

A Game Of Thrones The Boardgame

*Un gioco per 3-5 giocatori, ideato da Christian T. Petersen
Basato sulla celebre saga "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco" di George R.R. Martin
Traduzione di Michele Lo Mundo*



Benvenuti a Westeros

Re Robert Baratheon è morto, e le terre di Westeros si preparano alla guerra. Casa Lannister, la cui figlia Cersei era la Regina, moglie di Robert, reclama il trono per il suo giovane figlio Joffrey. Stannis Baratheon, sapendo che Robert non era il vero padre di Joffrey, reclama giustamente il trono per sé stesso. Sulle Isole di Ferro, Casa Greyjoy è in procinto di iniziare la sua seconda rivolta, ma questa volta con un obiettivo molto più importante. Nel nord, Casa Stark chiama a raccolta le sue forze per difendere ciò che è giusto, mentre nel sud la facoltosa Casa Tyrell nutre l'antica ambizione di sedere sul Trono di Spade. Mentre le armate si radunano e i corvi si alzano in volo, lo scontro tra i re è inevitabile.

Introduzione

Grazie per aver acquistato il gioco da tavolo A GAME OF THRONES. Stai per immergerti nell'emozionante mondo di re e regine, cavalieri e gentildonne, spade e cuoio, creato da George R.R. Martin. Una storia epica ambientata in una fredda terra dall'eredità oscura.

Come giocatore di A GAME OF THRONES, tu controllerai uno dei grandi Nobili Casati: Lannister, Stark, Baratheon, Tyrell, o Greyjoy. Usando pianificazione, diplomazia, e un astuto gioco di carte, cercherai di controllare il maggior numero di Roccaforti e Città al fine di rivendicare finalmente il Trono di Spade per te stesso ed il tuo Casato.

Scopo del Gioco

Una partita di A GAME OF THRONES ha una durata di 10 turni. Alla fine del decimo turno, il giocatore che controlla il maggior numero di Roccaforti e Città sulla mappa di gioco vince la partita.

Numero di Giocatori

Il gioco da tavolo A GAME OF THRONES è stato progettato specificamente per 5 giocatori. Tuttavia il gioco può essere facilmente giocato anche con 3 o 4 giocatori. Vedi le regole speciali alla fine di questo regolamento per ciò che si applica alle partite con 3 o 4 giocatori.

Componenti del Gioco

All'interno della scatola troverai i seguenti componenti:

75 gettoni Ordine in cartone (15 per Casato).

100 gettoni Potere in cartone (20 per Casato)

15 gettoni Influenza in cartone (3 per Casato)

5 segnalini Rifornimenti in cartone (1 per Casato)

35 Carte Casato (7 per ogni Casato)

5 Carte Inizio Casato (1 per ogni Casato)

30 Carte Westeros

50 unità di Fanteria in legno

20 unità di Cavalleria in legno

30 unità Navali in legno

1 segnalino "Wildling"

1 segnalino "King's Landing"

1 segnalino "Eyrie"

1 segnalino "Sunspear"

1 segnalino Spada d'Acciaio di Valyria in cartone

1 segnalino Corvo Messaggero in cartone

1 segnalino Trono di Spade in cartone

1 mappa di gioco

1 indicatore di Turno

1 regolamento

Prima che inizi a giocare per la prima volta, togliti attentamente i segnalini in cartone dai fogli fustellati in modo tale da non strapparli.

I Gettoni Ordine

Ogni casa possiede 15 gettoni circolari Ordine, 3 per ogni tipo: Marcia (March), Supporto (Support), Incursione (Raid), Consolidamento Potere (Consolidate Power), e Difesa (Defense). Questi gettoni vengono utilizzati durante la Fase di Pianificazione per dare degli ordini segreti alle tue unità di Cavalleria, Fanteria e alle Navi sulla mappa.



I Gettoni Potere

Questi gettoni a forma di scudo rappresentano la tua influenza politica ed economica sulla popolazione e sui piccoli nobili di Westeros. Userai questi gettoni per aggiudicarti una posizione nelle Aree di Influenza, per supportare i Guardiani della Notte contro gli attacchi dei Bruti, e per stabilire il controllo sulla mappa.



I Fanti, le Navi, e i Cavalieri

Questi segnalini di legno rappresentano la forza militare del tuo Casato.



(Fante – Cavaliere – Nave)

Le Carte Casato

Ogni casa riceve sette uniche Carte Casato rappresentanti alcuni importanti personaggi dalla saga *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*. Questi personaggi vengono utilizzati come condottieri nelle battaglie contro le Case rivali.



Le Carte Westeros

Queste carte sono divise in tre gruppi (I, II, e III), e rappresentano eventi speciali e attività mondane durante la Fase Westeros.



Le Carte Inizio Casato

Prima che inizi la partita ogni giocatore viene munito di una Carta Inizio Casato. Questa carta descrive le unità iniziali di quel Casato e descrive la disposizione iniziale di quella Casa sulle Aree di Influenza e la linea Rifornimenti. Questa carta viene usata solo per la preparazione e non ha altre funzioni nel gioco stesso.



Gli indicatori del Trono di Spade, della Spada d'Acciaio di Valyria, e del Corvo Messaggero.

Questi tre grandi indicatori di cartone sono assegnati al giocatore più forte in ciascuna delle tre Aree di Influenza (Il Trono di Spade [Iron Throne], i Privilegi Feudali [Fiefdoms], e la Corte del Re [King's Court]). Questi indicatori forniscono speciali poteri ai rispettivi possessori durante la partita.



La Mappa di gioco

La principale caratteristica del gioco da tavolo A GAME OF THRONES è la mappa di gioco. La mappa è divisa in diverse sezioni, la più grande delle quali rappresenta lo stesso regno di Westeros diviso in Aree di Terra e di Mare. Le altre sezioni della mappa sono: la linea Attacco dei Bruti (Wildling Attack), le tre Aree di Influenza, la linea Rifornimenti (Supply), ed il percorso Turno di Gioco (Game Turn).

Preparazione del Gioco

Prima che inizi a giocare, segui queste istruzioni per preparare il gioco.

1. Distendi la mappa e piazzala al centro di un grande tavolo.
2. Piazza i segnalini Kings Landing, Eyrie, e Sunspear nelle rispettive aree sulla mappa (questi segnalini rappresentano le forze neutrali in queste aree).
3. Piazza il segnalino Attacco dei Bruti sullo spazio "0" sul percorso Wildling Attack a nord di Westeros.
4. Piazza il segnalino del Turno di Gioco su "Turn 1"
5. Piazza tutti i Gettoni Potere (di tutti i Casati) in una grande pila accanto alla mappa di gioco. Questa pila di Gettoni Potere è chiamata anche la **Riserva di Potere**.
6. Ogni giocatore ora pesca a sorte una Carta Inizio Casato per determinare quale Casa egli controllerà per il resto del gioco.
7. Ogni giocatore prende le 7 Carte Casato che corrispondono al proprio Casato.
8. Separa i tre mazzi di carte Westeros (ogni singolo mazzo è identificato da un numerale romano I, II, o III). Mischia ciascuno dei tre mazzi e piazzali separati a faccia in giù accanto alla mappa di gioco.

9. I giocatori ora dispongono le proprie unità iniziali e segnalini come indicato nelle carte Inizio Casato. Questa disposizione viene effettuata nei seguenti tre passi:
- Ogni giocatore piazza i suoi segnalini Influenza ottagonali sulla rispettiva posizione iniziale in ciascuna delle tre Aree di Influenza.
 - Ogni giocatore ora riceve 5 gettoni Potere dalla Riserva di Potere. NOTA: Ogni volta che un giocatore riceve un gettone dalla Riserva di Potere, egli deve sempre prendere un gettone Potere rappresentante il proprio Casato (cioè il giocatore del Casato Stark non può mai prendere un gettone Potere dei Lannister). I gettoni Potere in possesso di un giocatore vengono chiamati **potere disponibile**. Il potere disponibile deve essere sempre tenuto in modo che tutti i giocatori possano vederlo (tranne quando si fanno le offerte).
 - Ogni giocatore ora dispone le sue unità iniziali (Fanti, Cavalieri e Navi) nelle aree indicate dalla sua carta inizio Casato.

La preparazione del gioco è stata completata. La partita può ora iniziare

Esempio di Preparazione di Gioco

(Vedere immagine esempio a pag. 3 del regolamento originale)

Dopo aver pescato la carta d'inizio Lannister (la quale indica che quel giocatore controllerà quella Casa), il giocatore dei Lannister legge le istruzioni di preparazione sulla stessa carta.

Seguendo le istruzioni, egli effettua le seguenti azioni:

Per primo, egli dispone un'unità di Fanteria ed una di Cavalleria su Lannisport, una singola unità di Fanteria su Stoney Sept, e una Nave su Golden Sound.

Dopo aver piazzato le sue unità iniziali, il giocatore dei Lannister segna le sue posizioni iniziali sulle Aree di Influenza e dispone i suoi segnalini ottagonali Influenza sulla posizione 2 nell'Area di Influenza del Trono di Spade (Iron Throne), sulla posizione 5 nell'Area di Influenza dei Privilegi Feudali (Fiefdoms), ed infine sulla posizione 1 nell'Area di Influenza della Corte del Re (King's Court).

Il giocatore dei Lannister prende anche il segnalino speciale Corvo Messaggero (poiché egli inizia in prima posizione nella Corte del Re).

Il giocatore dei Lannister ora dispone le sue carte Casato, 5 gettoni Potere disponibile, il Corvo Messaggero, e le sue unità non utilizzate davanti a sé e rimette la carta Inizio Casato Lannister nuovamente nello scatolo (non serve più). Casa Lannister è ora pronta ad iniziare il gioco.

La Sequenza del Turno

Una partita ad "A GAME OF THRONES" ha una durata di 10 interi turni di gioco, con ogni turno di gioco diviso in tre fasi giocate nel seguente ordine:

- 1) La Fase Westeros (non si esegue nel Turno di Gioco 1)
- 2) La Fase Pianificazione
- 3) La Fase Azione

Dopo la Fase Azione nel turno di gioco 10, il gioco termina ed il giocatore che controlla le aree contenenti il maggior numero di Città e Roccaforti vince la partita.

1. La Fase Westeros

La Fase Westeros rappresenta eventi speciali ed attività mondane a Westeros. ***Questa fase non si esegue nel primo turno, nel quale il gioco prosegue direttamente alla Fase Pianificazione.***

La Fase Westeros è divisa nei seguenti passi:

1. Avanzare il segnalino Indicatore di Turno
2. Scoprire la prima carta in cima a ciascuno dei tre mazzi Westeros
3. Eseguire la prima carta del mazzo I
4. Eseguire la prima carta del mazzo II
5. Eseguire la prima carta del mazzo III
6. Mettere le tre carte Westeros appena eseguite in fondo ai rispettivi mazzi.
7. Procedere alla Fase Pianificazione

Le Carte Westeros

Ci sono tre mazzi di Carte Westeros (I, II, and III).

