Specifico
- 6 Carte di Consultazione

PREPARAZIONE

Per preparare una partita a *Il Trono di Spade: Terre di Nessuno*, i giocatori svolgono i passi seguenti:

1. **Preparare il Segnatempo:** Collocare il segnatempo in modo che sia ben visibile a tutti i giocatori. Collocare il segnalino round sulla casella corrispondente al numero di giocatori che partecipano alla partita e il segnalino stagione sulla casella estate (☀️) nel caso di una partita a 3-4 giocatori, o sulla casella autunno (🍂) nel caso di una partita a 5-6 giocatori.



2. **Comporre il Mazzo degli Alleati:** Mescolare il mazzo degli alleati e collocarlo al centro dell'area di gioco.



Mazzo degli Alleati

3. **Comporre la Riserva dei Segnalini:** Collocare tutti i segnalini potere formando una riserva all'interno dell'area di gioco. Capovolgere ogni segnalino in modo che il lato drago sia rivolto a faccia in su. Dopodiché, mescolare i segnalini senza guardare il loro lato a faccia in giù.



*Segnalino Potere
(lato drago)*

*Segnalini Potere
(lati numerati)*

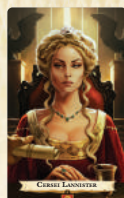
4. **Determinare il Primo Giocatore:** Identificare il giocatore che è stato tradito più di recente. Quel giocatore prende il segnalino primo giocatore, lo colloca davanti a sé e diventa il primo giocatore.



Segnalino Primo Giocatore

5. **Scegliere i Leader:** A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta leader (o ne prende una casuale) e la colloca davanti a sé, con il lato colorato a faccia in su.

Durante il gioco standard, questa scelta è tematica e non influenza le meccaniche di gioco. Per i dettagli sul funzionamento dei leader nel gioco avanzato, vedi pagina 10.



Carta Leader

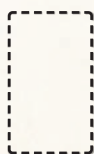
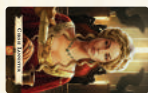
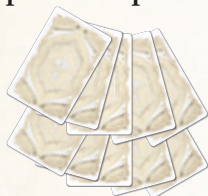
6. **Preparare le Carte Influenza:** Esistono cinque colori di carte influenza, ognuno contraddistinto da un'icona nell'angolo in alto a sinistra. Mettere da parte le carte influenza bianche (●) e blu (●) e mescolare insieme le carte rosse (■), verdi (◆) e viola (♥) per comporre il mazzo dell'influenza. Dopodiché distribuirne 10 a ogni giocatore e collocare il mazzo rimanente al centro dell'area di gioco in modo che sia a portata di mano di tutti i giocatori.



Mettere da parte queste carte.

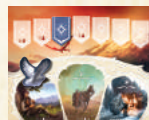
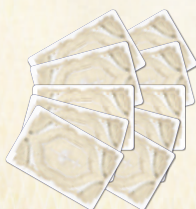
Comporre il mazzo dell'influenza con queste carte.

Esempio di Preparazione per Quattro Giocatori



Pila degli Scarti dell'Influenza

Alleato Attuale





CONCETTI FONDAMENTALI

Questa sezione contiene i concetti fondamentali necessari per l'apprendimento del gioco.

LEADER

Ogni giocatore assume il ruolo del **leader** che ha scelto durante la preparazione. Quando una carta o le regole usano la parola “leader” si riferiscono a un giocatore.

CARTE INFLUENZA E CARTE ALLEATO

Ogni leader inizia la partita con una mano di carte influenza. Nel corso della partita, i leader giocano queste carte dalla loro mano per reclamare le carte alleato.

Ogni carta influenza possiede un valore di influenza e una capacità.



Carta Influenza

Ogni alleato possiede un valore di potere e una capacità.



Carta Alleato

CONCILI E VICINI

Un **CONCILIO** è un'area designata dove i leader collocano le loro carte alleate reclamate e i segnalini potere ottenuti (descritti di seguito). La forza di ogni concilio viene determinata alla fine della partita sommando i valori di potere di quelle carte e di quei segnalini.

Ogni leader possiede due concili, uno alla sua sinistra e uno alla sua destra. Il concilio alla sua sinistra è condiviso con il leader alla sua sinistra, mentre quello alla sua destra è condiviso con il leader alla sua destra. Il **CONCILIO RISTRETTO** di un leader è il concilio che ha il potere inferiore tra i due concili.

I due leader che condividono un concilio sono definiti **VICINI**.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Alla fine della partita, il leader con il concilio ristretto più potente vince.

