

THE BOARDGAME  
of George R. R. Martin's

# A GAME OF THRONES



A CLASH OF KINGS  
EXPANSION



## Prefazione del Game Designer

E' con non poca gioia che posso presentare la espansione CLASH OF KINGS per il gioco da tavolo A GAME OF THRONES.

La creazione dello stesso gioco A GAME OF THRONES è stato un lungo processo che è cominciato agli inizi dell'autunno 2002 e che è continuato fino alla tarda primavera 2003.

Il design che avete conosciuto trae la sua ispirazione sia dall'amore per i bellissimi libri di George R.R. Martin che dalla mia passione per i classici giochi di intrigo e diplomazia degli anni passati. Una ovvia ispirazione per il game design deriva dal vecchio classico DIPLOMACY (un gioco che sia io che George amiamo particolarmente), mentre una meno ovvia influenza deriva dal brillante EL GRANDE di Wolfgang Kramer. Ho anche sentito dire che A GAME OF THRONES ha alcune similitudini con il vecchio KING-MAKER, al quale non ho mai giocato (ma che di sicuro condivide almeno un tema con A GAME OF THRONES!).

Il concetto chiave dell'assegnazione simultanea degli Ordini e la struttura della Fase Westeros sono state pensate durante innumerevoli ore di brainstorming e scribacchiamento sui bloc-notes e durante i weekend al bar. Il sistema delle Scorte e l'idea chiave delle Aree di Influenza mi è venuta dopo le prime sessioni di testing presso gli uffici della FFG. La prima incarnazione di A GAME OF THRONES prevedeva un sistema di battaglie pesantemente dipendente dai dadi, sistema che fu abbandonato per la struttura deterministica che il gioco ha oggi. In definitiva penso che abbiamo creato un sistema di gioco solido, elegante ed anche intelligente.

Non bisogna poi dimenticare che A GAME OF THRONES non avrebbe avuto lo stesso successo di pubblico e critica senza il graphic design stellare di Scott Nicely dalla FFG, e senza l'input di altri eccellenti sviluppatori sempre della FFG. In un certo senso A GAME OF THRONES è la "tempesta perfetta" dei giochi da tavolo, per la

combinazione di design, grafica e ambientazione.

Allora perché un'espansione? Molti registi dicono che "nessun film è mai terminato, viene solo abbandonato". A differenza del mio buon amico Reiner Knizia, che riesce a creare ottimi giochi (e molto più in fretta di me) studiando il meccanismo di gioco partendo dal nucleo, io tendo a disegnare i giochi in ordine "top down". Questo significa che i prototipi iniziali sono spesso pieni di meccanismi e regole che vengono via via eliminati e/o adattati finché non formano un insieme più semplice. Perciò la versione che giocate di A GAME OF THRONES è in realtà una versione molto semplificata e molto diversa dal mio prototipo originale.

Il successo di A GAME OF THRONES mi ha permesso il lusso di aggiungere alcuni nuovi elementi al gioco, rendendo il gioco stesso (secondo la mia opinione) più profondo, più ricco e più complesso. Le opzioni aggiuntive che si trovano in A CLASH OF KINGS in parte derivano dal mio design originale, in parte derivano da nuove idee, e in parte derivano dai suggerimenti dei giocatori. Si tratta di idee forgiate dopo innumerevoli partite e temperate seguendo le indicazioni fornite dal mercato.

Nel giocare l'espansione A CLASH OF KINGS troverete un potpourri di opzioni aggiuntive, piuttosto che un ambiguo cambio nel nucleo del gioco. Queste opzioni riflettono le idee e gli aspetti che volevo includere nel gioco sia per quanto riguarda i temi che la struttura di gioco. Sebbene la versione originale di AGOT rimanga la mia preferita, mi piacciono molto i dettagli e gli aspetti che questa espansione permetterà ai giocatori di sperimentare.

Infine, spero vivamente che l'espansione A CLASH OF KINGS permetta ai giocatori di affrontare AGOT in un modo nuovo, diverso, e che li stimoli a rimanere sotto gli eccitanti cieli azzurri di Westeros ancora per un po'.

L'Inverno sta arrivando,

Christian T. Petersen  
Game Designer, A GAME OF THRONES  
C.E.O. Fantasy Flight Games

## L'espansione A Clash of Kings per il boardgame A Game of Thrones

Grazie per aver acquistato l'espansione A CLASH OF KINGS per il boardgame A GAME OF THRONES. In questa espansione troverete numerose eccitanti nuove opzioni di gioco che potrete utilizzare durante le vostre partite a A GAME OF THRONES.

Balza subito agli occhi come A CLASH OF KINGS introduca la nuova Casa Martell dalle terre baciata dal sole di Westeros meridionale. Non solo questa aggiunta vi permette di giocare A GAME OF THRONES con sei giocatori, ma aggiunge anche un ulteriore elemento di incertezza nella lotta per la conquista del Trono di Spade.

Questa è la lista delle nuove opzioni di gioco e dei nuovi componenti che trovate in A CLASH OF KINGS:

- Opzione 1) Casa Martell**
- Opzione 2) Le nuove Carte Personaggio**
- Opzione 3) Fortificazioni**
- Opzione 4) Macchine d'Assedio**
- Opzione 5) I Porti di Westeros**
- Opzione 6) I Contrassegni Ordine ad Uso Singolo**
- Opzione 7) Variante per la Fase Westeros**
- Opzione 8) Variante per le battaglie**
- Opzione 9) Nuove regole per le partite a tre giocatori**

Inoltre, alla fine di questo libretto, troverete una esaustiva lista di Domande & Risposte che riguardano alcuni aspetti delle regole di A GAME OF THRONES.

## Contenuto

In questa scatola troverete inclusi i seguenti componenti:

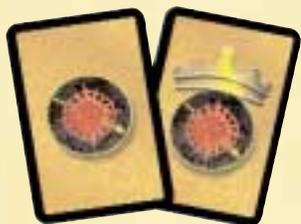
- 7 Carte Personaggio per la Casa Martell**
- 42 Nuove Carte Personaggio**
- 6 Carte Casa (per le partite a sei giocatori)**
- 15 contrassegni "Ordine" per la Casa Martell**
- 20 contrassegni "Potere" per la Casa Martell**
- 3 contrassegni "Influenza" per la Casa Martell**
- 1 contrassegno "Scorte" per la Casa Martell**
- 4 unità "Cavaliere" in legno per la Casa Martell**
- 6 unità "Nave" in legno per la Casa Martell**
- 10 unità "Fante" in legno per la Casa Martell**
- 18 unità "Macchine d'Assedio" in legno (3 per Casa)**
- 9 contrassegni "Fortificazione" in legno (grigi)**
- 30 contrassegni Ordine ad Uso Singolo (5 per Casa)**
- 8 contrassegni Porto**
- 1 nuovo tabellone per le Aree di Influenza (in due parti)**
- 1 nuovo tabellone per il Westeros del Sud (in due parti)**

*Prima di giocare per la prima volta, rimuovete con cura i contrassegni di cartone dalle loro cornici in modo tale che non si strappino.*

## Utilizzare questa Espansione

L'espansione A CLASH OF KINGS introduce un certo numero di nuove opzioni di gioco, delle quali dovrete scegliere di utilizzare solo quelle che effettivamente riscontrano interesse nel vostro gruppo. Ogni opzione è abbastanza flessibile per essere introdotta in partite con qualsiasi numero di giocatori (ad eccezione della Casa Martell) e tutte le opzioni sono compatibili tra di loro.

### Opzione Uno: Casa Martell



Nell'espansione A CLASH OF KINGS troverete tutti i componenti necessari per utilizzare la Casa Martell (unità arancioni) per giocare partite di A GAME OF THRONES a sei giocatori.

