

# IL TRONO DI SPADE™

IL GIOCO DI CARTE

SECONDA EDIZIONE



FAQ VERSIONE 1.1.5 / VALIDE DAL 06.04.2017

Aggiornamenti:

Errata di Campagna di Sussurri e Sepolto dalla Neve.

Questo documento contiene le domande ricorrenti, le chiarificazioni relative alle regole più complesse e gli errata de *Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte*. Le ultime aggiunte rispetto alle versioni precedenti sono scritte in rosso.

All'interno di questo documento, ogni prodotto è espresso mediante il suo codice prodotto, elencato a seguire per un facile riconoscimento:

- GT01 Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte
- GT02 Prendere il Nero
- GT03 La Strada per Grande Inverno
- GT04 La Pace del Re
- GT05 Non Esistono Terre di Nessuno
- GT06 Calma sul Continente Occidentale
- GT07 Acciaio Puro
- GT08 Lupi del Nord
- GT09 Attraverso i Sette Regni
- GT10 Chiamata alle Armi
- GT11 Famiglia e Onore
- GT12 La Mia Pretesa al Trono
- GT13 Fantasmi di Harrenhal
- GT14 La Catena di Tyrion
- GT15 Leoni di Castel Granito
- GT16 Uomini e Buffoni
- GT17 Protettori dei Reami
- GT18 La Caduta di Astapor
- GT19 Le Nozze Rosse
- GT20 La Vendetta di Oberyn
- GT21 La Fratellanza Senza Vessilli
- GT22 Corvi della Barriera

## ERRATA

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento. Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. Gli errata sovrascrivono le informazioni stampate della carta a cui sono applicati. A meno che non compaia un errata a seguire, la stampa originale inglese è considerata accurata e sovrascrive ogni altra stampa (carte tradotte, promozionali o contenute nei kit OP).

I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono. È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla pagina di supporto de *Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte* in qualsiasi momento.

## CARTE

### GT01 - "L'Orso e la Fanciulla Bionda"

Il riquadro di testo diventa:

**Azione:** Scegli un giocatore. Guarda le prime 5 carte del suo mazzo. Colloca fino a 3 di quelle carte in fondo a quel mazzo e le altre in cima, in qualsiasi ordine."

### GT03 - Tenutaria di Bordello

Il riquadro di testo diventa:

**Reazione:** Dopo che la fase di sfida è iniziata, scegli un giocatore. Quel giocatore può darti 1 moneta d'oro dal suo forziere. Se non ti ha dato monete d'oro in questa fase, quel giocatore non può lanciare sfide  $\dagger$  contro di te fino alla fine della fase."

### GT08 - Sepolto dalla Neve

Il riquadro di testo diventa:

"Considera il valore di iniziativa base di ogni carta trama rivelata come se fosse pari a 0."

### GT14 - Podrick Payne

Il riquadro di testo diventa:

**Interruzione:** Quando un personaggio sta per essere ucciso come effetto di una sottomissione  $\dagger$ , paga 2 monete d'oro e metti in gioco Podrick Payne dalla tua mano per salvarlo. Poi, se quel personaggio era Tyrion Lannister, puoi pagare 2 monete d'oro per scegliere e uccidere un personaggio attaccante."

### GT22 - Campagna di Sussurri

Il riquadro dei tratti diventa:

**Complotto.**

## MANUALE DI GIOCO

### Parole Chiave

La prima frase di "Intimidire" diventa:

"Dopo che hai vinto una sfida in cui controlli uno o più personaggi attaccanti con Intimidire, puoi scegliere e inginocchiare un personaggio controllato dall'avversario che abbia FOR pari o inferiore all'ammontare di FOR di cui è stata vinta la sfida."

## COMPENDIO DELLE REGOLE

### Carta Unica

Il terzo punto diventa:

"Un giocatore non può schierare, mettere in gioco o assumere il controllo di una carta unica se una copia di quella carta si trova nella sua pila dei morti."