Questo significa che i leader sono incentivati a collaborare con i loro vicini... fino a un certo punto. Un leader non ottiene benefici se rende uno dei suoi concili troppo forte rispetto all'altro. A conti fatti, ogni leader deve comunque agire nel proprio interesse per mantenere i suoi concili relativamente equilibrati, in modo che il proprio concilio ristretto mantenga il valore più alto possibile.

Concilio A

Euron Greyjoy

Concilio B

Cersei Lannister

Melisandre

Doran Martell

L'alleato e i segnalini potere nel concilio A sono condivisi da Cersei ed Euron. Allo stesso modo, gli alleati e i segnalini potere nel concilio B sono condivisi da Euron e Melisandre. I vicini di Cersei sono Euron e Doran, mentre i vicini di Euron sono Cersei e Melisandre.

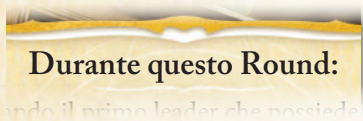
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In base al numero di giocatori, la partita si svolge nel corso di due o tre stagioni. Ogni stagione è composta da quattro a sette round e ogni round consiste in sei passi:

1. RIVELARE L'ALLEATO ATTUALE

Il primo giocatore prende la carta in cima al mazzo degli alleati, la legge a voce alta e la colloca a faccia in su accanto al mazzo degli alleati.

Se l'alleato possiede una capacità "Durante questo Round:" quella capacità si applica a questo round.



Questa carta possiede una capacità "Durante questo Round:".

2. GIOCARE CARTE INFLUENZA

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni leader svolge i suoi turni giocando una carta influenza a faccia in su oppure "inginocchiando" la carta leader.

Quando un giocatore gioca una carta influenza, risolve la sua capacità, se applicabile. Alcune capacità si risolvono invece alla fine del round. Dopodiché, il leader aggiunge la carta alla sua PILA DELLE OFFERTE, la porzione dell'area di gioco davanti a sé.

Quando un leader si INGINOCCHIA, ruota di 90° la sua carta leader. Dopo che un leader si è inginocchiato, deve passare per il resto del round.



Inginocchiarsi

Il gioco procede in senso orario finché tutti i leader non si sono inginocchiati.

3. RECLAMARE L'ALLEATO

Dopo che tutti i leader si sono inginocchiati, ogni leader somma i valori di tutte le carte influenza nella sua pila delle offerte per determinare la sua influenza totale. Il leader che ha l'influenza totale più alta **VINCE L'ASTA**. Dopodiché, quel leader **RECLAMA** quell'alleato scegliendo uno dei suoi due concili e collocando l'alleato su quel concilio.



Dopo che ogni leader si è inginocchiato, Tyrion ha davanti a sé tre carte per un'influenza totale pari a 12, mentre Cersei ha davanti a sé due carte per un'influenza totale pari a 15. Cersei vince l'asta e reclama l'alleato attuale.

In caso di parità tra più leader con l'influenza totale più alta (anche in caso di parità a influenza 0), il leader in parità più vicino al primo giocatore (a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario) vince l'asta.

Alcuni alleati possiedono una capacità "Quando Reclamata:". Questa capacità influenza il concilio dove l'alleato può essere collocato oppure produce un effetto unico. Il leader che ha reclamato l'alleato **deve** risolvere la capacità, se applicabile.



Questa carta possiede una capacità "Quando Reclamata:".

Dopo aver eventualmente risolto la capacità, quel leader ottiene anche un segnalino potere **senza guardare** il lato numerato e lo colloca in uno dei suoi concili a scelta.



Segnalino Potere



4. RIPRISTINO

Ogni leader colloca le carte della sua pila delle offerte in una singola pila degli scarti collettiva. Ogni leader ruota di nuovo la propria carta leader e la riporta in posizione verticale.

5. PASSARE IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

Il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore al leader successivo in senso orario.



*Segnalino
Primo
Giocatore*

6. AVANZAMENTO DEL ROUND

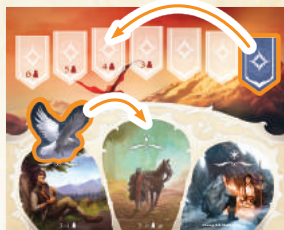
Il segnalino round sul segnatempo viene fatto avanzare sulla successiva casella a destra.



Avanzare al Round Successivo

Ogni stagione è composta da un numero di round pari al numero di giocatori più uno; quindi, in una partita a quattro giocatori una stagione sarà composta da cinque round.