### Preparazione per partite a sei giocatori

La prima cosa da fare per preparare partite a sei giocatori è posizionare i nuovi tabelloni (il nuovo tabellone per le Aree di Influenza e la nuova mappa del Westeros Meridionale) sul tabellone originale come mostrato a lato. Questi nuovi tabelloni cambiano la geografia di Westeros e le Aree di Influenza, permettendo di introdurre Casa Martell.

Notare che il contrassegno delle forze neutrali "Sunspear" che si trova nel gioco originale qui non viene usato.

### Scegliere a caso una Casa

Notare che per le partite a sei giocatori le posizioni di partenza per le Case sono cambiate e, ovviamente, è stata aggiunta Casa Martell. Perciò troverete 6 nuove Carte Casa in questa espansione, sia per poter scegliere a caso la Casa che i giocatori useranno, e sia per fornire loro le nuove posizioni di partenza.

### Giocare una partita a sei giocatori

A parte i cambiamenti nella mappa e nelle posizioni di partenza nelle Aree di Influenza, le regole e la struttura delle partite a sei giocatori rimangono identiche a quelle originali di A GAME OF THRONES (con l'eccezione della condizione di vittoria istantanea, vedi oltre). La aggiunta di Casa Martell, comunque, cambia radicalmente

gli aspetti politici e militari del gioco originale, per cui preparatevi ad una esperienza totalmente nuova nel giocare a A GAME OF THRONES!

### Vittoria istantanea con sei giocatori

In una partita a sei giocatori, chi controlla in qualsiasi momento 6 Città e/o Fortezze vince la partita.

**Si raccomanda di introdurre Casa Martell solo in partite a sei giocatori, non meno.**

### Opzione Due: le nuove Carte Personaggio

*Retro di una normale Carta Personaggio*



*Retro di una nuova Carta Personaggio*

Nell'espansione A CLASH OF KINGS troverete un nuovo set di Carte Personaggio per ciascuna delle sei Case. Il retro di queste nuove Carte Personaggio riporta sia lo stemma delle varie Case sia **una corona**.

Ciò differenzia le nuove Carte Personaggio da quelle normali che si trovavano nel gioco base, e che riportavano solo i vari stemmi delle Grandi Case.

I nuovi set di Carte Personaggio presenti in A CLASH OF KINGS sostituiscono completamente le Carte che si trovavano nel gioco originale, e danno ai giocatori una nuova gamma di carte per le loro Case. Queste nuove carte hanno nuove Abilità speciali (testo) e hanno valori di Forza in Combattimento che variano in modo più pronunciato, dando così ai protagonisti de *Le Cronache* un ruolo più importante nel gioco.



## Preparare il tabellone per sei giocatori



Quando giocate una partita a sei di A GAME OF THRONES, è necessario modificare la mappa originale e le Aree di Influenza sul tabellone per permettere l'aggiunta di Casa Martell.

Dopo aver tirato fuori il gioco dalla scatola, ponete i due tabelloni nuovi, forniti con l'espansione A CLASH OF KING, sul tabellone originale come mostrato nella figura sopra.

Notate che dovete posizionare la nuova mappa (che mostra il nuovo Westeros Meridionale) direttamente sulla parte bassa del tabellone originale, facendo attenzione che le linee combacino. Analogamente, il tabellone con le Aree di Influenza per sei giocatori va posizionato direttamente sopra le Aree di Influenza del tabellone originale, in modo che copra le vecchie Aree.

E' importante che **non** mischiate i due set (Carte vecchie e nuove) e che tutti i giocatori giochino con lo stesso tipo di Carte: o tutti con le nuove o tutti con le vecchie (i due set non possono "coesistere"). In A CLASH OF KINGS troverete due set di Carte per Casa Martell: un set per giocare con le Carte Personaggio "originali" (senza la corona stampata sul retro) ed un altro set per giocare con le nuove Carte Personaggio (con la corona stampata).

Le nuove Carte Personaggio si usano esattamente come le Carte personaggio nel gioco-base.

## Opzione Tre: Fortificazioni



Inclusi nell'espansione A CLASH OF KINGS troverete nove contrassegni "Fortificazione" in legno (grigi). Le Fortificazioni sono usate per rafforzare aree chiave quando le vostre unità militari sono deboli o sono allocate altrove.

### Come costruire una Fortificazione

Durante il Passo Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione, invece di eseguire un suo Ordine Consolidare il Potere per ottenere un contrassegno Potere, un giocatore può decidere di usare quell'Ordine per costruire una Fortificazione in quell'area (rinunciando così ai contrassegni Potere che avrebbe potuto ricevere).

*Esempio: il giocatore Baratheon ha messo un Ordine Consolidare il Potere a King's Landing durante la Fase di Pianificazione. Durante il Passo Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione, il giocatore Baratheon può eseguire il suo Ordine e scegliere di: a) prendere 3 contrassegni Potere (uno per l'ordine stesso e due aggiuntivi per le due corone su King's Landing), oppure b) mettere una Fortificazione nell'area di King's Landing.*

*Il giocatore Baratheon, preoccupato dall'armata Lannister subito ad Ovest,*



*Nell'ultimo turno, il giocatore Baratheon ha costruito una Fortificazione in King's Landing. In questo turno egli ha nuovamente messo un Ordine Consolidare il Potere su King's Landing (sperando di ottenere 3 contrassegni Potere durante il Passo Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione).*

*La pazienza del giocatore Lannister è però terminata, e così egli ha deciso di Marciare su King's Landing con la sua armata di 3 Cavalieri di stanza a Blackwater (usando un Ordine March +0).*

*decide di mettere una Fortificazione nell'area di King's Landing.*

### Effetti delle Fortificazioni

**Un'area contenente una Fortificazione fornisce al giocatore in difesa un +1 alla sua Forza di Combattimento ed inoltre riduce di 1 la Forza di tutti i Cavalieri attaccanti o che supportano l'attacco.** Notare che il malus si applica a qualsiasi Cavaliere che stia supportando l'attacco alla Fortificazione, così come ai Cavalieri che stanno attaccando l'area fortificata. Notare anche che i Cavalieri in difesa, o i Cavalieri che supportano la difesa, non subiscono questa penalità.

*A causa della Fortificazione in King's Landing, la Forza di Combattimento di base dell'armata Lannister attaccante è 3 (1 per ogni Cavaliere) e la Forza di Combattimento di base dell'armata Baratheon è a sua volta 3 (1 per ogni Fante e 1 per la Fortificazione stessa).*

*Senza la Fortificazione, l'armata Lannister avrebbe avuto una schiacciante Forza 6 contro la Forza 2 dei difensori Baratheon.*

### Abbandonare una Fortificazione

Appena l'ultima unità del giocatore lascia l'area (sia per Marciare volontariamente, o per ritirarsi), la Fortificazione viene *immediatamente rimossa*. Perciò non è possibile prendere il controllo di una Fortificazione nemica. Notare che la Fortificazione è perduta appena le unità lasciano l'area anche se il giocatore vi aveva stabilito il controllo ponendovi sopra un contrassegno Potere.

Le Fortificazioni non possono essere posizionate in aree di mare (sulle quali peraltro non si possono mettere contrassegni Consolidare il Potere). Inoltre, le fortificazioni non possono essere messe nei Porti (vedere le regole per i Porti più oltre in questo libretto).

Ci possono essere al massimo nove Fortificazioni in gioco nello stesso momento. Se tutte sono in gioco, i giocatori non possono costruirne di nuove finché una non lascia la mappa e diventa così nuovamente disponibile.

Poiché gli Ordini Consolidare il Potere vengono risolti secondo l'ordine di gioco, non è possibile che due giocatori reclamino contemporaneamente una Fortificazione.