Durante ogni Fase Westeros, le carte in cima ai tre mazzi si scoprono contemporaneamente e quindi si risolvono in ordine (iniziando dalla I). I giocatori eseguono le carte seguendo le istruzioni su ogni carta come descritto sotto o alla fine di questo regolamento. Le regole per ogni Carta Westeros è riassunta nell'ultima pagina di questo regolamento. Quattro carte, tuttavia, richiedono una spiegazione più dettagliata. Queste carte sono: Supply, Mustering, Clash of Kings, e Wildling Attack.

Supply (Rifornimento)

Le armate hanno bisogno di una quantità enorme di provviste: cibo, acqua, acciaio, cavalli, indumenti, ecc. Persino ai giorni d'oggi, è un dato di fatto che un esercito può essere tanto grande quanto lo permettono gli approvvigionamenti. Senza rifornimenti adeguati, un esercito peggiorerà velocemente ed i suoi guerrieri si disperderanno. Nel gioco da tavolo A GAME OF THRONES, la Linea Rifornimenti stabilisce un rapporto tra gli eserciti di un Casato ed il suo accesso alle provviste.



La Linea Rifornimenti è situata sulla mappa di gioco e indica quanti, e quanto grandi, possono essere gli eserciti di un Casato. Un giocatore ha diritto ad un livello sulla Linea Rifornimenti per ogni simbolo Rifornimento presente nelle aree sotto il suo controllo.

Sotto ogni livello Rifornimenti sulla relativa linea ci sono delle bandiere. Queste bandiere indicano il numero di eserciti che permette quel livello di Rifornimenti. Il numero all'interno di ogni bandiera indica il numero massimo di unità che può avere quell'esercito.

Eserciti

Il termine **esercito** indica 2 o più unità di tua proprietà situate sulla stessa area. Questo termine indica anche due o più Navi di tua proprietà nella stessa area di mare (definite anche con il termine **Flotta**).

- Nota che i Cavalieri, anche se sono più forti dei Fanti, contano sempre come 1 unità ai fini dei Rifornimenti.
- Quante più aree sotto il tuo controllo contengono simboli Rifornimento, tante più provviste avrai, e quindi l'abilità di mantenere più Eserciti (e più grandi). Blackwater, per esempio, fornisce due simboli Rifornimento, e quindi può essere un'area molto contesa.

Controllo di un'Area

Un Casato ha il **controllo** di un'area di Terra quando ha almeno un'unità di Fanteria o di Cavalleria nell'area, o ha precedentemente stabilito il controllo (piazzando un gettone Potere) in quell'area.

Per eseguire la carta Supply durante la Fase Westeros, ogni giocatore, in **ordine di gioco**, conta il numero di simboli Rifornimento nelle aree sotto il suo controllo ed adegua di conseguenza il segnalino Rifornimenti sulla relativa linea ad indicare la sua nuova situazione riguardo alle provviste.

Ordine di Gioco

L'**ordine di gioco** è l'ordine dei Casati così come è indicato sulla **traccia Trono di Spade** nelle Aree di Influenza. Inizia il primo Casato (partendo da sinistra), seguito dal secondo (da sinistra) Casato, ecc.

Se un giocatore ha perso dei simboli Rifornimento sulla mappa, è possibile che i suoi eserciti sulla mappa ora **eccedano** la relativa disponibilità di Rifornimenti. Se hai più eserciti e/o eserciti più grandi di quando ne permettano i Rifornimenti, devi rimuovere delle unità dalla mappa fino a che il numero/dimensione dei tuoi eserciti corrisponde alla disponibilità di provviste (vedi esempio).

Esempio di variazione nei Rifornimenti

(Vedere immagine esempio a pag. 5 del regolamento originale)

Prima del turno precedente, Casa Lannister aveva i Rifornimenti a 5, ma nell'ultimo turno ha perso il controllo delle aree Riverrun e Seagard da parte del giocatore dei Greyjoy (ogni area contiene un'unico simbolo Rifornimento). Durante la successiva Fase Westeros, si scopre una carta Supply. Lannister deve ora ridurre i suoi Rifornimenti da un valore di 5 ad un valore di 3.

Prima che si applicassero gli effetti della diminuzione di Rifornimenti, Lannister aveva in campo quattro eserciti: da 4, 3, 2, e 2 come descritto di seguito:

- Un esercito di 2 Unità di Cavalleria e 2 di Fanteria (ad Harrenhal) (4)
- Una flotta di 3 Navi (a Golden Sound) (3)
- Un esercito di 2 unità di Cavalleria (a Seaward Marches) (2)
- Un esercito di 2 unità di Fanteria (a Stoney Sept) (2)

Casa Lannister controlla anche diverse altre aree contenenti una singola unità di Fanteria in ciascuna di esse, ma le unità singole non formano un esercito, per cui non si considerano ai fini dei limiti di Rifornimento.

Ora che i Rifornimenti di Lannister sono scesi a 3 (dopo aver perso due unità di Rifornimento ad opera dei Greyjoy) egli non può più rifornire a sufficienza alcuni dei suoi eserciti. Come indicato sulla linea Rifornimento, un Rifornimento di 3 ti permette di far scendere sul campo 4 eserciti con le dimensioni: 3,2,2,2. Per adeguarsi a questa nuova situazione, Lannister distrugge una delle sue Navi a Golden Sound e uno delle sue unità di Fanteria dall'esercito ad Harrenhal. I suoi eserciti ora appaiono così:

- Un esercito di 2 unità di Cavalleria e 1 di Fanteria (3)
- Una Flotta di 2 Navi (2)
- Un esercito di 2 unità di Cavalleria (2)
- Un esercito di 2 unità di Fanteria (2)

Quindi, in conseguenza della perdita di provviste, Lannister ha dovuto eliminare 2 unità e non potrà radunare eserciti più grandi fino a che non otterrà il controllo su ulteriori simboli Rifornimento (ed il suo segnalino Rifornimento verrà spostato durante una successiva Fase Westeros grazie ad una carta Supply).

Nota Importante:

Sebbene tu possa guadagnare o perdere simboli Rifornimento sulla mappa durante la Fase Azione, le variazioni nelle provviste si riflettono sulla linea Rifornimenti solo quando la carta Supply viene pescata ed eseguita durante la Fase Westeros.

Mustering (Chiamata alle Armi)

Questa carta indica gli sforzi sostenuti dai grandi Casati nel chiamare alle armi i propri portabandiera, addestrare guerrieri, e costruire potenti navi. La carta Mustering si esegue nel seguente modo:

Nell'Ordine di Gioco, ogni giocatore chiama alle armi tutte le sue nuove unità (Fanti, Cavalieri e Navi) usando i punti "arruolamento" dati dalle Città e Roccaforti sotto il suo controllo.



(Roccaforte – Città)

Una Roccaforte fornisce 2 punti arruolamento.

Una Città fornisce 1 punto arruolamento.

Le unità

Ci sono tre tipi di unità ne A GAME OF THRONES: i FANTI, i CAVALIERI, e le NAVI. Ogni unità costa il seguente ammontare di punti arruolamento:

<i>Unità di Fanteria</i>	<i>1 Punto</i>
<i>Unità di Cavalleria</i>	<i>2 Punti</i>
<i>Nave</i>	<i>1 Punto</i>
<i>Migliorare un'unità di Fanteria a Cavalleria</i>	<i>1 Punto*</i>

** Un'unità di Fanteria già in gioco può essere promossa a Cavalleria per 1 punto arruolamento. Un miglioramento del genere deve avvenire in una Città o in una Roccaforte ed utilizza i punti arruolamento di quella Città o Roccaforte. Un'unità di Fanteria situata in un'area senza Città o Roccaforte non può avanzare di grado.*

Le nuove unità vengono disposte direttamente nell'area della Città/Roccaforte che produce i punti arruolamento. Le Navi vengono piazzate in un'area di Mare adiacente all'area della Città/Roccaforte. Se un'area di Mare del genere è occupata da navi di un'altra Casa, qui non puoi costruire navi.

Dopo che un giocatore ha completato la sua chiamata alle armi, il giocatore successivo nell'ordine di gioco dà inizio al proprio arruolamento.

NOTA MOLTO IMPORTANTE: Un giocatore non può mai chiamare alle armi una nuova unità in modo tale da creare un esercito che superi il proprio limite di Rifornimenti. Se arruolando una nuova unità in qualsiasi delle tue Città/Roccaforti si verifica che tu hai più eserciti, o eserciti più grandi, di quelli permessi dalla linea Rifornimenti, tu non puoi arruolare quell'unità.

- Ricorda che devi utilizzare i punti arruolamento di una Città/Roccaforte per creare una nuova unità in quella specifica area della Città/Roccaforte e non altrove. Se non puoi creare nuove unità a causa di scarsità di Rifornimenti, i punti arruolamento inutilizzati vengono persi.
- Ogni Casato possiede 10 unità di Fanteria, 4 di Cavalleria, e 6 Navi. Se un giocatore sta già utilizzando tutte le unità di un particolare tipo, egli non può creare altre unità dello stesso tipo. Le unità eliminate in battaglia, o rimosse dalla mappa per qualsiasi altra ragione, sono nuovamente disponibili per l'arruolamento.

Esempio di Chiamata alle Armi

(Vedere immagine esempio a pag. 6 del regolamento originale)

La carta Chiamata alle Armi (Mustering) viene rivelata durante una nuova fase Westeros. Il giocatore Lannister (Rifornimenti a 3) è il primo giocatore nell'ordine di gioco e ora chiama alle armi le sue nuove unità.

Per 2 punti arruolamento dati da Lannisport (che attualmente contiene 1 Fante), egli dispone 1 unità di Fanteria aggiuntiva a Lannisport (creando un esercito di 2 unità di Fanteria), ed una Nave nel Golden Sound, che prima era vuoto.

Volgendo la sua attenzione ad Harrenhal, egli qui usa l'unico punto arruolamento per far avanzare a Cavalleria una delle 2 unità di Fanteria (il miglioramento non influenza la dimensione dell'esercito).

Poichè egli ha già un esercito di 3 unità di Cavalieri a Riverrun, egli utilizza uno dei suoi punti arruolamento a Riverrun per disporre un'altra Nave nel Golden Sound (che è anch'esso adiacente a Riverrun), creando un altro esercito (flotta) di 2 Navi. Egli non può usare l'unico punto arruolamento rimanente a Riverrun poiché ha raggiunto i suoi limiti di Rifornimento ovunque. Il giocatore Lannister ha ora un'esercito di 3 unità di Cavalieri a Riverrun, un'esercito di 2 unità di Fanti a Lannisport, un'esercito di 1 unità di Cavalieri ed 1 unità di Fanti ad Harrenhal, ed una Flotta di 2 navi al largo di Lannisport. Viene soddisfatto così il limite di Rifornimenti dei Lannister, che si trova al livello 3 e permette 4 eserciti delle dimensioni: 3,2,2,2. Lannister ha anche un'unità di Fanteria a Stoney Sept, ed una nave nel Sunset Sea, tuttavia in queste aree non si trovano Città o Roccaforti, quindi non c'è arruolamento.

