

# IL TRONO DI SPADE

GEORGE R. R. MARTIN

IL GIOCO DA TAVOLO

SECONDA EDIZIONE

LA MADRE DEI DRAGHI  
ESPANSIONE



# CONTENUTO



1 Tabellone Laterale di Essos



2 Schermi del Giocatore



48 Unità di Plastica



1 Estensione dell'Indicatore di Influenza



1 Area Sostitutiva "Nido dell'Aquila"



1 Area Sostitutiva "Morso"



2 Segnalini Guarnigione



1 Segnalino Forza Neutrale di Braavos



5 Segnalini Forza dei Draghi



21 Carte Casa



7 Carte Preparazione dei Vassalli



7 Carte Casa dei Vassalli



10 Carte Continente Occidentale, Mazzo IV



12 Carte Prestito



40 Segnalini Potere



30 Segnalini Ordine



20 Segnalini Fedeltà Targaryen



3 Segnalini Influenza



2 Segnalini Scorte



2 Segnalini Vittoria



16 Segnalini Ordine dei Vassalli



24 Segnalini Ordine Marittimo



15 Segnalini Sviluppo/Degrado delle Aree

## SEGNALINI FORZA NEUTRALE

L'espansione *La Madre dei Draghi* introduce un sistema di vassallaggio che sostituisce buona parte dei segnalini Forza Neutrale usati nel gioco base. Di conseguenza, solo il segnalino di Approdo del Re (proveniente del gioco base) e il segnalino Forza Neutrale di Braavos (incluso in questa espansione) verranno utilizzati. Tutti gli altri segnalini Forza Neutrale non sono usati con questa espansione e vanno riposti nella scatola.

# GEORGE R. R. MARTIN IL TRONO DI SPADE IL GIOCO DA TAVOLO

## LA MADRE DEI DRAGHI

Questa espansione, *La Madre dei Draghi*, porta a 8 il numero massimo di giocatori aggiungendo 2 nuove Case giocabili, Arryn e Targaryen, e un sistema di vassallaggio che rende il gioco più gestibile nelle partite con meno di 8 giocatori. Infine, il nuovo tabellone laterale di Essos estende lo spazio di gioco e offre la possibilità di chiedere prestiti alla Banca di Ferro di Braavos.

### Come Usare Questa Espansione

Alcuni contenuti di questa espansione richiedono altri contenuti inclusi a loro volta in questa espansione. Di conseguenza non esistono contenuti modulari: è **necessario** usare tutti i contenuti, a meno che le regole non specifichino diversamente.

## PREPARAZIONE DE LA MADRE DEI DRAGHI

Quando giocate con questa espansione, sostituite tutte le istruzioni di preparazione elencate a pagina 4 del regolamento de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo* con le istruzioni di preparazione elencate di seguito.

### 1. DETERMINARE LE CASE DEI GIOCATORI E LE CASE DEI VASSALLI

Scegliere casualmente un giocatore; partendo da quel giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie la Casa che controllerà durante la partita. In una partita a 4 o più giocatori è possibile selezionare una qualsiasi delle 8 Case: Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Baratheon, Martell, Arryn, o Targaryen. **Nelle partite a 3 giocatori, Casa Targaryen non è disponibile.**

Le Case non scelte, ad eccezione dei Targaryen, diventano Case neutrali note come **VASSALLI** (spiegati successivamente). Se nessun giocatore ha scelto i Targaryen come propria Casa, i Targaryen non diventano vassalli e non partecipano alla partita; tutto il materiale corrispondente a Casa Targaryen va riposto nella scatola del gioco.

### 2. 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, 3 segnalini Ordine Marittimo, 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 specifici della sua Casa).

**Casa Targaryen:** Il giocatore Targaryen raduna i propri 20 segnalini Fedeltà e le 7 carte Casa contrassegnate con una "A" accanto all'icona di espansione.

## ICONA DI ESPANSIONE

Le carte di questa espansione sono contrassegnate con l'icona di espansione *La Madre dei Draghi* per distinguerle dalle carte degli altri prodotti de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*.



### 3. PREPARARE IL TABELLONE

Aprire il tabellone e collocarlo al centro dell'area di gioco, poi collocare le aree sostitutive Nido dell'Aquila e Morso sul tabellone. L'estensione dell'indicatore di Influenza va posizionata accanto al tabellone, come mostrato di seguito.



Estensione dell'Indicatore di Influenza



Area Sostitutiva "Morso"



Area Sostitutiva "Nido dell'Aquila"

**Casa Targaryen:** Se un giocatore usa Casa Targaryen, collocare il tabellone laterale di Essos lungo il lato destro del tabellone principale in modo che i lati bassi di entrambi i tabelloni aderiscano e siano allineati. Altrimenti, riporre il tabellone laterale di Essos nella scatola del gioco.



## SERIE ALTERNATIVA DI CARTE CASA

Se i giocatori possiedono sia l'espansione *Il Banchetto dei Corvi* che *La Danza dei Draghi*, possono decidere di comune accordo di giocare *La Madre dei Draghi* con una serie alternativa di carte che emula tematicamente le condizioni delle loro Case nei libri successivi della serie (le carte potrebbero contenere alcuni spoiler sulla trama).

Per giocare con questa serie alternativa, sostituire tutte le carte Casa del gioco base con quelle contenute nell'espansione *La Danza dei Draghi*. Poi sostituire le carte Casa Arryn di questa espansione con la carta Casa Arryn dell'espansione *Il Banchetto dei Corvi*.

Infine, usare il mazzo di carte Casa Targaryen di questa espansione con la lettera "B" accanto all'icona di espansione.

Se si scartano un segnalino Potere con differenza tra i punti finali.