### Intimidire

La seconda frase diventa:

"Dopo che un giocatore ha vinto una sfida in cui egli controlla un personaggio attaccante con la parola chiave Intimidire, quel giocatore può scegliere e inginocchiare un personaggio controllato dall'avversario sconfitto che abbia FOR pari o inferiore all'ammontare di FOR di cui è stata vinta la sfida."

## CONCETTI DI GIOCO

Questa sezione contiene alcune definizioni, presentate in ordine alfabetico, relative ai termini che hanno un valore tecnico all'interno del gioco.

### Condizione Irrecuperabile

Questo termine è utilizzato per indicare un effetto persistente o una capacità costante che allontana una carta dal gioco in modo continuativo fintanto che si trova in quella condizione (per esempio, un effetto persistente che si applica a un personaggio fino alla fine della fase e lo uccide se la sua FOR è pari a 0).

## Informazione Aperta

Con informazione aperta si intende una qualsiasi informazione sulla partita, sullo stato di gioco o sulle carte che è disponibile a tutti i giocatori. Ciò include le carte a faccia in su nelle pile delle trame passate, degli scarti o dei morti dei giocatori, il numero di carte nelle loro mani o mazzi di pesca, l'ammontare di monete d'oro o di gettoni potere che possiedono e ogni altra informazione disponibile a tutti i giocatori in qualsiasi momento.

L'accesso alle informazioni aperte è concesso a tutti i giocatori e non è possibile nascondere alcune a un avversario od omettere dettagli specifici. Ogni giocatore deve permettere ai suoi avversari di apprendere tali informazioni per conto proprio, qualora desiderino farlo.

## Informazione Derivata

Con informazione derivata si intende una qualsiasi informazione sulla partita, sullo stato di gioco o sulle carte che i giocatori hanno avuto l'opportunità di apprendere mediante effetti di gioco o delle carte oppure attraverso la deduzione basata sulle informazioni aperte. Ciò include il testo o le statistiche modificate di una carta, i segnalini assegnati a una carta specifica, le scelte effettuate da un giocatore, le azioni intraprese da un giocatore che stanno ancora influenzando le carte o lo stato di gioco e così via.

Le informazioni derivate possono essere segnalate mediante l'uso di un segnalino o un altro indicatore in modo che i giocatori possano ricordarsene. Un giocatore non può falsificare un'informazione derivata o nascondere le informazioni aperte necessarie a dedurre un'informazione derivata.

Se un'informazione derivata dipende da un'azione o una decisione intrapresa precedentemente da un giocatore, questi deve rispondere correttamente quando gli vengono chieste informazioni su tale azione o decisione.

*Per esempio: Fabio sceglie il tipo di sfida militare quando rivela Calma sul Continente Occidentale (GT01). Durante la fase di sfida, Diana si dimentica la sua scelta e chiede a Fabio di ricordarle il tipo di sfida scelto in relazione alla carta trama. Fabio deve rispondere onestamente ricordandole di aver scelto il tipo di sfida militare.*

Se un'informazione derivata diventa un'informazione nascosta, il giocatore che ha precedentemente intrapreso una decisione o un'azione relativa a tale informazione non è obbligato a comunicare alcun dettaglio riguardo a quell'azione o decisione.

*Per esempio: Fabio rivela Convocazione e sceglie Ser Jaime Lannister, rivelando quella carta a Diana. In seguito, Diana si dimentica quale carta Fabio abbia rivelato grazie a Convocazione, ma Fabio non è obbligato a ricordargliela, visto che, una volta risolti gli effetti di Convocazione, Ser Jaime Lannister è diventata un'informazione nascosta (essendo nella mano di Fabio).*

## Informazione Nascosta

Con informazione nascosta si intende una qualsiasi informazione sulla partita, sullo stato di gioco o sulle carte che non è disponibile a 1 o più giocatori. Ciò include le carte nella mano di un giocatore, le sue carte trama non rivelate e così via. Se una carta è rivelata temporaneamente, è considerata un'informazione derivata per i giocatori fintanto che tali giocatori sono in grado di identificarla specificamente.