Clash of Kings (Scontro dei Re)

La carta Clash of Kings riflette i cambiamenti dinamici di potere delle grandi Case. Questa carta determina la redistribuzione delle posizioni nelle 3 Aree di Influenza (Trono di Spade, Privilegi Feudali, e Corte del Re) dopo le offerte dei giocatori di potere per la posizione in ciascuna Area di Influenza.

Prima di tutto si rimuovono tutti i gettoni ottagonali dalle 3 Aree di Influenza sulla mappa di gioco. I giocatori devono offrire ora in segreto il loro potere disponibile per mantenere le posizioni di influenza sulle 3 linee. L'asta si risolve un'area per volta partendo sempre dalla linea Trono di Spade, procedendo poi con la linea Privilegi Feudali, ed infine con la linea Corte del Re. Vedi il paragrafo "Offerte" per i dettagli su come eseguire il procedimento delle offerte.

Prima Offerta: Il Trono di Spade (Iron Throne)

La posizione del tuo Casato sulla linea di Influenza Trono di Spade rappresenta astrattamente la forza della tua pretesa a diventare re così come viene percepita dai piccoli nobili, cavalieri ed abitanti di Westeros. Nel gioco, la linea di Influenza Trono di Spade determina l'**Ordine di Gioco**, ed il maggior offerente ottiene anche il controllo del segnalino Trono di Spade dopo che si eseguono tutte le offerte.

I giocatori ora fanno delle offerte per il Trono di Spade, ed i rispettivi gettoni Influenza si piazzano in ordine decrescente di offerte. Dovo aver piazzato tutti i gettoni, il maggior offerente (il giocatore sulla posizione 1 della linea) vince il segnalino Trono di Spade e lo prende dal precedente possessore.

Nota Importante: Il segnalino Trono di Spade non cambia mano fino a che non sono state effettuate tutte le offerte per il Trono di Spade e sono stati piazzati tutti i gettoni Influenza dei Casati. Quindi, il giocatore che in precedenza aveva il controllo sul segnalino Trono di Spade vince ancora in caso di parità in questo round di offerte, anche se egli può chiaramente perdere il segnalino Trono di Spade al termine delle offerte e dopo che tutti i gettoni Influenza sono stati piazzati.



Questo segnalino più grande del normale rappresenta la forza del tuo reclamo al Trono di Spade. Il giocatore che controlla questo segnalino decide l'esito di tutti i pareggi che si verificano durante la partita, con l'eccezione delle parità in battaglia.

Tutti i segnalini Potere offerti dai giocatori per il Trono di Spade ritornano alla Riserva di Potere.

Seconda Offerta: I Privilegi Feudali (Fiefdoms)

La linea di Influenza dei Privilegi Feudali indica i tuoi sforzi nel comandare i piccoli nobili ed i portabandiera delle tue terre. Più alta sarà la tua posizione nella linea Privilegi Feudali, più forte (potenzialmente) sarai in battaglia. Inoltre, la prima posizione sulla linea d'Influenza Privilegi Feudali è ricompensata con l'indicatore della potente Spada d'Acciaio di Valyria.

Il giocatore con la posizione più alta sulla traccia Privilegi Feudali vincerà tutti i pareggi in battaglia contro i giocatori che hanno una posizione più bassa (vedi dopo per le regole della battaglia).

I giocatori ora fanno delle offerte per una posizione sulla linea Influenza Privilegi Feudali. I rispettivi gettoni Influenza vengono disposti in ordine decrescente di offerta allo stesso modo della linea Trono di Spade. Il maggior offerente (il giocatore nella posizione '1' sulla linea) vince il segnalino Spada d'Acciaio Valyriana e lo riceve dal precedente possessore. Ricorda che l'esito di tutti i pareggi nelle offerte viene deciso dal giocatore che controlla il segnalino Trono di Spade.

Il giocatore che controlla il segnalino Spada d'Acciaio di Valyria possiede un'arma potente in battaglia. Una volta per turno di gioco, il giocatore può usare la Spada d'Acciaio di Valyria in battaglia (nella quale partecipa come attaccante o difensore) per ottenere un bonus di forza di combattimento di +1.

Dopo che è stato definito l'ordine dei Privilegi Feudali, le offerte procedono verso la "Corte del Re". Tutti i gettoni Potere offerti dai giocatori per i Privilegi ritornano alla Riserva di Potere.

Terza Offerta: La Corte del Re (The King's Court)

La posizione di un Casato nella Corte del Re indica il suo livello di intrighi, spie, ed informazioni segrete. Più alta sarà la tua posizione nella Corte del Re, più (e più potenti) gettoni Ordine avrai a disposizione per giocarli durante la Fase Pianificazione del turno di gioco. Inoltre, il maggior offerente riceve il segnalino Corvo Messaggero, che ti permette una maggior flessibilità durante la Fase Pianificazione.

Ora, i giocatori fanno delle offerte per la Corte del Re. Queste offerte si eseguono proprio come le offerte per le linee del Trono di Spade e dei Privilegi Feudali.

Una volta concluse le offerte, e disposti tutti i gettoni Influenza, il giocatore in prima posizione prende dal precedente possessore il Corvo messaggero.

Le stelle sulla linea della corte del Re indicano quanti Ordini speciali (segnalini Ordine contrassegnati da una stella) puoi utilizzare durante la Fase Pianificazione. Per esempio, se ti trovi al terzo posto sulla Linea Corte del Re, puoi usare fino a 2 Ordini speciali.

Il Corvo Messaggero può essere usato una volta per turno durante la Fase Pianificazione per cambiare uno dei tuoi Ordini dopo che tutti gli Ordini sono stati rivelati. E' uno strumento molto potente che ti consente una maggior flessibilità durante il piazzamento dei tuoi gettoni Ordine nella Fase Pianificazione.

Tutti i gettoni Potere offerti dai giocatori per la Corte del Re ritornano alla riserva Potere.

Offerte durante lo Scontro dei Re

Durante la risoluzione di questa carta, i giocatori faranno delle offerte per stabilire le posizioni sulle tre Aree di Influenza. Il procedimento di offerta descritto sotto è identico per le tre Aree di Influenza.

Immediatamente prima di fare le offerte per una delle tre aree, i giocatori nascondono il proprio ammontare di potere disponibile e mettono il numero di gettoni Potere che desiderano offrire nel palmo della loro mano, chiudendo la mano a pugno. Dopo, quando tutti sono pronti, i giocatori rivelano simultaneamente le loro offerte aprendo le mani.

Il giocatore con l'offerta più alta dispone uno dei suoi gettoni Influenza ottagonali sulla posizione "1" della Traccia Influenza. Il giocatore con la seconda offerta più alta piazza il suo gettone Influenza sulla posizione "2", il terzo giocatore sulla posizione "3", ecc.

Dopo che tutti i gettoni Influenza sono stati disposti su una singola area, l'indicatore speciale (Trono di Spade, Spada d'acciaio Valyriana, o Corvo Messaggero) viene assegnato al giocatore che si trova nella posizione "1" della traccia.

Nota Importante: dopo che è stata eseguita l'asta per un'area, tutti i gettoni Potere offerti si rimettono nella Riserva Potere, e quindi non costituiscono più potere disponibile dei giocatori.

I pareggi nelle offerte sono decisi dal giocatore che controlla l'indicatore speciale Trono di Spade. Il giocatore che controlla questo segnalino può piazzare i gettoni Influenza in parità nell'ordine che desidera (egli deve, tuttavia, piazzare ogni segnalino nella migliore posizione attualmente disponibile).

Esempio di Offerte per un'Area di Influenza:

La carta Clash of Kings è stata pescata durante la Fase Westeros di questo turno, e i giocatori hanno già terminato le offerte sulla linea influenza del Trono di Spade (il Casato Greyjoy si aggiudica il primo posto ed il Trono di Spade). Ora loro continuano con le offerte per la linea influenza Privilegi Feudali. I giocatori nascondono il loro potere disponibile, e seretamente mettono il numero di gettoni Potere da offrire nei loro pugni. Le offerte si scoprono contemporaneamente:

Lannister	4 gettoni Potere
Baratheon	3 gettoni Potere
Stark	3 gettoni Potere
Tyrell	2 gettoni Potere
Greyjoy	0 gettoni Potere

Casa Lannister rivendica il primo posto, ma Baratheon e Stark sono in parità. Greyjoy (che attualmente controlla il segnalino del Trono di Spade) decide che Baratheon andrà al posto 2, e Stark al posto 3, Tyrell va al posto 4, ed infine Greyjoy al posto 5. dopo che tutti i gettoni Influenza sono stati piazzati, Casa Lannister riceve il segnalino della Spada d'Acciaio di Valyria.

Wildling Attack (L'Attacco dei Brutti)

Questa carta rappresenta l'assalto delle orde di brutti di Mance Rayder oltre la grande Barriera nel nord. I Guardiani della Notte proteggono la Barriera, ma la loro forza non è sufficiente senza il supporto dei grandi Casati.

La Crescente Minaccia

Nella parte superiore della mappa, coprendo il Nord ghiacciato, vedrai la linea "Wildling Threat". Questa linea indica la forza in aumento delle orde dei Brutti.

Nei tre mazzi delle carte Westeros, alcune carte hanno il simbolo dei Brutti (un mammoth) stampato su di esse. Ogni volta che una carta Westeros di questo tipo viene pescata, prima di eseguirla, si avanza immediatamente l'indicatore della Minaccia dei Brutti di uno spazio. E' così possibile avanzare sulla linea della Minaccia dei Brutti fino a tre volte durante una Fase Westeros. Quando la carta Wildling Attack viene scoperta dal mazzo III, i Brutti attaccano con tutta la loro forza. Tocca ora ai giocatori impedire ai Brutti di devastare le terre di Westeros.

La carta Attacco dei Brutti si esegue nel modo seguente:

1. Si controlla la forza di attacco dei Brutti (0, 2, 4, 6, 8, 10, o 12)
2. I giocatori ora nascondono il proprio Potere disponibile, ed in segreto mettono nella propria mano chiusa a pugno un numero di gettoni Potere.
3. I giocatori rivelano contemporaneamente le loro offerte. Tutto il potere offerto dai giocatori viene sommato. Questo numero è la forza dei Guardiani della Notte.

4. Se la forza dei Guardiani della Notte è uguale o superiore alla forza di attacco dei Bruti, questi vengono sconfitti e i Guardiani della Notte escono vincitori.
5. Se la forza di attacco dei Bruti supera la forza dei Guardiani della Notte, vincono i Bruti.
6. Tutti i gettoni Potere offerti dai giocatori in aiuto ai Guardiani della Notte vengono scartati e piazzati nuovamente nella Riserva Potere.