### 4. RADUNARE I MATERIALI DEI VASSALLI

Radunare i seguenti materiali corrispondenti a ogni vassallo determinato nel passo 1: 1 carta Preparazione dei Vassalli, 1 segnalino Scorte, 3 segnalini Influenza, 1 segnalino Guarnigione e tutte le unità di plastica del colore corrispondente.

### 5. 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.

### 6. 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.

**Casa Targaryen:** Se un giocatore usa Casa Targaryen, mescolare anche le carte Continente Occidentale contrassegnate con il numero romano "IV" sul dorso e collocare quel mazzo a faccia in giù, accanto al mazzo del Continente Occidentale III.



### 7. COLLOCARE I SEGNALINI SULL'INDICATORE DEI ROUND

Collocare il segnalino Round di Gioco sulla posizione "1" dell'indicatore dei Round.

**Casa Targaryen:** Se un giocatore usa Casa Targaryen, collocare 1 segnalino Forza dei Draghi sulle caselle "2", "4", "6", "8" e "10" dell'indicatore dei Round.



Segnalino Forza dei Draghi

### 8. COLLOCARE I SEGNALINI VITTORIA E SCORTE

Ogni giocatore colloca i propri segnalini Vittoria e Scorte sugli indicatori del tabellone di gioco, secondo le indicazioni riportate sul proprio schermo del giocatore.

Collocare il segnalino Scorte di ogni vassallo sulla casella "4" dell'indicatore delle Scorte (a prescindere dal numero di aree che controlla).

### 9. COLLOCARE E MODIFICARE I SEGNALINI INFLUENZA

Collocare i segnalini Influenza di ogni casa sugli indicatori di Influenza nell'ordine mostrato di seguito. Ignorare l'ordine che compare sugli schermi del giocatore.



Poi, se uno o più vassalli si trovano in una o più delle 3 caselle più alte di un indicatore, rimuovere tutti i vassalli da quell'indicatore e fare scorrere in avanti i segnalini dei giocatori. Poi riempire le caselle vuote in fondo all'indicatore con i vassalli rimossi, mantenendo l'ordine originale reciproco.

### 10. RIVENDICARE I SEGNALINI PREDOMINIO

La casa che occupa la posizione più alta su ogni indicatore di Influenza, vale a dire la posizione "1" all'estrema sinistra dell'indicatore, rivendica il segnalino Predominio (Trono di Spade, Lama in Acciaio di Valyria, Corvo Messaggero) corrispondente all'immagine mostrata accanto a quell'indicatore.

### 11. COLLOCARE I SEGNAPOSTO VASSALLO E ASSEGNARE I SEGNALINI VASSALLO

Collocare il segnalino Vittoria di ogni vassallo accanto all'indicatore del Trono di Spade: questi saranno i **SEGNAPOSTI VASSALLO**. Poi, per ogni vassallo, assegnare una serie di 4 segnalini Ordine dei Vassalli al giocatore che occupa la posizione più alta sul Trono di Spade e che non possieda già una serie di quei segnalini.



Una Serie di Segnalini Ordine dei Vassalli

**Partite a 3 Giocatori:** In una partita con soli 3 giocatori, la serie di segnalini Ordine dei Vassalli per il quarto vassallo viene assegnata al giocatore che occupa la posizione più alta sul Trono di Spade, che quindi inizierà la partita con 2 serie.

### 12. COLLOCARE LE UNITÀ

Ogni giocatore colloca tutte le sue unità di partenza sul tabellone, secondo le indicazioni riportate sul proprio schermo del giocatore.



Poi si collocano le unità di partenza di ogni vassallo sul tabellone, in base alle istruzioni riportate sulla relativa carta Preparazione dei Vassalli.

*Esempio: Questa carta Preparazione dei Vassalli si usa quando Casa Martell non appartiene ad alcun giocatore.*

### 13. COLLOCARE I SEGNALINI GUARNIGIONE E FORZA NEUTRALE

Ogni giocatore colloca il suo segnalino Guarnigione sulla propria area di origine (l'area con il nome corrispondente a quello riportato sul segnalino). Poi si colloca il segnalino Forza Neutrale di Approdo del Re su Approdo del Re.



Segnalino Fedeltà

**Casa Targaryen:** Se un giocatore usa Casa Targaryen, collocare 1 segnalino Fedeltà su Approdo del Re.

### 14. PREPARARE BRAAVOS E LA BANCA DI FERRO



**Casa Targaryen:** Se un giocatore usa Casa Targaryen, mescolare le carte Prestito, collocare il mazzo a faccia in giù sullo slot designato nella parte alta del tabellone laterale di Essos e pescare 1 carta Prestito da collocare a faccia in su nella posizione più a destra dell'indicatore della Banca di Ferro (quella contrassegnata con il "7").

Poi collocare il segnalino Forza Neutrale di Braavos sull'area di Braavos.

### 15. RADUNARE I SEGNALINI POTERE

Collocare tutti i segnalini Potere in un cumulo centrale. Questo cumulo di segnalini Potere sarà denominato la "riserva di Potere". Ogni giocatore prende dalla riserva di Potere 7 segnalini Potere corrispondenti alla sua Casa. I vassalli non accumulano segnalini Potere, li usano soltanto per indicare il controllo.

## TABELLONE DI ESSOS

Il tabellone di Essos contenuto in questa espansione estende lo spazio di gioco aggiungendo varie aree terrestri e marittime alla partita. Quando si gioca con questo tabellone, tutte le Case possono muoversi liberamente dalle aree marittime sul tabellone del Continente Occidentale alle aree marittime adiacenti sul tabellone di Essos (e viceversa), come se quelle aree fossero direttamente adiacenti. Finché il tabellone laterale di Essos è in gioco, tutte le regole che fanno riferimento al "tabellone" si riferiscono sia al tabellone del Continente Occidentale che a quello di Essos.