Un giocatore non può apprendere un'informazione nascosta senza l'aiuto di un effetto di gioco, una regola o una comunicazione verbale da parte di un altro giocatore. In ogni caso, se un giocatore che ha accesso a un'informazione nascosta sullo stato di gioco o su una carta sceglie di condividerla verbalmente con tutti o alcuni dei suoi avversari, non è obbligato a dire la verità.

## Scegliere

Il termine "scegli" (o una sua variante) indica che una capacità seleziona 1 o più bersagli. In assenza del termine "scegli" (o di una sua variante), una capacità non è considerata bersagliante.

## CHIARIMENTI ALLE REGOLE

Questa sezione contiene aggiunte e chiarimenti alle regole del gioco base. Ogni voce è abbinata a un numero di sezione specifico, in modo da renderla facilmente identificabile al momento di prendere decisioni arbitrali, rispondere alle domande o fare riferimento in altri modi alla voce in questione.

Questi chiarimenti dovranno essere usati unitamente al Compendio delle Regole per definire le regole del gioco. Se il testo di questo documento entra direttamente in contraddizione con il Compendio delle Regole, il testo di questo documento ha la precedenza.

## 1. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### (1.1) Cicli Infiniti

Certe combinazioni di carte potrebbero creare un "ciclo infinito" (come per esempio nel caso di due carte che si inginocchiano per far rialzare l'altra a vicenda). Quando si verifica un ciclo infinito, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Mostra chiaramente il ciclo infinito all'avversario (e all'arbitro del torneo, se l'avversario lo richiede). Il giocatore deve mostrare, usando tutte le carte coinvolte, un ciclo completo dello specifico ciclo infinito.
2. Dichiarare quante volte intende eseguire il ciclo. Per esempio, il giocatore dirà: "Ora eseguirò questo ciclo diciassette volte." Poi risolverà il ciclo quel numero di volte istantaneamente. Se l'esecuzione di questo ciclo porta il giocatore a vincere la partita, la partita finisce e il giocatore che lo ha eseguito è il vincitore.

I cicli infiniti non vanno mai usati per mettere una partita in stallo.

Quando si risolvono le capacità all'interno di un ciclo, un giocatore non è obbligato a fare una scelta che interromperebbe il ciclo. Per esempio, se l'unico modo che il giocatore ha di interrompere un ciclo è fare una scelta che non desidera fare, il giocatore non è obbligato a fare quella scelta: dal momento che il giocatore potrebbe in teoria far proseguire il ciclo per sempre, gli viene permesso di porre fine volontariamente alla sequenza dopo avere completato il numero di esecuzioni del ciclo che ha dichiarato, senza dover fare la scelta indesiderata.

### (1.2) Duplicati

Al fine di mettere in gioco una carta come duplicato, sia il duplicato che la carta unica che sta per essere duplicata devono essere posseduti e controllati dal giocatore che tenta la duplicazione.

Un giocatore non può mettere in gioco una carta unica come duplicato se un'altra copia di quella carta unica si trova nella sua pila dei morti.

Un giocatore non può schierare una carta limitata come duplicato se ha già schierato o giocato una carta limitata in quel round. Schierare una carta limitata come duplicato conta come carta limitata del giocatore per quel round.