Vittoria dei Guardiani della Notte

Se i Guardiani della Notte escono vincitori, la minaccia dei Bruti viene domata per il momento. Il giocatore che offre la maggior quantità di potere (I pareggi vengono decisi dal giocatore che controlla il Trono di Spade) può immediatamente riprendere una qualsiasi carta Personaggio Casato già usata dalla sua pila di carte Casato utilizzate.

Vittoria dei Bruti

Se vincono i Bruti, bande di saccheggiatori daranno sfogo alla loro sete di devastazione per le terre di Westeros. Ogni giocatore deve immediatamente rimuovere dalla mappa unità per un valore di 2 punti arruolamento (Cavalieri, Fanti o Navi) per fronteggiare la minaccia (Rimuovendo un Cavaliere, che vale 2 punti arruolamento, verrà soddisfatta la richiesta). Se vincono gli Estranei, **il giocatore che ha offerto la minor quantità di potere** ai Guardiani della Notte, deve rimuovere 2 punti arruolamento extra (per un totale di 4 punti). Se c'è parità per il minor offerente, decide l'esito chi controlla l'indicatore del Trono di Spade.

Indipendentemente dall'esito dell'attacco, il segnalino Wildlings ritorna sempre sullo spazio "0" della linea. I Bruti attaccheranno ogni volta che viene pescata la carta Wildling Attack durante la Fase Westeros.

Nota: Al fine di evitare il rischio di perdere improvvisamente 4 punti arruolamento a causa dei Bruti, si consiglia di tenere sempre alcuni gettoni Potere come riserva per questa occasione.

Fine della Fase Westeros

Dopo che è stata risolta l'ultima delle tre carte in cima ai mazzi Westeros, la Fase Westeros termina. Le carte rivelate si mettono in fondo a ciascun mazzo (così che la prima carta di ogni mazzo è ora una nuova carta coperta), ed il gioco continua con la Fase Pianificazione.

2. La Fase Pianificazione

Durante questa fase, i giocatori utilizzano i propri gettoni Ordine per assegnare degli ordini alle proprie unità sulla mappa. La fase si esegue nei seguenti passi:

1. Tutti i giocatori assegnano gli ordini (contemporaneamente)
2. Tutti i giocatori rivelano gli ordini (contemporaneamente)
3. Può essere usato il Corvo Messaggero

I gettoni Ordine

Ogni Casato ha un totale di 15 gettoni Ordine rotondi (contrassegnati con il simbolo del proprio casato sul retro). 10 di questi ordini possono essere usati liberamente in ogni Fase Pianificazione, e 5 ordini speciali (contrassegnati da una stella) possono essere usati solo se un casato ha una posizione sufficientemente alta sulla traccia Influenza della Corte del Re.

Gli effetti degli ordini stessi sono spiegati di seguito.

Perché dare gli ordini?

La fase di Pianificazione è forse la fase più importante nel gioco A GAME OF THRONES. In questa fase tu segretamente assegni degli ordini a tutte le tue unità piazzando un gettone Ordine coperto in ogni area da te controllata che contiene almeno un'unità (Cavaliere, Fante o Nave). Questa è la fase dove deve essere usata diplomazia, deduzione, e compiere attacchi improvvisi. Puoi chiederti le seguenti domande:

Dove attaccherà il nemico? Puoi dare fiducia all'alleanza che hai creato? Tradirai il tuo alleato e gli marcerai contro?

Regola Importante: Sebbene i giocatori possano fare delle promesse (che non sono mai impegnative) e chiedere alleanze agli altri Casati, tu non puoi mai mostrare i tuoi gettoni Ordine ad un altro giocatore. Quindi persino gli alleati più fedeli non possono essere sicuri al 100% delle buone intenzioni dei loro partners.

1. Assegnare gli Ordini

Durante questa fase, i giocatori contemporaneamente ed in segreto scelgono i propri Ordini e li piazzano a faccia in giù (con il simbolo del Casato visibile) sulla mappa nelle aree contenenti proprie unità. Per ricevere un'Ordine, un'area deve contenere almeno un'unità (Fante, Cavaliere o Nave). Ogni area può ricevere solo un gettone Ordine, indipendentemente dal numero di unità presenti in quell'area.

Quali gettoni Ordine posso assegnare?

Ogni Casato ha 10 Ordini normali, 2 di ogni tipo: Marcia (un "0" e un "-1"), Incursione, Supporto, Consolidamento Potere, e Difesa (+1, +1). Ogni casa ha anche un'ordine aggiuntivo per ogni tipo, ma si tratta di una versione leggermente migliorata

contrassegnata da una stella. Tu puoi usare tutti i 10 Ordini normali durante la Fase Pianificazione, ma puoi usare tanti Ordini speciali (contrassegnati da una stella) quante sono le stelle nella tua posizione sulla linea Influenza della Corte del Re.

Esempio: Casa Lannister è in posizione 3 sulla linea Influenza della Corte del Re. Questo permette al giocatore Lannister di usare un massimo di 2 Ordini speciali durante la sua prossima Fase di Pianificazione. Questi 2 gettoni possono essere di qualsiasi tipo tra i 5 gettoni Ordine speciali disponibili.

Gli Ordini Speciali:



Difesa +2: Quest'ordine dà all'area +2 in difesa, con un miglioramento di +1 rispetto al gettone Ordine Difesa normale.



Marcia +1: Quest'ordine ti dà +1 per attaccare una regione nemica adiacente. Rappresenta un grande miglioramento rispetto agli ordini di Marcia "-1" e "0" normali.



Supporto +1: Quest'ordine permette alla sua area di supportare una battaglia adiacente con +1 di forza di combattimento in aggiunta alla sua normale forza di supporto.



Incursione +1: Questa Incursione è doppiamente efficace e può rimuovere 2 gettoni Ordine nemici adiacenti Supporto, Consolidamento Potere, e/o Incursione quando viene eseguito. L'ordine normale Incursione permette di rimuovere solo un'ordine.



Consolidamento Potere: Questo gettone non ha alcun potere speciale, ma tu puoi ora consolidare il potere in tre aree piuttosto che in due.

Nota: Un giocatore non può usare un numero di ordini maggiore di quelli di cui dispone. Tu quindi non puoi usare più di 3 ordini Marcia, per esempio, e questo solo se hai diritto all'ordine speciale Marcia. Un giocatore in ultima (quinta) posizione sulla linea della Corte del Re non può mai piazzare più di 2 ordini per tipo durante la Fase Pianificazione (poiché la sua posizione non ha le stelle). Ricorda anche che tu non puoi assegnare più di un'ordine per area, persino se quell'area contiene un grande esercito composto da molte unità.

Regola Speciale: L'ordine Consolidamento Potere può essere piazzato solo su un'area di Terra. Tutti gli altri ordini possono essere disposti sulle aree di Terra e di Mare.

2. Rivelare gli Ordini.

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato di piazzare gli ordini, tutti i gettoni Ordine vengono scoperti, girando contemporaneamente tutti i gettoni Ordine in modo che ora siano a faccia in su.

3. Il Corvo Messaggero

Dopo aver rivelato tutti gli ordini, il giocatore che controlla il segnalino del Corvo Messaggero (in giocatore sul primo spazio nell'area di Influenza della Corte del Re) può usare il suo Corvo per sostituire uno degli ordini da lui assegnati con uno degli ordini non utilizzati (ma solo un Ordine Speciale se egli ha delle stelle non utilizzate che gli sono rimaste nel passo 1: assegnare gli Ordini). Il Corvo Messaggero può essere usato solo una volta per turno.

Aree di Terra e di Mare

La mappa di gioco è divisa in diverse aree separate. Ci sono 2 tipi di aree – l'**Area di Terra** e l'**Area di Mare**. Le aree di Terra sono completamente circondate da confini di colore bianco, e le aree di Mare (tutte in blu) sono separate da confini di colore rosso – eccetto dove confinano con un'area di Terra costiera (qui sono separate dal confine bianco dell'area di Terra).

Le Navi possono muovere e combattere soltanto dentro aree di Mare (contro altre Navi). I Fanti e i cavalieri possono muovere e combattere soltanto in aree di Terra (contro altri Fanti e Cavalieri).

3. La Fase Azione

E' durante la Fase Azione che vengono eseguiti gli ordini assegnati durante la Fase Pianificazione. La Fase Azione si svolge nei seguenti tre passi:

- a) Esecuzione degli Ordini di Incursione
- b) Esecuzione degli Ordini di Marcia (e delle battaglie che ne derivano)
- c) Esecuzione degli Ordini di Consolidamento Potere

Nota che gli ordini di Supporto e Difesa non si eseguono in un passo a parte, questi ordini sono rilevanti solo durante una **battaglia**, vedi dopo.

A) Esecuzione degli Ordini "Incursione"

I giocatori che hanno assegnato degli ordini di Incursione ora possono eseguirli. In ordine di gioco, ogni giocatore può eseguire **uno** dei suoi gettoni Incursione. In altre parole, il Casato più a sinistra sulla linea Influenza del Trono di Spade può eseguire uno dei suoi ordini di Incursione, seguito del secondo Casato che può eseguire uno dei suoi ordini di Incursione, ecc. Si continua nell'ordine di gioco da sinistra a destra, con ogni Casato che esegue un'Incursione per giro. Quando sono stati eseguiti tutti gli Assalti, il gioco procede al Passo B: Esecuzione degli Ordini di Marcia.



L'Ordine di Incursione

Esecuzione degli Ordini di Incursione

L'Incursione rappresenta un comando alle tue unità di effettuare un'Incursione dirompente nel territorio nemico. E' una tattica usata per ostacolare l'abilità del nemico di supportare il combattimento altrove, interrompere il suo consolidamento di potere, o ostacolare altre incursioni comandate dai tuoi avversari.

Per eseguire un'Incursione, rimuovi semplicemente il tuo gettone relativo dalla mappa, e contemporaneamente rimuovi un gettone Ordine di Incursione, Supporto, o Consolidamento Potere dalla mappa. Il gettone Ordine nemico oggetto dell'Incursione deve trovarsi in un'area adiacente al tuo Ordine di Incursione.

Per mezzo delle Incursioni, tu cancelli del tutto gli ordini dei tuoi avversari, lasciando quelle aree senza gettoni ordine. Nota che cancellando un ordine di Incursione avversario con un tuo ordine di Incursione, l'ordine di Incursione avversario non verrà eseguito in questa fase.

Regola Importante: Se fai un'Incursione con successo (rimuovi) su un ordine avversario di Consolidamento Potere, quest'azione si definisce *saccheggio*. Dopo aver *saccheggiato*, ricevi un gettone Potere gratuito dalla Riserva di Potere. Questo indica il bottino del saccheggio che hai compiuto.