Il tabellone laterale di Essos viene usato soltanto se uno dei giocatori usa Casa Targaryen. Se nessun giocatore ha scelto di usare Casa Targaryen, riponete il tabellone laterale di Essos, tutti i componenti Targaryen e quelli della Banca di Ferro nella scatola.



## VASSALLI

In una partita con meno di 8 giocatori, ogni Casa che non è stata scelta da un giocatore durante la preparazione, tranne Casa Targaryen, diventa un **VASSALLO**. Un vassallo è una Casa neutrale che viene comandata dalla Casa di un giocatore e può essere manipolata per agire come estensione delle forze di quel giocatore. Tuttavia, il vassallo che ogni giocatore comanda può cambiare di round in round.

### Scegliere i Vassalli

All'inizio di ogni Fase di Pianificazione, il segnaposto di ogni vassallo (il suo segnalino Vittoria) viene collocato accanto all'indicatore del Trono di Spade. Poi, i giocatori che occupano le posizioni più alte sull'indicatore del Trono di Spade ricevono una serie di 4 segnalini Ordine dei Vassalli a testa (non ha importanza quale serie riceve ogni giocatore; le icone sul dorso servono a identificare i segnalini di una stessa serie, ma al di là di questo non hanno altro significato). Poi, in ordine di turno, ogni giocatore che possiede una serie di segnalini Ordine dei Vassalli può scegliere un vassallo da **COMANDARE**, diventando il suo **COMANDANTE** fino all'inizio della Fase di Pianificazione successiva.



Segnalini Ordine dei Vassalli

Per selezionare un vassallo, un giocatore prende il segnaposto di quel vassallo dall'indicatore del Trono di Spade e lo colloca davanti al proprio schermo, per indicare che comanda quel vassallo. Se un giocatore non desidera comandare un vassallo in questo round, può passare, porgendo la sua serie di segnalini Ordine dei Vassalli al giocatore successivo sull'indicatore del Trono di Spade, il quale potrà allora scegliere un vassallo o passare a sua volta. L'ultimo giocatore sull'indicatore non può passare e deve comandare tutti i vassalli rimanenti. Dopo che tutti i vassalli sono stati selezionati, la Fase di Pianificazione prosegue normalmente.

Se gli altri giocatori passano, è possibile che un giocatore possieda più serie di segnalini Ordine dei Vassalli. In questo caso, quel giocatore può passare a sua volta o scegliere un vassallo per ogni serie di segnalini Ordine dei Vassalli che possiede (purché la sua non sia l'ultima Casa sull'indicatore).

### Impartire Ordini ai Vassalli

Durante la Fase di Pianificazione, **dopo** che i giocatori hanno assegnato i segnalini Ordine delle loro Case, ogni giocatore che comandi 1 o più vassalli assegna anche i segnalini Ordine ai suoi vassalli. In ordine di turno, per ogni vassallo al suo comando, un giocatore può collocare **fino a 2** segnalini dalla sua serie di 4 segnalini Ordine dei Vassalli. Come i segnalini Ordine della Casa, un giocatore deve collocare un segnalino Ordine dei Vassalli in un'area che contenga un'unità appartenente a quel vassallo. È possibile che non tutte le aree che contengono dei vassalli ricevano segnalini Ordine.

I vassalli risolvono i loro ordini nello stesso modo delle Case dei giocatori, seguendo l'ordine di turno stabilito dall'indicatore del Trono di Spade. Quando per un vassallo giunge il turno di risolvere un ordine, il suo comandante lo fa in base al segnalino Ordine che era stato collocato sul tabellone. Un giocatore **non può** usare il Corvo Messaggero per scambiare un segnalino Ordine dei Vassalli con un segnalino diverso.

Esistono 4 tipi di segnalini Ordine dei Vassalli, 1 per tipo all'interno di una serie. Questi segnalini si risolvono come descritto di seguito:

**Marcia +0:** Il segnalino Ordine di Marcia del vassallo funziona esattamente come il segnalino Ordine di Marcia della Casa di un giocatore. Tuttavia, un vassallo non può marciare fino a un porto o fino a un'area controllata dal suo comandante o dagli altri vassalli del suo comandante.



**Razzia/Supporto +1:** Questo segnalino Ordine è sia un Ordine di Razzia che un Ordine di Supporto. Quando arriva il turno per un vassallo di risolvere un Ordine di Razzia, il comandante di quel vassallo sceglie se risolvere o meno quell'Ordine come una razzia. Se il segnalino viene usato per risolvere una razzia, è rimosso dal tabellone come previsto dalle regole normali; altrimenti il segnalino rimane sul tabellone e può invece essere usato come Ordine di Supporto. Un comandante e i suoi vassalli non possono risolvere Ordini di Razzia l'uno contro l'altro.



Ogni volta in cui può validamente fornire supporto con questo Ordine, il comandante decide a quale giocatore il vassallo darà il suo sostegno.

**Difesa +1/Convocazione:** Questo segnalino Ordine è sia un Ordine di Difesa che un Ordine di Convocazione. L'Ordine di Difesa funziona normalmente (fornisce +1 alla Forza di Combattimento nei combattimenti in quell'area).



L'**ORDINE DI CONVOCAZIONE** consente al vassallo di convocare le unità nell'area in cui il segnalino è stato collocato. Durante il passo "Risolvere gli Ordini di Consolidamento", un vassallo può risolvere un Ordine di Convocazione seguendo le normali regole di convocazione, come se fosse una risoluzione di un Ordine Speciale di Consolidamento (anche se l'Ordine di Convocazione mostra l'immagine di una roccaforte, il segnalino non fornisce una roccaforte all'area in cui viene collocato).

Se questo segnalino è collocato in un porto, non ha effetto. Poiché questo segnalino è un Ordine di Difesa, può essere raziato soltanto dall'Ordine Speciale di Razzia (quello con la stella).

