



GEORGE R. R. MARTIN

JUEGO DE TRONOS™

EL JUEGO DE TABLERO

SEGUNDA EDICIÓN



ERRATAS Y PREGUNTAS FRECUENTES VERSIÓN 2.0

Este documento contiene una lista de erratas y respuestas a las preguntas más frecuentes para *Juego de Tronos: El juego de tablero 2ª edición*, así como para las expansiones *Danza de Dragones*, *Festín de Cuervos* y *Madre de Dragones*. Los cambios respecto a la versión anterior de este documento están escritos en color azul.

ERRATAS Y ACLARACIONES DE LAS REGLAS

Esta sección contiene cambios para los componentes impresos del juego. A menos que se especifique lo contrario, estos cambios se refieren a elementos de la caja básica.

La ficha del Cuervo mensajero

Debajo de “La ficha del Cuervo mensajero” en la página 11 del reglamento, debería decir: “El jugador que controle la ficha del Cuervo mensajero puede realizar una de las siguientes acciones **al final** del paso “Mostrar órdenes” de la fase de Planificación.”

Resolución de empates

Los criterios (y su prioridad) para resolver empates al final de la 10ª ronda de juego (explicados previamente en el tercer párrafo del apartado “Ganar la partida” en la página 16 del reglamento) son ahora los siguientes:

- 1) El mayor número de zonas de tierra controladas.
- 2) La posición más alta en el medidor de Suministro.
- 3) La posición más alta en el medidor del Trono de Hierro.

Pantalla del jugador Lannister

La sección de preparativos para la Casa Lannister debería decir:

- ↪ 1 Barco en la Bahía Dorada
- ↪ **1 Barco en el puerto de Lannisport**
- ↪ 1 Caballero y 1 Soldado en Lannisport
- ↪ 1 Soldado en Septo de Piedra

Orden de resolución de las penalizaciones de las cartas de los Salvajes

Cuando se resuelven las penalizaciones por perder ante un ataque de los Salvajes, el jugador que realizó la apuesta más baja siempre resuelve primero su penalización, seguido por el resto de los jugadores en orden del turno.

Barajar el mazo de Avatares de la guerra

Baraja inmediatamente todas las cartas de Avatares de la guerra, formando un nuevo mazo, antes del paso “Elegir y mostrar cartas de Casa” de cada combate.

Privacidad de las cartas de Casa descartadas

Las cartas de Casa descartadas por los jugadores **siempre** se consideran información disponible para todos los jugadores. La pila de descartes de cartas de Casa de un jugador siempre puede ser revisada por cualquier otro jugador en cualquier momento, incluso durante los pasos de un combate.

Fichas de Orden en zonas sin unidades

Al final del paso “Fin del combate” de la secuencia de combate, todas las fichas de Orden situadas en zonas sin unidades se retiran.

Cartas de Avatares de la guerra

A continuación se ofrece una lista detallada de los pasos de la secuencia de combate (explicados originalmente en la página 17 del reglamento) cuando se utilizan las cartas de Avatares de la guerra:

- 1) *Solicitar apoyo*
- 2) *Calcular la Fuerza de combate inicial*
- 3) *Elegir y mostrar cartas de Casa*
 - a) Cada jugador elige sus cartas de Casa.
 - b) Todos los jugadores muestran simultáneamente sus cartas de Casa; algunas habilidades de texto pueden aplicarse en este momento.
 - c) Robar cartas de Avatares de la guerra.
- 4) *Usar la Espada de acero valyrio*
 - a) (Opcional) Usar la Espada de acero valyrio para descartar la carta de Avatares de la guerra y robar una nueva.
 - b) Mostrar cartas de Avatares de la guerra.
 - c) (Opcional) Si no se ha usado todavía la Espada de acero valyrio, hacerlo ahora para añadir un +1 a la Fuerza de combate total.
- 5) *Calcular la Fuerza de combate final*
- 6) *Resolución del combate*
 - a) Determinar el vencedor.
 - b) Sufrir las bajas causadas por iconos de Espada y habilidades de texto.
 - c) Sufrir las bajas causadas por iconos de Cráneo en cartas de Avatares de la guerra.
 - d) Resolver las retiradas y desbandadas.
 - e) Fin del combate.

Donación de fichas de Poder (expansión *Madre de Dragones*)

Durante un combate, las fichas de Poder sólo pueden ser donadas durante el paso de "Solicitar apoyo". No se pueden donar durante ninguno de los demás pasos del combate.