Un'area non può mai contenere più di una Fortificazione.

## Opzione Quattro: Macchine d'Assedio



Nell'espansione A CLASH OF KINGS troverete tre unità Macchina d'Assedio per ciascuna delle sei Grandi Case (per un totale di 18 unità in legno). Queste rappresentano gli uomini, gli animali e le potenti costruzioni in legno utilizzate per attaccare e assediare Fortificazioni, Città e Fortezze.

La Macchina d'Assedio è un'unità di terra come i Cavalieri e i Fanti. Le Macchine d'Assedio contano per il limite Scorte, ed entrano in gioco attraverso il reclutamento come le altre unità. Le Macchine d'Assedio non possono entrare in aree di mare ma possono usare il Trasporto via Mare.

Quando vengono costruite le Macchine d'Assedio costano 2 punti reclutamento. Durante il reclutamento un Fante può essere promosso a Macchina d'Assedio per un punto reclutamento (seguendo le stesse regole per promuovere un Fante a Cavaliere).

### Effetti delle Macchine d'Assedio

Quando una Macchina d'Assedio attacca o supporta un attacco contro una Città, Fortezza o Fortificazione ha Forza di Combattimento di base pari a 4. Quando è in difesa, o in qualunque altra situazione di combattimento, una Macchina d'Assedio ha Forza di Combattimento pari a 0.

Le Macchine d'Assedio non possono ritirarsi e sono subito distrutte se costrette a farlo. Le Macchine d'Assedio non possono essere scelte come perdite dovute alle Icone Spada. Notare che questo costringe il perdente a scegliere le unità da "sacrificare" per via delle Spade tra quelle non siano Macchine d'Assedio, che sono automaticamente distrutte, portando ad una potenziale disfatta militare in caso di sconfitta.

## Utilizzare le Macchine d'Assedio

Sotto le giuste circostanze, le Macchine d'Assedio sono le unità militari più potenti. Sono però molto vulnerabili in difesa, e confidano grandemente sul fatto di attaccare per primi, rendendo quindi l'iniziativa e la posizione nella Area di Influenza Trono di Spade molto importante.

A causa della loro natura "fragile", il miglior modo di usare le Macchine d'Assedio è in **supporto** agli attacchi contro Fortificazioni, Città o Fortezze. Supportando invece che Marciando in battaglia loro stesse, non sono esposte al rischio di immediata distruzione nel caso in cui la battaglia venisse persa.



## Esempio di utilizzo delle Macchine d'Assedio



*Casa Lannister Marcia nuovamente su King's Landing. Lannister attacca la Fortezza con un Cavaliere e una Macchina d'Assedio da Blackwater, supportato da un'armata Stark di una Macchina d'Assedio e un Fante da Crackclaw Point. Per cui la Forza di Combattimento totale degli attaccanti è 11 (8 per le due Macchine d'Assedio, più 1 per il Fante e 1 per il Cavaliere).*

*Il giocatore Baratheon, in difesa, ha due Cavalieri, un Ordine Difesa +2 ed è supportato dalla sua stessa flotta (una Nave) in Blackwater Bay. Ciò gli dà una Forza di Combattimento di base pari a 7.*

*Se Lannister perdesse la battaglia, la Macchina d'Assedio che attacca da Blackwater sarebbe immediatamente distrutta, ma la Macchina d'Assedio supportante degli Stark rimarrebbe comunque incolume.*

## Opzione Cinque: I Porti di Westeros



Contrassegno Porto

Nell'espansione A CLASH OF KINGS troverete otto contrassegni circolari, ciascuno dei quali rappresenta uno dei Porti delle terre di Westeros.

Ciascun Porto corrisponde ad un'area di terra e di mare. Se un'area di terra confina con più aree di mare, il contrassegno indica precisamente a quale area di mare si riferisce.

Prima di iniziare la partita, ponete gli otto contrassegni Porto sulla mappa, in modo che siano sopra sia all'area di terra che a quella di mare cui fanno riferimento.

### Posizionare un contrassegno Porto



Come illustrato, all'inizio della partita il Porto di Sunspear è posizionato in modo che copra parzialmente l'area di terra di Sunspear e quella di mare di Summer Sea (notare che questo Porto non è "collegato" all'area di mare Sea of Dorne).

### Utilizzare i Porti

I Porti sono delle nuove aree speciali governate da alcune regole particolari, qui di seguito spiegate:

- I Porti possono essere occupati solo da **Navi**

- Le Navi in un Porto possono ricevere Ordini come al solito (notare che un Ordine Difesa in un Porto è inutile, poiché i Porti non possono mai essere attaccati direttamente). In certi casi, si possono giocare anche Ordini Consolidare il Potere, vedi oltre.

- I Porti sono speciali aree "di collegamento" tra aree di terra e di mare. Solo chi controlla l'area di terra può usare il Porto e si dice che egli **controlla il Porto**.

- Le Navi di chi controlla il Porto possono Marciare dal Mare dentro il Porto, o dal Porto all'area di mare corrispondente. Notate che Navi nemiche non possono mai Marciare in un Porto controllato da un altro giocatore.

- Un Porto non può mai contenere più di tre Navi alla volta. Le Navi in Porto devono sempre sottostare alle regole sulle Scorte.

- Quando vengono reclutate nuove unità in un'area di terra che contiene un Porto, il giocatore può reclutare delle navi nell'area di mare adiacente (secondo le normali regole per il reclutamento) oppure può posizionare le nuove Navi nel Porto di quell'area. **Nota Importante: i giocatori possono reclutare nuove Navi in un Porto anche se l'area di mare è occupata da Navi nemiche.**

- Le Navi in Porto possono supportare una battaglia nell'area di mare adiacente ma non in quella di terra.

- Le Navi in porto possono effettuare Raid nell'area di mare adiacente ma non in quella di terra.

- Navi nemiche nell'area di mare possono effettuare Raid contro gli Ordini Supporto, Raid o Consolidare il Potere delle Navi che sono in Porto.

- Se l'area di terra di un Porto viene invasa dalle unità di un'altra Casa, il conquistatore può immediatamente sostituire le Navi presenti nel Porto con un pari numero delle proprie Navi inutilizzate. Il giocatore deve sempre rimanere entro il limite Scorte, e se non può deve rimuovere tante Navi quante servono per rientrare entro il limite appropriato. Il giocatore invasore può invece decidere di non prendere possesso delle Navi in Porto, ma di distruggerle non appena ha invaso l'area di terra. In ogni caso, se egli decide di prendere le Navi, non può decidere di distruggerle in un secondo tempo.

- Un Ordine ad Uso Singolo (vedi oltre) non può mai essere messo in un Porto.

- Durante la Fase di Pianificazione si può mettere un Ordine Consolidare il Potere in un Porto che contenga almeno una Nave. Se durante il Passo risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione non ci sono Navi nemiche nell'area di mare adiacente il Porto, il giocatore può risolvere il proprio Ordine prendendo un

contrassegno Potere dalla Riserva. Ciò simula gli scambi commerciali con le Città Libere e gli altri luoghi esotici descritti ne *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*.

- Durante la Fase Westeros, se viene scoperta una carta "Game Of Thrones", i giocatori ricevono un contrassegno Potere per ogni Porto che controllano e che contenga almeno una Nave, sempre che l'area di mare adiacente al Porto sia libera da Navi nemiche (nel qual caso il giocatore non riceve nulla). Anche questo rappresenta la ricchezza derivante dai commerci, come descritto al punto precedente.

## Opzione Sei: I Contrassegni Ordine ad Uso Singolo



I contrassegni Ordini ad Uso Singolo (quadrati) rappresentano una eccitante aggiunta alla Fase di Pianificazione di A GAME OF THRONES, e vi aggiungono un nuovo livello di strategia.