Regola Speciale: Un'ordine di Incursione piazzato su un'area di Terra non può mai assaltare un'area di Mare adiacente. In altre parole, un'area di Terra non può mai assaltare un'area di Mare. Con un'Incursione dal mare (con le navi), tuttavia, puoi assaltare con successo sia aree di Mare che aree di Terra.

Nota: Un ordine di Incursione non colpisce, e non può avere come obiettivo ordini di Difesa e di Marcia. Inoltre, puoi decidere di rimuovere un ordine di Incursione senza eseguirlo (persino se hai la possibilità di farlo). Se non ci sono ordini nemici adiacenti di Consolidamento Potere, Supporto, o Incursione, il tuo ordine di Incursione viene rimosso senza effetto.

Dopo che tutti gli Assalti sono stati eseguiti e rimossi dalla mappa, il gioco procede alla fase di Esecuzione degli ordini di Marcia.

Esempio di Incursioni

(Vedere immagine esempio a pag. 10 del regolamento originale)

La Fase Azione è appena iniziata, e i giocatori eseguono per primi gli ordini di Incursione.

L'ordine di gioco è il seguente: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheon, e Tyrell.

Ci sono 5 ordini di Incursione sulla mappa. Lannister ha un ordine di Incursione su Blackwater e sul Golden Sound. Greyjoy ha un ordine di Incursione nel Sunset Sea. Tyrell ha un ordine di Incursione su Reach. Baratheon ha un ordine di Incursione su Harrenhal.

Greyjoy esegue per primo il suo ordine di Incursione. Egli vede che il giocatore dei Tyrell ha un ordine di consolidamento Potere su Highgarden, per cui decide di eseguire l'Incursione lì.

Greyjoy rimuove il suo ordine di Incursione dal Sunset Sea e l'ordine di Consolidamento Potere di Tyrell da Highgarden. Poiché ha saccheggiato, Greyjoy guadagna un gettone Potere dalla Riserva di Potere.

Stark non ha ordini di Incursione, per cui Lannister è il prossimo. Lannister decide che l'ordine di Incursione di Tyrell su Reach minaccia l'ordine di Supporto di Lannister su Seaward Marches. Lannister quindi assalta il Reach da Blackwater -- Lannister rimuove il suo ordine di Incursione su Blackwater, ma anche l'ordine di Incursione di Tyrell dal Reach.

Baratheon usa il suo ordine di Incursione ad Harrenhal per rimuovere l'ordine di Supporto di Lannister a Riverrun. Egli rimuove i due gettoni. Poichè il suo ordine di Incursione è stato rimosso prima dall'Incursione di Lannister, Casa Tyrell non ha ordini di Incursione.

Il gioco ritorna all'inizio del turno di gioco.

Solo a Lannister è rimasto un ordine di Incursione. Poichè il gettone Incursione di Lannister a Golden Sound non è adiacente ad alcun ordine avversario di Supporto, Consolidamento, o Incursione, quell'ordine di Incursione non ha effetto e viene rimosso dalla mappa (l'ordine adiacente di Incursione di Greyjoy nel Sunset Sea era stato rimosso prima per assaltare Tyrell ad Highgarden).

Il gioco ora procede con la fase di Esecuzione degli ordini di Marcia.

B) Esecuzione degli Ordini di “Marcia”



La marcia è l'azione con la quale muovi le tue unità sulla mappa ed attacchi aree nemiche. Quando da un ordine di Marcia ad un'area, tu puoi decidere di muovere tutte o alcune delle unità in quell'area. Le unità in un'area possono muovere in una qualsiasi regione adiacente, oppure possono separarsi e muovere in più regioni adiacenti. Puoi anche lasciare alcune o tutte le unità nell'area di partenza.

Eccezione: Una nave non può mai invadere un'area di Terra, ed un'unità di Fanteria o Cavalleria non può mai invadere un'area di mare.

Le Marce si eseguono, una alla volta, nell'ordine di gioco, nello stesso modo in cui vengono eseguite le Incursioni. Per cui, il primo giocatore nell'ordine di gioco esegue sempre il suo primo ordine di Marcia (uno solo, se ne possiede), seguito da un ordine di Marcia del secondo giocatore, quindi un'ordine di Marcia del terzo giocatore, ecc. Si continua, a ruota nell'ordine di gioco, con un giocatore che esegue un ordine di Marcia per volta, fino a che non si eseguono tutti gli ordini di Marcia e non ci sono più gettoni ordine di Marcia sulla mappa di gioco.

Eseguire la Marcia

Un giocatore possiede fino a 3 ordini di Marcia, incluso il suo ordine speciale (contrassegnato da una stella). Ogni Marcia ha un modificatore di forza di combattimento di -1, 0, o +1. Questo numero indica il bonus (o la penalità) della forza di combattimento in attacco nel caso in cui le tue unità dovessero mettersi in marcia da quest'area per entrare in battaglia.

Le regole fondamentali per una Marcia sono queste:

- In un'area con un'ordine di Marcia, tu puoi muovere tutte, alcune, o nessuna delle tue unità in quell'area. Le unità si possono muovere insieme, separate e muoversi in diverse aree adiacenti, e/o rimanere in quell'area.
- Puoi muovere le tue unità solo in un'area **adiacente** (a meno che non usi il trasporto navale, vedi dopo).
- Per ogni ordine di Marcia, puoi muovere le tue unità dentro **un'area contenente delle unità di un'altra Casa**. Puoi sempre separare le tue unità e muoverle in aree adiacenti diverse, ma solo **una** di queste aree può contenere unità appartenenti ad un'altra Casa. Quando muovi una o più unità dentro un'area che contiene unità appartenenti ad un'altra Casa, provochi una **battaglia**, che viene eseguita prima del prossimo ordine di Marcia. *Quindi, puoi dare inizio solo ad 1 battaglia per ogni ordine di Marcia.*

Nota: Tu puoi “continuare” il movimento disponendo diversi ordini di Marcia in fila. In questo modo, un'unità si può muovere per più di un'area per turno. Puoi realizzare questo facendo marciare le tue unità dentro un'area che contiene un altro tuo ordine di Marcia, e dopo (quando risolvi il secondo ordine di Marcia) muovere le unità di quest'area dentro una terza area (contenente potenzialmente un tuo terzo ordine di Marcia). Tuttavia questo può essere uno stratagemma difficile da realizzare, poichè un attacco nemico sferrato con successo può rimuovere degli ordini presenti nella fila di ordini di Marcia, come descritto dopo.

Nota che un'area deve contenere una o più o più unità per ricevere un gettone ordine durante la Fase Pianificazione.

Esempio di ordine di Marcia

(Vedere immagine esempio a pag. 11 del regolamento originale)

Lannister ha un ordine di Marcia (-1) su Lannisport che contiene 3 unità di Fanteria. Quando è il suo turno di eseguire un ordine di Marcia, egli sceglie quest'ordine di Marcia e sposta un Fante dentro Stoney Sept, un Fante su Searoad Marches (che contiene già un Fante dei Lannister, formando così un esercito di 2 unità di Fanteria), e l'unità di Fanteria rimanente resta su Lannisport. Lannister ha ora completato la Marcia e rimuove l'ordine di Marcia.

Trasporto Navale

Il Trasporto Navale rappresenta un aspetto molto importante del gioco, e permette a unità di Cavalleria e di Fanteria (non ad altre Navi) di approfittare del mare per muoversi su lunga distanza.

Due aree di terra qualsiasi collegate da un'unica area di Mare o da aree di Mare consecutive TUTTE CONTENENTI UNA O PIU' NAVI AMICHE, si considerano **adiacenti** ai fini della marcia e della ritirata (le ritirate sono spiegate dopo).

Quindi, Casa Greyjoy, per esempio, con unità navali nella Ironman's Bay, può muovere Cavalieri e Fanti direttamente su Flint's Finger, Greywater Watch, Seagard, o Riverrun partendo da Pyke con un unico ordine di Marcia. Se Greyjoy ha un'altra nave nel Sunset Sea, la stessa Marcia potrebbe muovere le unità da Pyke ad Highgarden, su Searoad Marches, e/o Oldtown. Queste unità si muovono semplicemente per le aree di mare consecutive di Ironman's Bay e del Sunset Sea – contenenti navi di Greyjoy.

In altre parole, Navi, ed aree di Mare consecutive contenenti Navi amiche, formano un "ponte" diretto per Cavalieri e Fanti per muoversi direttamente da un'area costiera all'altra. E' possibile, sebbene sia molto improbabile, usando una catena di 5 Navi in 5 aree di Mare, muovere delle unità direttamente da Flint's Finger a Widow's Watch con un ordine di marcia.

- Anche se tu puoi utilizzare il trasporto navale, un ordine di Marcia singolo può dare inizio solo ad una battaglia.
- Nota che tu non puoi mai usare le Navi di un'altra Casa per il trasporto navale, persino se quella Casa te lo permette.
- Non c'è limite al numero di volte in cui le stesse navi possono essere usate per il trasporto navale in un dato turno.
- Il trasporto navale non può essere usato per considerare delle aree della mappa come "adiacenti" per scopi di Incursione o Supporto (vedi dopo le regole del Supporto).
- Nota che le Navi possono prendere parte al trasporto, o ad una catena di trasporto, indipendentemente dal fatto che esse abbiano un ordine assegnato, o indipendentemente dal tipo di ordine.

Regola Fondamentale: Non puoi mai muovere (o ritirare) un'unità in modo tale da violare i tuoi limiti di Rifornimento Esercito attuali (come indicati dalla linea Rifornimenti). Se dovessi farlo per errore, devi immediatamente eliminare delle unità a sufficienza per far rientrare i tuoi eserciti nei limiti di Rifornimento.

Esempio di Trasporto Navale

(Vedere immagine esempio a pag. 12 del regolamento originale)

Casa Tyrell ha due Navi nel Sunset Sea, una Nave su Redwyne Straights, e una nave nel Summer Sea. Tutte queste aree di Mare sono consecutive, per cui qualsiasi numero di unità appartenenti a Tyrell ad Highgarden può, con un ordine di Marcia, muovere direttamente su Sunspear (o su qualsiasi altra area costiera adiacente alle Navi).

Stabilire il Controllo

Se tutti i tuoi Cavalieri e Fanti abbandonano un'area di Terra, tu perdi il controllo di quell'area fino a che non decidi di **stabilire il controllo**. Per stabilire il controllo su di un'area, piazza semplicemente un gettone Potere disponibile sull'area di Terra che hai appena lasciato.



Questo gettone Potere rappresenta il dominio della tua Casa su quell'area, ed il gettone rimane in quell'area fino a che delle unità nemiche (Cavalieri o Fanti) non la invadono con successo (il gettone viene tolto dopo che perdi una battaglia per la difesa di quell'area). Mancando dentro un'area che contiene **soltanto** un gettone Potere avversario non provoca una battaglia. Rimetti semplicemente il gettone nella Riseva di Potere e muovi le tue unità nell'area. I gettoni Potere non aiutano un difensore in battaglia.