**Difesa +3:** Questo segnalino Ordine è un Ordine di Difesa che funziona normalmente (fornisce +3 alla Forza di Combattimento nei combattimenti in quell'area).



Alcuni dei nuovi segnalini Ordine di questa espansione contengono una piccola icona di una corona cerchiata. Questa icona funge da promemoria per ricordare ai giocatori che devono risolvere quell'ordine usando le stesse tempistiche in cui normalmente risolverebbero un Ordine di Consolidamento durante il passo "Risolvere gli Ordini di Consolidamento".

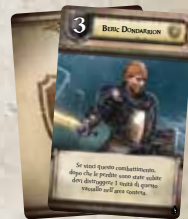


## Combattimento con i Vassalli

È il comandante di un vassallo a risolvere il combattimento per conto del suo vassallo. I giocatori risolvono i combattimenti che coinvolgono 1 o più vassalli seguendo gli stessi passi di un combattimento tra 2 Case. Alcuni passi sono leggermente diversi, come descritto di seguito:

**Passo 3. Scegliere e Rivelare le Carte Casa:**

I vassalli non usano le carte casa standard durante un combattimento, usano invece le carte Casa di un mazzo comune di **CARTE CASA DEI VASSALLI**. Durante questo passo di un combattimento, il comandante di un vassallo mescola le carte Casa dei Vassalli e ne pesca 3 come mano temporanea. Poi sceglie 1 di quelle carte come carta da giocare (le altre 2 carte rimangono come "mano" fino alla fine del combattimento ai fini di certe capacità). Queste carte funzionano come le carte Casa standard: qualsiasi giocatore può guardare l'intero mazzo di carte Casa dei Vassalli in qualsiasi momento **prima** che un giocatore peschi la sua mano durante un combattimento.



Carte Casa dei Vassalli

**Passo 4. Usare la Lama in Acciaio di Valyria:** Se un comandante possiede la Lama in Acciaio di Valyria, può usarla per applicare +1 alla Forza di Combattimento del suo vassallo (non è necessario che il vassallo si trovi nella posizione più alta dell'indicatore dei Feudi). Per farlo, gira il segnalino Lama in Acciaio di Valyria normalmente.

**Passo 5. Risoluzione del Combattimento:** Durante il passo "Ripristino Post-Combattimento" della Risoluzione del Combattimento, tutte e 7 le carte Vassallo vengono rimescolate in un unico mazzo.

## RICOMPENSE IN POTERE

Dopo che un combattimento che coinvolge un vassallo è stato completato, il comandante di un vassallo può ricevere una ricompensa per la sua guida esperta. Se un vassallo vince il combattimento come attaccante o come difensore, il suo comandante ottiene 1 segnalino Potere per la sua Casa.

## Offerte con i Vassalli

Quando si fanno le offerte per i 3 indicatori di Influenza durante la Fase del Continente Occidentale, i vassalli possono cambiare posizione sugli indicatori; tuttavia, tutti i vassalli **offrono automaticamente zero** segnalini Potere su ogni indicatore (queste offerte possono però essere aumentate con l'aiuto di Casa Targaryen, come descritto di seguito).

## PREDOMINIO

I vassalli non possono ottenere segnalini Predominio, quindi se un vassallo occupa la posizione più alta su un indicatore, il giocatore la cui Casa occupa la posizione più alta **successiva** ottiene invece il segnalino Predominio per quell'indicatore.

## ATTACCHI DEI BRUTI

I vassalli non partecipano alle offerte contro gli attacchi dei bruti, non ottengono benefici e non subiscono penalità dalle carte Bruti; non possono inoltre essere scelti come migliori o peggiori offerenti come specificato dagli effetti di gioco sulle carte Bruti.

## Regole Aggiuntive dei Vassalli

Questa sezione contiene alcune regole aggiuntive per i vassalli.

- ☞ I vassalli non possono ricevere o spendere segnalini Potere. Tuttavia, quando risolvono un Ordine di Marcia che lascia vuota un'area terrestre, collocano sempre 1 segnalino Potere su quell'area per stabilire il controllo.
- ☞ Un comandante **non può** entrare nelle aree controllate dai suoi vassalli.
- ☞ I vassalli non possono vincere o perdere la partita.
- ☞ I vassalli devono rispettare tutti i limiti e le regole delle scorte e devono modificare le loro scorte quando risolvono le carte Continente Occidentale "Scorte". Se un vassallo dovesse mai superare il suo Limite di Scorte, sarà il suo comandante a decidere quali unità distruggere.
- ☞ I vassalli sono influenzati dalle carte Continente Occidentale (ad eccezione degli attacchi dei bruti). Se un vassallo deve prendere una qualsiasi decisione, è il suo comandante a prendere la decisione per lui.
- ☞ Qualsiasi convocazione conferita dalle carte Continente Occidentale deve verificarsi **soltanto nell'area di origine** del vassallo (se ancora la controlla). Se il vassallo non controlla la sua area di origine, non riceve alcuna unità.

## CASA TARGARYEN

Casa Targaryen può essere scelta da qualsiasi giocatore durante il passo 1 della preparazione. Casa Targaryen è giocabile soltanto in una partita con 4 o più giocatori e non diventa un vassallo se non viene scelta. Casa Targaryen inizia la partita sul tabellone laterale di Essos (vedi "Tabellone di Essos" a pagina 5). Casa Targaryen segue tutte le regole delle Case dei giocatori, ad eccezione di quelle descritte in questa sezione.

## Vittoria Targaryen

Anche se alla dinastia Targaryen fu usurpato il potere, molti nel Continente Occidentale sognano ancora che i Targaryen rivendichino il Trono di Spade. Queste figure fingono fedeltà nei confronti dei loro attuali signori ma in realtà aspettano il momento giusto per rivelare da che parte stiano veramente. Durante una partita a La Madre dei Draghi, l'obiettivo di Casa Targaryen è scoprire e radunare questi sostenitori nascosti nel Continente Occidentale.