Se il segnalino round non può avanzare perché si trova già sulla casella finale, il segnalino viene riportato sulla casella che corrisponde al numero di giocatori che partecipano alla partita e il segnalino stagione viene fatto avanzare alla stagione successiva.



*Avanzare alla Stagione Successiva
in una Partita a Quattro Giocatori*

Quando il segnalino stagione avanza, ogni leader scarta la sua mano, la pila degli scarti viene rimescolata nel mazzo dell'influenza e ogni leader riceve 10 nuove carte.

Se il segnalino stagione si trova già sulla casella inverno (*) quando dovrebbe avanzare alla casella successiva, la partita termina e si determina il vincitore.

Altrimenti, ha inizio il round successivo.



VINCERE LA PARTITA

La partita termina alla fine dell'ultimo round di inverno (❄). I leader calcolano il potere dei concili e determinano il vincitore.

CALCOLARE IL POTERE DEI CONCILI

Tutti i segnalini potere assegnati ai concili vengono capovolti sui loro lati numerati.

Per ogni concilio si sommano i valori di potere di tutti i suoi alleati e segnalini potere. Questa somma determina il potere totale del concilio.

DETERMINARE IL VINCITORE

Ogni leader determina quale dei suoi concili ha il potere totale inferiore. (Questo sarà il potere del suo concilio ristretto.) Se entrambi i concili hanno lo stesso potere totale, uno qualsiasi dei due concili può essere usato come concilio ristretto di quel leader al fine di calcolare i punteggi. Il leader che possiede il concilio ristretto con il potere totale più alto è il vincitore!

In caso di parità, quello tra i leader in parità che possiede l'altro concilio con il potere totale più alto è il vincitore. Se la parità persiste (per esempio se gli altri concili di più leader hanno lo stesso potere totale), allora il leader con il maggior totale di alleati tra quelli di entrambi i suoi concili è il vincitore. Se la parità persiste ancora, i leader in parità condividono la vittoria.

ESEMPIO DI CALCOLO DEI PUNTEGGI

In questo esempio abbiamo quattro giocatori: Olenna Tyrell, Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen e Jon Snow.

Alla fine della partita, tutti i segnalini potere vengono rivelati e sommati assieme ai valori di potere degli alleati che compongono il concilio. Dopo avere determinato il potere di ogni concilio, ogni leader determina il potere del suo concilio ristretto: quello con il potere totale inferiore tra i suoi due concili:



Il concilio ristretto di Daenerys e quello di Jon hanno entrambi un potere totale di 17. Si verifica un caso di parità. Si confronta il potere dei loro altri concili: dal momento che quello di Jon ha un potere totale pari a 22 e quello di Daenerys ha un potere totale pari a 20, Jon è il vincitore!



CONCETTI AGGIUNTIVI

Di seguito vengono descritti alcuni concetti aggiuntivi che possono comparire nel corso del gioco.

OTTENERE SEGNALINI POTERE

Se una capacità fa in modo che un leader ottenga un segnalino potere, quel leader prende un segnalino potere dalla riserva senza guardarne il lato numerato e lo colloca su uno qualsiasi dei suoi due concili.

“TU”

Quando una carta influenza usa il “tu”, si riferisce al leader davanti a cui essa si trova. Le carte influenza partono davanti al leader che le gioca, ma possono essere spostate.

Per esempio, Euron ha giocato Piano di Riserva davanti a sé. Cersei gioca Tradimento e sposta Piano di Riserva davanti a sé. Cersei ora diventa il soggetto del “tu” usato dalla capacità del Piano di Riserva appena spostato.

Come ulteriore esempio, Doran gioca Lealtà Comprata (una carta evento) che poi sposta nella pila delle offerte di Tyrion. Questo significa che dopo che un leader ha vinto l'offerta, Lealtà Comprata viene spostata nella mano di Tyrion anche se è stato Doran a giocare quella carta.

Quando la capacità “Quando Reclamata:” di un alleato usa il “tu”, si riferisce al leader che ha reclamato quell'alleato.

I PATTI NON SONO VINCOLANTI

Qualsiasi patto stretto dai leader non è vincolante. Questo significa che i leader possono fare le promesse e gli accordi che vogliono, ma non sono tenuti a rispettarli. Tuttavia, i leader dovranno fare attenzione a chi tradiscono, in quanto potrebbero avere bisogno dei loro vicini per acquisire futuri alleati.