ERRATAS Y ACLARACIONES DE LAS CARTAS

Carta de Poniente "Se Acerca el Invierno"

La habilidad de texto de esta carta debería decir: "*Barajad este mazo y pila de descartes inmediatamente (incluida esta carta). A continuación, robad y resolved una nueva carta.*"

Carta de Casa "Victorion Greyjoy"

La habilidad de texto de esta carta debería decir: "*Si estás atacando, todos tus Barcos participantes (incluyendo los Barcos de apoyo Greyjoy) añaden un +1 adicional a la Fuerza de combate.*"

Carta de Casa "Kevan Lannister"

La habilidad de texto de esta carta debería decir: "*Si estás atacando, todos tus Soldados participantes (incluyendo los Soldados de apoyo Lannister) añaden un +1 adicional a la Fuerza de combate.*"

Carta de Casa "Ser Addam Marbrand" (expansión *Danza de Dragones*)

La habilidad de texto de esta carta debería decir: "*Si estás atacando, todos tus Caballeros participantes (incluyendo los Caballeros de apoyo Lannister) añaden un +1 adicional a la Fuerza de combate.*"

Carta de Casa "Ser Paxter Redwyne" (expansión *Danza de Dragones*)

La habilidad de texto de esta carta debería decir: "*Si la zona de batalla es una zona de mar, todos tus Barcos participantes (incluyendo los Barcos de apoyo Tyrell) añaden un +1 adicional a la Fuerza de combate.*"

Carta de Casa "Xaro Xhoan Daxos" (expansión *Madre de Dragones*)

La habilidad de texto de esta carta debería decir: "*Si tienes más Barcos en la zona de batalla que tu oponente, cada uno de tus Barcos en la zona de batalla añade un +1 adicional a la Fuerza de combate.*"

Carta de Casa "Rakharo" (expansión *Madre de Dragones*)

La habilidad de texto de esta carta debería decir: "*Si la zona de batalla es una zona de tierra que no contiene ninguna Fortaleza o Castillo, cada uno de tus Caballeros en la zona de batalla añade un +2 adicional a la Fuerza de combate.*"

PREGUNTAS FRECUENTES CAJA BÁSICA/GENERALES

Cartas de Casa

P: Si la habilidad de texto de una carta de Casa dice "después del combate...", ¿cuándo se resuelve la habilidad de esa carta?

R: Al final del paso de "Fin del combate" de la Resolución del combate (después de descartar las cartas de Casa a sus respectivas pilas de descarte).

P: Si la habilidad de texto de una carta de Casa dice "inmediatamente...", ¿cuándo se resuelve la habilidad de esa carta?

R: Después de resolver cualquier habilidad de texto que diga "ignorar" o "cancelar", pero antes de resolver el efecto de cualquier otra habilidad de texto.

P: Si la habilidad de texto de una carta de Casa requiere que un jugador sea apoyado, o no, ¿el apoyo ha de provenir únicamente de las propias unidades de ese jugador?

R: No, el apoyo puede provenir de las propias unidades de ese jugador y/o de las unidades de otra Casa que haya decidido apoyarlo.

P: ¿Se puede resolver la habilidad de texto de la carta de Casa "Robb Stark" si el jugador gana el combate como defensor?

R: Sí. La carta "Robb Stark" se resuelve de esta manera:

Cuando el jugador Stark gana el combate como defensor, el atacante derrotado debe retirarse. Normalmente las unidades del atacante sólo pueden retirarse de vuelta a la zona desde la que avanzaron, pero la carta "Robb Stark" permite al jugador Stark defensor elegir cualquiera de las siguientes zonas:

- ↳ La zona desde la que avanzó el atacante
- ↳ Una zona adyacente a la zona de batalla que esté controlada por el atacante o no la controle nadie.
- ↳ Una zona conectada a la zona de batalla mediante los Barcos del jugador atacante que esté controlada por el atacante o no la controle nadie.

El jugador Stark no puede elegir la segunda o tercera opción si dicha opción fuera a hacer que el atacante exceda su límite de Suministro. Dado que la primera opción (retirarse a la zona desde la que avanzó) no puede hacer que el atacante exceda su límite de Suministro, es una opción que siempre está disponible.

P: Si la Casa Stark juega su carta de Casa "Roose Bolton" (y pierde) contra la carta de Casa "Caramanchada" de la Casa Baratheon, ¿en qué orden se resuelven las dos habilidades de texto? ¿La Casa Baratheon descarta una de las cartas de la Casa Stark después de recuperar por completo su mano de cartas de Casa?

