

# IL TRONO DI SPADE

## Setup

- Piazzare i segnalini neutrali nelle rispettive aree
- Piazzare il segnalino Bruti nello spazio 0 dell'indicatore
- Piazzare il segnalino Turno (la clessidra) su Turno 1
- Piazzare i segnalini potere accanto al tabellone (Riserva Comune)
- Separare i 3 mazzi Westeros e porli accanto al tabellone
- Ogni giocatore pesca a caso una Carta delle Case di Partenza, quindi prende le 7 carte e i 5 segnalini potere relativi alla Casa e dispone unità e segnalini come indicato nella Carta di Partenza.
- I giocatori al primo posto nelle Aree di Influenza prendono il segnalino corrispondente.

## Turno di gioco

- 1) Fase Westeros (non ha luogo nel turno 1)
  - Avanzare il Segnalino Turno
  - Scoprire la Carta in cima ai 3 mazzi delle carte Westeros
  - Risolvere gli effetti della carta 1
  - Risolvere gli effetti della carta 2
  - Risolvere gli effetti della carta 3
  - Porre le 3 carte Westeros in fondo ai rispettivi mazzi
- 2) Fase di Pianificazione
  - Tutti i giocatori assegnano gli ordini (insieme)
  - Tutti i giocatori rivelano gli ordini (insieme)
  - Il Corvo Messaggero può essere utilizzato per cambiare un ordine
- 3) Fase d'Azione (ogni azione è eseguita in ordine di turno)
  - Risolvere gli Ordini Incurzione
  - Risolvere gli Ordini di Marcia (e conseguenti battaglie)
  - Risolvere gli Ordini Consolidare il Potere

## Vittoria

- a) Se una Casata, in qualsiasi momento, controlla 7 aree contenenti Città o Fortezze, questa vince immediatamente.
- b) Alla fine di turno 10, il giocatore che controlla più aree contenenti Città o Fortezze vince la partita.  
In caso di parità conta il livello più alto nell'indicatore scorte e poi la maggior quantità di segnalini Potere.

## Aree di Influenza



**TRONO DI SPADE** : determina l'Ordine di gioco.

Il Trono di Spade decide tutti i pareggi eccetto quelli delle battaglie.



**FEUDI** : In caso di parità durante un battaglia la vittoria va al giocatore in posizione più alta nell' Area dei Feudi.

La Spada in Acciaio di Valyria può essere utilizzata una volta per turno per ottenere un bonus di +1 sulla forza in combattimento.



**CORTE DEL RE** : le stelle sull'indicatore Corte del Re rappresentano quanti ordini speciali si possono usare nella Fase di Pianificazione.

Il Corvo Messaggero può essere usato una volta per turno per cambiare un ordine dopo che tutti gli ordini sono stati scoperti.

## Ordini



**INCURSIONE** : rimuovere il proprio Ordine Incurzione e un segnalino Incurzione, Supporto o Consolidare il Potere di un avversario in un'area adiacente.

Il giocatore che rimuove un ordine Consolidare il Potere riceve un segnalino Potere dalla Riserva Comune



**MARCIA** : muovere tutte o alcune unità verso una o più aree adiacenti. Il numero indica il modificatore in battaglia.



**DIFESA** : fornisce un bonus in battaglia da sommare alla forza di combattimento del difensore



**SUPPORTO** : Può fornire supporto in una battaglia che avviene in un'area adiacente, aggiungendo il totale della propria forza di combattimento



**CONSOLIDARE IL POTERE** : Ogni giocatore riceve 1 segnalino Potere per ogni ordine Consolidare il Potere più un segnalino potere per ogni simbolo Corona nelle aree contenenti gli Ordini Consolidare il Potere

## Battaglia

- 1) Attaccante e difensore richiedono supporto
- 2) Viene annunciata la forza dell' attaccante e del difensore
- 3) Attaccante e difensore giocano contemporaneamente una Carta delle Case
- 4) Si può usare la Spada in Acciaio di Valyria (una volta per turno)
- 5) Le vittime (Icane Spada – Icone Torre) sono rimosse
- 6) Le unità sopravvissute si ritirano

## Forza di Combattimento :

- unità in battaglia (Fante=+1, Cavaliere=+2, Nave=+1)
- unità di supporto
- Ordini di Marcia
- Ordini Difesa
- Spada in Acciaio di Valyria
- Carte Personaggio