### (1.3) Carte Uniche in Gioco e nella Pila dei Morti

La sezione seguente definisce le regole di controllo e di possesso relative alle carte uniche:

- ◆ Un giocatore non può schierare, mettere in gioco o prendere/ottenere il controllo di una carta unica se un'altra copia di quella carta si trova nella sua pila dei morti.
- ◆ Un giocatore non può schierare o mettere in gioco una copia di una carta unica di un avversario se un'altra copia di quella carta unica (sia che essa sia posseduta dal giocatore che tenta di mettere in gioco la carta, sia che essa sia posseduta dall'avversario che possiede la carta unica che il giocatore tenta di mettere in gioco) è già in gioco o si trova nella pila dei morti del suo proprietario.
- ◆ Una capacità che mette in gioco una carta unica dalla pila dei morti di un giocatore funziona solo se non ci sarebbe nessun'altra copia di quella carta nella pila dei morti fino alla risoluzione di tale capacità.
- ◆ Se un giocatore controlla una carta unica che non possiede, quel giocatore e il proprietario di quella carta non possono schierare o mettere in gioco copie aggiuntive di quella carta, a prescindere da chi ne è il proprietario.
- ◆ Se un giocatore controlla una carta unica (a prescindere da chi la possiede), quel giocatore non può prendere/ottenere il controllo di altre copie di quella carta.
- ◆ Se un giocatore possiede e controlla una carta unica, ogni altra copia di quella carta che egli possiede e controlla e che sta per entrare in gioco lo fa come duplicato.

### (1.4) Controllo dei Segnalini

I segnalini non sono considerati sotto il controllo di un giocatore. Piuttosto, esistono semplicemente nelle aree controllate da un giocatore (come per esempio nella sua tesoreria) o sulle carte sotto il controllo di un giocatore (come per esempio una carta fazione o un personaggio).

- ◆ Il totale dei punti potere di un giocatore è determinato contando il numero totale di gettoni potere sulle carte che egli controlla..
- ◆ Tranne quando specificato diversamente da una capacità, un giocatore può usare solo i segnalini che si trovano nelle aree di gioco o sulle carte che controlla per pagare i costi.

## 2. CAPACITÀ DELLE CARTE

### (2.1) Non Può Essere X

Se una carta "non può essere X" (dove X è qualcosa che sta per accadere a quella carta come "uccisa", "scartata" o "ingnocchiata"), quella carta non può essere scelta per essere X dalla capacità di una carta o da un effetto di gioco che la renderebbe X. Inoltre, una carta che non può essere X ignora qualsiasi capacità priva di bersaglio o effetto di gioco che la renderebbe X.

*Per esempio: Una carta che "non può essere uccisa" non può essere scelta per essere uccisa al fine di soddisfare la sottomissione di una sfida militare, non può essere scelta come bersaglio di una capacità che la ucciderebbe e ignora l'effetto di una capacità che recita: "Uccidi ogni personaggio in gioco."*

### (2.2) Effetti Ritardati e Immunità

Ai fini di determinare se una carta è immune o meno a un effetto ritardato, l'effetto ritardato in questione è considerato un effetto della carta e del tipo di carta che lo ha creato.

### (2.3) Bersagli Referenziali

Alcune capacità richiedono la scelta di un bersaglio che non sarà influenzato direttamente dalla capacità, ma che sarà invece usato come punto di riferimento durante la risoluzione della capacità. Quando si sceglie un bersaglio referenziale, un giocatore non è vincolato dalla regola secondo cui un bersaglio non è valido se la risoluzione dell'effetto non influenza il bersaglio scelto.

*Per esempio: Assalto di Altofuoco (GT01) consente a ogni giocatore di scegliere fino a 3 personaggi che controlla. L'effetto poi si risolve sui personaggi che non sono stati scelti. I bersagli scelti da questa capacità sono "bersagli referenziali" e un giocatore non è vincolato alla regola secondo cui i bersagli scelti saranno influenzati dall'effetto di Assalto di Altofuoco, in quanto questo sarebbe impossibile: i bersagli scelti per questa capacità non sono mai influenzati dal suo effetto..*

## 3. SITUAZIONI DINAMICHE

### (3.1) Salvare da una Condizione Irrecuperabile

Al momento di determinare se un effetto di salvataggio può porre rimedio a una condizione continua irrecoverabile, bisogna anticipare solo l'applicazione di tutti gli aspetti dell'effetto che produrrebbe il salvataggio, nonché di tutti gli effetti persistenti e delle capacità costanti che influenzerebbero la carta al momento dell'applicazione dell'effetto.