R: La habilidad de texto de "Roose Bolton" se resuelve en primer lugar, seguida por la habilidad de "Caramanchada". El jugador Stark recupera en primer lugar todas sus cartas de Casa, y luego el jugador Baratheon mira esas cartas de Casa del jugador Stark y elige cuál descartar.

P: ¿Qué ocurre cuando se juega la carta "Caramanchada" contra la última carta de Casa de la mano de un oponente?

R: La habilidad de texto de "Caramanchada" se resuelve **después** de que el oponente recupere sus cartas de Casa de la pila de descartes. Por lo tanto, "Caramanchada" descartaría una de esas cartas recuperadas.

P: Si un efecto (como el de la habilidad de texto de la carta de Casa "Caramanchada") obliga a un jugador a descartar su última carta de Casa, ¿recuperaría ese jugador a continuación toda su mano de cartas de Casa?

R: La carta descartada mediante el efecto se consideraría como la última carta jugada y por lo tanto se quedaría en la pila de descartes; las otras seis cartas volverían a la mano del jugador.

P: ¿Puede un jugador utilizar la carta "Renly Baratheon" para convertir en Caballero a uno de sus Soldados en desbandada?

R: Sí, pero la nueva unidad seguirá en desbandada hasta el final de la ronda.

P: La habilidad de texto de "Salladhor Saan" reduce a 0 la Fuerza de combate de todos los Barcos que no son Baratheon. ¿Esto también anula la Fuerza de combate que proporcionan las fichas de Orden (como por ejemplo la ficha de orden de Apoyo +1)?

R: No.

P: Si la Casa Greyjoy juega su carta de Casa "Victarion Greyjoy" contra la carta de la Casa Baratheon "Salladhor Saan", ¿los Barcos Greyjoy participantes siguen teniendo su Fuerza de combate reducida a 0?

R: Dado que ambas habilidades de texto ocurren en el mismo preciso momento, la resolución dependerá del orden del turno. Si el jugador Greyjoy va antes en el orden del turno, Salladhor se resolverá después de Victarion, reduciendo a 0 la Fuerza de combate de los Barcos Greyjoy.

P: Cuando se resuelve la carta de Casa "Tyrion Lannister" para devolver una carta a la mano del jugador Greyjoy, ¿puede el jugador Greyjoy elegir la carta "Aeron Pelomojado" y usar su habilidad de texto para volver a jugar la carta que le ha sido devuelta?

R: Sí.

P: ¿Es posible saltarse el turno de un jugador si la carta de Casa "Doran Martell" mueve su ficha de Influencia a la última posición del medidor del Trono de Hierro?

R: Sí, es posible que el turno de una Casa sea omitido después de la resolución de la habilidad de texto de "Doran Martell". El orden de turno del medidor del Trono de Hierro siempre se sigue exactamente como aparece; la posición "1" va primero, seguida de la posición "2", seguida de la posición "3", etc. Es la posición en el medidor la que determina el jugador actual, independientemente de qué Casas hayan jugado su turno.

Por ejemplo, si la ficha de Influencia del jugador actual está en la posición "5" pero luego es movida al final del medidor (posición "6") como resultado de la habilidad de texto de "Doran Martell", también sería el siguiente jugador, porque la posición "6" **siempre** se juega después de la posición "5" sin importar qué Casas estuvieran ocupando esas casillas previamente. De la misma manera, el jugador cuya Casa había estado anteriormente en la posición "6" (y ahora está en la posición "5") debe esperar otro ciclo de turnos antes de resolver su siguiente ficha de Orden.

P: Si un jugador se ve afectado por la carta de Casa "Doran Martell" y su ficha de Influencia acaba desplazada a la última posición del medidor de la Corte del Rey, ¿pierde por ello las fichas de Orden especial que ya se encontraran sobre el tablero?

R: No.

P: Si un jugador obtiene una ficha de Dominación por la habilidad de texto de la carta de Casa “Doran Martell” (o algún otro efecto de juego no habitual), ¿conserva esa ficha su estado actual?

R: Sí. Si la ficha ya había sido usada en esa ronda (girada a su cara difuminada), seguirá en ese estado para el jugador que la ha obtenido hasta que se le vuelva a dar la vuelta al final de la fase de Acción.

P: Tras jugar la carta de Casa “Loras Tyrell”, el jugador gana un combate como atacante contra un jugador que jugó la carta de Casa “Arianne Martell” como defensor. ¿Puede la orden de Avance del jugador Tyrell ser movida a una zona vacía?

