

IL TRONO DI SPADE

SETUP

Segnalino Bruti su **spazio 2**.

Forze neutrali e **fazioni** in base a n. giocatori.

Segnalini influenza, unità iniziali e segnalini guarnigione come indicato su schermi.

Ogni G inizia con **5 Segnalini Potere**.

TURNO

1. Fase Westeros (ignorare nel primo turno)

- a. Avanzamento Segnalino Turno (se raggiunge 10 partita termina)
- b. Pesca carte Westeros (una per mazzo)
- c. Avanzamento Indicatore Bruti (ed eventualmente Attacco dei Bruti se 12).
- d. Risoluzione carte Westeros in ordine.

Carta Scorte: Modificare **immediatamente** valore Scorte e, nel caso, **scartare unità**. Non si può MAI superare durante il gioco il proprio limite di eserciti indicato dal segnalini scorte.

ESERCITO sta ad indicare 2 o PIU' unità di un giocatore che condividono una zona terrestre o marina (**ANCHE NAVI**).

Carta Reclutamento: In ordine di Turno si possono reclutare unità in ciascuna regione controllata provvista di **fortezza (2 PUNTI RECLUTAMENTO)** e **castelli (1 PUNTO RECLUTAMENTO)**.

Si possono promuovere unità da Fante.

NAVI devono essere reclutate in zone di mare adiacenti (**prive di navi nemiche**), o in porti collegati a zona di reclutamento.

Carta Scontro di Re: Offerta al buio per le tre cariche in ordine da alto a basso. Segnalini Potere offerti vengono scartati in ogni caso. Pareggi su Trono di Spade sono risolti da giocatore che era primo prima di iniziare le offerte (**rimane tale fino a che tutti i segnalini influenza non sono stati riposizionati sulla riga**).

Segnalini Potere sono sempre tenuti visibili tranne durante le fasi di offerta (si dichiara prima quanti se ne possiede).

Se un effetto fa modificare i tracciati fuori da questa fase i segnalini Trono, Spada e Corvo vanno subito passati al nuovo proprietario. Lo spostamento non ha però effetto su eventuali Ordini Speciali già piazzati.

2. Fase Pianificazione

- a. **Assegnare gli ordini**
Ogni giocatore in contemporanea **DEVE** piazzare **1 SOLO** segnalino ordine **COPERTO** per ogni zona terrestre e marina che controlla e nella quale **è presente almeno 1 sua unità**.
- b. **Rivelare gli ordini**
- c. **Usare il corvo messaggero (facoltativo)**

3. Fase di Azione

a. Risolvere gli ordini di INCURSIONE

Seguendo ORDINE DI TURNO ogni G risolve 1 proprio ordine di incursione (e lo rimuove).

Permette di rimuovere anche Ordini Speciali.

Togliendo un ordine di CONSOLIDAMENTO avversario si riceve 1 SEGNALINO POTERE da riserva e avversario SCARTA 1 SEGNALINO POTERE.

Segnalino Incursione su zona terrestre non può agire su ordine presente in zona marina (contrario invece si).

Effetto incursione è sempre facoltativo.

b. Risolvere gli ordini di MARCIA (e relative battaglie)

Seguendo ORDINE DI TURNO ogni G risolve 1 proprio ordine di marcia (e lo rimuove).

Si possono spostare quante unità si desidera (anche suddividendole o zero) dalla zona con l'ordine verso quante zone adiacenti (a meno di trasporto navale) si desidera.

Terminati i movimenti per quell'ordine si risolve l'eventuale combattimento.

MAX 1 COMBATTIMENTO PER ORDINE.

Se si abbandona zona con movimento si può lasciarne Segnalino Potere (se posseduto) sopra per mantenerne il controllo. Viene rimosso solo se la zona viene conquistata, se ci tornano unità alleate resta lì.

Zone di partenza delle casate hanno di base un segnalino controllo stampato sopra. Un avversario le può controllare mettendoci sopra unità o lasciando un Segnalino Potere sopra a quello stampato. Se la zona viene abbandonata senza lasciare un Segnalino Potere quella zona torna automaticamente al giocatore iniziale.

Fiumi: Due zone terrestri divise da un fiume non sono considerate adiacenti (Marcia, Incursioni, Supporto ecc. non sono possibili). A meno che non sia presente un **Ponte**.

