

# A Game of Thrones

## FAQ 2.0

Riportiamo qui di seguito l'ultima versione delle FAQ ufficiali sul gioco.

### **Partita “competitiva” in 5 giocatori**

La posizione del Lannister è leggermente più debole delle altre, pertanto si può utilizzare questa variante al setup iniziale, Scambiate sulla riga dell'influenza a corte [King's court] il segnalino del Tyrrel e del Greyjoy facendo sì che i Greyjoy siano in 5<sup>a</sup> (ultima) posizione.

**N.B.** le edizioni più recenti, come anche quella in lingua italiana, hanno questa modifica già nel regolamento.

### **Utilizzo della carte di “Famiglia”**

Le carte di “Famiglia (ovvero i leader) vengono scoperte contemporaneamente durante il combattimento. Questo però potrebbe portare a qualche diatriba qualora il testo delle carte si influenzasse a vicenda. Ecco quale è la sequenza di risoluzione ufficiale degli effetti:

1. Le carte vengono scoperte contemporaneamente.
2. Si risolvono prima tutte le abilità del tipo “ignora” [ignore] o “cancella” [cancel] e si procede secondo l'ordine stabilito dal valore di influenza sul Trono di Spade. Dopo aver risolto il testo delle due carte si passa al punto successivo.
3. Si risolvono quindi tutte le altre abilità che non sono del tipo precedentemente menzionato, sempre secondo l'ordine stabilito dall'influenza sul Trono.
4. Dopo aver visto l'esito della battaglia si passa a risolvere eventuali abilità che prevedano “vittoria” [if you win this battle] o “sconfitta” [if you lose this battle...]. Come al solito si procede secondo il valore d'influenza sul Trono di Spade.

### **Limiti per le unità navali**

Nonostante a pagina 6 del regolamento si citi un numero massimo di navi pari a 5, tale limite è 6.

### **Unità in attacco ed in difesa**

Molte carte si riferiscono alle unità con il termine “in attacco [attacking] o “in difesa” [defending]. Le unità “in attacco” sono quelle presenti in un territorio da cui il giocatore attivo sta muovendo con un ordine di marcia. Le unità “in difesa” sono quelle che si trovano nel territorio oggetto dell'attacco dalle unità sopra citate. Tutte le altre unità coinvolte sono considerate “di supporto” [supportino].



## **Le carte Westeros**

Quando esce la carta Westeros “L’inverno sta arrivando” [Winter is coming] dovete rimischiare il mazzo e pescare **subito** una nuova carta.

Quando è attiva la carta “Piogge d’autunno” [Rains of Autumn] – i fanti non danno supporto – se giocate il segnalino speciale “supporto +1” su un territorio che contiene solo fanteria, il valore effettivo del supporto sarà pari ad 1: 0 per i fanti e +1 del bonus.

## **Rifornimenti [Supply]**

Il valore di “rifornimenti” [supply] di ogni giocatore all’inizio della partita, sarà pari al numero di barili che controlla nel setup iniziale. Ovvero: 1 per gli Stark ed i Baratheon, 2 per i Lannister e i Greyjoy e 3 per i Tyrell.

Non potete mai muovere unità in modo che creino un agglomerato superiore ai limiti consentiti dai vostri rifornimenti [supply], nemmeno per eliminare volontariamente delle unità.

## **L’attacco dei bruti [Wildling]**

Se a seguito di un attacco dei bruti siete costretti a ritirarvi da un territorio, non potete lasciare lì il Vostro segnalino di controllo. Il segnalino può essere lasciato solo in seguito ad un movimento volontario e non alla sconfitta in combattimento.

Se perdete la battaglia contro i bruti non potete sostituire un cavaliere con un fante per perdere un punto truppa. Le perdite devono essere **rimosse** dalla plancia, quindi potreste perdere più unità del necessario.

## **Piazzamento degli ordini**

**Non** siete mai obbligati a piazzare degli ordini in **tutte** le aree controllate da vostre unità. Ovviamente unità senza ordini non agiranno nel turno.

## **Il corvo messaggero**

Il Corvo **non consente lo scambio** di ordini tra due unità, ma solo la sostituzione con un ordine tra quelli che avete ancora in mano.

L’ordine che può essere sostituito con uno qualunque di quelli che vi sono rimasti, sia normale, sia speciale (purché entro i limiti massimi previsti).