R: Técnicamente hablando, sí. Sin embargo, la ficha de orden de Avance del jugador Tyrell se retira al final del paso “Fin del combate”, por lo que a efectos prácticos será imposible usarla.

P: Si la habilidad de texto de la carta de Casa “Mace Tyrell” destruye la última unidad defensora que queda, ¿continúa el combate?

R: Sí.

P: Si el jugador Tyrell elige usar la carta de Casa “Reina de las Espinas” para retirar una ficha de orden de Apoyo de una zona adyacente que proporciona apoyo a un combate, ¿se cuentan las unidades en esa zona adyacente cuando se determina la Fuerza de combate final?

R: No, el oponente del jugador Tyrell **no** suma la Fuerza de combate las unidades de apoyo en la zona donde se eliminó la ficha de orden de Apoyo. Según la página 20 del reglamento: “Las habilidades de texto de algunas cartas de Casa pueden hacer que se vuelva a calcular la Fuerza de combate inicial”.

Combate y movimiento de unidades

P: ¿Se pueden elegir Torres de asedio para satisfacer el número necesario de bajas sufridas como perdedor en un combate?

R: No. Las Torres de asedio son destruidas automáticamente como resultado de perder un combate **además de** todas las demás bajas sufridas.

P: Después de ganar un combate, si un jugador sufre bajas que eliminarían todas sus unidades en la zona de batalla, ¿el perdedor del combate todavía tiene que retirarse?

R: Sí.

P: Las unidades de un jugador avanzan hasta una zona que contiene sólo una ficha de Poder enemiga y ninguna unidad enemiga, ¿se debe resolver un combate?

R: No.

P: Las unidades de un jugador avanzan hasta una zona que contiene sólo unidades enemigas en desbandada, ¿se debe resolver un combate?

R: Sí.

P: ¿Pueden las unidades en desbandada proporcionar apoyo?

R: Las unidades en desbandada (ya sean atacantes, defensoras o de apoyo) no son elegibles para aportar su Fuerza de combate al enfrentamiento. Se considera que tienen una Fuerza de combate de “0” inmodificable. Sin embargo, esas unidades siguen participando en el combate en lo que concierne a las habilidades de texto de cartas como “Renly Baratheon”. Las unidades que no se encuentren en desbandada, aun compartiendo una zona con unidades que sí están en desbandada, sí que pueden aportar apoyo.

P: ¿En qué momento el ganador de un combate ejerce control sobre la zona de batalla?

R: El control sobre una zona no cambia de manos hasta que se hayan completado **todos** los pasos del combate. En el caso de una zona completamente vacía, en ningún momento del combate la zona está bajo el control del atacante, y por lo tanto, no puede contar para satisfacer las condiciones de victoria.

P: Cuando un jugador resuelve una orden de Avance, si divide el avance entre dos zonas, una donde se producirá un combate y otra donde no, ¿puede el movimiento que no provocará un combate ignorar el límite de Suministro momentáneamente hasta finalizar el movimiento que sí provocará un combate?

R: No. Antes de empezar un combate, todos los demás movimientos que no provocarán un combate que partieron de la zona a la que se asignó la orden de Avance deben ser completados simultáneamente y sin exceder el límite de Suministro.

P: Cuando un jugador se retira de un combate como el defensor, ¿puede retirarse a cualquier zona aliada?

R: No. La zona también debe ser adyacente o estar conectada mediante transporte marítimo.

P: Cuando un jugador resuelve una orden de Avance, si todas sus unidades en la zona de origen de otro jugador la abandonan sin dejar en ella una ficha de Poder para establecer el control, ¿a qué zona se retirarán esas unidades si pierden el combate que se producirá a continuación?

R: Las unidades carecerán de zona válida a la que retirarse y por lo tanto serán destruidas.

P: ¿Se puede utilizar el transporte marítimo para proporcionar apoyo a una zona que no sea adyacente a la zona con la orden de Apoyo?

R: No.

P: ¿En qué orden los jugadores declaran, aceptan y rechazan el apoyo?

R: Por orden del turno, cada Casa que tenga una o más órdenes de Apoyo adyacentes a la zona de batalla (incluido el defensor y el atacante) debe realizar una de las siguientes acciones:

- ↪ Declarar cuáles de sus zonas que prestan apoyo se lo concederán al atacante.
- ↪ Declarar cuáles de sus zonas que prestan apoyo se lo concederán al defensor.
- ↪ Abstenerse de prestar apoyo a ningún bando.

El jugador al que se le presta apoyo debe aceptar o rechazar cada ofrecimiento de apoyo que se la haga. Debe tenerse en cuenta que un jugador no puede prestarse apoyo a sí mismo.

