



Traduzione di Claudio Pollaci



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

A Game of Thrones : A Storm of Swords

Expansion

Grazie per avere acquistato questa espansione di "A GAME OF THRONES: BOARDGAME". Questa espansione include il nuovo gioco per quattro giocatori "A STORM OF SWORDS" – completo di nuovo tabellone – che permette ai giocatori di rivivere la battaglia del Tridente durante la Guerra dei Cinque Re, narrata nella saga "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco".

Diverse nuove regole e componenti sono usati nel gioco a quattro giocatori – inclusi i gettoni dei Leader, le Carte Tattica e le nuove carte Casata e Westeros. Alcuni di questi nuovi componenti possono essere usati nel gioco originale "A GAME OF THRONES" per dare ai giocatori più opzioni e novità sul gioco.

Utilizzare questa espansione

Questo libretto delle istruzioni è diviso in diverse parti. La prima parte fornisce una panoramica sui nuovi componenti presenti in questa espansione. La seconda parte, che inizia a pagina 3, descrive il gioco A STORM OF SWORDS nel dettaglio e le nuove componenti e regole. La terza parte, che inizia a pagina 9, fornisce le regole per come utilizzare questa espansione quando si gioca al gioco A GAME OF THRONES. Infine, iniziando a pagina 10, questo regolamento fornisce una descrizione completa di molte carte presenti in questa espansione.

Componenti

Inclusi in questa scatola troverete le seguenti componenti:

- Il tabellone di "A Storm of Swords"
- 44 carte Tattica
- 24 Carte Alleanza (6 carte in 4 differenti mazze Alleanza)
- 40 nuove Carte Westeros
- 42 nuove Carte Casata
- 4 Carte di Partenza Casata
- 5 Carte dei Bruti
- 6 Carte di Riferimento per i Giocatori
- 5 Pedine Presidio
- 15 Pedine Leader
- 1 Indicatore Meteorologico
- 10 Indicatori Rivendicazione, di cui 3 hanno due facce per indicare le Forze Neutrali (per Harrenhal, Delta delle Acque e Silverhall)
- 6 Gettoni Ordine "Supporto -1"
- 6 Celle
- 3 Segnalini "Nido dell'Aquila, Approdo del Re e Sunspear"

Il sigillo di Tempesta di Spade ed il simbolo del Trono

Ci sono due importanti icone che vedrai nelle diverse carte di questa espansione:

- Il sigillo di Tempesta di Spade sulle carte indica che queste carte possono essere usate solo se stai giocando al nuovo gioco "A STORM OF SWORDS".
- Il simbolo del Trono sulle carte indica che queste carte possono essere usate solo se stai giocando al gioco da tavola originale (o al gioco originale con l'espansione "A CLASH OF KINGS").

Le carte di questa espansione che non hanno nessuna icona possono essere usate sia nel nuovo "A STORM OF SWORDS" che nel gioco originale.

Il tabellone di "Storm of Swords"

Il tabellone viene usato per giocare al nuovo gioco per quattro giocatori, che è descritto nel dettaglio a partire da pagina 3.

Carte Tattica

Questa espansione include sei mazzi di carte Tattica, una per ognuna delle sei grandi case. Casa Baratheon, Greyjoy, Lannister e Stark hanno, ognuna, otto carte Tattica, mentre la casa Martell e Tyrell ne hanno sette. Le carte Tattica rappresentano gli obiettivi di ogni casa nel dato turno.

Carte Alleanza

Ci sono quattro mazzi da sei carte che rappresentano il supporto della casa Arryn, Frey e Tyrell e dei vari Mercenari e Fuorilegge.

Nuove Carte Westeros

L'espansione "A STORM OF SWORDS" include un set completo di Carte Westeros. Il retro delle nuove carte Westeros è azzurro per distinguerle dalle carte originali Westeros, che hanno il retro di colore arancione. Sono inclusi nel set due nuovi mazzi "III", uno per il nuovo gioco ed uno per il gioco originale.

Nuove Carte Casa

Questa espansione include un nuovo set completo di carte Casa per le sei grandi case. Il retro di queste nuove carte Casa illustra con il rispettivo emblema della casata due spade incrociate. Questo le differenzia dalle carte Casa del gioco originale e le carte Casa dell'espansione "CLASH OF KINGS" (che sono indicate con un simbolo corona).

Nuove Carte di Partenza Casata

I giocatori dovrebbe utilizzare le Nuove Carte di Partenza Casata di questa espansione quando giocano a "STORM OF SWORDS". Come le carte Casa, queste nuove carte sono indicate con due spade incrociate.

Le sei grandi case

Questo regolamento fa riferimento, ogni tanto, alle "sei case" di Westeros. Queste includono i Baratheon, Greyjoy, Lannister, Stark e Tyrell, che sono incluse nell'originale "A GAME OF THRONES boardgame" e Martell che è aggiunta con l'espansione "CLASH OF KINGS". I componenti per la casa Martell (inclusi le pedine Leader e le nuove carte Casa) sono state inclusi in questa espansione per i giocatori che possiedono l'espansione "CLASH OF KINGS", ma i giocatori non hanno bisogno di questa espansione per usare l'espansione "A STORM OF SWORDS".

Carte dei Brutti

Queste carte sono utilizzate con le carte del gioco originale per variare gli effetti dell'attacco dei brutti.

Carte di Riferimento per i giocatori

Queste sei carte riassumono i gettoni ordine e la sequenza del turno.

Presidi

I presidi sono speciali pezzi che offrono forza di combattimento quando difendono.

Pedine Leader

Le pedine Leader rappresentano certamente personaggi potenti che offrono forza di combattimento extra e speciali abilità all'esercito che comandano, ma i Leader possono anche essere presi come ostaggi.

Indicatore Meteorologico

L'indicatore Meteorologico è usato sul nuovo tabellone "STORM OF SWORDS" per tenere traccia dello stato dei guadi; questi possono essere aperti (quanto il tempo è buono) oppure chiusi (a causa di forti piogge).

Indicatori di Rivendicazione

Questo indicatore viene usato per mostrare chi ha il controllo di Città e Fortezze sul nuovo tabellone di "STORM OF SWORDS". Tre di questi Indicatori di Rivendicazione sono usati solamente per mostrare le forze neutrali di Harrenhal, Delta delle Acque e Riverrun all'inizio del gioco.

Ordine Supporto -1

Questi ordini possono essere assegnati agli eserciti attraverso l'effetto di alcune carte Tattica. Un esercito a cui è assegnato un ordine Supporto -1, se è adiacente alla battaglia, può aggiungere la sua forza, meno 1, all'attaccante o al difensore durante la fase di battaglia "Chiamata del Supporto".

Segnalini delle Forze Neutrali

Questi segnalini rimpiazzano i segnalini originali quando state giocando con l'opzione dei Leader al gioco originale.

Giocare con il Tabellone di "STORM OF SWORDS"

Mentre diverse regole per giocare sul nuovo tabellone di "STORM OF SWORDS" sono le stesse del gioco "A GAME OF THRONES", il nuovo gioco possiede differenti condizioni per la vittoria diverse nuove aggiunzioni.

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco "A STORM OF SWORDS" è ottenere più Rivendicazioni su Westeros. Alla fine del decimo turno, il giocatore che possiede più Rivendicazioni su Westeros vince la partita. In aggiunta, se un giocatore, ad un certo punto del gioco, controlla 8 Fortezze su Westeros, il gioco finisce immediatamente e questo giocatore viene dichiarato vincitore.

Rivendicazione

Si acquisisce rivendicazione dalle Città e Fortezze, così come da alcune carte. L'ammontare della Rivendicazione fornita da quella Città o Fortezza è indicato sul tabellone stesso e sull'indicatore di Rivendicazione della Città e Fortezza. Più a lungo controlli la Città o la Fortezza maggiore è la Rivendicazione fornita da essa.

I giocatori possono ricevere Rivendicazione da alcune carte. Della Rivendicazione ricevuta dalle carte se ne tiene traccia sulla linea di Rivendicazione in Westeros. Quando una carta ti permette di ricevere un certo punteggio di Rivendicazione, piazza questo numero di segnalini potere (dalla tua riserva di potere o dal tuo potere disponibile) sulla linea di Rivendicazione in Westeros (vedi il seguente riquadro). La Rivendicazione complessiva di un giocatore è data dalla Rivendicazione fornita dalle Città o Fortezze più il numero di segnalini Potere che sono disposti sulla linea di Rivendicazione.

