

VARIANTE SETUP PER 4-5 GIOCATORI

Dopo qualche partita provando vari setup, vi posto quelli che ritengo i "definitivi" per avere un equilibrio per 4 e 5 giocatori, spero vi siano utili.

ovviamente tali setup sono frutto del gioco fatto col mio gruppo e quindi soggetti al nostro approccio, stile e idee.

va da se che ognuno può dividerli o meno e quindi variarli a suo piacimento.

3 o 6 giocatori: va benissimo il setup del regolamento.

5 giocatori: **

- giocare con i Martell al posto dei Grayjoy (assieme a Stark, Lannister, Baratheon, Tyrell):
- setup con i segnalini come per 6 giocatori (Nido dell'Aquila e Approdo del Re.)
- togliere il Grayjoy e mettere pyke imprendibile con il suo token
- mettere il token neutrale da 5 (quello avanzato da Lancia del Sole) su Seaguard

4 giocatori: *

- giocare con i Tyrell al posto dei Grayjoy (assieme a Stark, Lannister, Baratheon)
- segnalini contrassegnati 4-6 solo: su Nido dell'Aquila, su Approdo del Re, su Stelle al Tramonto, sul Bosco di Ferro, sul Passo del Principe.
- segnalini "imprendibile": su Pyke, su Costa del Sale, su Lancia del Sole
- tutto il resto libero

* motivazioni logiche al setup da 4: vediamo le differenze rispetto alla versione da 6 giocatori (che è equilibrata):

1) la zona di Nido dell'aquila rimane una zona di scontro Baratheon-Stark esattamente uguale a prima, così come la zona centrale (Acquenere, the Reach) rimane una zona di scontro Tyrell-Lannister identica all'originale.

2) tolto il martell si crea una zona neutra a sud con 2 castelli prendibili (ricordo che lancia del sole e costa del sale sono imprendibili).

questi due castelli diventano potenziali bersagli di Tyrell (Stelle al tramonto) e Baratheon (Bosco di ferro), creando una **nuova zona di scontro Tyrell-Baratheon con 2 castelli in palio**.

tale zona è più vicina al giocatore Tyrell, per cui il baratheon deve spingersi bene a sud (dal Mare di Dorne non può supportare attacchi a Stella al Tramonto) se vuole contenderla, per cui non ne è significativamente avvantaggiato.

3) tolto il Grayjoy (con pyke imprendibile) si crea una **nuova zona di scontro Stark-Lannister con in palio 2 castelli** (normalmente appannaggio del Grayjoy): il Dito di Pietra e Seaguard

in pratica tutte e quattro le casate si trovano con **due zone speculari con in palio due castelli**. e questo mantiene l'equilibrio originale, con la sola eccezione che Seaguard è l'unico castello da 2 punti di questi ed è quello vicino al Lannister, cosa che però è compensata dalla posizione più centrale del Lannister.

per cui lo ribadisco perchè vorrei che fosse chiaro: con questo setup il Lannister non è più forte nè più debole degli altri: è sullo stesso piano, esattamente come nella mappa a 6 giocatori.

** motivazioni logiche al setup da 5 giocatori:

con la mappa da 6 e l'assenza del Martell, paradossalmente è proprio la formula in cui è meno bilanciato, perchè c'è tanto spazio libero a sud per Tyrell e Baratheon e molto affollamento a nord (Stark, Grayjoy, Lannister)

obiettivo logico:

spostare i territori liberi da una zona marginale della mappa (il bordo sud) che è più facilmente difendibile da chi li conquista (Tyrell/Baratheon) a una zona di mezzo della mappa (il confine Stark/Lannister) che è topograficamente più contesa e incerta.

soluzione:

giocare con i Martell al posto dei Grayjoy:

- setup come per 6 giocatori.
- togliere il Grayjoy e mettere pyke imprendibile con il suo token
- mettere il token neutrale da 5 (quello avanzato da lancia del sole) su Seaguard

conseguenze:

1) invece di 3 castelli liberi a sud (più difendibili) ce ne sono solo 2 in mezzo a due giocatori (il dito di pietra e seaguard).

2) Baratheon e Tyrell, spinti dalla pressione del Martell a sud, sono più sponati ad andare verso i castelli nord, impegnando maggiormente Stark (al nido dell'aquila) e Lannister (Acquenere, Harrenal), nonché combattendo di più tra loro al centro della mappa (Reach).