Casa Targaryen non acquisisce punti vittoria nello stesso modo delle altre Case. Per Casa Targaryen, l'indicatore della Vittoria non rappresenta il numero di castelli e roccaforti che essa controlla, bensì il numero di **SEGNALINI FEDELTA'** che ha ottenuto.

## Collocare Segnalini Fedeltà

I segnalini Fedeltà rappresentano i sostenitori dei Targaryen nel Continente Occidentale. Questi segnalini vanno collocati sul tabellone del Continente Occidentale attraverso il mazzo del Continente Occidentale IV. Durante la Fase del Continente Occidentale, dopo che i giocatori hanno rivelato una carta dai mazzi del Continente Occidentale I, II e III, i giocatori rivelano 1 carta dal mazzo del Continente Occidentale IV. Poi, durante il passo "Risolvere le Carte Continente Occidentale", i giocatori risolvono tutte e 4 le carte rivelate, nell'ordine di rivelazione.

Per risolvere una carta Continente Occidentale IV, il giocatore Targaryen colloca 1 segnalino Fedeltà su ogni area elencata nelle pergamene poste nella metà superiore della carta (la mappa nella parte sinistra della carta lo aiuterà a individuare quelle aree). Poi si seguono le istruzioni restanti stampate sulla carta: queste istruzioni spesso consentono al giocatore Targaryen di collocare o muovere i segnalini Fedeltà, a volte al costo di segnalini Potere.

La presenza di segnalini Fedeltà non ha effetti diretti sulle altre Case (vale a dire, non forniscono controllo, non possono essere rimossi seguendo le normali regole dei segnalini Potere, possono coesistere con tutti gli altri segnalini e unità, ecc.). È anche possibile che più segnalini Fedeltà **siano presenti** nella stessa area simultaneamente.



*Esempio: al momento di risolvere questa carta, 1 segnalino Fedeltà viene collocato sulla Costa Pietrosa.*

## Ottenere Segnalini Fedeltà

Ogni volta che un'area controllata dai Targaryen possiede 1 o più segnalini Fedeltà (al di fuori del combattimento), i Targaryen ottengono quel segnalino Fedeltà. Quando il giocatore Targaryen ottiene un segnalino Fedeltà, rimuove quel segnalino dal tabellone (sarà quindi di nuovo disponibile per essere collocato successivamente) e fa avanzare il suo segnalino Vittoria di 1 casella sull'indicatore della Vittoria. Se Casa Targaryen riesce a raggiungere la casella "7" sull'indicatore della Vittoria, vince immediatamente la partita. Casa Targaryen non perde mai i punti vittoria ottenuti tramite i segnalini Fedeltà: ogni segnalino Fedeltà ottenuto in questo modo è un passo che l'avvicina permanentemente alla vittoria.



*Segnalini Fedeltà*

## PENTOS

I Targaryen iniziano la partita con il loro segnalino Vittoria sulla casella "1" dell'indicatore della Vittoria. Questo punto vittoria viene assegnato al giocatore Targaryen che controlla Pentos, la sua area di origine, la quale contiene 1 segnalino Fedeltà stampato.



*Segnalino Guarnigione di Pentos*

Se i Targaryen perdono per qualsiasi motivo il controllo di Pentos, il loro segnalino Vittoria si sposta indietro di 1 casella sull'indicatore della Vittoria. Questo è l'unico modo in cui i Targaryen possono perdere punti vittoria. Se i Targaryen recuperano il controllo della loro area di origine, fanno avanzare il loro segnalino Vittoria di 1 casella sull'indicatore della Vittoria e ricollocano il loro segnalino Guarnigione di Pentos sulla loro area di origine.

## Draghi

Casa Targaryen possiede 3 unità Drago, che differiscono da ogni altra unità del gioco. Beneficiano di un'elevata mobilità e crescono in potenza man mano che la partita procede. I draghi sono creature straordinariamente rare e non possono essere convocate come le unità regolari: entrano in gioco direttamente all'inizio della partita. Tuttavia, l'unicità di queste maestose creature è anche il loro più grave difetto: se un'unità Drago viene distrutta per qualsiasi motivo, viene permanentemente rimossa dal gioco e non potrà essere convocata o riportata in gioco (se non tramite certe capacità delle carte).



Unità Drago

Ogni Drago è una singola unità **terrestre** che deve rispettare il Limite di Scorte. I Draghi possono essere coinvolti nei combattimenti come attaccanti, difensori o fornire supporto rispettando le normali regole. L'attuale forza di ogni unità Drago è rappresentata dal numero totale di segnalini Forza dei Draghi nel riquadro Forza dei Draghi in fondo al tabellone di Essos. Poiché non ci sono segnalini Forza dei Draghi nel riquadro Forza dei Draghi all'inizio della partita, ogni unità Drago inizia la partita con una Forza di Combattimento pari a 0.

Quando il segnalino Round avanza su una posizione dell'indicatore dei Round che contiene un segnalino Forza dei Draghi, quel segnalino viene collocato sullo slot più a sinistra del riquadro Forza dei Draghi e la forza di ogni unità Drago aumenta di 1.



Al Round 4, ogni unità Drago avrà una Forza di Combattimento pari a 2.

### MARCIARE E VOLARE CON I DRAGHI

Quando si risolve un Ordine di Marcia con un Drago, quel Drago può marciare normalmente oppure **VOLARE**. Per volare, quel Drago si muove fino a una qualsiasi area terrestre dei tabelloni del Continente Occidentale o di Essos. Se un Drago si muove fino a un'area terrestre contenente un'unità nemica, inizia un combattimento normalmente. Le unità non Drago non possono volare, nemmeno se partono nell'area di un Drago. Quando si risolve un Ordine di Marcia, queste unità non Drago devono seguire le normali regole di marcia.