Il Corvo vi consente solo la **sostituzione** di un ordine, pertanto non potete assegnare un ordine ad una unità che non ne aveva alcuno.



## **Marciare**

Se avete giocato un ordine di marcia **non** siete obbligati a spostare le vostre unità, potete decidere di restare fermi nel territorio.

## **Prendere il controllo di un territorio**

Il segnalino con cui mantenete il controllo di un territorio in caso di ritirata, **deve** essere uno della vostra riserva. Se non ne avete, non potete mantenere il controllo.

Una volta piazzato il segnalino di controllo non può essere rimosso volontariamente e nel caso lo fosse in seguito ad un'invasione, tornerebbe alla "banca" e non nella vostra riserva.

Il piazzamento del segnalino di controllo avviene **nel momento** in cui lasciate un territorio volontariamente, pertanto non potete piazzarlo se vi ritirate in seguito ad un qualunque combattimento, né se siete distrutti. E' bene notare che se attaccate un territorio le unità non lasciano il territorio di partenza finché la battaglia non è terminata, pertanto se la vostra forza d'attacco dovesse essere completamente distrutta dal difensore, perdereste il controllo del territorio da cui siete partiti.

## **Attaccare un'armata neutrale**

Ogni ordine di marcia, vi consente **un solo attacco**, pertanto con lo stesso ordine non potete attaccare sia un territorio neutrale che un'armata avversaria.

Se un vostro avversario sta attaccando un'armata neutrale, non potete supportare il difensore anche se avete armate in territori adiacenti con ordini di supporto attivi.

## **Ordini di supporto**

Anche se non ce ne sarebbe motivo, non potete comunque supportare un altro giocatore che vi sta attaccando.

Non siete obbligati a supportare i vostri attacchi o le vostre difese. Il supporto è sempre facoltativo.

Non siete nemmeno obbligati ad accettare il supporto di un altro giocatore ai vostri combattimenti. Potete tranquillamente rifiutare.

## **Fiumi**

I fiumi, oltre ad essere intransitabili per le unità, non consentono né il supporto, né l'esecuzione di raid (a meno che non sia presente un ponte).



## **“Carte di Famiglia” [House cards] ovvero i Leader**

Dovete giocare un leder in ogni battaglia, tranne quelle contro i territori neutrali.

Le carte sono pubbliche, sia quelle scartate che quelle ancora disponibili, quindi potete chiedere in qualunque momento di vedere quelle di un qualsiasi altro giocatore.

Visto quanto precede le abilità speciali di Melisandre e Maestro Luwin vengono risolte pubblicamente e quindi tutti sapranno quali carte sono state coinvolte.

Se doveste usare l'abilità di Melisandre contro un avversario che non ha più carte in mano, l'abilità non avrà alcun effetto, poiché le carte vengono ripescate al termine del combattimento dopo che tutti gli effetti sono stati risolti.

Se l'ultima unità di una delle due parti coinvolte nella battaglia dovessero essere eliminata grazie a qualche effetto, lo scontro sarebbe **immediatamente** vinto dall'avversario anche senza combattimento. Quindi se i Tyrell dovessero attaccare un territorio con un solo fante ed utilizzassero la carta di Sir Loras (che uccide immediatamente un fante avversario), vincerebbero senza che lo scontro abbia luogo (ma verrebbero comunque scartate sia a carta di Loras che quella dell'avversario).

Se utilizzate la carta di Salladhar Saan (le navi non danno supporto) ed il vostro avversario ha giocato il segnalino speciale “supporto +1” su un territorio che contiene navi, il valore effettivo del supporto sarà pari ad 1: 0 per le navi e +1 del bonus.

## **Unità in rotta e ritirate**

Un'unità che non può ritirarsi dopo un combattimento, è distrutta.

Se siete costretti a ritirarvi in un territorio in cui sono presenti altre unità e questo vi farebbe superare il vostro limite di approvvigionamento [supply], non potete effettuare il movimento di ritirata; non potete quindi eliminare un'unità già presente nel territorio per metterci quella in ritirata (es. levo un fante e faccio ritirare un cavaliere).

Se attaccate un avversario che ne territorio ha solo unità in rotta, dovete comunque giocare una carta Leader [House Card], perché le unità hanno valore combattimento 0, ma tutti gli altri fattori, compreso il valore della carta, si contano e potreste perdere.