Setup

Quando devi preparare il nuovo tabellone di "STORM OF SWORDS", segui la procedura mostrata di seguito:

1. Prendi il tabellone di "STORM OF SWORDS" e posizionalo centralmente in un grande tavolo.
2. Posiziona gli indicatori di Harrenhal, Delta delle Acque e Silverhall nelle rispettive aree sul tabellone, **con le loro "forze neutrali" a faccia in su** (il lato con un numero in bianco in basso a destra).
3. Posiziona il segnalino "Ordine del Turno" su "Turno 1".
4. Posiziona l'indicatore meteorologico sulla prima posizione "fair weather (bel tempo)" sulla linea del meteo.

5. Mischia le nuove Carte Westeros dal retro azzurro separatamente e disponilo vicino al tabellone. Per il mazzo III, utilizzate solamente le carte segnate con il sigillo di Tempesta di Spade.
6. Mischia i quattro mazzi Alleanza separatamente e disponeteli vicino al tabellone.

A questo punto, il tabellone dovrebbe essere simile a quello rappresentato nella tabella "Setup di Tempesta di Spade" a pagina 4.

Indicatori di Rivendicazione

Ogni giocatore inizia con l'indicatore di Rivendicazione della propria Casata nell'area di partenza di fronte a lui. I Lannister iniziano con l'indicatore di Rivendicazione di Approdo del Re, gli Stark con le l'indicatore delle Torri Gemelle ed i Baratheon con l'indicatore di Capo Tempesta. Quando un giocatore prende il controllo di una Città o Fortezza, lui prende il corrispondente indicatore di Rivendicazione (sia dal tabellone che da un altro giocatore) e lo dispone davanti a sé. In questo modo i giocatori possono facilmente vedere la rivendicazione che ciascun giocatore riceve dalle Città o Fortezze guardando gli indicatori di Rivendicazioni posti di fronte ad ogni giocatore piuttosto che controllare sempre le Città o Fortezze sul tabellone.

L'indicatore di Rivendicazione di Harrenhal, Delta delle Acque e Silverhall agiscono anche da segnalini di Forze Neutrali che sono piazzati sul tabellone durante il setup. Queste forze neutrali funzionano esattamente come i segnalini Forze Neutrali del gioco originale. Quando un giocatore attacca con successo uno di questi segnalini di forze neutrali, egli lo piazza di fronte al lui tra gli Indicatori di Rivendicazione a faccia in su.

La linea di Rivendicazione

Quando una carta indica che tu puoi ottenere un certo punteggio di Rivendicazione, disponi lo stesso numero Gettoni Potere (dalla tua riserva di gettoni potere o dal tuo potere disponibile) uno ad uno, **sul numero più alto libero** sulla linea di Rivendicazione. Se la linea è piena ed i giocatori ottengono Rivendicazione, il gettone Potere nella posizione "6" ritorna alla riserva di Potere del suo proprietario e tutti gli altri Gettoni Potere avanzano di una posizione lungo la linea di Rivendicazione. Il nuovo gettone Potere viene piazzata nella posizione 1 della linea.

Esempio: Il giocatore Lannister prende 2 Rivendicazioni nel primo turno di gioco. Al turno 4, la linea di Rivendicazione è piena ed il giocatore Greyjoy riceve un punto di rivendicazione da una Carta Alleanza. Il giocatore Greyjoy dispone il suo gettone Potere sulla posizione "1" e muove gli altri gettoni potere in avanti di una posizione. Uno dei gettoni dei Lannister era in posizione "6" e viene buttato fuori dalla linea di Rivendicazione.

7. Ogni giocatore pesca a casa una carta di Partenza Casata per determinare con quale egli giocherà.
8. Ogni giocatore prendere le 7 carte Casata corrispondenti alla propria casa. Utilizzate le nuove Carte Casata dell'espansione "STORM OF SWORDS", indicate con due le spade incrociate sul dorso della carta.
9. Ogni giocatore prende il mazzo di Carte Tattica corrispondente alla propria casa - le carte Tattica "Sostegno degli alleati" con il simbolo del trono non si usano.
10. Ogni giocatore riceve una cella della prigione.
11. I giocatori adesso dispongono le unità di partenza ed i segnalini come descritto nella carta di Partenza della Casata.

Nota: Ogni giocatore inizia con una determinata quantità di potere disponibile, come indicato nella carta di Partenza della Casata.

Nota: Tutte le quattro Casate iniziano con 2 Leader in gioco, come descritto nella carta di Partenza della Casata. I Lannister iniziano con la pedina Leader di Eddard Stark nella propria cella della prigione e gli Stark iniziano con la carta Alleanza "Frey Leadership" e la pedina Leader dell'alleato Walder il Nero.

12. Ogni giocatore inizia con un indicatore di Rivendicazione per ogni Città o Fortezza che controlla e li dispone davanti a se. Guarda la tabella di pagina 3 (riquadro precedente).
13. Ogni giocatore dispone l'indicatore di rifornimento nello spazio appropriato sulla linea dei Rifornimenti.

La partita adesso è pronta per iniziare.

Il tabellone di “STORM OF SWORDS”

Il tabellone di “STORM OF SWORDS” è diverso da quello del gioco originale in alcuni importanti aspetti. Guarda pagina 5 per una completa visione dei nuovi elementi del nuovo tabellone.

Carte Tattica

Le carte Tattica rappresentano l'obiettivo della Casata durante il turno. Loro forniscono abilità speciali che favoriscono alcune strategie.

Ogni turno durante la fase “Assegnazione degli ordini”, ogni giocatore sceglie una carta Tattica e la posiziona a faccia in giù di fronte a sé. Quando si rivelano gli ordini, tutti i giocatori devono rivelare la carta Tattica scelta. All'inizio della fase di azione ogni giocatore annuncia la carta Tattica scelta. Dopo, **nell'ordine del turno**, ogni giocatore effettua ogni azione che è preceduta dalla parola in grassetto “immediatamente”. I giocatori possono avvantaggiarsi di **tutte** le abilità della propria carta Tattica fino alla fase di pianificazione successiva, quando verrà scelta una nuova carta Tattica. Nota che un giocatore **può** scegliere la stessa Carta Tattica ogni turno se lo desidera.

Quando state usando le carte Tattica (oppure i Leader, trattati alle pagine 6-8), i giocatori devono seguire la sequenza del turno modificata:

- 1) **Fase di Westeros** (saltata nel primo turno)
- 2) **Fase di Pianificazione**
 - a) Rivela la prima carta di ciascun mazzo Alleanza (quando giochi con il tabellone di “STORM OF SWORDS”)
 - b) Ogni giocatore assegna gli ordini e sceglie una carta Tattica
 - c) Tutti gli ordini e le carte Tattica vengono rivelate
 - d) Il corvo messaggero può essere utilizzato
- 3) **Fase di Azione**
 - a) Risolvi immediatamente gli effetti delle carte Tattica
 - b) Risolvi gli ordini Raid
 - c) Risolvi gli ordini di Marcia (e risolvi le battaglie)
 - d) Risolvi gli ordini di Consolidamento di Potere
 - e) Ruota le unità ritirate
 - f) Avanza l'indicatore del turno

Le carte Tattiche saranno discusse nel dettaglio a pagina 10.

Carte Alleanza

Questo mazzo rappresenta il sostegno della casa Arryn, Frey e Tyrell ed anche dei Mercenari e Fuorilegge. I giocatori che usano la carta Tattica “Forge Alliances” (vedi pagina 10) può pescare la prima carta di un mazzo alleanza a sua scelta.

All'inizio di ogni fase di pianificazione, la prima carta di ognuno dei quattro mazzi Alleanza è posizionata a faccia in su in cima al proprio mazzo (se non è già a faccia in su). Quando si risolvono le carte Tattica, i giocatori che usano “Forge Alliances” possono prendere una di queste carte.

Esempio: Il giocatore Stark ed il giocatore Baratheon scelgono la carta “Forge Alliances” questo turno. Stark è il più alto nella linea di influenza del Trono di Spade, quindi Stark inizia per primo. Il giocatore Stark sceglie la carta a faccia in su del mazzo Tyrell. Il giocatore Baratheon può scegliere tra le carte a faccia in su degli Arryn, dei Frey o dei Mercenari e Fuorilegge oppure la prima carta coperta del mazzo Tyrell.

