

IL TRONO DI SPADE

ERRATA e FAQ Versione 1.0

Questo documento contiene errata e domande frequenti sul gioco da tavolo *Il Trono di Spade seconda edizione*.

ERRATA

Segnalino Corvo Messaggero: a pag.11 del regolamento sotto la dicitura “Segnalino Corvo Messaggero”, si dovrebbe leggere: “Il giocatore in possesso del segnalino Corvo Messaggero può eseguire una delle seguenti azioni al termine della **fase di rivelazione ordini** della fase di pianificazione.”

Chiarimenti sulle regole

Risoluzione dell’ordine di penalità della carta Bruti:

quando si risolvono le penalità per aver perso uno scontro con i Bruti, “chi ha puntato meno” risolve sempre per primo le penalità, seguito da “tutti gli altri” secondo l’ordine di turno.

Rimescolare il mazzo Rovesci di Battaglia:

prima della fase “scegliere e rivelare la carta casata” di ogni combattimento, tutte le carte rovesci di battaglia sono rimescolate insieme per formare un nuovo mazzo.

Informazione nascosta delle carte casata scartate:

tutte le carte casata scartate di un giocatore sono **sempre** considerate di dominio pubblico. La pila delle carte casata scartate di un giocatore può essere sempre controllata da un qualsiasi giocatore in qualunque momento, incluso anche tra le fasi di un combattimento.

Domande Frequenti (FAQ)

Carte Casata

D: Se il testo abilità di una carta casata dice “dopo il combattimento...” quando si risolve il testo della carta?

R: Alla fine della fase di riordino del combattimento (dopo che sono state scartate le carte casata nelle rispettive pile di scarto)

D: Se il testo abilità di una carta casata dice “immediatamente...”, quando si risolve il testo della carta?

R: Dopo avere risolto qualsiasi testo “ignora” o “annulla”, ma prima di qualsiasi altro testo.

D: è possibile risolvere più di una volta il testo abilità su una carta casata nello stesso combattimento?

R: No.

D: se il testo abilità di una carta casata richiede il supporto (o il non supporto) per un giocatore, quel supporto deve provenire solo dalle unità di quello stesso giocatore?

R: No, il supporto può provenire dalle unità di quel giocatore oppure dalle unità di un'altra casata che ha scelto di supportare quel giocatore.

D: Il testo abilità sulla carta casata “Robb Stark” può essere risolto se il giocatore vince il combattimento come difensore?

R: Sì.

D: se il giocatore Baratheon gioca la carta casata “Macchia” ma il suo avversario gioca la sua ultima carta casata, il giocatore Baratheon può ancora far scartare una carta casata al suo avversario?

R: Sì, la carta casata “macchia” permette al giocatore Baratheon di fare scartare una delle sei carte casata dell'avversario dopo la fase di riordino del combattimento.

D: se il giocatore Stark gioca la sua carta casata “Roose Bolton” (e perde) contro la carta casata “Macchia” dei Baratheon, in quale ordine si risolvono i due effetti? Il giocatore Baratheon fa scartare una carta casata al giocatore Stark dopo che ha già ripescato la sua intera mano?

R: L'effetto della carta “Roose Bolton” è risolto per primo, seguito dall'effetto della carta “Macchia”. Il giocatore Stark pesca nuovamente tutte le sue carte casata scartate e poi il giocatore Baratheon guarda le carte appena pescate e ne sceglie una da scartare.

D: se la casa Greyjoy gioca la sua carta casata “Victarion Greyjoy” contro la carta casata “Sallador Saan” dei Baratheon, le navi Greyjoy che combattono hanno valore forza di combattimento zero?

R: Sì.

D: il testo abilità della carta casata “Sallador Saan” dice che riduce la forza di combattimento di tutte le

navi non Baratheon a zero. Questo effetto annulla anche la forza di combattimento generata dall'effetto dei segnalini ordine (come il +1 dell'ordine di supporto)?

R: No.

D: è possibile che il turno di un giocatore possa essere "saltato" se la carta casata "Doran Martell" sposta il suo segnalino sull'ultima posizione del tracciato del Trono di Spade?

R: Sì, è possibile saltare un turno dopo aver risolto il testo della carta "Doran Martell". L'ordine di turno sul tracciato del Trono di Spade è sempre risolto per come appare: la posizione "1" va sempre per primo, seguito dalla posizione "2", seguito dalla posizione "3" etc. è la posizione sul tracciato stesso che determina il giocatore di turno, a prescindere da quale casata abbia giocato il proprio turno.

Per esempio, se il giocatore di turno è nella posizione "5" ma poi viene spostato nella posizione "6" per effetto della carta Doran Martell, egli sarà anche il prossimo giocatore, perché la posizione "6" è sempre risolta dopo la "5" non importa quale casata ha occupato queste posizioni precedentemente. Allo stesso modo, il giocatore la cui casata occupava la posizione "6" (e ora occupa la posizione "5") dovrà attendere il prossimo turno per poter risolvere il suo prossimo ordine.

D: il giocatore affetto dal testo della carta casata "Doran Martell" (spostato nell'ultima posizione del tracciato Corte del Re) perde i segnalini ordine speciale che sono già sul tabellone?

R: No.

D: quando un giocatore sta difendendo una regione che contiene un segnalino potere e perde il combattimento dopo che ha giocato la carta casata "Arianne Martell", il segnalino potere viene rimosso?

R: Sì, come qualsiasi segnalino ordine Martell presente in quella regione, dal momento che un'area senza unità non può contenere un segnalino ordine.