Le unità Drago sono soggette a tutte le normali regole relative alla ritirata (vale a dire che devono tornare nell'area da cui hanno marciato, possono ritirarsi usando le Navi, ecc.) e possono essere scelte come perdite. I Draghi non possono volare quando si ritirano (a meno che non siano costretti a ritirarsi nell'area da cui sono giunti in volo).

## Segnalini Potere

Casa Targaryen accumula i segnalini Potere proprio come le altre case, tuttavia li spende per scopi diversi. Molte carte Continente Occidentale IV richiedono a Casa Targaryen di spendere segnalini Potere per collocare o muovere i segnalini Fedeltà sul tabellone.

### INDICATORI DI INFLUENZA

Casa Targaryen occupa permanentemente la casella "8" su tutti e 3 gli indicatori di Influenza per l'intera partita; non può salire a una posizione superiore alla "8" e nessun'altra casa può occupare l'8ª posizione. Poiché la casella "8" sull'indicatore della Corte del Re contiene 3 stelle, Casa Targaryen può sempre usare fino a 3 segnalini Ordine Speciale durante ogni round di gioco.



### OFFERTE

Anche se individualmente non può salire o scendere sugli indicatori di influenza, Casa Targaryen può comunque influenzare in modo rilevante ciò che fanno gli altri. Quando i giocatori fanno le loro offerte per gli indicatori di Influenza, il giocatore Targaryen offre un qualsiasi numero di segnalini normalmente. Tuttavia, dopo che tutte le offerte sono state rivelate, i Targaryen devono distribuire i segnalini Potere che hanno offerto tra gli altri giocatori e vassalli. Il giocatore Targaryen sceglie liberamente come distribuire i propri segnalini Potere. Ogni segnalino Potere dei Targaryen che un giocatore o un vassallo riceve aumenta di 1 l'offerta di quella Casa, anche se essa non ha offerto alcun segnalino Potere. Gli altri giocatori o vassalli non possono rifiutarsi di accettare i segnalini Potere che vengono loro offerti.

Casa Targaryen fa le sue offerte sugli attacchi dei bruti normalmente ed è soggetta a tutti gli effetti descritti sulle carte Bruti. Può anche stabilire il controllo con i suoi segnalini Potere qualora lasci vuota un'area marciando.

## NUMERO FLESSIBILE DI GIOCATORI

Con l'introduzione dei vassalli, i giocatori possono uscire da una partita in corso senza alterarla in modo rilevante. Se un giocatore (che non sia il giocatore Targaryen) abbandona una sessione di gioco nei primi round, la sua Casa e tutte le sue unità possono essere trattate come un vassallo, rimuovendo il suo segnalino Vittoria e collocandolo accanto all'indicatore del Trono di Spade come nuovo segnaposto Vassallo.



## BANCA DI FERRO DI BRAAVOS

Protetta da una baia settentrionale apparentemente inviolabile, la libera città di Braavos è la sede di una delle più potenti istituzioni del mondo conosciuto: la Banca di Ferro di Braavos.

### OTTENERE PRESTITI

La Banca di Ferro offre i suoi servizi ai nobili del Continente Occidentale in forma di prestiti bancari vantaggiosi, i quali consentono loro di acquistare forze preziose per la propria causa. Quando un giocatore risolve l'Ordine Speciale Marittimo Banca di Ferro "Segnalini Ordine Marittimo" a pagina 10), può ottenere un prestito.



Segnalino Ordine Banca di Ferro

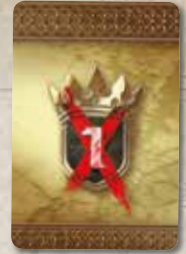
Per ottenere un prestito, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Sceglie un prestito a faccia in su da 1 delle tre caselle dell'indicatore della Banca di Ferro.
2. Il giocatore paga il **COSTO INIZIALE** del prestito scartando un numero di segnalini Potere disponibili pari al valore mostrato al di sopra della casella sulla quale si trova la carta Prestito scelta.
3. Il giocatore risolve l'effetto del prestito che ha scelto (vedi "Effetti dei Prestiti" a pagina 12).
4. Il giocatore colloca il prestito scelto a faccia in giù nella sua area di gioco.

All'inizio di ogni round (a esclusione del primo), ogni carta Prestito sull'indicatore della Banca di Ferro viene fatta scorrere di una casella verso sinistra, poi la carta Prestito in cima al mazzo viene rivelata e collocata sulla casella più a destra dell'indicatore della Banca di Ferro. Quando una carta sulla casella più a sinistra sta per scorrere, viene invece collocata in fondo al mazzo dei Prestiti.

### PAGARE GLI INTERESSI

Gli scaltri prestasoldi del grande istituto della Banca di Ferro non sono indulgenti quando si parla di debiti. Dopo aver ottenuto un prestito, una Casa deve pagare un **COSTO DI INTERESSE** alla Banca di Ferro per il resto della partita. All'inizio della Fase del Continente Occidentale, in ordine di turno, ogni giocatore con almeno un prestito deve scartare 1 dei suoi segnalini Potere disponibili per ogni prestito che ha acquistato. Se il giocatore non è in grado di scartare il numero richiesto di segnalini Potere, per ogni segnalino Potere che non riesce a scartare, il giocatore che possiede la Lama in Acciaio di Valyria sceglie 1 unità di quel giocatore in qualsiasi punto del tabellone e la distrugge. Se il giocatore che non può pagare gli interessi è il possessore del segnalino Lama in Acciaio di Valyria, il giocatore a lui immediatamente successivo sull'indicatore dei Feudi sceglie al posto suo.