P: Si un jugador posee más de una orden de Apoyo adyacente a la zona de batalla, ¿debe declarar simultáneamente a qué Casa apoyan todas sus órdenes de Apoyo? ¿Puede elegir repartir su apoyo, ofreciendo apoyo a distintos oponentes?

R: Cuando a un jugador le llega el turno de declarar su apoyo (según su posición en el orden del turno), debe declarar **una** Casa que recibirá el apoyo de **todas** sus órdenes de Apoyo. El jugador no puede apoyar a dos casas enfrentadas en un mismo combate.

P: ¿Es posible tener una Fuerza de combate inicial negativa o una Fuerza de combate final negativa?

R: Aunque es posible que un jugador tenga una Fuerza de combate inicial negativa, toda Fuerza de combate final que sea inferior a 0 se incrementa a 0.

Cartas de Poniente y de los Salvajes

P: Cuando la carta de Poniente “Se Acerca el Invierno” se resuelve, ¿se baraja también esa carta en el mazo?

R: Sí.

P: ¿Puede un icono de los Salvajes revelado por una carta de Poniente “Se Acerca el Invierno” provocar un ataque de los Salvajes?

R: Sí. A diferencia de casi todas las demás cartas de Poniente, la carta «Se Acerca el Invierno» debe resolverse inmediatamente después de ser robada, **y no** durante el “Paso 4. Resolver las cartas de Poniente”.

P: ¿La segunda opción de la carta de Poniente “Alas Oscuras, Palabras Oscuras” permite a los jugadores ganar fichas de Poder con los Barcos en los puertos?

R: Sí. Esta parte de la carta funciona exactamente igual que la carta de Poniente «Juego de Tronos», por lo que la regla de «Comercio con las Ciudades Libres» sigue aplicándose (página 25 del reglamento).

P: Si la ficha de Amenaza de los Salvajes está en el espacio “0” del medidor de los Salvajes y se roba una carta de Poniente “Ataque de los Salvajes”, ¿se resuelve un ataque de los Salvajes? ¿Aún existe la posibilidad de derrota?

R: La carta de Poniente “Ataque de los Salvajes” se resuelve independientemente de la posición de la ficha de Amenaza de los Salvajes. Los jugadores deberán apostar fichas de Poder contra los Salvajes, pero en este caso tienen la victoria garantizada.

P: Cuando se resuelve la penalización de la carta de Poniente “La Horda Desciende”, ¿pueden ser de zonas distintas las dos unidades que el menor postor debe destruir?

R: No. **Todas** las unidades que son destruidas deben proceder de **una** zona con un Castillo/Fortaleza.

P: Cuando se resuelve la penalización de la carta de los Salvajes “Incurción Preventiva”, ¿puede el menor postor elegir un efecto que no va a poder cumplir por completo?

R: Sí. Por ejemplo, el jugador puede elegir la opción B incluso aunque él ya se encuentre en la posición más baja de todos los medidores de Influencia.

P: Cuando se resuelve la penalización de la carta de los Salvajes “Concentración en el Agualechosa”, si el menor postor sólo tiene dos cartas en su mano y ambas tienen la misma Fuerza de combate, ¿cuándo y cómo debería recuperar su mano de cartas descartadas?

R: El menor postor primero elige una carta y la descarta. A continuación, descarta su última carta, dejándola en la pila de descartes mientras recupera sus otras seis (incluida la carta que ha elegido descartar primero).

Puertos

P: ¿Hay alguna diferencia entre una “zona de mar conectada” y una “zona de mar adyacente”?

R: No. Esos términos son intercambiables.

P: Si un jugador hace avanzar todas sus unidades terrestres fuera de una zona (que no sea su zona de origen) conectada a un puerto con sus Barcos, y al hacerlo decide no dejar detrás de sí una ficha de Poder, ¿qué pasa con los Barcos que se encuentran en el puerto?

R: Los Barcos abandonados en un puerto conectado a una zona de tierra no controlada son inmediatamente destruidos. Si la zona de tierra conectada al puerto es una zona de origen enemiga, esos Barcos pueden ser reemplazados inmediatamente por los Barcos de la Casa de ese enemigo (consulta las reglas “Tomar el control de puertos enemigos” en la página 25).

P: ¿Pueden los Barcos de un jugador retirarse a un puerto que está conectado a una zona de tierra que no es aliada?

R: No. El jugador debe controlar la zona de tierra conectada al puerto para poder mover sus Barcos (incluso los que están retirándose) a ese puerto.