UCCISIONI E MORTE

Le *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* sono una serie che non si fa scrupoli a eliminare i suoi personaggi. Esistono quindi alcuni effetti delle carte che provocano l'uccisione di un alleato. Quando questo accade, l'alleato viene collocato in una pila a faccia in su, denominata la **PILA DEI MORTI**, accanto al mazzo degli alleati. L'identità degli alleati uccisi è un'informazione pubblica e non è necessario mantenere l'ordine delle carte.

ICONA TRIONFO

Alcune carte influenza mostrano un'icona trionfo accanto al titolo. Questa icona è un promemoria che ricorda che la capacità si risolve dopo che un leader ha vinto l'asta.



PRIORITÀ DELLE REGOLE

Se un alleato o la capacità di una carta influenza entrano in conflitto con questo regolamento, l'alleato o la capacità della carta influenza hanno la precedenza.

Per esempio, anche se il leader che reclama l'alleato normalmente sarebbe in grado di scegliere il concilio in cui collocare quell'alleato, se il suo vicino ha Muovere i Fili tra le sue offerte, il leader deve invece collocare l'alleato nel concilio che condivide con quel vicino.

Se la capacità di una carta influenza entra in conflitto con la capacità di un alleato, la capacità dell'alleato ha la precedenza.

Per esempio, sebbene un leader abbia giocato Muovere i Fili, se il suo vicino reclama l'alleato e quell'alleato è Sansa Stark, la sua capacità (“Colloca Sansa Stark nello stesso concilio del tuo alleato con il valore di potere più alto.”) ha la precedenza sull'effetto di Muovere i Fili.

GIOCO AVANZATO

Dopo che i giocatori hanno preso dimestichezza con il gioco standard, possono aggiungere ulteriore variabilità, strategia e atmosfera alle loro partite scegliendo invece di giocare al gioco avanzato, aggiungendo le carte influenza di leader specifico e le carte influenza evento da giocare allo stesso modo delle carte influenza standard.

CARTE INFLUENZA DI LEADER SPECIFICO

Durante la preparazione, dopo avere scelto la propria carta leader, ogni giocatore prende le carte influenza di leader specifico corrispondenti a quel leader, identificate dall'immagine e dal nome del leader in fondo alla carta. Queste carte sono le carte influenza bianche (●) che erano state messe da parte.



Quando a ogni leader viene distribuita una nuova mano di carte durante la preparazione e all'inizio di ogni stagione, ogni leader riceve nove carte anziché dieci e poi pesca una carta casuale dalle sue carte influenza di leader specifico. Quando una carta influenza di leader specifico dovrebbe essere scartata, viene invece rimossa dal gioco.

CARTE INFLUENZA EVENTO

In una partita a tre o quattro giocatori, alla fine dell'estate (♣) e dell'autunno (♠), dopo che tutte le carte influenza sono state scartate e mescolate assieme, si scelgono casualmente tre carte influenza blu (♣), tra quelle messe da parte e si mescolano nel mazzo.

In una partita a cinque o sei giocatori, alla fine dell'autunno (♠), si aggiungono invece sei carte influenza blu (♣) casuali.

A differenza delle carte influenza di leader specifico, le carte influenza evento vengono scartate allo stesso modo delle carte influenza standard.

REGOLE ALTERNATIVE

Dopo avere giocato nel modo descritto più sopra, è possibile provare alcune versioni alternative del gioco che offriranno un'esperienza diversa. Ogni variante è accompagnata da una breve descrizione di ciò che offre prima delle regole che spiegano come applicarla.

VERSIONE DRAFT

Per aggiungere un livello diverso di profondità strategica, i giocatori possono giocare questa versione, che però allunga notevolmente i tempi di gioco.

All'inizio della partita, dopo che ogni leader ha ricevuto la sua mano di dieci carte, ogni leader sceglie una carta da quella mano e la mette da parte. Quindi passa le nove carte rimanenti al leader alla sua sinistra. Ogni leader continua a mettere da parte una carta dalla propria mano e passa le carte rimanenti a sinistra, finché non gli resta più alcuna carta. Dopodiché prende le carte messe da parte e usa quelle come sua mano per il resto della stagione.

Alla fine di ogni stagione si svolge di nuovo questa procedura, ma le carte vengono passate nella direzione opposta. Quindi in una partita a quattro giocatori le carte si passeranno a sinistra durante la preparazione, poi a destra all'inizio dell'autunno (♠) e a sinistra all'inizio dell'inverno (♣).

VERSIONE DRAFT TENZONE DI RE

I giocatori che desiderano aggiungere ancora più carte nella mischia possono giocare a questa versione. Questa variante riduce alcuni degli elementi tematici del gioco.