Dorso della Carta Prestito

### CONTROLLARE BRAAVOS

Sebbene non si tratti di un'impresa facile, è possibile avvalersi di condizioni agevolate nei negoziati con la Banca di Ferro controllando la città in cui essa risiede. Il primo giocatore a sconfiggere il segnalino Forza Neutrale con Forza pari a 5 su Braavos colloca quel segnalino a faccia in giù davanti a sé. Finché un giocatore possiede questo segnalino, riceve un -1 al costo iniziale del prestito (ma non a quello di interesse).



Segnalino Forza Neutrale di Braavos, Fronte



Segnalino Forza Neutrale di Braavos, Retro

Se un altro giocatore prende il controllo di Braavos, riceve immediatamente il segnalino Forza Neutrale di Braavos. Se nessun giocatore controlla Braavos, il segnalino viene semplicemente messo da parte finché qualcuno non lo fa.



*Esempio: Una carta Prestito è stata acquistata dalla casella "4" dell'indicatore della Banca di Ferro, lasciando quella casella vuota per il resto del round. All'inizio del round successivo, la carta Prestito "Artificiere Esperto" sulla casella "1" viene spostata fuori dal tabellone e collocata in fondo al mazzo dei Prestiti. Poi la carta "Ingegneri d'Assedio" sulla casella "7" viene spostata sulla casella "4". Infine, la carta "Piromante" viene pescata dalla cima del mazzo dei Prestiti e collocata sulla casella "7".*

## REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione descrive le regole aggiuntive e i cambiamenti rispetto alla versione base de *Il Trono di Spade: Il Gioco da Tavolo*.

### Segnalini Ordine Marittimo

Ogni casa riceve 3 **SEGNALINI ORDINE MARITTIMO**. Questi segnalini sfumati in azzurro funzionano esattamente come i segnalini Ordine standard, ad eccezione del fatto che possono essere risolti soltanto nelle aree marittime o nei Porti dotati di una Nave. Prima che i giocatori inizino a risolvere gli Ordini (dopo l'eventuale uso del Corvo Messaggero), tutti i segnalini Ordine Marittimo che si trovano nelle aree terrestri vengono rimossi senza alcun effetto.



Segnalini Ordine Marittimo

### SEGNALINO ORDINE BANCA DI FERRO

Il **SEGNALINO ORDINE BANCA DI FERRO** è un Ordine Marittimo che i giocatori usano per ottenere un prestito dalla Banca di Ferro di Braavos. Durante il passo "Risolvere gli Ordini di Consolidamento", un giocatore può scegliere di risolvere questo Ordine per ottenere un prestito dalla Banca di Ferro di Braavos (vedi "Banca di Ferro di Braavos" a pagina 9). Il segnalino Ordine Banca di Ferro può essere razziato, ma non consente al giocatore razziatore di rubare 1 segnalino Potere (saccheggiano).



Segnalino Ordine Banca di Ferro

### Sviluppo e Degrado

Alcuni effetti del gioco possono ora **SVILUPPARE** le aree collocando dei segnalini **SVILUPPO DELLE AREE** su di esse, aumentando permanentemente la loro efficacia. Ogni area con uno di questi segnalini è considerata dotata dell'icona corrispondente come se fosse stampata sul tabellone. Per esempio, al momento di risolvere la carta Continente Occidentale "Scorte", un giocatore conta tutte le icone Scorte stampate sulle aree che controlla **più** gli eventuali sviluppi Scorte (i barili) posseduti in quelle aree.



Certi effetti possono anche **DEGRADARE** le aree, riducendo permanentemente la loro efficacia. Il lato opposto di ogni segnalino Sviluppo rappresenta un **DEGRADO** che può essere collocato su una qualsiasi icona della mappa. Se un'icona della mappa è coperta da un segnalino degradato, si considera che quell'icona non sia più presente in quell'area.



### Donare i Segnalini Potere

Ora i giocatori possono liberamente donare i segnalini Potere agli altri giocatori, in qualsiasi momento. Quando un giocatore dona 1 o più segnalini Potere a un altro giocatore, colloca il numero scelto di suoi segnalini Potere nella riserva di Potere. Poi il ricevente prende quello stesso numero di suoi segnalini dalla riserva di Potere e li aggiunge ai propri segnalini Potere disponibili.

## RICONOSCIMENTI

**Design e Sviluppo dell'Espansione:** Jason Walden

**Scrittura Tecnica:** Adam Baker

**Revisione Bozze:** Sean O'Leary

**Responsabile Gioco da Tavolo:** Andrew Fischer

**Progetto Grafico dell'Espansione:** Caitlin Ginther e Duane Nichols

**Responsabile Progetto Grafico:** Christopher Hosch

**Illustrazione di Copertina:** Michael Komarck

**Illustrazioni Interne:** Mark Behm, Leonardo Borazio, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Emile Denis, Anthony Feliciano, Sebastian Giacobino, Joel Hustak, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Aleksander Karcz, Drazenka Kimpel, Romain Leguay, John Matson, Jacob Murray, Borja Pindado, Paolo Puggioni, Jose Manuel Rey, Ryan Valle, Magali Villeneuve e Darek Zabrocki

**Direzione Artistica:** Tim Flanders

**Responsabile Direzione Artistica:** Melissa Shetler

**Sculture:** Bexley Andrajack

**Responsabile Sculture:** Derrick Fuchs

**Coordinatore Garanzia di Qualità:** Zach Tewalthomas

**Coordinatori Licenze:** Sherry Anisi e Long Moua

**Responsabile Licenze:** Simone Elliott

**Responsabili Produzione:** Jason Beaudoin e Megan Duehn

**Direttore Creativo Visivo:** Brian Schomburg

**Responsabile Prodotto Senior:** John Franz-Wichlacz

**Responsabile Sviluppo Senior:** Chris Gerber

**Game Designer Esecutivo:** Corey Konieczka

**Editore:** Andrew Navaro

### ASMODEE ITALIA

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Andrea De Pietri, Luca Baboni e Fabio Severino