### Giocare con gli Ordini ad Uso Singolo

Prima di iniziare a giocare, ogni Casa riceve cinque Ordini ad Uso Singolo (identificati dallo stemma delle Case). Essi rappresentano tre nuovi Ordini comuni a tutte le Case, e un Ordine speciale peculiare di ciascuna Casa. A differenza degli Ordini normali, che vengono ripresi alla fine di ogni turno per essere riutilizzati, gli Ordini ad Uso Singolo possono essere giocati una sola volta dopodiché vengono rimossi dalla partita.

Ogni Casa ha due Ordini "Coscrizione", uno "Carovana Rifornimenti", uno "Marcia Forzata" ed uno Unico.

Quando giocate a A GAME OF THRONES con gli Ordini ad Uso Singolo, la Fase di Pianificazione è divisa in tre Passi:

#### La Fase di Pianificazione:

- 1) **Assegnare Ordini ad Uso Singolo**
- 2) **Assegnare Ordini normali**
- 3) **Rivelare tutti gli Ordini**

Durante il primo Passo, secondo l'ordine di gioco, ogni giocatore può posizionare uno (e uno solo) Ordine ad Uso Singolo. Come gli Ordini normali, anche quelli ad Uso Singolo possono essere messi solo in aree contenenti almeno una delle proprie unità. Gli Ordini ad Uso Singolo sono messi a faccia in giù sulla mappa e sono rivelati alla fine della Fase di Pianificazione assieme agli Ordini normali.

## Esempio di utilizzo di un Porto



*Durante il Reclutamento, il giocatore Martell usa i due punti reclutamento della Fortezza di Sunspear per reclutare un Fante ed una Nave, Nave che egli pone nel Porto di Sunspear (la Nave avrebbe potuto essere messa anche nell'area di mare Sea of Dorne, ma non in East Summer Sea, essendo questa area di mare già occupata da una flotta Tyrell). Durante la Fase di Pianificazione, il giocatore Martell dà alla Nave un Ordine Raid, che egli esegue successivamente, durante la Fase d'Azione, per cancellare l'Ordine Supporto impartito dal giocatore Tyrell alla sua flotta.*

Nota: dal momento che i giocatori dispongono di soli 5 Ordini ad Uso Singolo, è abbastanza normale che un giocatore decida di non giocare nessuno durante una certa Fase di Pianificazione (o perché li vuole conservare per i turni successivi, o perché ha già usato tutti quelli che aveva a disposizione).

Dopo che tutti i giocatori, in ordine di gioco, hanno avuto la possibilità di mettere un Ordine ad Uso Singolo, procedete con gli Ordini normali. Gli Ordini normali vengono usati come nel gioco-base, con un'eccezione:

I giocatori possono mettere un Ordine normale in un'area in cui hanno già messo un Ordine ad Uso Singolo. Così è possibile che in un'area ci siano due Ordini: un Ordine ad Uso Singolo ed un Ordine normale.

### Due contrassegni Ordine

Quando ad un'area vengono assegnati due ordini come descritto sopra, si applicano le seguenti regole:

- 1) Se l'area subisce un Raid, si rimuovono tutti e due (se vulnerabili, cioè le Marce e le Difese sono sempre salve). Ciò può portare ad una "doppia razzia".
- 2) Se per via di una Marcia un giocatore rimuove tutte le unità di un'area (lasciando quest'ultima vuota), il secondo Ordine viene subito rimosso senza effetto.
- 3) Gli Ordini vengono eseguiti uno alla volta come nel gioco-base.

Come già detto, una volta che un Ordine ad Uso Singolo viene messo sulla mappa, non viene restituito al giocatore, ma viene rimosso dal gioco (rimettetelo nella scatola) sia che venga eseguito o che venga annullato.

### Utilizzare i contrassegni Ordine ad Uso Singolo

Anche se gli Ordini ad Uso Singolo rappresentano ordini nuovi, sono identificati (in alto a sinistra) da una delle "icone ordini" tipiche del gioco-base. Esse indicano la vulnerabilità ed il momento di attivazione degli Ordini ad Uso Singolo.



*Esempio: l'Ordine "Coscrizione" (che permette al proprietario di Reclutare nuove unità nella Città/Fortezza di quell'area) mostra il simbolo "Consolidare il Potere" in alto a sinistra: questo indica quando può essere eseguito l'Ordine Coscrizione e quale è la sua vulnerabilità (ma non lo rende un Ordine "Consolidare il Potere"). Perciò, l'Ordine Coscrizione può essere eseguito insieme agli Ordini Consolidare il Potere durante il Passo Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione. Dato che è "accomunato" agli Ordini Consolidare il Potere, "Coscrizione" può essere rimosso e raziato da un Ordine Raid nemico in un'area adiacente.*

Come per gli Ordini normali, se un'area contenente un Ordine ad Uso Singolo viene invasa da un nemico, quell'Ordine viene rimosso dalla mappa (ed esce dal gioco) senza alcun effetto.

### Gli Ordini ad Uso Singolo comuni

#### Coscrizione

L'Ordine Coscrizione è risolto durante il passo Consolidare gli Ordini Potere della Fase di Azione. Quando eseguito, Coscrizione permette al giocatore di reclutare unità immediatamente nella Città o Fortezza di quella Area. Si devono seguire le normali regole per il reclutamento, e le nuove unità non devono infrangere il limite delle Scorte.



Coscrizione

*Esempio: Durante il passo dedicato agli Ordini ad Uso Singolo della Fase d'Azione, il giocatore Stark pone un Ordine Coscrizione su Winterfell. In seguito (dato che Winterfell non è stata invasa o raziata), egli risolve quell'Ordine Coscrizione: dato che Winterfell è una Fortezza, fornisce 2 punti reclutamento, quindi il giocatore promuove un Fante a Cavaliere (per un punto reclutamento), e aggiunge un secondo Fante in quell'area (utilizzando il secondo punto reclutamento).*

Notare che un Ordine Reclutamento posizionato in una area senza Città o Fortezze non ha effetto quando viene risolto.

## Carovana Rifornimenti

La Carovana Rifornimenti è risolta durante il passo Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione. Quando risolta, il giocatore può immediatamente aumentare il proprio livello Scorte di un numero pari al numero di Barili presenti nella area. Perciò un giocatore può temporaneamente "gonfiare" il proprio livello Scorte, fino a quando non esce la carta Scorte. (quando il giocatore dovrà risistemare il proprio livello Scorte al livello effettivo).



Carovana Rifornimenti

*Esempio: Durante la Fase di Pianificazione, il giocatore Lannister ha posizionato un Ordine Carovana Rifornimenti su Blackwater (area che contiene due icone Barili). Durante il passo Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione, il giocatore Lannister esegue quell'Ordine e muove il suo indicatore Scorte da 3 (il suo attuale livello) a 5, avendo così la possibilità di creare più armate e più grandi. Due turni dopo, durante la Fase Westeros, viene pescata una carta Scorte, ed egli deve regolare il proprio indicatore Scorte secondo il valore effettivo.*

## Marcia Forzata

L'Ordine Marcia Forzata è risolta durante il passo Risolvere gli Ordini Marcia della Fase d'Azione.

Quando esegue una Marcia Forzata, un giocatore può subito muovere un numero qualsiasi di sue unità da una o più aree adiacenti verso l'area dove è l'Ordine. Notare che le aree raggiunte dal trasporto via Nave sono considerate adiacenti per quanto riguarda le Marce Forzate. Notare anche che questo Ordine può essere giocato sia in aree di Mare che di Terra (ma come sempre le unità terra non possono entrare in aree di Mare e viceversa).