Isole: Rocca del Drago, Pyke e Arbor sebbene circondate dal mare sono considerate zone terrestri a tutti gli effetti.

c. Risolvere gli ordini di CONSOLIDAMENTO

Seguendo ORDINE DI TURNO ogni G risolve 1 proprio ordine di consolidamento (e lo rimuove).

G prende 1 PUNTO POTERE + 1 per ogni Icona Potere presente sulla zona (Corone).

d. Riordino

Ordini rimasti (supporto e difesa) vengono rimossi e **Unità in Rotta** vengono rialzate.

Spada di Valyria e **Corvo Messaggero** se usati vengono rigirati.

COMBATTIMENTO

1. Richiesta di supporto

Attaccante e difensore prendono in considerazione tutti i territori adiacenti a quello dello scontro in cui sono presenti ordini di supporto, anche se di altri giocatori. **In ordine di turno** gli altri giocatori possono dare o no supporto (con l'intera forza di una regione) ad uno dei due contendenti (il supporto può anche essere rifiutato dai due contendenti).

Un ordine di supporto può fornire supporto anche più volte all'interno dello stesso turno.

Le navi possono supportare un combattimento in una zona MARINA o TERRESTRE adiacente. Le unità di terra possono supportare solo combattimenti TERRESTI.

Macchine d'assedio forniscono supporto solo all'ATTACCANTE IN UNA ZONA CON CASTELLO O FORTEZZA.

Un giocatore non può supportare il suo diretto avversario in un combattimento.

2. Calcolare la forza di combattimento iniziale

- Unità presenti in zona combattimento
- Bonus ordine di difesa
- Bonus ordine di marcia
- Unità di supporto ed eventuale bonus ordine speciale
- Segnalino Guarnigione

Entrambi i giocatori dichiarano la loro forza iniziale.

3. Scelta delle carte delle case

Attaccante e Difensore scelgono e giocano OBBLIGATORIAMENTE una carta.

Testi sulle carte risolti secondo ordine Trono di Spade.

Testi delle carte con IGNORA o ANNULLA vanno risolti prima (secondo ordine Trono di Spade).

Carte utilizzate vanno nella personale pila degli scarti. **Se terminato un combattimento si è utilizzata la SETTIMA carta si riprendono tutte le altre lasciando scartata quella.**

Pila degli scarti e mano di un giocatore sono sempre ispezionabili tranne durante la scelta.

4. Uso della Spada di Valyria

Se viene usata fornisce +1 in combattimento al possessore. Quindi viene girata sul lato opaco.

5. Calcolo della forza di combattimento finale

- Forza combattimento iniziale
- Carte giocate (Forza e Testo). Può far variare la forza iniziale.
- +1 per la Spada di Valyria

6. Esito del combattimento

- Si determina il vincitore:** In base a forza totale. In caso di pareggio si considera Tracciato Feudi.
- Perdite:** Il giocatore SCONFITTO subisce perdite in base a differenza tra spade su carte vincitore e fortificazioni su carte sconfitto. Non si possono perdere unità di supporto.
- Ritirata e Rotta:** L'esercito SCONFITTO (no unità di supporto) deve ritirarsi. **Se ha perso l'attaccante si ritira nella zona da cui ha sferrato l'attacco. Se ha perso il difensore deve ritirarsi in UNA zona adiacente libera o controllata dalla sua casata (non può essere la zona da cui l'attaccante ha sferrato l'attacco anche se libera).** Attenzione a limite Scorte (se lo si supera bisogna scartare qualche unità). **Se ritirata impossibile l'esercito è distrutto.**
Terminata la ritirata tutte le unità in ritirata vengono coricate per indicare che sono in **Rotta**. **Unità in Rotta non forniscono forza in combattimento, se costrette a ritirata sono invece distrutte, non possono essere scelte come perdite in combattimento e non possono essere spostate.**
- Riordino del combattimento:** Rimuovere segnalino Ordine di Marcia. Se ha vinto l'attaccante eliminare eventuali ordini del difensore sulla zona.

Ordini Speciali

Incursione: Può essere risolto come un Ordine di Incursione normale o per rimuovere un Ordine di Difesa adiacente.

Consolidamento: Può essere utilizzato come un normale Ordine di Consolidamento o per eseguire un normale Reclutamento in quella zona (deve essere presente Fortezza o Castello).

Gli Attacchi dei Bruti

- Tracciato Minaccia dei Bruti arriva a 12
- Viene pescata carta "Attacco dei Bruti".