### (3.2) Scelte del Giocatore Durante il Lancio di Capacità

Le scelte che un giocatore effettua come parte del processo di lancio di una capacità o di schieramento di una carta (vedi "Lanciare una Capacità e Schierare una Carta" a pagina 13 del Compendio delle Regole), incluse le scelte dei bersagli, sono ristrette a quelle che erano stabilite come opzioni legali nel passo 1 di quel processo, dove veniva verificata la legalità del lancio della capacità.

Se il cambio di uno stato di gioco tra il passo 1 e il passo 7 crea una situazione in cui non ci sono bersagli legali nel momento in cui si scelgono i bersagli, o una situazione in cui una scelta deve essere fatta ma non ci sono opzioni valide per quella scelta, si considera che la capacità non si risolva con successo. Un evento che non si risolve con successo è collocato nella pila degli scarti del suo proprietario.

### (3.3) Icone di Sfida

Si considera che un personaggio possieda un'icona di sfida o non la possieda. Un singolo personaggio che possiede e/o sta guadagnando la stessa icona di sfida da fonti multiple è considerato come se avesse una sola istanza di quell'icona.

## DOMANDE RICORRENTI

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative a *Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte*. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono.

### GENERALI

#### D. Se gioco una carta limitata come duplicato, conta comunque come mia carta limitata per quel round?

R. Sì. Il controllo della parola chiave Limitata viene effettuato durante il passo 1 della sequenza delle tempistiche descritta a pagina 13 del Compendio delle Regole: "Controllare le restrizioni di gioco: la carta può essere schierata/giocata o la capacità può essere lanciata in questo momento?" Al fine di giocare un duplicato, un giocatore deve effettuare varie verifiche durante questo passo: che la carta sia unica, che egli possieda o controlli una copia di quella carta in gioco, che non ci sia nessuna copia di quella carta nella sua pila dei morti. Se la carta da giocare come duplicato è limitata, il giocatore deve anche verificare che non abbia ancora schierato o giocato una carta limitata in questo round. Se il giocatore non ha ancora schierato o giocato una carta limitata in questo round e procede a schierare la carta, la carta conta come carta limitata del giocatore per quel round.

#### D. Come funzionano molteplici effetti di "prendi il controllo"? Per esempio, se un avversario ottiene il controllo del mio personaggio con **Prendere il Nero (GT01)** e poi un altro avversario prende il controllo di quello stesso personaggio con **Protetto (GT07)**, cosa succede al personaggio se **Protetto** viene scartato?

R. Quando un effetto di cambio di controllo si esaurisce o cessa, il controllo della carta torna al giocatore che possedeva l'effetto di "prendi il controllo" più recente che influenzerebbe la carta; se nessun giocatore possiede un effetto di controllo che influenzerebbe la carta, il controllo torna al proprietario della carta. In questo esempio, quando la carta **Protetto** esce dal gioco il controllo del personaggio torna al giocatore che ne aveva ottenuto il controllo con **Prendere il Nero**.

### PREPARAZIONE DELLA PARTITA

#### D. Se durante la preparazione colloco un'aggiunta che avrebbe un bersaglio legale tra le altre carte che ho collocato, posso poi decidere di assegnarla a un bersaglio legale di un avversario dopo che entrambi abbiamo rivelato le nostre carte di preparazione?

