

IL TRONO DI SPADE

Scheda riassuntiva

Segnalini	Ordini normali	Ordini speciali
	Raid - Rimuovi un ordine avversario di raid, supporto o consolidare il potere da un'area adiacente. Se tu rimuovi un ordine consolidare il potere, prendi un gettone del potere dalla tua riserva. Le navi possono effettuare un raid sulle unità di terra adiacenti ma non il contrario.	Rimuovi 2 ordini
	Marcia - Muovi le unità all'interno di qualsiasi territorio adiacente, rispettando i limiti del rifornimento (puoi iniziare solo una battaglia). La forza in combattimento è anche determinata dai modificatori sui segnalini. Le regioni connesse via mare con le navi adiacenti sono considerate confinanti per i movimenti e le ritirate delle truppe (ma non per il supporto).	+1 invece di +0 e -1
	Difesa - Accresce la forza di combattimento del numero che è mostrato sul segnalino ordine.	+2 invece di +1
	Supporto - Si può aiutare in attacco e in difesa un'area adiacente. Le navi possono supportare le unità di terra ma non il contrario.	+1 invece di +0
	Consolidare il Potere - Prendi un segnalino potere, più uno per ogni corona presente nella regione dove l'ordine è stato dato. Non ha effetto giocato sulle unità navali.	Prendi 2 segnalini potere

Sequenza di Gioco

1. Fase delle carte evento (si salta il primo turno).
2. Fase pianificazione.
3. Fase azione.

Fase Pianificazione

1. Tutti i giocatori mettono gli ordini a faccia in giù, un segnalino per ogni regione contenente unità. Non si possono mostrare i propri ordini agli altri giocatori! Non bisogna inserire più ordini speciali, dati dalla posizione sul tracciato della Corte del Re.
2. Tutti i giocatori rivelano gli ordini simultaneamente.
3. Il Corvo Messaggero può essere usato per rimpiazzare uno dei propri ordini dati con uno della riserva (anche ordini speciali).

Fase Azione

1. Risolvere gli ordini Raid uno alla volta secondo l'ordine di turno.
2. Risolvere gli ordini di Marcia (e rispettive battaglie) secondo l'ordine di turno.
3. Risolvere gli ordini Consolidare il Potere.

Sequenza di Combattimento

1. Entrambe le parti possono chiamare supporto se disponibile.
2. La forza di combattimento è annunciata dalle due parti.
3. Entrambi giocano una carta delle casate.
Si risolvono abilità speciali, e si aggiungono i valori delle carte alla propria forza di combattimento.
4. La spada d'acciaio di Valyria può essere usata, aggiungere +1 al valore della propria forza di combattimento.
5. Esito: il perdente viene determinato, le perdite sono rimosse, lo sconfitto si ritira.

Aree di Influenza

- Il Trono di Spade: determina l'ordine di gioco. Il possessore del trono di spade decide tutti i pareggi, eccetto in battaglia.
- Privilegi Feudali: un'alta posizione determina la vittoria nei pareggi con altri giocatori. Chi possiede la spada d'acciaio di Valyria guadagna un +1 per turno in battaglia.
- La Corte del Re: disponibilità di altri e forti ordini. Chi possiede il corvo messaggero può rimpiazzare un'ordine per turno.