Le navi in rotta possono comunque fungere da trasporti.

## **Rimuovere un'unità**

Non potete mai rimuovere volontariamente un'unità dal gioco.

## **Ordine di gioco**

Tutto si svolge in ordine di gioco, compresa la scelta delle unità da rimuovere a causa di un attacco dei bruti, come anche quelle da mettere in campo con l'arruolamento.



# A Clash of Kings

## La tabella per 3 giocatori

Sulla tabella è presente un errore di stampa. Le iniziali sono “S”, “L” e “T”, ma le tra casate con cui giocare (almeno quelle consigliate) sono Stark, Lannister e Baratheon, paer cui la “T” dovrebbe di fatto essere una “B”.

## Variante per la fase “Westeros”

Benché nella regola ci sia scritto che la carta “Gli ultimi giorni d’estate” [The last days of summer] vada riposta in fondo al mazzo 2, questa va messa n fondo al mazzo 3 (il suo).

## Fortificazioni

La penalizzazione che la fortezza da ai cavalieri (li riduce a 1 sia in attacco che in supporto) si applica durante la risoluzione del combattimento. Questo significa che qualsivoglia bonus fornito da una carta Leader [House Card] – come quella base di Robb Stark – viene perso.

## Porti

Un porto è un’area del tutto separata sia dal mare su cui sbocca, sia dal territorio su cui è posizionata, ad eccezione delle seguenti regole:

- un porto può essere occupato soltanto da navi del giocatore che controlla il territorio su cui è posizionato;
- quando reclutate nuove unità nel territorio potete decidere se posizionare navi direttamente in mare o sul porto;
- se avete navi presenti nel porto ed in mare, devono essere considerate come due flotte indipendenti e sono soggette alle regole sull’approvvigionamento;
- se il mare adiacente ad un porto viene raziato da un giocatore diverso da chi controlla il porto, seguite le regole a pag. 6 del manuale “A clash of kings”.

## Macchine d’assedio

A pagina 5 del manuale “A clash of kings”, l’esempio riporta erroneamente la forza del difensore (Baratheon) pari a 9, Il valore esatto è 7 (4 per i due cavalieri, 2 per l’ordine di difesa ed 1 per il supporto navale).

Le macchine d’assedio distrutte sono nuovamente disponibili per un eventuale nuovo reclutamento.

Nel caso di attacco dei bruti, le macchine d’assedio hanno valore 2.



## **Gli ordini “usa e getta”**

Non si può usare l'abilità speciale del “corvo messaggero” per rimpiazzare un ordine “usa e getta”.

Gli ordini “usa e getta” che hanno una funzionalità riconducibile agli ordini normali, sono soggetti alle loro stesse limitazioni. Nello specifico “La potenza di Altogiardino” [The might of Highgarden] non può essere utilizzata in mare, in quanto gli ordini di consolidamento non possono mai essere giocati in mare. Oppure se non potete giocare “raid” a causa di una qualche carta come “Mare in tempesta” [Sea of storms] non potete nemmeno usare ordini speciali che hanno a che fare con i raid.

Quando giocate l'ordine speciale “La potenza di Altogiardino” [The might of Highgarden] il giocatore bersaglio scarta i segnalini di potere nella banca, quindi il giocatore Tyrell, prende quelli che gli spettano.

L'ordine speciale dei Lannister “L'astuzia del Leone” [The lion's cunning] protegge sia dai normali raid che dagli ordini “usa e getta” con la stessa funzionalità. Ricordate che l'ordine protegge **tutti** i territori del Lannister e consolo quello su cui lo ha giocato.

Inoltre il giocatore Lannister potrà attaccare, raidare o fare qualsiasi altra azione contro il giocatore contro cui ha giocato il suo ordine speciale.

## **Le carte di “Famiglia”**

Se cancellate l'abilità speciale di Tywin Lannister, il suo valore di combattimento sarà ovviamente pari a 0.

Quando utilizzate la carte dei Greyjoy “Il lettore” [The reader] le unità avversarie saranno quelle in difesa, se state attaccando, o quelle in attacco se state difendendo. Comunque non quelle di supporto.

*Traduzione ed editing a cura di Valerio Salvi*