R. No. Le carte di preparazione possono essere assegnate solo alle carte rivelate che controlla.

#### D. Durante la preparazione, assegno le mie carte tutte assieme o una alla volta?

R. Tutte le aggiunte di un giocatore vanno assegnate simultaneamente. Quando collochi le carte per la preparazione, non puoi usare un'aggiunta per creare una condizione in cui un'altra

aggiunta potrà essere assegnata legalmente. In altre parole, non puoi assegnare l'aggiunta **Cavalierato (GT04)** a un personaggio che non sia un **Cavaliere** in modo da poter assegnare anche l'aggiunta **Puledra in Calore (GT04)** a quel personaggio.

Se una volta completata l'assegnazione delle carte un'aggiunta ha creato uno stato di gioco in cui un'altra aggiunta è stata assegnata *illegalmente*, l'aggiunta illegale va scartata immediatamente.

### CAPACITÀ DELLE CARTE

#### D. Quali capacità **Catelyn Stark (GT01)** impedisce a un avversario di usare?

R. **Catelyn** impedisce a un avversario di usare le *capacità innescate delle carte che egli sta per lanciare*. Una capacità innescata è indicata da una tempistica di innesco in grassetto, come **Azione**, **Interruzione**, **Reazione**, **Azione di Predominio** e così via: **Catelyn** impedisce a un avversario di lanciare proprio queste capacità in grassetto. Tuttavia, le capacità con la tempistica **Obbligatoria** o **Quando Rivelata** vengono lanciate automaticamente dal gioco (e non dal giocatore che controlla la carta), quindi **Catelyn** non impedisce queste due tipologie di capacità innescata. Inoltre, l'uso di un duplicato è definito come una capacità *di gioco* innescata (a differenza di una capacità *di carta* innescata), quindi **Catelyn** non impedisce l'uso dei duplicati. Infine, qualsiasi capacità che non sia preceduta da una tempistica di innesco in grassetto (una parola chiave come **Imboscata**, per esempio) non è considerata una capacità innescata e non è quindi impedita da **Catelyn**.

#### D. Quando posso innescare la reazione di **Melisandre (GT01)** alla giocata di un evento **R'hllor** come **Visione tra le Fiamme (GT01)**: prima o dopo che l'effetto dell'evento si sia verificato?

R. L'atto di giocare un evento comprende pagarne il costo, risolverne gli effetti (a meno che non siano annullati) e collocare quell'evento nella pila degli scarti del suo proprietario. Le reazioni a un evento giocato possono essere innescate solo dopo che questo processo è stato completato. Di conseguenza, l'effetto di **Visione tra le Fiamme** deve essere risolto prima che la reazione di **Melisandre** alla giocata di quell'evento possa essere innescata.

#### D. Mentre sto giocando un **Giudizio del Primo Cavaliere (GT01)** dalla mia mano, il mio avversario usa un altro evento per tentare di annullare il mio. Posso tentare di giocare quella stessa copia del mio **Giudizio del Primo Cavaliere** una seconda volta per annullare l'evento del mio avversario?

R. Quando giochi una carta evento, devi prima dichiarare il tuo intento e mostrare la carta da usare, se necessario (vedi "Lanciare una Capacità e Schierare una Carta" a pagina 13 del Compendio delle Regole). Se una carta viene rivelata in questo modo e la sua giocata è ancora in corso, tale carta non può essere di nuovo rivelata dalla mano con l'intento di giocarla una seconda volta (potresti però giocare un'altra copia di quella carta).

#### D. Posso usare **Nymeria Sand (GT03)** per fare in modo che un personaggio perda un'icona sfida che non possiede attualmente, in modo che ognuno dei miei personaggi **Serpe delle Sabbie** possa ottenere quell'icona?

RR. Sì, l'unica restrizione di bersaglio nella capacità di **Nymeria Sand** è "scegli un personaggio di un avversario", quindi qualsiasi personaggio di un avversario è una scelta valida. Se scegli un tipo di icona che il personaggio scelto non possiede, un effetto

persistente che farà perdere un'icona di quel tipo sarà comunque applicato a quel personaggio per la durata dell'effetto: questo significa che il personaggio dovrebbe ottenere un'icona in più di quel tipo per funzionare come se possedesse quell'icona. Infine, la successiva acquisizione di quel tipo di icona da parte di ognuno dei tuoi personaggi *Serpe delle Sabbie* non dipende dal fatto che l'avversario perda effettivamente quell'icona.