Marcia Forzata

Quando utilizzate una Marcia Forzata dovete sempre rispettare i limiti sulle armate imposte dalle Scorte.

La Marcia Forzata può essere uno strumento molto utile, specialmente se usato in combinazione con un Ordine Marcia normale. Un'ottima tattica è quella di usare una delle vostre

Marce Forzate per radunare una considerevole forza militare, e usare successivamente una Marcia normale (assumendo che ne abbiate posizionata una nella stessa area) per muovere in battaglia l'armata in questo modo adunata.

## Gli Ordini ad Uso Singolo Unici

Gli Ordini seguenti sono unici, ed ogni Casa ne riceve uno solo.

### Casa Greyjoy: La Flotta di Ferro

La Flotta di Ferro è risolta durante il Passo Risolvere gli Ordini Raid della Fase d'Azione. Quando esegue questo Ordine, il giocatore Greyjoy può rimuovere **due qual-**



La Flotta di Ferro

**siasi** Ordini adiacenti (compresi Ordini Difesa e Marcia ma **non** altri Ordini ad Uso Singolo). Notare che La Flotta di Ferro, come un Ordine Raid normale, è vulnerabile alla cancellazione da parte di Ordini Raid risolti prima in ordine di gioco (questo vale per tutti gli Ordini ad Uso Singolo che presentano un'icona Raid).

### Casa Stark: Il Giovane Lupo

Il Giovane Lupo è risolto durante il Passo Risolvere gli Ordini Raid della Fase d'Azione.

Quando esegue questo Ordine il giocatore Stark può immediatamente muovere unità da questa area come se fosse stata eseguito un Ordine Marcia, **con l'eccezione che questo movimento non può risultare in una battaglia** (perciò quando esegue



Il Giovane Lupo

## Esempio di Marcia Forzata



*Il giocatore Baratheon ha posizionato un Ordine Marcia Forzata e un Ordine Marcia normale (+0) su King's Landing. Durante la sua prima possibilità di eseguire una Marcia, egli decide di risolvere la Marcia Forzata, e muove un Cavaliere da Dragonstone (usando il trasporto via Nave) ed un Fante da Crackclaw Point verso King's Landing.*

*Durante la Marcia successiva, il giocatore Baratheon risolve il suo Ordine Marcia normale in King's Landing per marciare con la sua armata così potenziata contro i Lannister in Blackwater.*

Il Giovane Lupo, il giocatore Stark non può muoversi in un'area che contiene unità nemiche).

Notare che poiché Il Giovane Lupo è eseguito prima degli Ordini Marcia normali, può essere usato come efficace mossa a sorpresa (soprattutto se in combinazione con Ordini Marcia normali) o come un veloce rinforzo verso un'area vulnerabile.

### Casa Tyrell: La Potenza di Altogiardino

La Potenza di Altogiardino è risolta durante il Passo Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere della Fase d'Azione. Quando esegue questo Ordine il giocatore Tyrell deve subito scartare una Carta Personaggio dalla sua mano. Egli reclama per sé un numero di contrassegni Potere dalle Case che abbiano unità adiacenti all'area: esse li scartano ed il giocatore Tyrell ne prende dalla Riseva Comune un pari numero. Il numero totale deve essere al più uguale alla Forza di Combattimento della carta scartata.



La Potenza di Altogiardino

Se il giocatore Tyrell scarta la sua ultima Carta Personaggio in questo modo, egli riprende in mano tutte le carte (come se avesse usato la sua ultima Carta Personaggio in battaglia).

### Casa Martell: L'Aculeo dello Scorpione

L'Aculeo dello Scorpione è risolto durante il Passo Risolvere gli Ordini Raid della Fase d'Azione. Quando esegue questo Ordine il giocatore Martell può scegliere e scartare una Carta Personaggio da ogni Casa con unità adiacenti all'area dove è l'Ordine, con le seguenti due eccezioni:



L'Aculeo dello Scorpione

1) "Melisandre" (Baratheon) non può mai essere scartata come risultato dell'Aculeo dello Scorpione.

2) L'Aculeo dello Scorpione non può far scartare l'ultima carta di un giocatore (perciò un giocatore che ha solo una carta in mano è immune all'Aculeo dello Scorpione).

### Casa Lannister: L'Astuzia del Leone

L'Astuzia del Leone è risolta durante il Passo Risolvere gli Ordini Raid della Fase d'Azione. Quando esegue questo Ordine il giocatore Lannister può nominare una Casa con unità adiacenti all'area con l'Ordine: quella Casa non può Marciare, Supportare, o effettuare Raid **contro** (ma può difendersi o supportare in difesa) un'area controllata dai Lannister per il resto del turno.



L'Astuzia del Leone

### Casa Baratheon: La Volontà di R'hllor

La Volontà di R'hllor è risolta durante il Passo Risolvere gli Ordini Raid della Fase d'Azione. Quando esegue questo Ordine il giocatore Baratheon deve subito scartare la Carta Personaggio "Melisandre" dalla sua mano, dopo di che può svolgere una di queste due azioni:



The Will of R'hllor

A) rimuovere un Ordine Difesa in un qualunque punto della mappa, o B) rimuovere un Ordine Supporto in un qualunque punto della mappa.

Se il giocatore Baratheon non può o non vuole scartare la carta "Melisandre", La Volontà di R'hllor viene rimossa dal gioco senza alcun effetto.

## Opzione Sette: Variante della Fase Westeros di "A Clash of Kings"

La Fase Westeros originale in A GAME OF THRONES è stata pensata per creare un senso di "incertezza strategica", in grado di arridire a giocatori che adottino una strategia più flessibile, così come a giocatori che vogliono rischiare qualche azzardo. La Fase Westeros originale inoltre rende ciascuna sessione di gioco di A GAME OF THRONES diversa dall'altra. D'altra parte, ci possono essere dei giocatori esperti che desiderano che gli eventi della Fase Westeros siano più prevedibili.

Una partita che utilizzi la variante della Fase Westeros di A CLASH OF KINGS sfrutta le Carte Westeros in un modo completamente diverso dal solito. Per preparare il gioco a questa variante, seguite questi passi:

- 1) Separate e mescolate i tre mazzi di Carte Westeros (come al solito).
- 2) Pescate le **tre** carte in cima a ciascun mazzo e posizionatele a faccia in su lungo tre colonne disposte vicino ai rispettivi mazzi.

Quando si risolve la prima Fase Westeros durante il secondo turno di gioco, non pescate alcuna Carta Westeros all'inizio della Fase, ma risolvete la carta più in alto di ogni colonna secondo l'ordine I, II, III come se quelle carte fossero state pescate durante una normale Fase Westeros.

Dopo che le carte sono state risolte, fate come segue:

- 1) Mettete le Carte Westeros utilizzate in fondo ai rispettivi mazzi.
- 2) Fate "scivolare" le due Carte Westeros ancora da usare verso l'alto, in modo che si crei lo spazio per una terza carta vicino a ciascun mazzo.
- 3) Pescate una nuova carta da ciascun mazzo Westeros e

posizionatele nello spazio vuoto appena creatosi vicino a ciascun mazzo.

In questo modo, durante ogni Fase Westeros viene risolta la carta in cima ad ogni colonna, e le altre sei carte sono "spinte" di un turno più vicino alla risoluzione (e compare una nuova carta). Questo meccanismo fornisce ai giocatori la conoscenza in anticipo (escluso quando esce "Winter is Coming") di cosa accadrà nelle Fasi Westeros dei successivi tre turni. Questa opzione può cambiare in maniera radicale il modo in cui una partita viene giocata, poiché una strategia più flessibile potrebbe dover lasciare il posto ad una più "mirata" alle conoscenze che si acquisiscono.