Quando un giocatore acquisisce una carta Alleanza, lui la piazza a faccia in su di fronte a sé e rimane la fino a quando non viene rubata o il testo della carta indica al giocatore di disfarsene. Le carte possedute da ciascun giocatore sono sempre consultabili. Quando una carta Alleanza è scartata, questa viene posizionata sul fondo del proprio mazzo Alleanza.

Panoramica del tabellone di Tempesta di Spade

- 1. La linea di Rivendicazione in Westeros.** La linea di Rivendicazione in Westeros è usata per indicare quanta Rivendicazione un giocatore ha ricevuto da fonti diverse del controllo di Città e Fortezze. Guarda la tabella a pagina 3 per maggiori informazioni
- 2. Aree di Mare.** Quando giochi sul tabellone di "STORM OF SWORDS", **i giocatori non possono arruolare navi.** Invece, tutte le aree di Isole sono connesse alla terra ferma utilizzando delle frecce di movimento. Inoltre le aree di mare non possiedono un nome sulla mappa di "STORM OF SWORDS". Tuttavia, gli oceani in ogni lato del tabellone sono considerati come due grandi aree di mare ai fini della risoluzione dell'abilità delle carte Casata.
- 3. Frecce di Movimento.** Le frecce di movimento rappresentano percorsi lungo cui le unità (ed i Leader) possono muoversi. Le unità possono sfruttare le frecce di movimento se loro possono muoversi per effetto di un ordine di Marcia o perché ritirate. **Le unità non possono effettuare raid oppure supportare la battaglia sfruttando le frecce di movimento.**

Nota che ci sono due **frecce di movimento specifiche delle Casate** sul tabellone e sono indicate con lo scudo della Casa corrispondente. Solo i Greyjoy possono utilizzare la freccia che connette Pyke con Flint's Finger e solo i Baratheon possono utilizzare la freccia che connette Rocca del Drago con Approdo del Re.

- 4. La linea del Meteo.** L'indicatore Meteorologico è usato per tenere traccia del tempo. Il tempo può essere buono (nella posizione sinistra e superiore della linea) oppure in tempesta (nella posizione destra o sul fondo della linea). L'indicatore Meteorologico si muove di uno spazio quando una Carta Westeros contiene il simbolo del Tempo.
- 5. Terreni Impraticabili.** I terreni colorati di grigio sono completamente impraticabili.

Le aree di Città e Fortezze sono considerate aree separate sul tabellone di "STORM OF SWORDS". Queste aree sono considerate adiacenti a tutte le aree di collegamento e sono trattate come normali aree.

- 6. Valore di Rivendicazione.** Il numero sulle bandiera indica quanta rivendicazione questa Città o Fortezza fornisce al giocatore che la controlla.
- 7. Rifornimento e Simboli Potere.** Nelle aree di Città o Fortezze, i Rifornimenti o i Simboli Potere dell'area sono visibili sull'area stessa.
- 8. Gettoni Potere Stampati.** Le quattro Fortezze di partenza delle Case sono indicate con un gettone Potere stampato su di esse.
- 9. Icone Città o Fortezze.** Quest'icona mostra se quest'area è una Città o una Fortezza.
- 10. Guadi.** I guadi sono zone poco profonde dei fiumi. Quando il tempo è buono, le aree connesse da un guado sono considerate adiacenti e le unità, che usano un ordine di Marcia, si ritirano, sostengono ed effettuano raid, possono attraversare il fiume. Quando il tempo è in tempesta, tuttavia, i fiumi non possono essere attraversati e le aree connesse da guadi non sono considerate adiacenti.
- 11. Icona Paesi.** I Paesi sono zone di reclutamento che forniscono un punto reclutamento. Questo punto reclutamento può essere usato per arruolare un Fante e non per promuovere un Fante. Un Paese non ha nessuna delle altre proprietà di una Città e Fortezza. (For example, Towns do not count for tiebreaking purposes).

Unità alleate

Utilizza le unità verdi (Tyrell) dal gioco base per rappresentare le unità Alleate quando giochi con il tabellone di "STORM OF SWORDS". I giocatori prendono unità alleate quando acquisiscono certe carte Alleanza. Queste unità funzionano esattamente qualsiasi altra unità sotto il tuo controllo, con alcune eccezioni. La prima, le unità alleate

non possono **mai** essere lasciate sole in un'area senza nessuna unità del colore della tua Casata. Se dovesse essere necessario rimuovere unità dal tabellone, non puoi rimuovere unità in modo che un'unità alleata rimanga sola in un'area, invece devi rimuovere l'unità alleata. Per secondo, le unità alleate che sono rimosse dal tabellone non possono essere arruolate nuovamente.

Infine, i Fanti Alleati non possono essere promossi durante la fase di reclutamento.

Alleanze Permanenti

Se un giocatore controlla **tre** carte Alleanza degli Arryn, dei Frey o dei Tyrell, quel giocatore ha un'alleanza permanente con questa casa. Per il resto del gioco, nessuno può pescare carte da quel mazzo alleanza eccetto il giocatore che possiede con quella casata un'alleanza permanente. (Se un giocatore possiede una carta alleanza degli Arryn, dei Frey o dei Tyrell quando questo avviene, il giocatore continua a tenere questa carta di fronte a sé). Nessun giocatore può stringere alleanza con i Mercenari e Fuorilegge.

Le carte Alleanza sono discusse nel dettaglio a pagina 11.

Il Mazzo Westeros di Tempesta di Spade

I giocatori devono utilizzare il mazzo azzurro I, II, ed il mazzo azzurro III con il simbolo di Tempesta di Spade quando giocano con il nuovo tabellone. Il mazzo Westeros del gioco base non è compatibile con il tabellone di "STORM OF SWORDS".

Muovere l'indicatore meteorologico

Quando si risolvono le Carte Westeros dal mazzo III, se c'è un simbolo del Meteo sulla carta, muovi l'indicatore meteorologico di uno spazio sulla linea del tempo sul tabellone per indicare che il tempo è cambiato. Ricorda che i guadi non possono essere attraversati se c'è una tempesta.

I simboli Mammuth nei mazzi Westeros I, II si ignorano quando giochi con il tabellone di "STORM OF SWORDS".

Le nuove carte Westeros sono discusse nel dettaglio a pagina 12.

Carte Casata di Tempesta di Spade

Quando giochi sul tabellone di "STORM OF SWORDS" utilizza le nuove carte Casata della Casa Baratheon, Greyjoy, Lannister e Stark. Le carte casata di Tempesta di Spade si utilizzano esattamente come le carte casata del gioco originale.

Nota: Devi utilizzare le nuove carte casata di Tempesta di Spade quando giochi sul tabellone di "STORM OF SWORDS". Nonostante le carte casata di Tempesta di Spade siano compatibili con il gioco base, **non raccomandiamo** di usare le Carte Casata del gioco base o dell'espansione "CLASH OF KINGS" con il tabellone di "STORM OF SWORDS". Questo principalmente perché diverse carte casata del gioco base o dell'espansione Scontro di Re fanno riferimento alle navi che non sono utilizzate sul tabellone di "STORM OF SWORD".

Presidi

I presidi sono speciali pedine che offrono forza di combattimento quando difendi. Loro rappresentano le truppe che sono assegnate in modo permanente a difendere l'area di partenza di una Casata. I Presidi non sono unità, quindi non si considerano per i limiti di Rifornimento, ed inoltre non possono muoversi e non possono avere assegnati ordini. Ogni Casata inizia con una pedina Presidio di forza 2 nell'area di partenza. Inoltre la casa Lannister inizia con una speciale pedina Presidio di forza 6 su Approdo del Re.

Se l'area con un Presidio viene attaccata, la forza del Presidio è aggiunta alla forza di combattimento difensiva. Se non ci sono unità a difendere il Presidio **la battaglia avviene ugualmente** con entrambi i giocatori che usano le carte casata (e possibilmente la Spada di Acciaio di Valyria) normalmente.

Se un Presidio si trova dal lato del giocatore sconfitto, viene rimosso dal gioco non può essere arruolato nuovamente fino alla fine del gioco.