P: Cuando se reclutan Barcos en una zona que contiene un puerto, las reglas dicen: “... el jugador deberá reclutar los Barcos directamente en el puerto o en la zona de mar adyacente”. En caso de reclutar en una Fortaleza, ¿el “o” de esta frase implica que el jugador puede hacer una u otra cosa, pero no ambas?

R: No. El jugador puede gastar sus puntos de reclutamiento para reclutar Barcos en zonas separadas, como por ejemplo un Barco en la zona de mar adyacente y otro en el puerto conectado a ella.

Apostar Poder

P: Al apostar Poder, ¿en qué momento concreto deben los jugadores anunciar sus fichas de Poder disponibles?

R: Al comienzo de **cada** vez que se apueste Poder, antes de ocultar temporalmente sus fichas de Poder tras sus pantallas de jugador, todos los jugadores deben anunciar cuántas fichas de poder disponible tienen.

P: Si una orden de Consolidar poder situada en una zona de mar es asaltada, ¿puede el jugador asaltante efectuar un saqueo?

R: Sí.

P: ¿Puede un jugador elegir retirar del tablero una de sus propias fichas de Poder?

R: No. Los jugadores no pueden elegir recuperar fichas de Poder que han colocado previamente sobre el tablero para establecer el control.

Otros

P: ¿Qué ocurre si a un jugador no le quedan Castillos ni Fortalezas y tampoco tiene ninguna unidad a la que dar órdenes? ¿Es eliminado ese jugador de la partida?

R: No, ese jugador no es eliminado de la partida, sino que continúa jugando con los escasos recursos que le quedan.

P: ¿Puede un jugador usar la ficha de Orden especial de Consolidar poder para reclutar tropas en una zona que no tiene ningún Castillo ni Fortaleza?

R: No.

PREGUNTAS FRECUENTES EXPANSIONES

Expansión Danza de Dragones

P: ¿Cuál es el valor máximo de la Fuerza de combate proporcionada por la habilidad de texto de la carta de Casa "Mance Rayder"?

R: Diez. Dado que la ficha de Amenaza de los Salvajes no puede llegar a la posición "12" durante la fase de Acción, Mance no puede proporcionar una Fuerza de combate de 12.

P: Cuando se resuelve la habilidad de texto de la carta de Casa "Rodrick el Lector", ¿puede el jugador buscar también en la pila de descartes del mazo de Poniente que se ha elegido?

R: No. El "mazo" sólo consiste en las cartas que aún están boca abajo y no se han utilizado todavía. Las que ya han sido utilizadas se considera que forman la "pila de descartes".

Expansión Festín de Cuervos

P: Cuando se resuelve la carta de Poniente "Asalto de los Hijos del Hierro", ¿los objetivos especiales también cuentan para determinar "al menos 2 cartas de Objetivo puntuadas"?

R: No.

P: ¿Se tiene en cuenta Invernalía al determinar las cinco Fortalezas o Castillos necesarios para puntuar el objetivo especial de la Casa Stark?

R: Sí.

P: ¿Cuántas zonas requiere controlar la carta de Objetivo "Guardia en el paso"? ¿Dos zonas unidas por un puente, o cuatro zonas unidas por dos puentes distintos?

R: Sólo se requiere una **pareja** de zonas, lo que hace un total de dos zonas.

P: Cuando se resuelve la carta de Objetivo "Empresa mercantil", ¿es necesario que el jugador tenga Barcos en los puertos para poder controlarlos?

R: No. El jugador sólo necesita tener el control de la zona de tierra conectada.

P: Cuando se juega el escenario Festín de Cuervos, ¿cómo se resuelven los empates al final de la 10ª ronda?

R: Si al final de la 10ª ronda ningún jugador tiene 7 puntos de Victoria, el jugador con la mayor cantidad de puntos de Victoria que esté en la posición más alta del medidor del Trono de Hierro ganará la partida.

Expansión Madre de Dragones

P: Cuando se juega con la expansión Madre de Dragones con tres o cuatro jugadores, ¿se utiliza el suplemento de la Corte del Rey?

R: No. El suplemento de la Corte del Rey no se utiliza al jugar con vasallos, independientemente del número de jugadores.

P: Si el tablero lateral de Essos (y por lo tanto el Banco de Hierro) no se está usando en la partida, ¿se siguen pudiendo jugar las órdenes navales del Banco de Hierro?

R: Sí. Funcionarán como fichas de Orden naval en blanco (sin ningún efecto).