D: se il giocatore attaccante dopo aver giocato la carta casata "Loras Tyrell" vince il combattimento contro un giocatore difensore che ha giocato la carta casata "Arianne Martell" può l'ordine di marcia Tyrell essere mosso nella regione vuota?

R: Sì. Tuttavia l'ordine di marcia Tyrell è immediatamente rimosso dopo ciò, perché non possono esserci segnalini ordine in una regione vuota.

D: se il giocatore Tyrell decide di giocare la carta casata "Regina di Spine" per rimuovere un ordine di supporto da una regione adiacente che fornisce supporto in questo combattimento, le unità presenti in quell'area sono da considerarsi per determinare il valore finale di forza di combattimento?

R: No, l'avversario del Tyrell **non** aggiunge il valore di forza delle unità nella regione dove è stato rimosso il segnalino ordine di supporto. Come a pag.20 del regolamento: "Alcuni testi delle carte casata possono far ricalcolare il valore iniziale di forza di combattimento".

D: se il testo abilità della carta “Mace Tyrell” distrugge l’ultima unità difensiva rimasta, il combattimento continua?

R: Sì.

Carte Westeros

D: quando la carta Westeros “L’inverno sta arrivando” è risolta, anche quella carta viene rimescolata nel mazzo?

R: Sì.

D: se il segnalino minaccia dei Bruti è sullo spazio “zero” del tracciato e viene pescata la carta Westeros “Attacco dei Bruti”, viene comunque risolta normalmente? C’è la possibilità che si verifichi una sconfitta?

R: La carta “Attacco dei Bruti” viene risolta indipendentemente dalla posizione del segnalino minaccia dei Bruti. I giocatori fanno sempre la fase d’asta contro i Bruti, ma in questo caso ai giocatori viene garantita la vittoria.

Movimento di combattimento e unità

D: Le macchine d’assedio possono essere scelte come perdite di unità per soddisfare il numero di unità perse dopo un combattimento?

R: No. Le macchine d’assedio vengono distrutte automaticamente dopo aver perso un combattimento **in aggiunta** a tutte le altre perdite.

D: dopo aver vinto un combattimento se un giocatore subisse perdite che eliminerebbero tutte le sue unità nella regione dove si è svolta la battaglia, il perdente dovrebbe comunque ritirarsi?

R: Sì.

D: Le unità di un giocatore che marciano verso una regione che contiene solo un segnalino potere (e nessuna unità) iniziano un combattimento?

R: No.

D: Le unità di un giocatore che marciano verso una regione che contiene unità in rotta, iniziano un combattimento?

R: Sì.

D: Le unità in rotta possono fornire supporto?

R: No. Le unità in rotta non possono essere scelte per dare supporto anche se nella regione c'è un ordine di supporto. Unità non in rotta che sono in una regione con unità in rotta possono fornire supporto come da regola.

D: In quale momento un vincitore esercita il controllo su un'area dove si è appena svolto un combattimento?

R: Il controllo di una regione non cambia fino a che non sono stati completati tutti i passaggi del combattimento. Nel caso in cui ci sia una regione completamente vuota, in nessun momento durante il combattimento la regione è considerata controllata dall'attaccante (e così non conta per le condizioni di vittoria).

D: in quale momento si decide di utilizzare l'effetto della Spada di Valyria per pescare un carta rovesci di battaglia di rimpiazzo o per avere un bonus di forza +1 al combattimento?

R: Se si stanno utilizzando le carte Rovesci di Battaglia ci sono due occasioni in cui il giocatore può utilizzare la Spada di Valyria:

- 1) **Fase “scegli e rivela la carta casata”:** dopo che ciascun giocatore ha pescato la carta rovesci di battaglia, ma prima che vengano rivelate, il giocatore può decidere di utilizzare la Spada di Valyria per pescare una carta rovesci di battaglia di rimpiazzo.
- 2) **Fase “Uso della Spada di Valyria”:** se il giocatore non ha ancora utilizzato la Spada, in questo round, egli può ora decidere di usare la Spada per avere un bonus +1 alla sua forza di combattimento.

Porti

D: Se un giocatore muove tutte le sue unità da una zona (ma non quella di partenza) connessa ad un porto che ha delle sue navi, e facendo così decide di non lasciare nessun segnalino potere, cosa succede alle sue navi nel porto?

R: Le navi lasciate in un porto di una zona priva di controllo sono immediatamente distrutte. Se la zona terrestre connessa al porto è una zona nemica di partenza, quelle navi possono essere immediatamente rimpiazzate con le navi di quella casata nemica (come nel regolamento “Prendere controllo dei porti nemici” a pag.25)

D: Le navi di un giocatore possono ritirarsi in un porto connesso ad una zona di terra nemica?

R: No. Un giocatore deve controllare la zona di terra per muovere le navi (inclusa la ritirata) nel porto.

D: Quando si reclutano navi da un'area contenente un porto, la regola dice: “...il giocatore può reclutare

navi direttamente nel porto o nella zona di mare adiacente.” Nel caso di un reclutamento da una fortezza la parola “o” implica che il giocatore può fare solo l’una o l’altra cosa, ma non entrambe?

R: No. Un giocatore può spendere i suoi punti reclutamento in zone differenti, come spendere un punto in una zona di mare adiacente ed il secondo nella zona del porto.

Altre

D: Cosa succede ad un giocatore che non abbia più castelli o fortezze né unità a cui assegnare ordini? È eliminato dal gioco?

R: No, quel giocatore non è eliminato dal gioco, ma continua a giocare con le poche risorse che possiede.

Traduzione a cura di: mr_jones