Ricorda che non puoi posizionare un ordine in un'area contenente solamente un presidio e che la forza del Presidio è utilizzata solo quando l'area subisce un attacco, non per sostenere una battaglia né qualsiasi altro tipo di ordine.

Il Presidio Lannister ad Approdo del Re

All'inizio del gioco "STORM OF SWORDS", i Lannister hanno il controllo di Approdo del Re e là hanno un presidio speciale di Forza 6. Questo presidio funziona esattamente come il presidio di Forza 2. Se questo presidio rimane senza altre unità, i Lannister controllano ancora Approdo del Re (ovvero, il giocatore Lannister non deve stabilirne il controllo se sposta tutte le sue unità fuori da quest'area).

I Leader

Questa espansione include due pedine Leader per ciascuna delle sei grandi case e tre pedine Leader degli Alleati. Guarda la tabella "Panoramica sulle pedine Leader" per una completa comprensione delle pedine Leader. Le pedine Leader rappresentano alcuni potenti personaggi di ogni casa. I Leader forniscono forza di combattimento extra e possono inoltre fungere come un ordine di marcia in determinate condizioni. Tuttavia se un Leader si trova dalla parte degli sconfitti in una battaglia, può essere preso come ostaggio.

Le seguenti regole speciali reggono il funzionamento dei Leader:

- I Leaders non sono considerate unità quindi non si considerano per i limiti di Rifornimento. A differenza dei Presidi, tuttavia, i Leaders possono muoversi ed aggiungono sempre la loro forza di combattimento in battaglia, contro segnalini di Forze Neutrali e in sostegno.
- Un leader può muoversi insieme ad una delle unità spostate quando nell'area è presente un ordine di marcia oppure in caso di ritirata. I Leader non vengono ruotati.
- Un Leader non può **mai** essere lasciato in un'area senza nessun'altra unità presente. Un leader non può essere lasciato solo con un Presidio. Se un Leader non può ritirarsi da una battaglia in un'area contenente unità della propria casa, il Leader viene preso in ostaggio dal suo avversario.

Panoramica sulla Pedina Leader

1. **Forza da Inattivo.** Quando a faccia in su, i Leaders aggiungono la loro forza normale di combattimento.
2. **Icona di attivazione.** Quando un ordine corrispondente all'ordine di attivazione è piazzato nella stessa area in cui è presente il Leader, quell'ordine è considerato un ordine di attivazione e può essere usato per ruotare il Leader a faccia in giù.
3. **Forza della Marcia.** Quando a faccia in giù, i Leader aggiungono la loro forza di marcia all'esercito che condivide l'area del Leader.
4. **Ordine Marcia.** A faccia in giù un Leader può fungere da ordine di Marcia. Guarda pagina 7 per maggiori dettagli.
5. **Icone Abilità.** Due tipi di icone possono essere disegnate, ed indicano un'abilità speciale quando il Leader è attivo:
 - **Icona Spada:** Prende un'icona spada, quando presente, durante la battaglia.
 - **Icona Gettone Potere:** Subito dopo aver attivato il Condottiero, ma prima di risolvere l'Ordine del Condottiero, il giocatore pesca immediatamente un numero di Gettoni Potere pari a quelli disegnati sul Segnalino. Nota che i Leaders Alleati Littlefinger, Walder il Nero e Thoros di Myr hanno stampato lo stemma della propria casa nella icona del Gettone Potere, ma i giocatori che li controllano possono prendere i Gettoni Potere dalla propria riserva di Potere.

Attivare un Leader

Quando un ordine corrispondente all'**icona di attivazione** è piazzata nella stessa regione in cui è presente un Leader, durante la fase di pianificazione, viene considerato un **ordine di attivazione**. Durante la fase di azione, un giocatore può eseguire l'ordine di attivazione normalmente **oppure** scartare l'ordine di attivazione per attivare il Leader. Quando un leader è attivato, immediatamente gira la pedina Leader a faccia in giù.

*Esempio: Jaime Lannister si trova in Tumbleton con due fanti. L'icona di attivazione di Jaime è un'icona Raid. Durante la fase di pianificazione, il giocatore Lannister piazza un ordine Raid su Tumbleton. L'ordine Raid è un **ordine di attivazione** per Jaime. Quando si risolvono gli ordini Raid, durante la fase di azione, il giocatore Lannister può scegliere di non risolvere l'ordine Raid normalmente ed invece scartare l'ordine per girare Jaime Lannister a faccia in giù.*

Sul lato inferiore di ogni Leader c'è un'icona di ordine di Marcia che può essere eseguito come se fosse un ordine di Marcia +0. Se un giocatore sfrutta l'ordine Marcia sul lato inferiore della pedina Leader, lui deve immediatamente girare a faccia in su il Leader. Questo significa che alcuni Leader (come quelli che hanno come icona di attivazione un Raid o un Consolidamento di Potere) eseguiranno il loro Ordine di Marcia prima o dopo della normale fase di azione.

Esempio: Jaime Lannister è in Tumbleton con due fanti, ed il giocatore Lannister ha scartato un ordine Raid in Tumbleton per girare a faccia in giù Jaime Lannister. Se il giocatore Lannister decide di utilizzare l'ordine marcia di Jaime Lannister, lui deve immediatamente ruotarlo. Il giocatore Lannister sceglie di eseguire l'ordine di Marcia di Jaime e muove Jaime ed un fante in Roseroad. Non ci sono unità nemiche né segnalini di Forze Neutrali su Roseroad, così non si crea battaglia e Jaime è girato a faccia in su dopo essersi mosso. Attivando l'ordine di Marcia di Jaime con un ordine Raid piuttosto che piazzando un ordine di Marcia nell'area di Jaime, il giocatore Lannister ha potuto marciare prima della fase di azione.

Nota: Nel gioco originale, le unità ritirate tornano in posizione verticale dopo il passo "Risolvere gli ordini di Marcia". Quando stai giocando con i Leaders, tuttavia, le unità ritirate non tornano in posizione verticale prima della fine della fase di azione (questo per la fase di azione modificata a pagina 4).

Quando l'ordine di Marcia sul lato inferiore del Leader è eseguita, il Leader può muoversi con qualunque altra unità, oppure non effettuare il movimento con qualsiasi unità. Tuttavia, se un'unità si muove dentro un'area contenente unità di un'altra casa (così inizia la battaglia) o un segnalino di Forze Neutrali, **il Leader deve muoversi con le unità attaccanti.** (Nota che muovere il Leader con un normale ordine di Marcia o con l'ordine di Marcia di un altro Leader non richiede al Leader di muoversi con le unità attaccanti). Infine, un Leader può muoversi da solo ma solo se il suo movimento termina in un'area con altre unità della sua casa.

Una volta che l'ordine di Marcia del Leader, **incluso ogni possibile risultato in battaglia**, è totalmente risolto, il Leader viene immediatamente ruotato a faccia in su.

Alcune pedine Leader hanno un differente valore di forza di combattimento quando sono a faccia in su o a faccia in giù. Un leader aggiunge il valore di forza di combattimento a quella dell'esercito che l'accompagna in base al lato mostrato dalla pedina. A causa delle regole che governano la rotazione del Leader, un Leader deve sempre essere ruotato a faccia in su a meno che il suo ordine di Marcia non è stato ancora risolto. Così, un leader può solo aggiungere la sua forza di combattimento a faccia in giù quando attacca tramite il proprio ordine di Marcia. Al contrario, un Leader può solo usare la forza di combattimento a faccia in su quando difende, supporta o marcia con un ordine di marcia normale (o con quello di un altro leader).

Infine, i Leader hanno icone abilità sul loro lato inferiore, come descritto sulla "Panoramica della Pedina Leader" di pagina 6. I giocatori possono sempre osservare la forza e le icone dell'altro lato di ogni pedina Leader (anche quella di un avversario).

Leader in Ostaggio

Quando un esercito con uno o più Leader perde una battaglia, i suoi Leader possono essere presi in ostaggio in accordo con le regole scritte di seguito.

Per primo, durante una battaglia in cui il nemico è costretto a perdere unità, il vincitore può scegliere di prendere il Leader avversario (se partecipa alla battaglia) facendo rimuovere dal tabellone all'avversario un'unità in meno. (Il numero di perdite inflitte è definito dal numero di Icone Spada del vincitore meno le Icone Fortificazione dello sconfitto). Solo un ostaggio a battaglia può essere preso con la riduzione delle perdite avversarie.