Si risolve con questi passaggi:

1. Determinare la forza dei Bruti: Uguale a valore Tracciato dei Bruti
2. Offrire potere: Giocatori nascondono Potere e ne prendono segretamente in pugno un certo numero
3. Calcolare la forza dei Guardiani della Notte: Somma Potere complessivo offerto dai giocatori.
4. Determinare l'esito: Se la Forza dei Guardiani è **pari o superiore** a quella dei Bruti questi sono stati respinti. **Quindi si affrontano le conseguenze pescando una Carta Bruti.**
In caso di vittoria dei Guardiani chi ha offerto **più** Potere ottiene la ricompensa indicata.
In caso di vittoria dei Bruti chi ha offerto **meno** Potere ottiene la penalità maggiore indicata, tutti gli altri quella leggera. Pareggi decisi da possessore Trono.
5. Aggiornare indicatore Bruti: Con vittoria dei Guardiani **torna a zero**. Con vittoria dei Bruti **arretra di 2 caselle**.
6. Scartare Potere: Tutti i giocatori scartano i Segnalini Potere offerti.

Trasporto navale

Due zone terrestri si considerano adiacenti **ai fini della marcia e delle ritirate (no supporto e incursioni)** se sono collegate da zone marine consecutive che contengono una o più navi del giocatore.

Non si possono mai utilizzare navi di un altro giocatore per il trasporto. Neanche se questo è d'accordo.

Navi in rotta possono essere utilizzate per trasporto.

Navi non possono utilizzare il trasporto navale.

Alleanze

Accordi non vincolanti.

Non si possono mai mostrare Segnalini Ordine assegnati né offerte segrete.

Non si può donare nessun elemento del gioco ad un altro giocatore.

Porti

Porti sono zone speciali tra la zona terrestre e quella marina adiacenti. Possono essere utilizzati solo da chi controlla la zona terrestre adiacente.

Porto può contenere solo navi e **MASSIMO 3 ALLA VOLTA**. Se si recluta nella zona terrestre adiacente è possibile reclutare navi direttamente nel porto (**anche se la zona di mare adiacente è sotto il controllo di un altro giocatore**).

I PORTI NON POSSONO ESSERE ATTACCATI DIRETTAMENTE (non si può marciare verso un porto controllato da un alleato). Sui porti con unità si piazza un ordine durante Fase Pianificazione.

Le navi in un porto possono supportare un combattimento SOLO nella zona MARINA adiacente. Le navi in un porto possono effettuare un'incursione SOLO verso la zona MARINA adiacente.

Navi in zona marina adiacente possono effettuare incursione verso porto, ma non unità in zone terrestri adiacenti.

Ordini di Consolidamento presenti su un porto vengono scartati senza essere risolti se nella zona marina adiacente sono presenti navi nemiche.

Ordine speciale di Consolidamento non può essere usato sul porto per reclutare navi (ma nella zona terrestre adiacente sì).

Se la zona terrestre adiacente al porto viene conquistata il vincitore può sostituire ogni nave nemica presente nel porto con navi proprie.

QUANDO VIENE RISOLTA LA CARTE WESTEROS "TRONO DI SPADE" OLTRE A RICEVERE POTERE IN BASE A ICONE POTERE SI RICEVE ANCHE UN SEGNALINO POTERE PER CIASCUN PORTO ALLEATO CHE CONTENGA ALMENO UNA NAVE ALLEATA, PURCHE' LA ZONA MARINA ADIACENTE NON CONTENGA NAVI NEMICHE.

Segnalini Forza Neutrale

Per conquistare zona con Segnalino Forza Neutrale in combattimento bisogna superare in Forza il valore stampato sopra considerando:

- Forza proprie unità
- Bonus Ordine di Marcia
- Supporto

NON si giocano carte. NON si può utilizzare la Spada di Valyria. Forza neutrale NON può ricevere supporto.

Segnalini Forza Neutrale con tilde al posto della forza indicano che la zona è inattraversabile e incontestabile.

Guarnigioni

Non contano per i limiti di Scorte e non possono ricevere Ordini.

Se sconfitte (anche in presenza di altre unità alleate) vengono definitivamente rimosse dal gioco.

FINE DEL GIOCO

- Un Giocatore conquista la 7 (o 6 per partita breve) zona contenente un castello o una fortezza. **VITTORIA ISTANTANEA.**
- Alla fine del 10 Turno vince il Giocatore che controlla più zone contenenti un castello o una fortezza. In caso di pareggio si considerano in ordine fortezze, scorte, punti potere, indicatore Trono di Spade.