La carta "Winter is Coming" fornisce l'unico elemento di incertezza in questa variante. Risolvete questa carta come fareste nel gioco-base, rimettendola nel suo mazzo di appartenenza, mescolando lo stesso mazzo, e pescando una nuova carta che ne prenderà il posto in cima alla rispettiva colonna, carta che sarà subito risolta.

Vedere l'esempio nel riquadro della prossima pagina.

## Opzione Otto: Variante per le Battaglie di "A Clash of Kings"

Questa opzione è pensata per i giocatori (come il designer) che cercano un po' più di emozione, "bluff", ed imprevedibilità durante le battaglie di A GAME OF THRONES. Utilizzando questa opzione, la procedura per le battaglie cambia come descritto qui oltre.

Procedete con la battaglia come al solito, finché non arriva il momento di scegliere le Carte Personaggio. Invece di scegliere una carta sola, ogni giocatore sceglie in segreto tre carte dalla propria mano. Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto le proprie tre carte, l'avversario ne sceglie a caso una. Le quattro Carte Personaggio che non sono state scelte ritornano immediatamente nella mano dei rispettivi giocatori.

Le due Carte Personaggio estratte, invece, sono le carte che saranno usate in battaglia, e la battaglia stessa continua secondo le regole del gioco-base.

Quando giocate con questa opzione, un giocatore riprende in mano le proprie Carte Personaggio quando usa o scarta la sua quinta carta (normalmente questo avviene quando si gioca la settima carta), perciò un giocatore non può mai avere meno di tre carte in mano.

Questa opzione aumenta il rischio e l'incertezza delle battaglie e rende l'approccio ad esse meno "deterministico". Inoltre, aggiunge un interessante mix di strategia e bluff nella gestione delle carte quando preparate i vostri attacchi e le vostre difese nei vari turni di gioco.

## Esempio di Variante della Fase Westeros



1) E' la prima Fase Westeros della partita, e i giocatori usano la variante della Fase Westeros di A CLASH OF KINGS. Le tre carte da risolvere in questo turno (le carte in cima a ciascuna delle tre colonne) sono "Mustering," "Clash of Kings," e "Winter is Coming."

Le carte "Mustering" e "Clash of Kings" sono risolte normalmente, e quindi poste in fondo ai rispettivi mazzi. La carta "Winter is Coming" nella colonna III è risolta rimettendo la stessa "Winter is Coming" nel mazzo III, mescolando il mazzo medesimo, ed infine pescando (e risolvendo) immediatamente la carta in cima. La carta così pescata è "Last Days of Summer", che costringe i giocatori a far avanzare il contrassegno "Minaccia dei Brutti". La carta "Last Days of Summer" è quindi riposta in fondo al mazzo III (in quanto è stata appena risolta così facendo).

2) Dopo che le prime tre carte sono state risolte, le rimanenti sei carte vengono spostate in su (in modo che le carte pronte per il prossimo turno sono "Last Days of Summer" (I), "A Game of Thrones" (II), and "Storm of Swords" (III)). Dopo che le carte sono state spostate, vengono pescate tre nuove carte da ciascun mazzo e messe nei nuovi spazi vuoti creatisi davanti a tutti e tre i mazzi.

Dopo ciò, la Fase Westeros è terminata e la partita prosegue con la Fase di Pianificazione.

Notare che usando la variante per la Fase Westeros, i giocatori possono conoscere in anticipo le carte Westeros da risolvere nei successivi tre turni.

## Opzione Nove: Variante per Partite a Tre Giocatori



La tabella qui riportata si trova sul retro del tabellone per le Aree di Influenza utilizzata per introdurre la Casa Martell, come descritto precedentemente.

Quando utilizzate questa opzione, prima di iniziare una partita a tre giocatori, semplicemente posizionate il nuovo tabellone sulle Aree di Influenza già esistenti, in modo da coprire le "vecchie" con quelle "nuove".

Questa semplice variante cambia la disponibilità degli Ordini Speciali (con la stella), e rende più importante una buona posizione nell'Area "King's Court".

## Domande & Risposte

Qui sotto troverete le risposte alle domande più comuni circa il gioco A GAME OF THRONES, oltre ad alcuni suggerimenti per le vostre partite.

### Partite a 5 giocatori: cambiamento nel setup

Se giocando una partita a 5 giocatori avete l'impressione che la posizione di partenza dei Lannister sia troppo debole eseguite questo piccolo cambiamento nel setup:

Nelle partite a 5, invertite le posizioni di Tyrell e Greyjoy nell'Area di Influenza "King's Court" (posizionando cioè i Greyjoy nella 5a casella e i Tyrell nella 4a).

### Carte Westeros

D: Quando la carta Westeros 'Winter is Coming' viene pescata, si deve mescolare il mazzo e pescare subito un'altra carta o si aspetta il turno successivo?

R: Mescolate il mazzo e pescate subito una carta.

D: Quando 'Rains of Autumn' (i Fanti non forniscono forza di combattimento in Supporto) è in gioco e un Ordine Speciale Supporto +1 è giocato in un'area con un Fante, quanta forza di combattimento viene fornita da quell'area?

R: 1. Solo il "+1" dell'Ordine Supporto +1 conta realmente. Il Fante tecnicamente fornisce forza di combattimento pari a 0 in Supporto.

### Scorte (Supply)

D: Quali sono i livelli di Scorte di partenza delle Case?

R: Ogni casa parte da un livello di Scorte pari al numero di barili presenti nei territori che controlla all'inizio, cioè 1 ciascuno per Stark e Baratheon, 2 ciascuno per Lannister e Greyjoy, e 3 per Tyrell.

D: Posso effettuare una Marcia che viola il mio limite per le Scorte in modo da rimuovere volontariamente qualche unità dalla mappa?

R: No. Non è possibile violare in maniera intenzionale il limite delle Scorte durante una Marcia.

### Attacco dei Brutti

D: Quando si perde contro un attacco dei Brutti, se si lascia una regione libera per aver rimosso un'unità, si può mettere un contrassegno Potere per mantenerne il controllo?

A: No. Si può stabilire il controllo su una regione posizionando un contrassegno Potere solo quando le vostre unità lasciano quella regione. Essere uccisi dai Brutti non è considerato "lasciare".

D: Quando si perde contro un attacco dei Brutti, si può "retrocedere" dei Cavalieri a Fanti per pagare i punti reclutamento dovuti, invece di rimuovere delle unità?

R: No. Si devono rimuovere delle unità dalla mappa per pagare il tributo alle perdite dovute ai Brutti.

### Assegnare Ordini

D: Bisogna assegnare per forza un ordine ad ogni area in cui sono presenti delle unità?

R: No. Non si è obbligati ad assegnare ordini ad ogni area con delle unità. Tuttavia, le unità in un'area senza ordini

non possono agire in quel turno.

## Il Corvo Messaggero

D: Se io ho il Corvo Messaggero, posso scambiare uno dei miei ordini con uno che è già sulla mappa?

R: No. Gli ordini possono essere scambiati solamente con ordini non utilizzati, e quindi non assegnati ad altre unità presenti sulla mappa.

## Eseguire Marce

D: Sono costretto a muovere le unità a cui ho assegnato un Ordine Marcia?

R: No, è possibile rimuovere un Ordine Marcia asserendo che non verranno mosse quelle unità.

## Controllare un'area

D: Quando si stabilisce il controllo in un'area, il contrassegno Potere viene prelevato da quelli a disposizione del giocatore oppure dalla Riserva Comune?

R: I contrassegni Potere utilizzati per stabilire il controllo su un'area devono provenire sempre dalla scorta del giocatore, ossia dal suo Potere disponibile.