Secondo, il vincitore prende in ostaggio i Leader che non possono ritirarsi. I Leaders seguono le normali regole del ritiro, ad eccezione del fatto che non vengono ruotati di lato e non si considerano per i limiti di rifornimento e **non possono ritirarsi in un'area vuota a meno che non lo accompagna un'unità in ritirata.** Se più di un Leader non hanno la possibilità di ritirarsi, entrambi i Leader sono presi come ostaggio.

Se l'ostaggio appartiene ad una casata avversaria, viene immediatamente messo nella cella della prigione e rimane lì fino a che non viene liberato, rubato, liberati attraverso negoziato oppure condannati a morte.

Cambio di Fazione dei Leader degli Alleati

Se un Leader degli alleati è preso in ostaggio, il Leader non è messo in prigione ma viene semplicemente arruolato dal lato del vincitore: il vincitore immediatamente prende la carta Leadership dal giocatore sconfitto e la piazza di fronte a sé e la pedina Leader rimane nell'area con l'esercito del vincitore.

Nota: fare cambiare fazione ad un Leader degli Alleati è l'unico modo per concludere un'alleanza permanente (vedi pagina 6) con la Casa Arryn, Frey o Tyrell. Ogni giocatore può nuovamente pescare carte da quel mazzo Alleanza ed avere la possibilità di stabilire un'altra alleanza permanente.

Liberare e rubare ostaggi

Un ostaggio può essere liberato o può evadere dalla cella della prigione grazie alla carta Tattica "Secure Hostages". Quando un giocatore, che ha giocato questa carta, attacca con successo un'avversario, può prendere un ostaggio a sua scelta dalla prigione avversaria. Se l'ostaggio appartiene alla Casata attaccante, egli libera l'ostaggio e l'attaccante piazza immediatamente la pedina Leader nell'area in cui è avvenuta la battaglia. Se l'ostaggio appartiene ad un'altra casata, l'attaccante piazza l'ostaggio nella sua cella della prigione.

Negoziare degli ostaggi

Immediatamente dopo avere ricevuto gettoni Potere con un ordine Consolidamento di Potere, un giocatore può decidere di iniziare un negoziato in quell'area. Il giocatore che ha iniziato il negoziato può chiedere a tutti i giocatori di rilasciare uno o tutti i Leader che appartengono alla casata di chi ha iniziato il negoziato. In cambio può offrire un qualsiasi ammontare di Gettoni Potere disponibili e/o ogni ostaggio che possiede.

Se l'avversario accetta, il negoziato ha successo: chi ha iniziato il negoziato deve scartare il numero di Gettoni Potere concordato e metterli nella Riserva di Potere mentre l'avversario prende il corrispondente numero di Gettoni Potere dalla Riserva di Potere ed il Leader viene scambiato.

Il giocatore che inizia il negoziato deve mettere il Leader (o i Leader) ricevuti nell'area dove ha iniziato il negoziato. Se anche un altro giocatore riceve un Leader appartenente alla propria casa, deve metterlo in una Città o Fortezza che controlla. (Se si verifica lo sfortunato evento che questo giocatore non controlla Città o Fortezze, può piazzare il Leader in una qualsiasi area sotto il suo controllo). Se un altro giocatore riceve un Leader che non è della propria casa, questo Leader viene messo nella propria cella della prigione.

Se l'avversario non accetta l'offerta di negoziazione del giocatore, nessun ostaggio viene rilasciato.

Esempio: Eddard Stark è tenuto in ostaggio dalla Casa Lannister e Balon Greyjoy è tenuto in ostaggio dalla Casa Stark. Durante la fase di pianificazione, il giocatore Stark assegna un ordine di consolidamento di potere ad un fante alla Torre delle Acque Grigie. Dopo avere risolto l'ordine di consolidamento di potere nella fase di azione, il giocatore Stark decide di iniziare una negoziazione degli ostaggi con il giocatore Lannister. Il giocatore Stark offre al giocatore Lannister 4 Gettoni Potere e Balon Greyjoy in cambio di Eddard Stark. Il giocatore Lannister accetta l'offerta. Il giocatore Stark scarta 4 Gettoni Potere nella Riserva di Potere ed il giocatore Lannister prende 4 Gettoni Potere dalla Riserva di Potere e li piazza nel proprio potere disponibile. Il giocatore Stark riceve Eddard Stark e deve piazzarlo alla Torre delle Acque Grigie, poiché è qua che è avvenuto il negoziato. Balon Greyjoy non appartiene alla Casa Lannister e quindi il giocatore Lannister deve mettere Balon Greyjoy nella sua prigione.

Giustiziare gli Ostaggi

Quando la carta Westeros "Swing the Sword" è risolta, ogni giocatore (a turno) può giustificare un ostaggio presente nella propria cella della prigione. La pedina Leader e la corrispondente carta Casata del Leader è rimossa in modo permanente dal gioco.

Esempio: il giocatore Lannister è l'unico giocatore con un ostaggio (Eddard Stark) e la carta "Swing the Sword" viene pescata durante la fase di Westeros. Il giocatore Lannister decide di giustiziare Eddard Stark. La pedina leader di Eddard Stark e la carta Casata di Eddard Stark viene rimossa dal gioco. Il giocatore Stark avrà una carta Casata in meno per il resto della partita.

Vincere la partita

Se, in un qualsiasi momento del gioco, un giocatore possiede **8 Rivendicazioni** su Westeros, la partita si conclude immediatamente e questo giocatore viene dichiarato vincitore.

Se nessun giocatore prende 8 Rivendicazioni prima della fine del decimo turno, il giocatore con **più Rivendicazione** vince. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio di Rivendicazione, il giocatore che

controlla più Città e Fortezze viene dichiarato vincitore. Se si è ancora in parità, vince chi possiede più rifornimenti nella Linea dei Rifornimenti. In caso di nuova parità vince il gioco chi possiede più Gettoni Potere disponibili. Ad una nuova parità l'esito della partita sarà di pareggio.

Partita con tre Giocatori

Il tabellone di "Storm of Swords" è progettato per giocare con 4 giocatori. Tuttavia, se volete fare una partita con tre giocatori seguite le seguenti regole:

- La casa Greyjoy non è utilizzabile in questa partita. Le unità di partenza dei Greyjoy sono posizionate normalmente sul tabellone, con l'aggiunta di un fante in ogni area controllata dai Greyjoy. Queste unità rappresentano Forze Neutrali (come quelle di Harrenhal, Delta delle Acque e Silverhall). Non posizionare pedine Greyjoy sulla Linea di Influenza e sulla linea dei Rifornimenti. La posizione di partenza delle altre case lungo le Linee di Influenza è spostata di uno spazio a sinistra a causa dell'assenza della casa Greyjoy. Questo provoca che gli Stark iniziano in prima posizione nella Linea dei Feudi e prende la Spada di Acciaio di Valyria.
- **Nessun giocatore può entrare nelle aree di Pyke o Flint's Finger** durante la partita.

Giocare sul tabellone originale di "A Game of Thrones"

Alcune delle nuove regole e componenti sono compatibili con il gioco da tavola originale "A GAME OF THRONES". Di seguito troverete cinque opzioni descritte nel dettaglio su come utilizzare queste nuove opzioni nel gioco base di "A GAME OF THRONES".

Opzione 1: Le nuove carte Casata

Il nuovo set di carte casata è completamente sostituibile con le carte casata del gioco originale e danno ai giocatori sette nuove carte alla loro Casa. Queste nuove carte hanno nuovi testi abilità ed un punteggio di combattimento più grande delle carte del gioco base (ma una variazione minore rispetto al set di carte casa dell'espansione "CLASH OF KINGS").

E' importante non mischiare i set di carte (quelle originali, il set di "CLASH OF KINGS", e quello nuovo di "STORM OF SWORDS") e che tutti i giocatori giochino con le carte casa di uno stesso set.

Opzione 2: Il nuovo mazzo di carte Westeros

I giocatori possono giocare sul tabellone originale di "A GAME OF THRONES" con il mazzo Westeros di "STORM OF SWORDS". Questo nuovo set di carte sostituisce completamente il mazzo Westeros del gioco originale. Se stai giocando con il mazzo di "STORM OF SWORDS" utilizza il nuovo (azzurro) mazzo Westeros I, II, ed il mazzo Westeros III con il simbolo del trono. Non utilizzare il mazzo Westeros III con il simbolo del sigillo di Tempesta di Spade.