Eccezione: L'area di partenza di ciascun Casato (l'area che contiene lo scudo del casato stampato su di essa) si considera sotto il controllo di quel Casato, fino a quando a) Unità nemiche si stabiliscono in quell'area, o b) Un avversario ha stabilito il controllo su quell'area (nel qual caso il nuovo gettone Potere viene piazzato sullo scudo del Casato stampato sulla mappa).

Un esercito in ritirata non può ritirarsi dentro un'area contenente un gettone Potere avversario.

Tu non puoi mai stabilire il controllo su aree di Mare.

Perche stabilire il controllo?

Poichè puoi aver bisogno delle tue unità di Fanteria e di Cavalleria altrove, stabilire il controllo ti assicura il controllo dei Rifornimenti, del Potere, delle Città, o delle Roccaforti in quell'area.

Poichè i gettoni Potere sono contrassegnati dai simboli della Casa, è facile determinare quale Casa controlla l'area. (Le unità o il gettone Potere si trovano fisicamente nell'area).

Battaglia

Se tu muovi una o più unità a te appartenenti dentro un'area contenente unità di un'altra Casa, ne conseguirà una battaglia una volta che hai completato tutti i movimenti di quell'ordine di Marcia. Se ti muovi in un'area di tal genere, tu vieni considerato l'**attaccante**, e l'avversario che attualmente occupa l'area in cui sei entrato viene considerato il **difensore**. Le unità nell'area coinvolta di considerano unità in attacco e in difesa (nota che le unità di supporto non si considerano attaccanti o difensori).

Per ogni ordine di Marcia puoi provocare solo una battaglia, ed il gettone ordine di Marcia stesso segue le tue unità nell'area che stai attaccando.

Le battaglie si risolvono secondo le seguenti fasi:

1. **L'attaccante ed il difensore chiamano i supporti**
2. **Si dichiara la forza di combattimento di entrambe le parti**
3. **L'attaccante ed il difensore giocano contemporaneamente una Carta Casato**
4. **Può essere giocata la Spada d'Acciaio di Valyria (solo una volta per turno di gioco)**
5. **Risoluzione della battaglia. Si determina il perdente, si rimuovono i morti e i feriti in battaglia, ed il giocatore sconfitto fa ritirare le unità sopravvissute**

Qual'è la Forza di Combattimento?

Le battaglie si risolvono mettendo a confronto **la forza di combattimento delle parti in battaglia**. Il vincitore della battaglia è il giocatore che accumula la forza di combattimento più alta. Le unità in battaglia, le unità di supporto, gli ordini di Difesa, gli ordini di Marcia, l'indicatore della Spada d'Acciaio di Valyria, e le Carte Casato possono influenzare la forza di combattimento totale dell'attaccante e del difensore.

La forza di combattimento base è rappresentata dalle unità di attacco e difesa. Ecco la forza di combattimento delle varie unità:

Forza di Combattimento delle unità

Fanteria +1 punto forza di combattimento

Cavalleria +2 punti forza di combattimento

Nave +1 punto forza di combattimento

Per cui, un esercito in attacco con 2 unità di Cavalleria e 1 di Fanteria ha una forza di combattimento base di **5** (4 punti per la Cavalleria e 1 punto per la singola unità di Fanteria).

In aggiunta alle unità in battaglia, gli ordini di Marcia e Difesa presenti nell'area influenzeranno anche il combattimento.

Il modificatore ordine di Marcia influenza solo la forza di combattimento dell'attaccante, il modificatore dell'ordine di Difesa influenza solo la forza di combattimento del difensore. Ecco gli ordini possibili:

Forza degli Ordini di Combattimento

Marcia (-1) L'attaccante deve sottrarre 1 punto forza

Marcia (0) Non ha effetto sull'attaccante

Marcia (+1)* L'attaccante aggiunge 1 punto forza

Difesa +1 Il difensore aggiunge 1 punto forza

Difesa +2* Il difensore aggiunge 2 punti forza

** Questi sono ordini speciali, disponibili solo con una posizione sufficientemente alta sulla linea Influenza della Corte del Re.*

La forza di combattimento aggiuntiva si guadagna con il Supporto, le Carte Casato, e la Spada d'Acciaio di Valyria.

Fase 1: Chiamata dei Supporti

Durante la prima fase del combattimento, sia l'attaccante che il difensore chiamano i supporti dalle aree adiacenti. Un'area adiacente può prestare supporto solo se quell'area possiede un ordine di Supporto.

Regole del Supporto

(Vedere immagine esempio a pag.13 del regolamento originale)

L'Ordine di Supporto

Un ordine di Supporto viene giocato perchè un giocatore prevede che delle unità adiacenti avranno bisogno di supporto in combattimento (in attacco o difesa). Quando si verifica un combattimento in un'area adiacente, il giocatore con un ordine di Supporto può prestare il suo aiuto al difensore o all'attaccante.

Se il possessore di un gettone Supporto presta supporto, egli aggiunge l'intera forza di combattimento dell'area di supporto a quella del giocatore a cui ha dato aiuto. Se un'area di supporto, per esempio, contiene un'unità di Fanteria e una di Cavalleria, quell'area aggiungerà +3 di forza di combattimento in supporto (2 per la Cavalleria e 1 per la Fanteria).

La forza di supporto non può essere divisa, né un giocatore può prestare un supporto solo parziale. Un giocatore che presta supporto deve fornire l'intera forza di combattimento di un'area, o niente in assoluto.

Un giocatore è libero di supportare le sue stesse battaglie, ma può anche supportare un altro Casato in battaglia.

Non c'è limite al numero di battaglie adiacenti che un singolo ordine di Supporto può aiutare. Questo rende l'ordine di Supporto un ordine molto potente. Nota, tuttavia, che questo tipo di ordini è vulnerabile specialmente agli ordini di IncurSIONe nemici, che possono cancellare il tuo ordine di Supporto, indipendentemente dalla grandezza dell'esercito in quell'area.

Esempio di Supporto:

Tyrrell sta marciando con un esercito di 2 unità di Cavalleria da Reach verso Blackwater con un ordine di Marcia +1. Blackwater contiene 1 unità di Fanteria Lannister e contiene anche un ordine di Marcia -1 (l'ordine di Marcia in difesa non influenza la battaglia). I giocatori ora chiamano i supporti. Ci sono tre gettoni Supporto nelle aree adiacenti a Blackwater: King's Landing (Tyrell, 1 di Cavalleria), Stoney Sept (Lannister, 1 di Fanteria e 1 di Cavalleria), e Harrenhal (Baratheon, 1 di Cavalleria).

Lannister dichiara di ricevere supporto da Stoney Sept (3 punti forza di combattimento) ed il giocatore dei Lannister convince il giocatore Baratheon ad aiutarlo da Harrenhal. Il giocatore Baratheon annuncia quindi che supporterà Lannister con i suoi 2 punti da Harrenhal. Per cui il giocatore Lannister riceve 5 punti di forza di combattimento di supporto.

Il giocatore Tyrell dichiara di ricevere supporto dai suoi stessi Cavalieri a Kings Landing, ciò aggiunge 2 punti forza all'attaccante.

A questo punto in battaglia Tyrell dichiara di avere 7 punti forza di combattimento (4 per i Cavalieri in attacco, 2 per il supporto da King's Landing, e 1 per l'ordine di Marcia +1). Lannister dichiara di avere 6 punti forza (1 per i suoi Fanti in difesa e 5 per le unità di supporto a Stoney Sept e Harrenhal).

La battaglia ora prosegue al fase di gioco delle Carte Casato.

Navi e Supporto

Le navi possono supportare una battaglia che ha luogo in un'area di Terra adiacente (ogni Nave di supporto fornisce 1 punto forza alla parte aiutata). **Le unità di Terra (Cavalieri e Fanti), tuttavia, non possono mai fornire supporto ad una battaglia che ha luogo in un'area di Mare.**

Nota importante: diversamente dagli ordini di Marcia (e dalle ritirate – vedi dopo) che possono utilizzare il Trasporto Navale, le unità non possono fornire supporto con il Trasporto Navale (cioè da un area non adiacente). Per cui non potrai mai piazzare un ordine di Supporto su Dragonstone, The Arbor, o Pyke, poiché queste aree di Terra non hanno altre aree di Terra adiacenti da supportare, né unità di Terra (Cavalieri e Fanti) potranno mai supportare una battaglia tra navi.

Fase 2: Dichiarazione della Forza di Combattimento

Ora sia l'attaccante che il difensore contano e dichiarano la propria Forza di Combattimento complessiva (fino a questo punto). Si includono la Forza di Combattimento delle unità in battaglia, i bonus (o penalità) degli ordini di Marcia e di Difesa, e il Supporto.

Fase 3: Gioco delle Carte Casato

Ora ogni giocatore in segreto sceglie una Carta Casato dalla sua mano delle uniche 7 Carte Casato e la tiene di fronte a sé. Quando i due giocatori sono pronti, le carte si scoprono contemporaneamente.

Dopo aver scoperto le due Carte Casato, prima si eseguono le abilità speciali che si possono applicare. Dopo ogni giocatore aggiunge la forza di combattimento della sua carta alla sua forza di combattimento complessiva.

Le Carte Casato

Ogni giocatore inizia la partita con una mano di sette particolari Carte Casato. Queste carte si usano in battaglia, dove ogni parte (attaccante o difensore) deve giocare una Carta Casato ciascuna.

Tutte le Carte Casato hanno un valore di forza di combattimento (da 0 a 3) stampato nell'angolo in alto a sinistra. Questa forza di combattimento sarà aggiunta alla tua forza di combattimento complessiva dopo che aver scoperto le carte. Alcune carte hanno un'abilità speciale che può essere utilizzata durante o dopo il Combattimento, e altre carte hanno uno o più simboli Fortificazione e/o Spada.

Fase 4: La Spada d'Acciaio Valyriana

Se l'attaccante o il difensore controlla l'indicatore della Spada d'Acciaio Valyriana, essa si può utilizzare in questo momento. Il giocatore utilizzando la Spada d'Acciaio Valyriana aggiunge semplicemente +1 alla sua forza di combattimento complessiva. La Spada d'Acciaio Valyriana può essere utilizzata solo una volta per turno di gioco.

Fase 5: Risoluzione della Battaglia

Ora le due parti confrontano le rispettive forze di combattimento finali.