Questa versione si gioca allo stesso modo della Versione Draft descritta più sopra, ma tutte le carte influenza evento e le carte influenza di leader specifico vengono mescolate nel mazzo durante la preparazione. Ogni leader può giocare qualsiasi carta influenza di leader specifico.

VERSIONE ALLEATI RIVELATI

Per ridurre parte della variabilità che potrebbe nascere dalla casualità degli alleati, i giocatori possono giocare questa versione. Questa variante elimina alcune delle sorprese intrinseche delle regole originali.

All'inizio di ogni stagione, si collocano alcune carte dalla cima del mazzo degli alleati a formare una fila da sinistra a destra a faccia in su, per un ammontare di carte pari al numero di giocatori presenti più uno. Questa è denominata la **FILA DEGLI ALLEATI**. Durante ogni round, invece di rivelare l'alleato in cima al mazzo degli alleati, l'alleato all'estrema sinistra diventa l'alleato attuale. Qualsiasi capacità che scelga un alleato non può scegliere un alleato nella fila degli alleati.



Alleato Attuale

Fila degli Alleati

Se una capacità rivela l'alleato successivo, si aggiunge l'alleato in cima al mazzo degli alleati alla destra della fila degli alleati e poi si usa l'alleato alla destra dell'alleato attuale per risolvere la capacità.

Per risolvere un qualsiasi effetto che richieda di guardare le carte in cima al mazzo degli alleati, si seleziona l'alleato successivo nella fila degli alleati e il resto viene pescato dalla cima del mazzo degli alleati. Se un alleato va collocato "in cima al mazzo", viene collocato all'estrema sinistra della fila degli alleati e, se è presente un alleato attuale, a destra di esso.

VERSIONE BREVE

Non avete tempo? Provate questo!

3-4 giocatori: partenza in autunno (☾)

5-6 giocatori: partenza in inverno (❄)



CHIARIMENTI ALLE CARTE

Per i chiarimenti di natura più generale, controllare la sezione Concetti Aggiuntivi a pagina 9.

MUOVERE I FILI

Se ogni vicino del leader che ha vinto l'asta ha giocato lo stesso numero di copie di Muovere i Fili, il leader che ha vinto l'asta sceglie su quale concilio collocare l'alleato. Se un vicino gioca più copie di Muovere i Fili dell'altro vicino, l'alleato deve essere collocato nel concilio condiviso con il vicino che ha più copie di Muovere i Fili.

Se un altro alleato viene introdotto durante il round, come per esempio Matrimonio Combinato o Magia del Sangue, questi alleati aggiuntivi ignorano l'effetto di qualsiasi Muovere i Fili.

MANCE RAYDER, SANSA STARK E JAQEN H'GHAR

Le capacità di queste carte hanno la precedenza su qualsiasi altra restrizione di collocazione, come per esempio l'effetto di Muovere i Fili, o se sono gli alleati reclamati da Ser Loras Tyrell o Il Branco Sopravvive.

ROBB STARK

Nell'eventualità in cui più di un leader volesse risolvere la capacità di questa carta, quei leader dovranno discutere per determinare quale sarà tra di loro.

UCCELLINI

Se una capacità come Magia del Sangue o Ombra Assassina uccide l'alleato attuale, i segnalini potere sull'alleato tornano nella riserva.

RICONOSCIMENTI

Design e Sviluppo del Gioco: Brad Andres con Frank Brooks

Scrittura Tecnica: Adam Baker

Produzione: Molly Glover

Revisione: Richard A. Edwards

Correzione Bozze: Calli Oliverius

Responsabile Gioco da Tavolo: Chris Winebrenner-Palo

Progetto Grafico: Shaun Boyke con WiL Springer

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: Borja Pindado

Illustrazioni Interne: Borja Pindado e gli artisti de *Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte*

Direzione Artistica: Jeff Lee Johnson

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Specialista Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Coordinatore Studio Approvazioni: Jim Cartwright

Coordinatore Licenze: Zach Holmes

Responsabile Licenze: Sherry Anisi

Responsabile Produzione: Justin Anger e Tim Najmolhoda

Direttore Creativo Visivo: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Game Designer Esecutivo: Nate French

Direzione Studio: Chris Gerber

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Massimo Bianchini e Andrea De Pietri

Adattamento Grafico: Serena Caggiati

PLAYTESTER

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

© 2021 George R.R. Martin & Fantasy Flight Games. 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 è un TM di George R.R. Martin. B'Twixt è un TM di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono ® di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH, Germania. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Il Trono di Spade: Terre di Nessuno è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.