Usa il nuovo mazzo Westeros esattamente con il mazzo Westeros del gioco originale. Come per le carte casa, i giocatori devono utilizzare le carte provenienti dallo stesso set. I mazzi non devono essere mischiati tra loro.

Opzione 3: Carte Tattica

I giocatori possono giocare sul tabellone originale di "A GAME OF THRONES" con le carte Tattica presenti in questa espansione. Rimuovi solamente le carte Tattica con il sigillo di Tempesta di Spade ed aggiungi le carte con il simbolo del trono. Il set risultante di carte tattica (6 per giocatore) viene usato allo stesso modo dell'espansione "STORM OF SWORDS", descritto a pagina 4.

Opzione 4: Leader e Celle delle Prigioni

Se i giocatori vogliono utilizzare i Leader e le celle delle prigioni nel gioco base "A GAME OF THRONES" utilizzino le regole di pagina 6-8, con le seguenti modifiche:

- Entrambe le pedine Leader della propria casa iniziano nell'area di partenza della casa.

- Utilizza le Forze Neutrali riviste per Nido dell'Aquila, Approdo del Re e Sunspear. Questi segnalini hanno ognuno un punteggio di forza più alto di 1 rispetto ai segnalini originali, per bilanciare la forza extra offerta dai Leader
- Devono essere usate le carte casa di "STORM OF SWORDS" (opzione 1) quando si sta giocando con i Leader per un proprio bilanciamento del gioco.
- Devono essere usate i mazzi Westeros di "STORM OF SWORDS" (opzione 2) quando si sta giocando con i Leader per un proprio bilanciamento del gioco. (Se utilizzate il mazzo Westeros originale gli ostaggi non possono essere giustiziati).
- Se tutte le unità che accompagnano un Leader sono rimosse dal tabellone per effetto di un attacco dei bruti, il Leader viene ucciso (come se fosse stato giustiziato).

Opzione 5: Carte dei Brutti

Questa espansione include cinque carte dei brutti, che possono essere usate con il tabellone del gioco originale "A GAME OF THRONES" per rendere più vario l'effetto della carta Westeros "Attacco dei Brutti". Per utilizzare queste carte bisogna semplicemente mischiarle e posizionarle a faccia in giù vicino alle carte Westeros. Durante la fase di Westeros se viene rivelata una carta "Attacco dei Brutti" viene successivamente rivelata la prima carta del mazzo dei Brutti. L'effetto descritto nella carta dei Brutti è quello che si avrebbe in seguito ad una sconfitta contro i brutti.

Esempio: All'inizio del fase Westeros del 5° turno di gioco la minaccia dei brutti è a 5. "Ultimi giorni d'estate" è rivelata dal mazzo I, "Scontro di Re" dal mazzo II, e "Attacco dei Brutti" è rivelata dal mazzo III. A causa dell'attacco dei brutti viene rivelata la prima carta del mazzo dei brutti. Questa dice:

VITTORIA DEI BRUTTI

PEGGIOR OFFERENTE: Scarta la carta casa più forte (se ne hai più di una).

TUTTI: Scarta una carta casa a caso (se ne hai più di una).

VITTORIA DEI GUARDIANI DELLA NOTTE

MIGLIOR OFFERENTE: Non succede nulla.

I giocatori poi risolvono le carte Westeros normalmente ed in ordine. "Ultimi giorni di estate" ha un simbolo dei Brutti, quindi la minaccia dei brutti viene spostata a 6. Poi i giocatori offrono per le Linee di Influenza per lo "Scontro di Re". Poi i giocatori offrono potere per respingere l'attacco dei Brutti. Casa Baratheon, Greyjoy, Stark e Tyrell offrono 1 potere ciascuno mentre i Lannister non offrono potere. La vittoria è dei brutti. Il giocatore Lannister è il peggior offerente, quindi deve scarta la carta casa con la forza maggiore. Gli altri giocatori devono scartare a caso una carta casa. La minaccia dei brutti ritorna a 0.

Utilizzare insieme Tempesta di Spade e Scontro di Re

Quando giochi al gioco da tavolo originale, la maggior parte delle opzioni di "STORM OF SWORDS" elencate qui possono essere utilizzate con alcune o tutte le opzioni di "CLASH OF KINGS". Attenzione però:

- L'opzione dei Leader non può essere usato l'ordine mono uso *unico*.
- Gli ordini mono uso comuni **non** possono essere usati per attivare i Leader, e l'ordine mono uso Marcia Forzata non può essere usato nelle stessa fase di pianificazione della carta tattica "Manage Troops".
- I giocatori non possono usare ordini di consolidamento di potere nei porti per iniziare negoziati.

Quando giochi con il tabellone di "STORM OF SWORDS" i seguenti elementi di "CLASH OF KINGS" possono essere usati:

- Fortificazioni (Una fortificazione non è considerata abbandonata se un Presidio si trova in quell'area).
- Le Macchine d'Assedio (Le macchine d'assedio hanno forza di combattimento nulla contro i Paesi).
- Gli ordini mono uso comuni.
- La fase di Westeros modificata di "CLASH OF KINGS".

Le seguenti opzioni dell'espansione "A CLASH OF KINGS" sono incompatibili con il tabellone di "STORM OF SWORDS":

- Casa Martell.
- Carte Casata di Scontro di Re.
- Porti.
- Ordini mono uso unici.

Le carte Tattica nel dettaglio

Ci sono sei carte Tattica comuni per tutte le case e tutte hanno effetti multipli descritti di seguito.

Un'attenta Pianificazione (Careful Planning)

Effetto Immediato: Puoi scegliere di prendere 2 Gettoni Potere oppure spendere 2 Gettoni Potere per scegliere un'altra carta Tattica. Utilizza questa nuova carta Tattica in aggiunta ad "Un'attenta pianificazione".

Effetto Continuo: Puoi utilizzare un ordine speciale in più (indicato con una stella) per questo turno.

Controllo di Westeros (Control Westeros)

Effetto Continuo: Puoi aggiungere 2 al punteggio di combattimento degli ordini Marcia contro Città o Fortezze.

Effetto Continuo: Aggiungi +1 in tutte le aste della prossima fase di Westeros (le aste si attivano con "Clash of Kings", "Claim Westeros" oppure "Wildling Attack").

Forgiare un'Alleanza (Forge Alliances)

"Forgiare un'Alleanza" è utilizzata solo quando state giocando sul tabellone di "STORM OF SWORDS", ed è marchiata con il sigillo di Tempesta di spade.

Effetto Immediato: Puoi spendere 2 Gettoni Potere per pescare una carta Alleanza. Puoi pescare la prima carta (che può essere rivolta verso l'alto o verso il basso) di uno dei quattro mazzi Alleanza.

Effetto Continuo: In qualsiasi momento puoi spendere 2 Gettoni Potere per rimpiazzare un ordine Supporto -1 rimosso da un'incursione. Il tuo avversario non può utilizzare un ordine Incursione +1 per rimuovere sia l'ordine originario di Supporto che l'ordine rimpiazzato di Supporto -1.

Tenere il Territorio (Hold Territory)

Effetto Continuo: Prendi un'icona Fortificazione in battaglia dove hai messo un ordine di Difesa.

Effetto Continuo: Aggiungi 1 al punteggio di combattimento quando ti difendi in battaglia oppure aggiungi due alla forza di combattimento quando difendi una città o una fortezza.

Gestire le Truppe (Manage Troops)

Effetto Immediato: Puoi muovere una o più unità e Leader da un'area che controlli in un'area adiacente che è sotto il tuo controllo. Se lasci l'area senza truppe ogni ordine assegnato in quell'area viene scartato. Puoi utilizzare il trasporto navale e le frecce di movimento congiuntamente a questa abilità.

Effetto Continuo: Dopo aver marciato in un'area non controllata da un avversario o da forze neutrali, puoi immediatamente marciare in un'area adiacente (o una connessa con una freccia di movimento) che non è controllata da un avversario o da forze neutrali. Puoi stabilire il controllo della prima area che lasci e sull'area in cui ti sposti, e/o lasciare delle unità nell'area precedente. Questa carta viene scartata e non può essere più usata nei turni successivi.