P: Cuando una carta de combate de un jugador que no es de un vasallo hace referencia a "tu oponente", ¿a quién se refiere exactamente? ¿Al vasallo al que se está combatiendo o al comandante de ese vasallo?

R: Por "tu oponente" se refiere al vasallo en sí. El comandante del vasallo sólo está jugando en nombre del vasallo en ciertos momentos de su turno o del combate (la única excepción es el uso de la Espada de acero valyrio).

P: Cuando se resuelve la carta de Casa "Robert Arryn" contra un vasallo, ¿se retira de la partida alguna de las cartas de Casa de ese vasallo?

R: No. Los vasallos no poseen pila de descartes, por lo que no son opciones válidas para este tipo de efectos.

P: Si un jugador va a comandar a más de un vasallo, ¿se elige a esos vasallos en el mismo preciso momento?

R: Sí. Cuando a un comandante le llega su turno de elegir a un vasallo, elige a un vasallo (o decide pasar) por cada uno de los marcadores de vasallo que posee.

P: ¿Los vasallos forman parte del "orden del turno"?

R: Sí.

P: La carta de Poniente "Tormenta de Espadas", ¿impide colocar o ejecutar fichas de Orden de "Defensa/Reclutamiento" de vasallos?

R: Sí. La ficha de "Defensa/Reclutamiento" es un tipo de orden de Defensa, por lo que no podrá jugarse. Cabe señalar que dicha ficha **no** es una ficha de orden de Consolidar poder.

P: Si la ficha de Orden de "Defensa/Reclutamiento" de un vasallo se utiliza como orden de Defensa, ¿se retira esa ficha?

R: No. De igual modo que con las órdenes de Defensa, estas fichas no se retiran tras utilizarlas para la defensa. Se pueden volver a utilizar posteriormente para la defensa y/o como orden de Reclutamiento durante el paso de "Resolver las órdenes de Consolidar poder".

P: ¿Puede un comandante iniciar un ataque contra uno de sus propios vasallos o viceversa?

R: No.

P: ¿Puede un comandante apoyar un ataque contra uno de sus propios vasallos o viceversa?

R: No. Un comandante no puede apoyar un ataque efectuado contra uno de sus vasallos. De igual modo, un vasallo no puede apoyar un ataque efectuado contra su comandante ni contra otro de los vasallos de su comandante.

P: ¿Puede uno de los vasallos de un comandante atacar o efectuar una incursión contra otro vasallo de ese comandante?

R: No. Igual que un comandante no puede atacar o efectuar una incursión contra sus propios vasallos, ninguno de sus vasallos puede atacar o efectuar una incursión contra ese comandante ni contra ningún otro vasallo de ese comandante.

P: ¿Pueden los efectos como el de la carta de los Salvajes "Un Rey más allá del Muro" o la habilidad de texto de la carta de Casa "Doran Martell" hacer que el jugador Targaryen salga de la última posición de un medidor de Influencia?

R: No. Todo efecto que vaya a hacer que el jugador Targaryen se desplace a una posición más alta del medidor se ignora, y todo efecto que vaya a hacer que un jugador se desplace a la posición más baja de un medidor de Influencia hará en vez de eso que la ficha de ese jugador se coloque en la posición "7".

P: Cuando el jugador de la Casa Targaryen resuelve la carta de Casa "Viserys Targaryen" para descartar su carta de Casa "Khal Drogo", ¿se retira a "Khal Drogo" de la partida?

R: No. La habilidad de texto de una carta de Casa sólo está en efecto si es jugada como la carta de Casa elegida durante un combate.

P: ¿Se pueden colocar fichas de Fidelidad en zonas de mar o moverlas a esas zonas?

R: No. Las fichas de Fidelidad sólo pueden existir en zonas de tierra.

P: Cuando una ficha de Fidelidad se coloca en una zona controlada por el jugador Targaryen, o es movida a una de esas zonas, ¿obtiene y puntúa inmediatamente esa ficha dicho jugador?

R: Sí.

P: Si el jugador Targaryen no paga los intereses de uno de sus préstamos, ¿puede el poseedor de la Espada de acero valyrio elegir usarla para matar a un Dragón?

R: Sí.

P: Dado que la Casa Targaryen no posee unidades de Torres de asedio, ¿qué ocurre cuando un efecto les permite obtener una (como el de la carta de Préstamo "Ingenieros de asedio")?

R: El jugador Targaryen ignora esa parte del efecto. Nunca podrá obtener ni reclutar Torres de asedio, ni siquiera cuando un efecto indique que podría hacerlo.