**D. Come funziona la capacità del titolo Maestro dei Sussurri (GT01) con gli effetti di modifica o sostituzione di sottomissione come Processo per Duello (GT06), Vendetta per Elia (GT06) e Mirri Maz Duur (GT06)?**

La capacità di Maestro dei Sussurri non è in sé una capacità di sostituzione di sottomissione, quindi funziona assieme agli effetti di sostituzione di sottomissione fin dove le è possibile, in base al testo del particolare effetto in questione.

Nel caso di Processo per Duello, ogni avversario che scegli subirà la sottomissione militare.

Nel caso di Vendetta per Elia, il giocatore che ha perso la sfida (se il Maestro dei Sussurri decide che lo sconfitto della sfida risolverà la sottomissione) può fare in modo che sia un avversario diverso a subire quegli effetti di sottomissione al posto suo, e l'attaccante può comunque scegliere di risolvere la sottomissione anche contro alcuni o tutti gli altri avversari. Ricorda che se un giocatore che deve soddisfare gli effetti di sottomissione (a causa del Maestro dei Sussurri) viene scelto come bersaglio di Vendetta per Elia, quel giocatore continua ad applicare gli effetti di sottomissione soltanto una volta, pur soddisfacendo entrambi gli obblighi.

Nel caso di Mirri Maz Duur, la sua capacità richiede che tu scelga e uccida un personaggio controllato dall'avversario sconfitto. Dal momento che solo un personaggio viene scelto per essere ucciso da questa capacità, la risoluzione della sottomissione di Mirri contro gli altri avversari non ha alcun effetto e non c'è nessuna interazione tra queste due carte.

**D. Se vinco una sfida in cui controllo sia Ser Gregor Clegane (GT04) che Euron Occhio di Corvo (GT01), quale giocatore sceglie l'ordine con cui le loro capacità relative a Saccheggio si risolvono?**

R. In quanto controllore dei due personaggi, tu scegli l'ordine in cui si risolvono le loro capacità relative a Saccheggio. Sebbene sia il primo giocatore a determinare l'ordine in cui le parole chiave sono processate per tipologia, il primo giocatore non determina l'ordine in cui le parole chiave di ogni tipo si risolvono. Dal momento che ogni istanza di Saccheggio è opzionale, il controllore dei personaggi con Saccheggio sceglie in quale ordine risolvere le capacità Saccheggio.

**D. Se rivelo L'Indovinello di Varys (GT09) e il mio avversario rivela Raccolto Estivo (GT10), quale sarà il valore d'oro base su Raccolto Estivo?**

R. L'Indovinello di Varys ti permette di lanciare la capacità di Raccolto Estivo come se l'avessi appena rivelato. Questo significa che la capacità di Raccolto Estivo si innescherà due volte: una sarà la versione "originale" innescata dal tuo avversario, mentre l'altra sarà la versione "come se l'avessi appena rivelata", che cambia il bersaglio valido per "scegli un avversario". Ognuna di queste capacità tenterà di definire il valore d'oro di Raccolto Estivo: quella "originale" guarderà al valore d'oro stampato su L'Indovinello di Varys (che è pari a 5) e definirà il suo valore

d'oro base pari a 7, mentre l'altra guarderà al valore stampato su Raccolto Estivo (che è X, considerato pari a 0) e definirà il suo valore d'oro base pari a 2. Dal momento che questi due effetti persistenti non possono essere applicati contemporaneamente, il primo giocatore sceglierà l'ordine in cui applicarli, e il valore d'oro base di Raccolto Estivo sarà 2 oppure 7 a seconda della scelta del primo giocatore.