Di seguito è indicato un breve riassunto di ciò che può contribuire alla forza di combattimento finale:

- Le unità in battaglia
- Gli ordini (bonus/penalità degli ordini di Marcia e Difesa)
- Il supporto dalle aree adiacenti
- Le modificazioni delle abilità speciali delle Carte Casato
- Il bonus della forza di combattimento delle Carte Casato
- Il bonus di +1 della Spada d'Acciaio Valyriana

Si determina il perdente

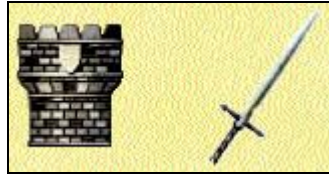
Il giocatore con la forza di combattimento finale MINORE esce sconfitto dalla battaglia. **Se le forze di combattimento finali dei due giocatori sono uguali (in parità), vince la battaglia il giocatore con la posizione più alta sulla linea Influenza dei Privilegi Feudali (Fiefdoms).**

In conseguenza della sconfitta, il giocatore perdente deve:

- a. Controllare le perdite in battaglia
- b. Ritirarsi

a. Controllo delle Perdite in Battaglia

Solo il giocatore sconfitto subisce perdite di proprie unità in battaglia.



(Fortificazione – Spada)

Le perdite (morti e feriti) si determinano nel modo seguente: Il vincitore mostra quanti **Simboli Spada** sono presenti sulla carta Casato che ha giocato in battaglia. Il giocatore sconfitto mostra quindi quanti **Simboli Fortificazione** sono presenti sulla carta Casato che ha giocato in battaglia.

Il giocatore sconfitto deve eliminare un'unità presente nell'area di battaglia (Fante, Cavaliere o Nave) **per ogni Simbolo Spada sulla Carta Casato del vincitore meno il numero dei Simboli Fortificazione sulla Carta Casato del giocatore sconfitto.**

Esempio: In una battaglia tra Lannister e Tyrell, Lannister gioca la Carta Casato Tywin Lannister (2 simboli Spada) e Tyrell gioca Margaery Tyrell (un simbolo Fortificazione). Se il giocatore del Lannister vince la battaglia, Tyrell subisce una perdita (due spade contro una fortificazione). Se Tyrell vince la battaglia, Lannister non subisce perdite poiché Margaery Tyrell non possiede alcun simbolo Spada.

Nota dell'Autore: Sebbene in una battaglia medievale le perdite venissero inflitte ovviamente su entrambi i fronti, le perdite effettive erano di gran lunga inferiori a quelle subite in battaglie moderne. Tipicamente, la maggior quantità di perdite veniva inflitta dopo che la battaglia medievale terminava. Un condottiero vittorioso intelligente avrebbe ottenuto una vittoria schiacciante aggirando, inseguendo, e sterminando l'esercito nemico ferito non appena si fosse ritirato. Nel gioco A GAME OF THRONES, ogni unità rappresenta una grande armata di guerrieri, per cui persino una o due perdite rappresenta un grave danno per la parte sconfitta.

b. Ritirate

Dopo aver rimosso le perdite, l'esercito sconfitto vede ritirarsi dall'area di battaglia. Se il perdente è il giocatore attaccante, tutte le unità sopravvissute devono ritirarsi nuovamente nell'area dalla quale sono arrivate.

Se invece perde il difensore, le unità difensive sopravvissute devono ritirarsi usando le seguenti regole:

- 1) Tutte le unità in ritirata devono ritirarsi nella stessa area.
- 2) Le unità possono ritirarsi solo in un'area adiacente vuota (cioè, senza alcuna unità nemica o gettone Potere) o in un'area adiacente controllata dalla stessa Casa.

Regola importante: le unità difensive in ritirata non possono mai ritirarsi nell'area dalla quale è arrivato l'attaccante.

- 3) Non puoi mai far ritirare un'unità dentro un'area in modo che così facendo si superino i tuoi limiti di Rifornimento. Se necessario, ritira le unità consentite dai tuoi limiti di Rifornimento, e distruggi le unità rimanenti.

Nota che ti è permesso usare il trasporto navale per far ritirare le tue unità (usando le stesse regole di trasporto navale per la Marcia).

Dopo aver fatto ritirare le tue unità dentro un'area adiacente consentita, distendile su un fianco per dimostrare che esse sono **unità sconfitte**.

Le unità sconfitte non hanno forza di combattimento. Queste unità contano ancora ai fini dei limiti di Rifornimento del giocatore, ma se un'unità sconfitta è costretta a ritirarsi nuovamente nello stesso turno di gioco, è automaticamente distrutta.

Le unità sconfitte non possono mai essere scelte come "perdite" in battaglia. Le unità sconfitte non possono partecipare ad una Marcia, persino se l'ordine di Marcia viene eseguito nella loro nuova posizione.

Dopo che tutti gli ordini di Marcia sono stati eseguiti nel turno, tutte le unità sconfitte ritornano nella loro normale posizione verticale.

Esempio: Casa Tyrell ha appena perso una battaglia contro Baratheon a Kingswood. Un'unità di Cavalleria di Tyrell si ritira a Storm's End (che contiene un'altra unità di Fanteria di Tyrell) e viene distesa su un fianco ad indicare la sua sconfitta. Dopo nello stesso turno, Casa Baratheon attacca Storm's End con due unità di Cavalleria trasportare via mare da Dragonstone. Tyrell ha una forza di combattimento in difesa di 1 (per la Fanteria) poiché l'unità di Cavalleria sconfitta non fornisce forza di combattimento. Se Casa Tyrell perde la battaglia, l'unità di Cavalleria – poiché un'unità sconfitta non può ritirarsi – verrà automaticamente eliminata.

Ordini esistenti in un'area conquistata.

Se l'attaccante si impadronisce con successo di un'area, si rimuovono tutti i gettoni Ordine lasciati nell'area dal difensore.

Si rimuove anche l'ordine di Marcia utilizzato dall'attaccante.

Carte Casato usate

Sia l'attaccante che il difensore mettono la Carta Casato giocata a faccia in sù in una *pila degli scarti*.

Queste Carte Casato utilizzate si considerano **scartate** e non possono essere più utilizzate immediatamente.

Dopo che un giocatore ha giocato la sua 7° e ultima Carta Casato in battaglia, invece di scartare questa carta, riprende tutte le 6 carte precedentemente usate nuovamente in mano. La sua mano di Carte Casato è nuovamente completa, quindi tutte le carte possono essere giocate in battaglia un'altra volta.

Il gioco continua

Al termine di una battaglia, l'ordine di Marcia in questione viene rimosso dalla mappa di gioco. Si continua con l'ordine di Marcia del giocatore successivo. Una volta che tutti gli ordini di Marcia sono stati eseguiti e rimossi dalla mappa, si continua con la fase di Esecuzione degli Ordini di Consolidamento Potere.

C) Esecuzione degli Ordini di “Consolidamento Potere”



In questa fase, i giocatori contemporaneamente accumulano potere dalle aree nelle quali hanno piazzato gettoni ordine “Consolidamento Potere”. Se un ordine di Consolidamento Potere è stato rimosso da un'IncurSIONe, o era situato in un'area che è stata invasa con successo da un nemico, quell'ordine non si considera più in gioco e il possessore non accumulerà potere.

Per eseguire questa fase, un giocatore accumula semplicemente 1 gettone Potere dalla Riserva Potere per ogni Ordine Consolidamento Potere che ha sulla mappa di gioco, **più** un gettone Potere per ogni simbolo Potere (la corona) stampato sulla mappa nell'area/e contenente il suo ordine (o ordini) di Consolidamento Potere.

Esempio: Su Dragonstone è rimasta un'unica unità di Fanteria. Baratheon dà a quest'area un ordine di Consolidamento Potere durante la Fase di Pianificazione. Durante la Fase Azione, quest'ordine non viene rimosso da invasioni o incursioni, per cui, durante la fase di Esecuzione degli Ordini di Consolidamento Potere, Baratheon accumula 2 gettoni Potere per quest'ordine; 1 per l'ordine stesso, e 1 gettone Potere aggiuntivo per il simbolo Potere (la corona) su Dragonstone.

Dopo che i giocatori hanno accumulato i gettoni Potere grazie ai propri ordini di Consolidamento Potere, la Fase Azione termina. Si rimuovono tutti i gettoni Ordine rimanenti dalla mappa, e inizia un nuovo turno (iniziando con la Fase Westeros).

Se questo era l'ultimo turno (il turno 10), la partita si conclude e si determina il vincitore.

Vincere il Gioco

Nel gioco A GAME OF THRONES si può arrivare alla vittoria in uno dei due seguenti modi:

- Al termine del turno 10, vince la partita il giocatore che controlla il maggior numero di aree contenenti Città e Roccaforti. Se due giocatori possiedono lo stesso numero di aree contenenti Città e Roccaforti, vince la partita il giocatore con la posizione più alta sulla linea Rifornimenti (Supply). Se si è in parità anche per i Rifornimenti, il giocatore con più Potere disponibile è il vincitore. Se si è ancora in parità, il gioco si conclude con un pareggio.
- Se un Casato, in qualsiasi momento, controlla **sette aree** contenenti Città e Roccaforti, la partita si conclude immediatamente e quel giocatore viene dichiarato vincitore.

Altre Regole

Forze Neutrali (Kings Landing, The Eyrie, e Sunsphear)

All'inizio della partita, si dispongono degli indicatori speciali sulle aree KING'S LANDING, THE EYRIE, e SUNSPEAR. Il numero su ciascuno di questi indicatori rappresenta la potenza delle sue forze neutrali, che impediranno delle facili occupazioni all'interno dell'area.

Per marciare con successo all'interno di un'area contenente forze neutrali, un giocatore deve avere il valore di forza delle sue unità e di quelle adiacenti che lo supportano (supporto dalle sue stesse aree o di aree di Casati che gli prestano aiuto) uguale o superiore al valore delle forze neutrali.

Nota che marciare all'interno di un'area neutrale non provoca una battaglia, per cui non si giocano Carte Casato. Il modificatore dell'ordine di Marcia (-1,0, o +1) tuttavia, è aggiunto/sottratto alla/dalla tua forza complessiva di marcia.

Dopo aver occupato un'area contenente forze neutrali, scarta l'indicatore Forza Neutrale – esso verrà eliminato dal gioco per il resto della partita .



Esempio: Un esercito di Casa Tyrell cerca di entrare a Sunspear da Yronwood. Sunspear contiene delle forze neutrali del valore di 5 – un valore che deve essere raggiunto o superato da Tyrell al fine di marciare con successo all'interno dell'area. L'esercito di Tyrell è costituito da 1 unità di Cavalleria e 1 di Fanteria ed egli sta marciando con un ordine di +1. Quindi il suo esercito ha una forza di 4 (2 per la Cavalleria, 1 per la Fanteria, 1 per l'ordine di Marcia +1). Una Nave appartenente a Tyrell nel Summer Sea mostra un ordine di Supporto – che aggiunge un ulteriore +1 alla forza di marcia di Tyrell per un totale di 5. La marcia ha così successo, e l'indicatore su Sunspear viene eliminato dal gioco.