Ostaggi al Sicuro (Secure Hostages)

Effetto Immediato: Puoi rubare 2 gettoni potere per ogni ostaggio dal proprietario dell'ostaggio. (Se tieni in ostaggio entrambi i Leader di un giocatore, rubi 4 gettoni potere da quel giocatore). La vittima scarta 2 o 4 Gettoni Potere disponibili nella riserva di potere (se possibile), e prendi lo stesso numero di gettoni potere dalla riserva di potere.

Effetto Continuo: Quando attacchi un avversario e vinci, puoi fare rilasciare un Leader dalla cella della prigione del giocatore sconfitto. Se il Leader ti appartiene, viene piazzato nell'area di battaglia. Se il Leader appartiene ad un altro giocatore, viene messo nella cella della tua prigione.

Effetto Continuo: Quando giustizi un ostaggio (guarda "Vibra la Spada" a pagina 12) puoi scegliere di cambiare la posizione su una Linea di Influenza con il proprietario dell'ostaggio. Se il risultato del cambio è prendi la prima posizione in una Linea di Influenza prendi il segnalino di influenza corrispondente (Il trono di spade, la spada di acciaio di Valyria oppure il corvo messaggero).

Esempio: Il giocatore Lannister gioca la carta tattica "Ostaggi al sicuro" nel turno precedente ed adesso la carta "Vibra la Spada" viene pescata. I Lannister decidono di giustiziare Eddard Stark che i Lannister tenevano precedentemente in ostaggio. La pedina Leader di Eddard Stark e la carta Casata vengono rimosse dal gioco. Stark è il primo nella Linea di Influenza Feudale. Il giocatore Lannister sceglie di scambiare la posizione con gli Stark nella linea di Influenza Feudale e prendere la spada di acciaio di Valyria dal giocatore Stark.

Sostegno degli Alleati (Support Allies)

"Supporto degli alleati" è usata solamente se state giocando sul tabellone originale di "A GAME OF THRONES" ed è marchiata con il simbolo del trono.

Effetto Continuo: Quando un altro giocatore chiama un supporto in battaglia, puoi prendere +1 alla forza di combattimento come se tu lo stessi supportando, indipendentemente dal fatto che possiedi unità adiacenti alla battaglia o meno. Questa forza di combattimento viene aggiunta allo stesso modo di quando un esercito viene supportato, ed inoltre l'uso di questa carta è considerata come se fosse stato assegnato un ordine supporto al fine dei diversi effetti di altre carte.

Esempio: Stai giocando con la casata Tyrell e nella fase di pianificazione scegli come carta tattica "Sostegno degli alleati". Durante la fase di azione la casa Lannister attacca la casa Greyjoy. Quando la casa Greyjoy chiama il supporto puoi scegliere di sostenerlo con un bonus di +1 alla forza di combattimento. Il giocatore Greyjoy gioca la carta casata "Asha Greyjoy" durante la battaglia, che dice: "Se si è supportati in questa battaglia, prendi due icone Spada". A causa del fatto che lo stai supportando, il giocatore Greyjoy riceve due icone spada.

Effetto Continuo: Se un ordine Supporto controllato da te viene rimosso da un'incursione, puoi spendere 2 gettoni potere per rimpiazzarlo con un ordine di Supporto -1. Il tuo avversario non può utilizzare un ordine Incursione +1 per rimuovere sia l'ordine originario di Supporto che l'ordine rimpiazzato di Supporto -1.

Carte Tattica specifiche delle Casate

Ci sono quattro carte tattica uniche, una per ogni casata, che possono essere usate solo con il gioco "STORM OF SWORDS" ("Ascolta il mio ruggito", "Nostra è la Furia", "Noi non seminiamo" e "L'inverno sta arrivando"). Ognuna di queste carte permette di ottenere una Pretesa l'obiettivo specificato sulla carta viene soddisfatto, poi, alla fine del turno, prendi una Pretesa e rimuovi dal gioco la carta Tattica. La pretesa, per ogni obiettivo soddisfatto viene assegnata nell'ordine del turno. Dopo che ogni giocatore completa l'obiettivo specifico della casata, la carta tattica viene rimossa dal gioco.

Le Carte Alleanza nel dettaglio

La spiegazione nel dettaglio di tutte le carte alleanza si trova di seguito. Molte carte abilità sono risolte immediatamente dopo che la carta è pescata o rubata da te, altre producono effetti continui che terminano quando la carta viene rubata o scartata. Quando una carta alleanza è scartata viene messa sul fondo del mazzo alleanza corrispondente.

Ci sono tre tipi di carte che sono comuni a tutti e quattro i mazzi alleanza:

Esercito (Army)

Effetto Immediato: Il giocatore prende unità alleate (verdi) specificate sulla carta e deve disporle immediatamente. Le unità alleate devono essere disposte in un'area (o più aree) con unità della casa del giocatore. Se il giocatore non può disporre una o più unità alleate a causa di restrizioni o limiti di rifornimento, non riceve l'unità (o le unità) ma prende comunque la carta alleanza e la mette di fronte a se.

Effetto Continuo: La carta “**Esercito Mercenario**” (nel mazzo dei mercenari e fuorilegge) possiede un effetto continuo extra: I tuoi avversari non possono ricevere potere tramite ordine di consolidamento di potere posti in aree adiacente alle tue unità alleate. Gli avversari possono ancora disporre ordine di consolidamento di potere in aree adiacenti alle tue unità alleate e può prendere Potere da quell’area se le tue unità alleate non sono più in un territorio adiacente a quell’area quando l’ordine viene risolto. Inoltre, gli avversari possono ancora utilizzare ordini di consolidamento di potere come per attivare i Leader oppure iniziare negoziati.

Leadership (Leadership)

Effetto Immediato: Il giocatore prende immediatamente la pedina del Leader Alleato e la piazza, a faccia in su, in una qualsiasi area in cui possiede unità.

Sostegno Militare (Military Support)

Effetto Continuo: Durante il passo della battaglia “Chiamata del Supporto” in cui il giocatore è attaccante o difensore, può scegliere di usare l’abilità della carta per aggiungerla alla forza di combattimento per questa battaglia. La forza di combattimento è aggiunta allo stesso modo di come sarebbe aggiunta se l’esercito fosse supportato. L’uso di questa abilità è considerato come un ordine di supporto per gli effetti di altre carte.

Esempio: L’abilità speciale della carta casa “Catelyn Stark” è: “Se sei supportato in questa battaglia prendi + al punteggio di combattimento ed un’icona Fortificazione”. Se il giocatore Stark utilizza il Sostegno Militare della casa Arryn durante la fase di chiamata dei supporti e gioca Catelyn Stark come sua carta casata, prende +2 di punteggio di combattimento ed un’icona Fortificazione da Catelyn Stark.

Nota che il supporto militare dei fuorilegge richiede che il giocatore scarti la carta quando utilizza questa abilità, mentre il supporto militare degli Arryn, Frey e Tyrell richiede al giocatore di spendere Potere al quando utilizza questa abilità e può essere utilizzata solo una volta per turno.

la seguente carta compare solo in alcuni mazzi:

Trame (Plots)

Le carte Trama compaiono solo nei mazzi Arryn, Frey e Tyrell

Effetto Immediato: Quando acquisita, il giocatore può scegliere di prendere 4 Gettoni Potere o spendere un Gettone Potere per prendere a caso una carta alleanza dello stesso mazzo da un altro giocatore. Poi il giocatore scarta questa carta.

Se viene rubata la carta “Leadership”, il giocatore che ruba la carta deve immediatamente prendere la pedina Leader e piazzare in un’area che contiene sue unità.

Se viene rubata la carta “Esercito”, la vittima deve immediatamente rimuovere le unità alleate in eccesso all’ammontare delle unità offerte da altre carte esercito che possiede. Il giocatore che acquisisce la carta dopo dispone le unità alleate in accordo con le normali regole.