**Supervisione:** Lorenzo Fanelli

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

**Playtesters:** Adam Akers, Chris Akers, Tamara Akers, Tim Amundsen, John Atkinson, Cindy e Ken Auger, Alejandro Ayneto, Daniel Bazan, Jason Beaudoin, Dane Beltrami, Jorge Besteiro, Craig Bergeron, Tim Bierema, Matt Bradt, Frank Brooks, Amelia e Andrew Buschena, Vincent Carle, James Cartwright, Andrew Chai, Danial Lovat Clarke, Anthony Corrado, Francis Desforges, Gina e Robert Evans, Ryan Fitzharris, Eric Foertsch, Eric Forster, Scott Forster, Bridget Franz, Peter Fu, Ángel Gavaldá, Christian Glanville, Kristen e Tyler Gustafson, Geoff Hanks, Ethan e Tricia Hanks, Clay Hartman, Les Headley, Elizabeth e Robin Hildick, Grace Holdinghaus, Jeremy Hone, Amin Javadi, Francis Jetté, Cassandra Keller, James Kniffen, Kalar Komarec, Christopher Langland, Skyler e Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Benoit Lortie, Liya Ma, Molly McKinney, Tim Murray, Annette Nepomuceno, Ian Osborn, Beatriz Palacio, Brandon Perdue, Kimbul Picard, Betsy Probst, Mike Prower, Larry Rychly Jr, Kirill Sakovich, Marc-Antoine St-Onge, John Stoke, Ryan Struckman, Regine e Jacob Tighe, Ryan Thompson, Sean Tidy, Tara Tomaino, Jeffrey Tran e Nikki Valens

*Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester!*

© 2018 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 TM 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 [italia@asmodee.com](mailto:italia@asmodee.com). 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+.

# IL TRONO DI SPADE

IL GIOCO DI CARTE

◀ SECONDA EDIZIONE ▶



## RIVENDICA IL TRONO DI SPADE

Torna nel Continente Occidentale con la seconda edizione de *Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte*, un Living Card Game® di astuti intrighi, trame pericolose e letali incontri! Hai il comando di una delle otto grandi fazioni e combatti a fianco dei celebri personaggi delle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* di George R. R. Martin. Una potente trama ti fornirà una strategia globale da seguire e tre tipi diversi di sfide ti permetteranno di attaccare i tuoi avversari in modo diversi. Che tu decida di cimentarti in una giostra testa a testa con un singolo avversario o in una mischia contro più avversari, questo LCG ti permetterà di lottare per conquistare il Trono di Spade!

Il Trono di Spade:  
Il Gioco di Carte Seconda Edizione  
GT01 | € 39,90



© 2018 Fantasy Flight Games e George R. R. Martin. Il Trono di Spade è un™ di George R. R. Martin. Fantasy Flight Games, il logo FFG, Living Card Game, LCG e il logo LCG sono © di Fantasy Flight Games

# CONSULTAZIONE RAPIDA

## Effetti dei Prestiti

Ogni volta che un giocatore ottiene un prestito, riceve immediatamente l'effetto corrispondente tra quelli elencati di seguito:



**Maestro d'Armi:** Scegli 2 aree qualsiasi che contengano un castello. Sviluppa quei castelli in roccaforti (vedi "Sviluppo e Degrado" a pagina 10).



**Piomante:** Scegli 1 qualsiasi area che contenga un castello e degradalo. Poi colloca 1 segnalino Sviluppo Potere o 1 segnalino Sviluppo Scorte su quell'area (vedi "Sviluppo e Degrado" a pagina 10).



**Attendente Abile:** Scegli 1 qualsiasi area terrestre e colloca 1 segnalino Sviluppo Scorte su quell'area (vedi "Sviluppo e Degrado" a pagina 10). Poi sali di 1 posizione sull'indicatore delle Scorte.



**Maestro delle Spie:** Pesca 2 carte dalla cima di un qualsiasi mazzo del Continente Occidentale. Dopo averle lette in segreto, rimetti il numero che preferisci di quelle carte in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci e le altre in cima al mazzo, sempre nell'ordine che preferisci.



**Artificiere Esperto:** Scegli 1 qualsiasi area terrestre e colloca 1 segnalino Sviluppo Potere su quell'area (vedi "Sviluppo e Degrado" a pagina 10). Poi ottieni 8 segnalini Potere.



**Armata, Avanguardia di Cavalleria, Ingegneri d'Assedio e Razziatori del Mare:** Colloca le unità mostrate sulla carta nelle aree che controlli o in cui possiedi già delle unità (rispettando il Limite di Scorte). Anche le unità Nave mostrate possono essere collocate nei Porti che controlli.



**Funzionario di Confine:** Ottieni 10 segnalini Potere.



**Maestro Fedele:** Scegli 2 aree terrestri qualsiasi e colloca 1 segnalino Sviluppo Scorte su ognuna di esse (vedi "Sviluppo e Degrado" a pagina 10).



**Uomini Senza Faccia:** Distruggi 1 Cavaliere in una qualsiasi area e 1 Fante in una qualsiasi altra area. Queste unità possono appartenere a qualsiasi giocatore o vassallo.

## Preparazione dell'Indicatore di Influenza

Durante la preparazione, collocate i segnalini Influenza di ogni Casa sugli indicatori di Influenza seguendo l'ordine mostrato di seguito, a prescindere dal numero di giocatori che partecipano alla partita. Ignorate le informazioni relative agli indicatori di Influenza sul retro degli schermi del giocatore. Poi riorganizzate l'ordine in base agli eventuali vassalli (vedi pagina 4).