Partite con 3 o 4 Giocatori

Se vuoi giocare ad A GAME OF THRONES con 3 o 4 giocatori, si applicano le regole seguenti:

3 Giocatori

Casa Greyjoy e Casa Tyrell non sono disponibili ai giocatori. Le unità di partenza (Navi, Cavalieri e Fanti) per Greyjoy e Tyrell si dispongono normalmente sulla mappa, ma ora rappresentano delle forze neutrali (come quelle di King's Landing, Sunspear, e The Eyrie) con i seguenti valori: 1 unità di Fanteria = 1 forza neutrale, 1 unità di Cavalleria = 2 forze neutrali, e 1 Nave = 1 forza neutrale (cumulative nelle aree contenenti più unità). Per Greyjoy o Tyrell non si piazzano gettoni Influenza o Rifornimenti sulle Aree di Influenza e di Rifornimenti.

Nella partita a tre giocatori, la vittoria istantanea richiede 8 Città/Roccaforti, invece delle normali 7.

4 Giocatori

Casa Greyjoy non è disponibile ai giocatori. Come nella partita a 3 giocatori, le unità di Greyjoy si dispongono sulla mappa e rappresentano forze neutrali. Nella partita a 4 giocatori, la vittoria istantanea richiede solo 7 Città/Roccaforti.

Nota: I Casati non in gioco non avranno gettoni Influenza su nessuna delle tre Aree di Influenza. Questo lascerà alcune posizioni vuote all'inizio della partita.

Per rimediare, muovi semplicemente gli altri gettoni Influenza Casato verso le posizioni più alte, in modo da eliminare gli spazi vuoti tra le Case. ***Ciò può provocare che all'inizio della partita una nuova Casa entri in possesso della Spada d'Acciaio di Valyria.***

Limite dei gettoni

Tutti i gettoni e le unità nel gioco sono limitati al numero fornito. Se un giocatore ha tutti i suoi 20 gettoni Potere come Potere disponibile, per esempio, egli non può ricevere più alcun gettone dalla Riserva di Potere fino a che non ne utilizza alcuni dal suo Potere disponibile.

Le Isole

Nota che DRAGONSTONE, PYKE, e THE ARBOR sono considerate aree di Terra, per cui non possono essere invase con le Navi. A causa della loro natura di isola, i Cavalieri e i Fanti su queste aree possono marciare altrove soltanto con l'ausilio del Trasporto Navale.

I Fiumi

I confini delle aree di Terra sulla mappa di gioco sono identificati da una linea di confine bianca. Alcuni confini, tuttavia, sono di colore azzurro e rappresentano grandi fiumi. I fiumi non possono essere attraversati dalle unità in marcia se non dove c'è un passaggio fluviale (indicato sulla mappa con il simbolo di un ponte) tra le due aree. Gli unici due passaggi fluviali sulla mappa si trovano su The Twins, e nell'area di Crackclaw Point.

Il Nord

L'area sopra Castle Black -- il Nord -- non è considerata parte del gioco, quindi le unità non possono entrarci.



Nota dell'Autore:

Ho constatato che nella partita a 5 giocatori Greyjoy può aggressivamente sconfiggere Casa Lannister con attacchi su 1) Sunset Sea, 2) Lannisport, e/o 3) Riverrun (usando una combinazione di ordini speciali, carte, e Spada d'Acciaio di Valyria). Noi (Kevin Wilson di FFG e io) abbiamo per qualche tempo esaminato questo problema, e abbiamo prestato massima attenzione ai suggerimenti dei giocatori, oltre ad analizzare noi stessi la questione. Dopo aver esaminato la situazione, abbiamo concordato che, nella partita a 5 giocatori, la posizione di Lannister di esporsi a un assalto diretto di Greyjoy nel turno 1, non è nello spirito dell'equilibrio di gioco che abbiamo pensato per A GAME OF THRONES.

Dopo un'attenta verifica e valutazione, raccomandiamo il seguente piccolo cambiamento nella preparazione del gioco:

Nella partita a 5 giocatori, scambia la posizione iniziale di "Tyrell" e "Greyjoy" sulla linea della Corte del Re (quindi lasciando Greyjoy in 5° posizione e Tyrell in 4° posizione).

Questa, secondo me, riporta i turni iniziali della partita a 5 giocatori alla visione originaria. Voglio ringraziare i giocatori per la loro energia creativa e perspicacia, specialmente in relazione al "naturale" bilanciamento introdotto dal piccolo cambiamento indicato sopra.

FAQ Ufficiali (Dal sito www.fantasyflightgames.com)

- D: Quali sono i livelli di Rifornimento iniziali dei vari giocatori?**
R: Ogni giocatore ha un Rifornimento iniziale uguale ai barili nel territorio sotto il proprio controllo all'inizio della partita. Vale a dire, 1 per Stark e Baratheon, 2 per Lannister e Greyjoy, e 3 per Tyrell.
- D: Quando si stabilisce il controllo su di un'area usando un gettone Potere, questo proviene dalla riserva di potere che il giocatore ha già acquisito o dalla Riserva di Potere generale?**
R: Il gettone usato per stabilire il controllo di un'area deve provenire dalla riserva personale del giocatore.
- D: Quando si perde la battaglia contro i Brutti, se io elimino un'unità, lasciando una regione vuota, possono piazzare un gettone Potere nella regione per mantenerne il controllo?**
R: No. Ti è permesso stabilire il controllo di una regione piazzando un gettone Potere soltanto quando le tue unità stanno lasciando la regione. Essere uccisi dai Brutti è diverso dal "lasciare la regione".
- D: Posso volontariamente rimuovere una delle mie unità dal gioco?**
R: No. Le regole non ti permettono esplicitamente di fare questo, quindi non puoi.
- D: Le Carte Casato utilizzate sono di pubblico dominio? Posso guardare nella pila degli scarti avversaria per vedere quale Carta Casato ha giocato?**
R: Le Carte Casato sono di pubblico dominio, e tu puoi vedere la mano di un avversario e la pila degli scarti tranne quando è attualmente in battaglia e ha già scelto una Carta Casato.
- D: Le abilità speciali di Melisandre e Maester Luwin devono essere eseguite in segreto tra i giocatori interessati o ognuno dovrebbe sapere esattamente quali Carte Casato sono coinvolte?**
R: Gli effetti di queste carte sono di dominio pubblico.
- D: Ci sono diverse aree di Terra divise da grandi fiumi che non possono essere attraversati da unità in marcia. Questa regola si applica anche alle incursioni e alle unità di supporto?**
R: Sì. Tu non puoi muovere, assaltare, o supportare oltre un fiume (se non dove c'è il simbolo del ponte).
- D: Se Tyrell attacca una regione contenente un'unica unità di Fanteria in difesa, e come Carta Casato egli sceglie Ser Loras Tyrell ("Uccidi immediatamente una delle unità di Fanteria in attacco o difesa dell'avversario"), si verifica una vittoria automatica, o i valori di difesa e supporto si contano ancora?**
R: Sebbene non specificato nel regolamento, ogni qualvolta l'ultima unità di una parte in battaglia viene eliminata a causa di un'abilità speciale, la battaglia termina immediatamente con la vittoria della parte che possiede ancora unità. Non si considera la forza delle Carte Casato, ma esse si considerano ugualmente utilizzate.
- D: Quando gioco Melisandre, se il mio avversario ha usato proprio la sua ultima carta in battaglia, possono scartare una qualsiasi delle sue carte, o la sua abilità viene sprecata?**
A: Poiché le Carte Casato usate si riprendono in mano solo dopo che tutti gli effetti della battaglia sono stati risolti, la sua abilità viene sprecata.
- D: Cosa accade ad un'unità che non può ritirarsi in alcun luogo dopo aver perso una battaglia?**
R: Un'unità che non può ritirarsi dopo aver perso una battaglia viene eliminata.
- D: Se il mio avversario ha solo unità sconfitte sul suo fronte di battaglia, si giocano ugualmente le Carte Casato?**
R: Sì. Sebbene le unità sconfitte abbiano una forza di combattimento di 0, esse sono ancora presenti in battaglia e possono vincerla grazie alle Carte Casato ed altri modificatori.
- D: Quando di perde la battaglia contro i Brutti, posso io, per soddisfare la penalità, eliminare parte dei miei punti arruolamento semplicemente facendo retrocedere dei Cavalieri a Fanti?**
R: Spiacente, le tue unità possono essere solo eliminate per soddisfare la penalità dei Brutti, per cui non puoi declassare un'unità di Cavalieri a Fanti.

Le Carte Westeros

Winter is Coming

(L'inverno sta arrivando)

(Si trova nei mazzi I, II, e III)

Mescola immediatamente questo mazzo Westeros e pesca un'altra carta. Riperi se viene pescata un'altra carta "L'inverno sta arrivando".

Last Days of Summer

(Ultimi Giorni d'Estate)

(Si trova nei mazzi I, II, e III)

Non accade nulla, il gioco continua.

Sea of Storms

(Mare in Tempesta)

I giocatori non possono piazzare gettoni ordine Incursione durante la Fase Pianificazione di questo turno. In questo turno la fase di esecuzione degli ordini di Incursione durante la Fase Azione viene saltata.

Storm of Swords

(Tempesta di Spade)

I giocatori non piazzano gettoni ordine Difesa durante la Fase Pianificazione di questo turno.

Supply

(Rifornimenti)

Nell'Ordine di Gioco, i giocatori aggiustano i propri gettoni Rifornimento e adattano le dimensioni dei propri eserciti ai propri limiti di Rifornimento.

(Vedi regole a pagina 4.)

Clash of Kings

(Scontro di Re)

Rimuovi tutti i gettoni dalle Aree Influenza. I giocatori ora offrono il proprio potere disponibile per guadagnare una posizione nelle Aree di Influenza.

(Vedi regole a pagina 6 e 7)

Feast for Crows

(Banchetto per i Corvi)

I giocatori non possono piazzare ordini di Consolidamento Potere durante la Fase di Pianificazione di questo turno. In questo turno la fase di esecuzione degli ordini di Consolidamento Potere della Fase Azione viene saltata.

Wildling Attack

(Attacco dei Brutti)

I Brutti attaccano Westeros con la loro forza attuale (indicata sulla linea della Minaccia dei Brutti). Tutti i giocatori devono offrire parte del proprio potere per appoggiare i Guardiani della Notte.

(Vedi regole a pagina 7.)

Game of Thrones

(Gioco di Troni)

Nell'Ordine di Gioco, ogni giocatore accumula un gettone Potere dalla Riserva di Potere per ogni simbolo Potere (Corona) presente nelle aree che egli controlla.

Mustering

(Chiamata alle Armi)

Nell'Ordine di Gioco, i giocatori chiamano alle armi nuove unità dalle proprie Città e Roccaforti.

Le nuove unità devono essere nei limiti dei Rifornimenti del giocatore.

(Vedi regole a pagina 5 e seg.)

Rains of Autumn

(Piogge d'Autunno)

In questo turno le unità di Fanteria non forniscono forza di combattimento alle battaglie adiacenti alle quali si fornisce Supporto.