D: Una volta che ho messo un contrassegno Potere in un'area, posso rimuoverlo in seguito? Se le mie stesse unità ritornano nell'area, posso togliere il contrassegno?

R: No. L'unico modo in cui può essere rimosso è se la area è invasa da unità nemiche.

## Attaccare le Forze Neutrali

D: E' possibile attaccare un giocatore avversario ed una Forza Neutrale con lo stesso Ordine Marcia?

R: No. Con un singolo Ordine Marcia è possibile effettuare un solo attacco, e attaccare una Forza Neutrale è considerato un attacco a tutti gli effetti.

D: Quando un giocatore avversario attacca una Forza Neutrale, posso fornire Supporto a quest'ultima per aumentarne la Forza?

R: No.

## Fiumi

D: Ci sono numerose aree di terra divise da fiumi che non possono essere attraversati da unità in Marcia. E' lo stesso anche per unità che effettuano Raid o Supporto?

R: Esatto. Non è possibile effettuare Marce, Raid o Supporto attraverso un fiume (a meno che non ci sia un ponte).

## Carte Personaggio

D: Quando partecipo ad una battaglia devo sempre giocare una Carta Personaggio?

R: Sì. Comunque, notare che le Carte Personaggio non vengono giocate contro le Forze Neutrali.

D: Le Carte Personaggio usate sono di dominio pubblico? E' possibile guardare le pile di Carte scartate degli altri giocatori per sapere quali carte hanno giocato?

R: Le Carte Personaggio sono di pubblico dominio e po-

tete guardare la mano e la pila degli scarti di un altro giocatore a meno che questi non sia coinvolto in una battaglia e abbia già scelto la propria Carta Personaggio.

D: Le abilità speciali di Melisandre and Maester Luwin sono svolte in segreto tra i giocatori coinvolti o è permesso a tutti i giocatori sapere esattamente quali carte sono coinvolte?

R: Gli effetti di queste Carte sono di pubblico dominio.

D: Se Tyrell attacca una regione difesa da un solo Fante e, come Carta Personaggio, egli sceglie Ser Loras Tyrell ("Rimuovete subito un Fante avversario dalla battaglia") si tratta di una vittoria automatica oppure i valori di difesa e supporto vanno comunque considerati?

R: Sebbene non sia espresso esplicitamente nel libretto delle regole, ogni volta che l'ultima unità di uno dei contendenti viene eliminata grazie ad una abilità speciale, la battaglia termina immediatamente a vantaggio di chi ha ancora delle unità in gioco. La Forza delle Carte Personaggio non viene considerata, così come bonus Difesa e Supporti, ma le Carte Personaggio si considerano usate.

D: Se gioco 'Melisandre', e il mio avversario ha appena usato la sua ultima Carta in battaglia, posso scartare una carta qualsiasi delle sue, o l'abilità è sprecata?

R: Dato che le Carte Personaggio usate non vengono riprese finché tutti gli effetti dalla battaglia non sono risolti, la sua abilità speciale è sprecata.

Q: Se gioco Salladhor Saan ("Le Navi che supportano il nemico hanno tutte forza pari a 0") è l'avversario usa un Ordine Supporto +1 in un'area con una Nave, quanta forza di combattimento viene fornita da quell'area?

A: 1. Solo il "+1" dell'Ordine Supporto +1 conta realmente: tecnicamente le Navi hanno forza pari a 0 per il supporto a questa battaglia.

## Unità in rotta

D: Cosa succede alle unità che non hanno alcuna area in cui ritirarsi dopo aver perso una battaglia?

R: Vengono eliminate.

D: Se non posso ritirare un Cavaliere, per via delle Scorte, in un'area che già contiene in mio Fante in rotta, posso decidere di rimuovere il mio Fante in rotta invece del Cavaliere?

R: No. L'unità che si sta ritirando deve essere eliminata dalla mappa se non può "legalmente" entrare in un'area.

D: Se il mio avversario combatte solo con unità in rotta le Carte Personaggio vengono comunque giocate?

R: Sì. Sebbene le unità in rotta abbiano forza pari a 0, esse sono sempre presenti sul campo di battaglia, e possono anche vincere, grazie alle Carte o ad altri modificatori.

D: Le Navi in rotta possono trasportare le truppe?

A: Sì.

## Rimuovere unità

D: E' possibile rimuovere volontariamente delle unità dalla mappa?

R: No.

## Ordine di gioco

D: In che ordine vengono reclutate le nuove truppe, e in quale ordine sono eliminate le vittime dei Bruti?

R: Secondo il normale ordine di gioco, come indicato dall'Area Trono di Spade (Iron Throne).

**Game Design Boardgame A GAME OF THRONES: Christian T. Petersen**

**Game Design Espansione A CLASH OF KINGS: Christian T. Petersen**

**Sviluppo Aggiuntivo e Playtesting: Kevin Wilson, Darrell Hardy, Carl Hotchkiss, Eric Lang, John Goodenough, Scott Nicely, Eric ('Mace') Tyrell, Greg Benage, Patrick Harrigan.**

**Illustrazione Copertina: Thomas Denmark**

**Illustrazioni e Artwork: Bob Stevlic, Anders Finer, Roman V. Papsuev, Timothy Truman, Jim Pavelec, Sedone Thongvilay, Franz Vohwinkel, Mark Evans, Thomas Gianni, Chris Dien, Kory Heinzen John Matson, Martina Pilcerova, Jean Tay**

**Icone e Graphic Design: Scott Nicely**

**Regole: Christian T. Petersen**

**Editing: Greg Benage**

**Amministratore di Produzione: Darrell Hardy**

**Traduzione Italiana: Leone Fenzi**

*Un ringraziamento speciale a George RR Martin per la sua fiducia nel team di sviluppo della FFG.*

**Per supporto, aggiornamenti e notizie visitate:**

**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**

Basato sui romanzi LE CRONACHE DEL GHIACCIO E DEL FUOCO di George R.R. Martin. Usati sotto licenza.

*A GAME OF THRONES, A CLASH OF KINGS, e LE CRONACHE DEL GHIACCIO E DEL FUOCO Copyright 2004 George RR Martin. Usati sotto licenza. A GAME OF THRONES BOARD GAME e A CLASH OF KINGS EXPANSION SET sonomarchi registrati dalla Fantasy Flight Publishing, Inc., tutti i diritti riservati. Il Game Design è un Copyright 2004 della Fantasy Flight Publishing, Inc. Questo prodotto, o qualsiasi parte di esso, non possono essere riprodotti senza la espressa autorizzazione dell'editore.*

# A GAME OF THRONES

Collectible Card Game



Prendete il controllo di una delle Grandi Case di Westeros e fate combattere i vostri beniamini! Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco di G.R.R. Martin prendono vita in questo CCG di conquista, battaglie, intrigo e tradimento.

A GAME OF THRONES Collectible Card Game è disponibile dal vostro negozio di hobby, oppure online:

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)



## Gli Ordini ad Uso Singolo



### **Coscrizione (Consolidare il Potere)**

Reclutate immediatamente in quest'area (seguendo le normali regole per il reclutamento e le Scorte).



### **Carovana Rifornimenti (Consolidare il Potere)**

Fate avanzare subito il vostro livello di Scorte di un numero di Barili pari al numero di Icone Scorte presenti in quest'area. Notate che il vostro livello di Scorte verrà ricalcolato (in maniera precisa) quando uscirà la prossima Carta Westeros "Scorte" ("Supply").



### **Marcia Forzata (Marcia)**

Spostate subito in quest'area un qualunque numero di unità presenti nelle aree adiacenti (seguendo le regole per le Scorte).