Esempio: John possiede la carta Leadership della casa Arryn (che gli dà Littlefinger), la carta Esercito dei Tyrell (che dà 1 Cavaliere ed un Fante) e la carta Esercito degli Arryn (che dà 2 Fanti). John, al momento ha un cavaliere alleato (verde) e due fanti alleati sul tabellone. (Uno dei fanti alleati di John è stato casualmente preso il turno precedente). Dan usa la carta Trama degli Arryn e ruba a caso una carta alleanza degli Arryn da John. John mischia la carta Leadership e la carta Esercito degli Arryn e Dan a caso pesca la carta Esercito. John deve rimuovere un fante alleato dal tabellone. Dan poi piazza la carta Esercito di fronte a lui e dispone 2 Fanti Alleati in accordo con la regola della carta Esercito.

Sostegno Politico (Political Support)

La carta “Sostegno Politico” compare solo nei mazzi Arryn, Frey e Tyrell.

Effetto Immediato: Se la rivendicazione complessiva del giocatore è minore o uguale a 5 quando questa carta viene acquisita, il giocatore prende immediatamente una Rivendicazione (piazzata sulla Linea di Rivendicazione in Westeros).

Effetto Continuo: Il giocatore prende +1 alle offerte di Rivendicazione in Westeros per ogni carta “Sostegno Politico” che controlla.

le seguenti carte sono uniche:

Esploratore Arryn (Arryn Lookout)

Effetto Continuo: Durante la fase di battaglia “Chiamata dei Supporti” il giocatore che possiede questa carta può immediatamente scartare questa carta per rimuovere un ordine Supporto avversario. Il giocatore che possiede questa carta deve essere l’attaccante o il difensore nella battaglia e l’ordine Supporto dell’avversario deve essere adiacente all’area in cui si svolge la battaglia.

Sporche Accuse – mazzo Mercenari e Fuorilegge (Filthy Accusations)

Effetto Immediato: Quando acquisita, il giocatore può rimuovere una rivendicazione di un qualsiasi giocatore dalla Linea di Rivendicazione in Westeros. Sposta, se necessario, le rimanenti rivendicazioni per occupare la posizione vuota. Poi scarta questa carta.

Galee Frey (Frey Galleys)

Effetto Continuo: Il giocatore che controlla la carta “Trasporto Frey” può muovere unità attraversando un fiume in ogni punto quando marcia o si ritira, sempre se non c’è un ponte o un guado oppure il guado è chiuso. Il giocatore **non può** supportare o effettuare raid attraversando il fiume se non lo fa attraverso un ponte o un guado aperto.

Raiders Mercenari (Mercenary Raiders)

Effetto Continuo: Quando si risolvono gli ordini Incursione, il giocatore che possiede questa carta può scartarla per effettuare l’incursione in un’area lontana due spazi (risolvi l’incursione come se si trovasse in un’area adiacente) oppure effettua un’incursione attraversando frecce di movimento. Il giocatore non può effettuare un’incursione attraversando frecce di movimento specifiche della casata se non ha la capacità di effettuare una marcia oppure ritirarsi mediante esse.

A causa del fatto che questa carta viene scartata quando utilizzata, il giocatore non può beneficiare due volte di questa carta quando utilizza un ordine di Incursione +1.

Trasporto Mercenario (Mercenary Transport)

Effetto Continuo: Il giocatore che controlla “Trasporto Mercenario” può attraversare ogni guado come se il guado fosse aperto nei riguardi della condizione meteorologica (egli può sempre marciare, ritirarsi, supportare e fare incursioni attraverso i guadi).

Effetto Continuo: Il giocatore può marciare o ritirarsi attraverso le frecce di movimento specifiche di una casata.

Rifornimenti dei Tyrell (Tyrell Supplies)

Effetto Immediato: Quando acquisita, il giocatore muove avanti di uno spazio il suo indicatore di rifornimento sulla Linea dei Rifornimenti.

Effetto Continuo: Fino a quando il giocatore possiede questa carta, egli possiede un’icona barile extra quando la carta Westeros “Rifornimento” viene risolta.

Le Nuove Carte Westeros nel dettaglio

Ci sono sei nuove carte Westeros nel mazzo Westeros di “A STORM OF SWORDS”. Ogni nuova carta è di seguito descritta nel dettaglio.

Carte “Scelta” (Choice Cards)

Tre carte Westeros – “Il trono di spade” (A throne of Blades), “Ali oscure, oscure parole” (Dark Wings, Dark Words), “Punire i colpevoli” (Punish the Guilty) – permettono ad un giocatore di scegliere che effetto avrà la carta. Quando una di queste carte viene risolta, il giocatore che controlla il segnalino influenza nominato (Trono di Spade, Spada di Acciaio di Valyria oppure il Corvo Messaggero) sceglie uno degli effetti offerti dalla carta stessa. L’effetto viene poi risolto esattamente allo stesso modo di quando viene pescata una carta Westeros con lo stesso testo.

Esempio: La carta Westeros "Il trono di spade" sta per essere risolta. Il giocatore che controlla il Trono di Spade può decidere se l'effetto della carta è quello di "Chiamata alle Armi", "Rifornimento" o nessuna delle due. Egli decide che l'effetto è quello di "Rifornimento", quindi i giocatori devono ri-sistemare la linea dei rifornimenti come se fosse risolta la carta Westeros "Rifornimento".

Nota che i simboli meteorologici e dei bruti vengono comunque risolti.

Esempio: Quando giochi sul tabellone di "STORM OF SWORDS", la carta Westeros "Punire il colpevole", che contiene un simbolo meteorologico su di essa, è pescata dal mazzo Westeros III. Il possessore della Spada di Acciaio di Valyria sceglie tra l'effetto di "Rivendicazione in Westeros", l'effetto di "Vibra la Spada" oppure nessuna delle due. Il possessore della spada di acciaio di Valyria sceglie "Rivendicazione in Westeros". Solo l'effetto del testo della carta "Rivendicazione in Westeros" (come descritto di seguito) è risolto.

Vibra la Spada (Swing the Sword)

Ogni giocatori (seguendo la sequenza del turno) può giustiziare un ostaggio che controlla. Quando un ostaggio è giustiziato avvengono due episodi: 1) La pedina Leader viene rimossa dal gioco e 2) La carta casata o la carta alleanza corrispondente al Leader deve essere rimossa dal gioco.

I giocatori possono decidere di ricevere alcuni benefici dall'esecuzione di un ostaggio se posseggono una carta "Secure Hostages" in gioco (guarda pagina 10).

Ignora l'effetto di "Giustiziare gli Ostaggi" se stai giocando senza i Leader al gioco originale "A GAME OF THRONES".

Progetti Nascosti (Hidden Schemes)

(presente solo nel mazzo III di Tempesta di Spade) I giocatori non possono scegliere "Forgiare un'alleanza" nella fase di pianificazione. In aggiunta, mischia tutti i mazzi alleanza e dopo gira la prima carta del mazzo a faccia in su.

Rivendicazione in Westeros (Claim Westeros)

(presente solo nel mazzo III di Tempesta di Spade) Quando la carta "Rivendicazione in Westeros" è risolta, i giocatori delle quattro case manifestano di rivendicare il controllo su Westeros. C'è un'asta segreta ed il vincitore prende una Rivendicazione nella Linea di Rivendicazione su Westeros. La carta "Rivendicazione in Westeros" è risolta nel seguente modo:

- 1) I giocatori annunciano il loro potere disponibile ed i bonus che loro possono offrire (come nella carta tattica "Controllo su Westeros" o in certe carte alleanza).
- 2) I giocatori nascondono il loro potere disponibile e segretamente piazzano un numero di segnalini potere sul proprio palmo della mano, chiudendo il pugno.
- 3) I giocatori simultaneamente rivelano la loro offerta ed aggiungono i loro bonus.
- 4) Il miglior offerente prende immediatamente una rivendicazione piazzando un Gettone Potere nella Linea di Rivendicazione su Westeros.
- 5) Il peggior offerente **non può giocare carte Tattica** durante la prossima fase di pianificazione.
- 6) Tutti i gettoni Potere offerti sono scartati nella riserva di Potere.

Ri-guadagnare carte casa utilizzate

Con l'espansione "STORM OF SWORDS" è adesso possibile per i giocatori perdere carte casa in diversi modi (esecuzione degli ostaggi, attacco dei bruti, etc...). Ogni volta che un giocatore scarta la sua ultima carta casa, egli prende tutte quelle precedentemente utilizzate nella sua mano (ad eccezione delle carte corrispondenti al Leader giustiziato, che è rimosso in modo permanente dal gioco).