P: Cuando se resuelve una apuesta en un medidor de Influencia, ¿en qué momento el jugador Targaryen distribuye su apuesta de fichas de Poder? ¿Antes o después de que el poseedor de la ficha del Trono de Hierro rompa cualquier empate?

R: El jugador Targaryen distribuye sus fichas de Poder inmediatamente después de revelarlas, y por lo tanto el poseedor del Trono de Hierro podrá elegir cómo romper los empates.

P: Cuando el jugador Targaryen resuelve una orden de Avance, si entra en una zona que contiene una ficha de Fidelidad y unidades de otra Casa, ¿obtiene inmediatamente esa ficha?

R: No. El jugador Targaryen debe controlar esa zona, lo que significa que debe ganar el combate y tener al menos una unidad superviviente presente. Por ejemplo, la habilidad de texto de la carta de Casa "Arianne Martell" impediría al jugador Targaryen obtener una ficha de Fidelidad en la zona de batalla.

P: ¿Se puede resolver una ficha de Orden naval del Banco de Hierro situada en un puerto cuando hay Barcos enemigos en la zona de mar adyacente?

R: Sí.

P: Cuando se adquiere un préstamo, ¿se puede ignorar deliberadamente parte de su efecto?

R: No. El jugador siempre debe cumplir en la medida de lo posible el préstamo adquirido. No se puede elegir ignorar partes de un préstamo que es posible cumplir.

P: ¿Está obligado un jugador a cumplir todos los efectos de un préstamo para poder adquirirlo?

R: No. Un jugador puede adquirir cualquier préstamo independientemente de cuál sea su efecto (siempre que el jugador se pueda permitir el coste inicial del préstamo). Toda porción del efecto que no pueda ser cumplida simplemente se ignora.

P: Si un jugador carece de las unidades indicadas en un préstamo del Banco de Hierro (como la carencia de Torres de asedio que afecta al jugador Targaryen), ¿puede el jugador adquirir igualmente ese préstamo y aplicar el efecto de la carta?

R: Sí. El jugador sólo recibirá las unidades que le esté permitido obtener, ignorando todas las demás.

P: Cuando se resuelve la carta de Préstamo "Piomante" para degradar el Castillo situado en Braavos, ¿se retira de la partida el efecto de la ficha de Fuerza neutral de Braavos (-1 al coste de los préstamos)?

R: No. El efecto de esa ficha está asociado a la zona de Braavos, y no al Castillo situado en ella.

P: Cuando se resuelve la carta de Préstamo "Piomante" para degradar un Castillo situado en una zona que contiene un puerto, ¿deja de funcionar ese puerto?

R: No.

P: ¿Puede un jugador colocar la ficha de orden de Defensa +3 de uno de sus vasallos si la carta de Poniente "Tormenta de Espadas" está en juego?

R: No.

P: La carta de Poniente "Festín de Cuervos", ¿impide colocar o ejecutar una ficha de Orden del Banco de Hierro?

R: No. La ficha de Orden del Banco de Hierro **no** es una ficha de orden de Consolidar poder (incluso aunque se resuelva en el mismo momento que este tipo de fichas de Orden), y por lo tanto este efecto no se le aplica.

P: Cuando se resuelve la carta de Poniente "Fuego Hecho Carne", ¿puede el jugador Targaryen elegir cualquier cantidad de fichas de Fuerza de dragón para desplazarlas al recuadro de Fuerza de los dragones?

R: No. Sólo se puede desplazar **una** ficha.

P: Cuando se resuelve la carta de Poniente "Jugando con Fuego", ¿puede el jugador Targaryen elegir a un jugador que no dispone de ninguna unidad?

R: No.

P: Cuando se resuelve la carta de Poniente "Fuego hecho Carne", ¿puede el jugador Targaryen elegir no realizar ninguna de las opciones?

R: Sí. La ejecución de cada efecto es opcional.

P: Cuando se resuelven las cartas de Poniente "Los Rumores Vuelan" y "Desavenencias Crecientes", ¿puede el jugador elegir no mover ninguna ficha de Fidelidad?

R: No. Cada jugador, incluyendo el jugador Targaryen, debe elegir una ficha que mover.

P: Cuando se resuelven las cartas de Poniente "Los Rumores Vuelan" y "Desavenencias Crecientes", ¿se puede mover más de una vez la misma ficha de Fidelidad?

R: Sí, y está permitido moverla una y otra vez entre las mismas zonas.

P: ¿Puede un jugador rechazar fichas de Poder que le son donadas por otro jugador?

R: Sí.