### **La Flotta di Ferro (Raid) Greyjoy**

Rimuovete immediatamente due Ordini adiacenti **qualsiasi** (eccetto altri Ordini ad Uso Singolo).



### **Il Giovane Lupo (Raid) Stark**

Usate subito questo Ordine come se fosse un Ordine Marcia. Non è possibile iniziare una battaglia come effetto di questo Ordine (perciò non potete entrare in un'area contenente unità nemiche).



### **La Potenza di Altogiardino (Consolidare il Potere) Tyrell**

Scartate una Carta Personaggio dalla mano e "rubate" ai giocatori con unità adiacenti a quest'area tanti contrassegni Potere quanto è la Forza di quella Carta.



### **L'Astuzia del Leone (Raid) Lannister**

Nominate una Casa con unità adiacenti: essa non può Marciare, effettuare Raid o Supportare contro un'area controllata dai Lannister per il resto del turno (può tuttavia difendersi se attaccata o supportare in difesa).



### **L'Aculeo dello Scorpione (Raid) Martell**

Scegliete e scartate una carta Personaggio da ciascun giocatore con unità adiacenti a quest'area. Non possono essere scelti "Melisandre" (Baratheon) né l'ultima Carta in mano ad un giocatore.



### **La Volontà di R'hllor (Raid) Baratheon**

Scartate la Carta Personaggio "Melisandre" per eseguire una delle seguenti opzioni: **a)** rimuovere un Ordine Difesa da qualunque punto della mappa, o **b)** rimuovere un Ordine Supporto da qualunque punto della mappa.

## Carte Personaggio "originali": Casa Martell

Casa/Forza	0	0	1	1	2	2	3
<b>Casa Martell</b>	<b>Doran Martell</b>	<b>Arianne Martell</b>	<b>Nymeria Sand</b>	<b>Ellaria Sand</b>	<b>Areo Hotah</b>	<b>Obara Sand</b>	<b>The Red Viper</b>
	Se vinci questa battaglia, puoi rubare uno qualsiasi dei Contrassegni Speciali (Trono di Spade, Spada in Acciaio di Valyria o Corvo Messaggero) in possesso del tuo avversario, ed utilizzarlo fino a che non si risolve la prossima Carta Westeros "Clash Of Kings".	Se perdi questa battaglia, puoi immediatamente uccidere una delle unità dell'avversario che hanno partecipato alla battaglia. Se quella era l'ultima unità nemica, sei comunque costretto a ritirarti, ma il controllo dell'area non passa al tuo avversario.	SPADA	Se sei il difensore, puoi immediatamente promuovere uno dei tuoi Fanti difensori a Cavaliere.	SPADA	Se sei l'attaccante, Obara guadagna un'Icona SPADA.	SPADA + SPADA

## Nuove Carte Personaggio

<b>Casa Baratheon</b>	<b>Melisandre of Asshai</b>	<b>Brienne of Tarth</b>	<b>Alister Florent</b>	<b>Selise Baratheon</b>	<b>Ser Davos Seaworth</b>	<b>Patchface</b>	<b>Stannis Baratheon</b>
<b>Forza</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
	Ignora l'Abilità speciale (testo) della Carta Personaggio dell'avversario.	SPADA + SPADA	SPADA	TORRE	TORRE + TORRE	Scegli immediatamente una Carta Personaggio scartata del tuo avversario. Per questa battaglia, Patchface ha la Forza, le Icone e l'Abilità (testo) di quella Carta.	Se stai combattendo contro un avversario che in questo momento è in una posizione più alta nel Trono di Spade (Iron Throne), Stannis guadagna +2 in Forza
<b>Casa Greyjoy</b>	<b>Aeron Damphair</b>	<b>The Reader</b>	<b>Balon Greyjoy</b>	<b>Asha Greyjoy</b>	<b>Garold Goodbrother</b>	<b>Theon Greyjoy</b>	<b>Dagmar Cleftjaw</b>
<b>Forza</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
	Se vinci questa battaglia puoi immediatamente reclutare nuove unità in quest'area (seguendo le normali regole per il Reclutamento e le Scorte).	Guadagni immediatamente un numero di Contrassegni Potere pari alla Forza (di base) del Personaggio avversario.	SPADA	SPADA + SPADA	Ignora l'Abilità speciale (testo) della Carta Personaggio dell'avversario.	Theon guadagna +2 in Forza e un'Icna SPADA se stai difendendo un'area contenente una Città o una Fortezza	Guadagni un ulteriore +1 in Forza di Combattimento per ciascuna delle tue navi presenti in aree adiacenti a quella della battaglia
<b>Casa Lannister</b>	<b>Cersei Lannister</b>	<b>Ser Gregor Clegane</b>	<b>The Hound</b>	<b>Joffrey Lannister</b>	<b>Ser Jaime Lannister</b>	<b>Tyrian Lannister</b>	<b>Tywin Lannister</b>
<b>Forza</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>X</b>
	SPADA + TORRE	SPADA + SPADA + SPADA	SPADA	SPADA + TORRE	Il tuo avversario non può usare la Spada in Acciaio di Valyria in questa battaglia.	Riduci la Forza del Supporto del tuo avversario a zero (compreso il Supporto fornito da altri giocatori). Puoi inoltre rimuovere un Supporto o una Difesa da un qualunque punto della mappa.	Spendi X Contrassegni Potere. La Forza di Tywin è pari a X.
<b>Casa Stark</b>	<b>Old Nan</b>	<b>Arya Stark</b>	<b>Jory Cassel</b>	<b>Roose Bolton</b>	<b>The Blackfish</b>	<b>Robb Stark</b>	<b>Eddard Stark</b>
<b>Forza</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	Scegli immediatamente una Carta Personaggio scartata di qualunque avversario. Per questa battaglia, Old Nan ha l'Abilità (testo) di quella Carta	SPADA	TORRE + TORRE	SPADA + SPADA	Ignora l'Abilità speciale (testo) della Carta Personaggio dell'avversario	Se vinci questa battaglia come attaccante puoi fare immediatamente una Marcia +1 da questa regione appena la battaglia è finita (usando le normali regole per la Marcia). Solo i tuoi Cavalieri possono partecipare a questa seconda Marcia.	TORRE + TORRE
<b>Casa Tyrell</b>	<b>Willas Tyrell</b>	<b>Queen of Thorns</b>	<b>Paxter Redwyne</b>	<b>Alerie Tyrell</b>	<b>Sir Garlan Tyrell</b>	<b>Ser Loras Tyrell</b>	<b>Mace Tyrell</b>
<b>Forza</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
	Ignora l'Abilità speciale (testo) della Carta Personaggio dell'avversario. Puoi usare l'Abilità dell'avversario come se fosse stampata su questa Carta.	Ignora la Forza della Carta Personaggio del tuo avversario.	TORRE	TORRE + TORRE	SPADA + SPADA	SPADA	Se vinci questa battaglia come attaccante non rimuovere l'Ordine Marcia utilizzato. Esso rimane in gioco e puoi riusarlo per Marciare un'altra volta (usando le normali regole per la Marcia).
<b>Casa Martell</b>	<b>Doran Martell</b>	<b>Arianne Martell</b>	<b>Ellaria Sand</b>	<b>Nymeria Sand</b>	<b>Obara Sand</b>	<b>Areo Hotah</b>	<b>The Red Viper</b>
<b>Forza</b>	<b>-1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
	Scegli immediatamente un altro Personaggio dalla tua mano (se puoi) e aggiungine la Forza, il Testo e le Icone a Doran. Dopo la battaglia scarta entrambe le carte.	TORRE	Se in questa battaglia sei il difensore, ignora la Forza della Carta Personaggio del tuo avversario.	SPADA	SPADA	SPADA + SPADA	SPADA + SPADA + TORRE