## FASE DI SFIDA

**D. Se vinco una sfida in cui controllo due personaggi Cavaliere attaccanti e uno di loro, bersagliato da Ghaston Grey (GT01), deve essere rimesso nella mia mano e lasciandomi con un solo personaggio Cavaliere attaccante, posso giocare successivamente Una Rosa per Lady Sansa (GT03) in virtù di quel singolo Cavaliere che ora attacca da solo?**

R. Sì, puoi farlo. Una Rosa per Lady Sansa recita "in cui controlli un personaggio *Cavaliere* che sta attaccando o difendendo da solo", e il controllo di "sta attaccando da solo" viene effettuato nel momento in cui l'evento sta per essere giocato.

**D. Se gioco Vista del Drago (GT08) nella finestra di azione di sfida precedente alla dichiarazione dei difensori, gli eventuali difensori dichiarati successivamente saranno influenzati dal suo effetto?**

R. No. Se una capacità crea un effetto persistente su una serie di carte, influenza solo le carte valide nel momento in cui la carta evento viene giocata.

Viceversa, se un personaggio sta partecipando a una sfida ed è stato influenzato da Vista del Drago viene in qualche modo rimosso dalla sfida, l'effetto persistente rimane in effetto su quel personaggio fino alla fine della sfida, a prescindere dal suo status di partecipante o meno.

**D. Se dichiaro due copie della carta Lupi del Nord (GT08) come attaccanti, ogni copia può scegliere lo stesso bersaglio quando dichiaro i bersagli di Furtività?**

R. La tempistica della dichiarazione dei bersagli di Furtività è considerata simultanea alla quelle delle dichiarazioni della sfida, dell'avversario e degli attaccanti. Ogni bersaglio di Furtività, tuttavia, viene dichiarato indipendentemente, pertanto ogni copia di Lupi del Nord può scegliere lo stesso bersaglio.

**D. Cosa succede se un personaggio guadagna una parola chiave di risoluzione della sfida mentre un'altra parola chiave di risoluzione della sfida è in elaborazione?**

R. Ogni tipo di parola chiave può essere elaborato solo una volta durante la risoluzione della sfida. Se un personaggio guadagna una parola chiave dopo che quella parola chiave è già stata processata, l'istanza della parola chiave di quel personaggio non si risolverà. Se un personaggio guadagna una parola chiave che non è stata ancora processata o che è in elaborazione, quell'istanza della parola chiave potrà risolversi. Una parola chiave può essere processata solo se un'istanza rilevante di quella parola chiave è presente nella sfida.

## CONSULTAZIONE RAPIDA

---

Questa sezione contiene le informazioni di gioco sintetizzate in un formato adatto a chiarire i dubbi di gioco più ricorrenti.

### *Tempistiche di Sfida*

Quando si applicano gli effetti di una sfida, devono essere seguiti i passi seguenti, memorizzabili facilmente tramite l'acronimo "R.I.S.P":

- 1) **R**isultati della Sfida.
- 2) **I**ncontrastata.
- 3) **S**ottomissione.
- 4) **P**arole Chiave.

### *Tempistiche di una Fase*

Molte capacità si riferiscono alla fine di una fase con formule diverse. Ecco l'ordine con cui dovrebbero essere risolte tali capacità:

- 1) Le interruzioni "alla fine della fase" possono essere usate.
- 2) Gli effetti persistenti "fino alla fine della fase" e "durante la fase X" terminano. Questo è il momento esatto in cui la fase termina, mentre tutto ciò che si verifica come risultato dei passi seguenti avviene fuori dalla fase stessa.
- 3) Gli effetti ritardati "alla fine della fase" si risolvono.
- 4) Le reazioni "alla fine della fase" possono essere usate.

Tale sequenza può essere generalizzata e utilizzata quando ci si riferisce alla fine di qualsiasi altro periodo, come la fine di una sfida o quella di un round.

