

TRONO DI SPADE - “BEYOND THE WALL”
(Regole realizzate da Agzaroth, Spartan e Lorunks)

Beyond The Wall (da ora in poi chiamato BtW), è uno scenario che può essere giocato in tre giocatori, utilizzando l'apposita mappa “BtW”, o in più giocatori, utilizzando le mappe da 6 o 9 giocatori. In linea generale, l'esperienza di gioco raggiunge la sua massima espressione nello scenario a 12 giocatori (mappa da 9 casate + mappa BtW) ma nulla vieta di giocare in meno giocatori, partendo da un minimo di 6 (mappa TdS 2a edizione + mappa BtW).

MAPPA e SETUP

Lands of Always Winter

Wildings Assault

Influence

Supply

Round

GdN:
Bruti:
Estranei:

Guardiani della Notte

Lord Mormont: fo 4, 2 spade.
Alliser Thorne: fo 3, 1 spada e 1 torre.
Jon Snow: fo 2, se quando giochi Jon Snow, Mormont e/o Qorin sono nel mazzo scarti, guadagni rispettivamente +1fo e 1torre e/o + 1fo e 1spada
Qorin: fo 2, 1 teschio contro i bruti
Mastro Aemon: fo1, scambia questa carta con Benjen Stark, se completi la Quest "Recuperare Benjen"
Yoren: fo 1, 2 torri: se scarti Yoren a fine turno, arruoli 2 punti di truppe, da posizionarsi sulla barriera. Quando Yoren è scartato in questo modo (non per un effetto di una carta tattica o di un combattimento), sostituisce definitivamente la carta Yoren con la carta Janos Slynt.
Sam Tarly: fo 0, 1 teschio contro gli estranei

Janos Slynt: Fo 1, se combatti in inferiorità numerica, la Fo di Slynt diventa 0
Benjen Stark: Fo 1, guadagna +1 in Fo per ogni carta che hai in mano (tranne Benjen stesso)



Bruti

Mance Rayder: fo4, 1 spada, 2 torri
Morg il Possente: fo3, 3 spade.
Harma: fo2, 1 spada e 1 torre.
Tormund: fo2, 2 spade
Rattleshirt: fo1, 1 torre
Osha: fo1, annulla gli effetti della barriera.
Ygritte: fo0, Il GdN non può giocare Jon Snow contro i Bruti fino a quando Ygritte non si trova negli scarti. Se il GdN dovesse giocare Jon Snow (perché ultima carta) contro i Bruti e Ygritte non dovesse essere negli scarti, Fo di Jon Snow scenderebbe a 0.



Estranei

Re Estraneo: fo4, se vinci, genera nuovi zombi (in questo o nel territorio da cui provieni) pari ai punti di differenza con cui hai vinto il combattimento (minimo 1).
Generale Estraneo: fo3, a fine battaglia, se vuoi e puoi, promuovi a Estraneo uno zombi tra le truppe che hanno combattuto.
Capitano Estraneo: fo2, 1 spada, se attacchi hai +1 spada; se vinci il combattimento, trasforma le eventuali perdite nemiche in zombi;
Stregone Estraneo: fo0, annulla la forza finale della carta avversaria; a fine battaglia, se vuoi e puoi, genera uno zombi tra le truppe che hanno combattuto;
Gigante Zombie: fo2, 2 spade
Zombie: fo1, 1 spada
Orda di Zombie: fo1, dopo aver visto la carta avversaria, puoi scegliere un'altra carta casata: sommani icone e testo a questa. Per la Fo finale, sottrai la Fo di questa carta da quella nuova scelta.



Carte Tattica

Guardiani della Notte

Bruti

Estranei

Reclut

4-5-5-

6-6-6-

7-7-8-r

Scorte

2-2-3-

3-3-4-

4-4-5-r

BtW 6-12 GIOCATORI “TACTIC CARDS”

REGOLE SPECIALI

Generali

- Tutti i territori non controllati, ad eccezione della Barriera, sono considerati controllati dagli Estranei. Ovvero gli Estranei non hanno bisogno di piazzare segnalini potere per controllare un territorio. Nota: in seguito ad un combattimento, una truppa dei bruti o dei GdN può ritirare in una regione vuota.
- Il territorio a nord (Lands of Always Winter) è inaccessibile a tutti fuorché agli Estranei e non è possibile effettuare incursioni su di esso.
- La linea tratteggiata a sud della Barriera indica che non è possibile per The Gift supportare la Barriera e viceversa.
- La barriera conferisce al GdN +1 in difesa e 1 teschio contro i bruti e +1 in difesa contro gli estranei.
- Fist of The First Men conferisce ai guardiani +1 in difesa contro i bruti.
- I GdN partono con 3 catapulte, piazzate una su ogni porzione di Barriera.

Ogni catapulta ha le seguenti caratteristiche:

- Forza di combattimento pari a 2
 - Non possono in alcun modo marciare.
 - Non possono essere piazzati ordini di consolidare, incursione e movimento su un tratto di barriera con catapulta se in quel tratto non è presente almeno un'unità (fanteria o cavalleria: se in qualsiasi momento uno di questi ordini rimane su una zona dove c'è solamente una catapulta, va scartato).
 - Non contano ai fini del limite scorte.
 - Sono distrutte se il tratto di barriera in cui sono poste è conquistato: non possono essere reclutate nuovamente
 - Non possono essere utilizzate per completare la Quest Recuperare Benjen
 - Forniscono il loro valore di supporto (2) solo se nel territorio supportato il GdN combatte la battaglia in difesa.
- Quando c'è un conflitto di interessi tra i possessori dei rispettivi segnalini speciali – Trono, Spada, Corvo – (es. i possessori del Trono che devono dirimere un pareggio), il possessore del segnalino della mappa grande predomina rispetto a quello della mappa Beyond the Wall

REGOLE SPECIALI DELLE CASATE

Guardiani della Notte

All'inizio della partita il GdN ha nel mazzo Mastro Aemon (e non Benjen Stark) e Yoren (e non Janos Slynt.)

Arruolano:

- a) scartando Yoren a fine round
- b) con la Carta Westeros Arruolamento
- c) con la carta tattica "Chiamata a raccolta"

Le nuove unità arruolate possono essere piazzate sulla barriera e in qualsiasi altro territorio esterno in possesso dei GdN (fatta eccezione per The Gift). Unica restrizione per i territori extra-barriera, è che in ognuno di essi si può arruolare o upgradare per massimo 1 PA.

Bruti

Arruolano:

- a) 1 punto per territorio posseduto, con la carta Arruolamento;
- b) 1 punto per ogni punto in eccesso con cui vincono lo scontro con la carta Attacco dei Bruti.
- c) con la carta tattica "chiamata a raccolta"

Le nuove unità arruolate possono essere piazzate ovunque sui territori da loro controllati, ad eccezione della barriera.

Estranei

Se sconfitti, non si sdraiano.

Arruolano:

- a) 1 punto per territorio posseduto con la carta Arruolamento: il PA deve essere speso nel territorio per creare uno zombi o fare l'upgrade da zombi a estraneo o da estraneo a Re estraneo.
- b) convertono le truppe avversarie con le apposite carte in fanteria (zombi);
- c) arruolano nuovi cavalieri (estranei) col Consolidare speciale (1 cavaliere direttamente, senza dover upgradare 1 fante) o con il consolidare semplice, facendo l'upgrade da uno zombi ad un estraneo.
- d) arruolano (fanti=zombi) con gli ordini consolidare comuni.
- e) con la carta tattica "chiamata a raccolta"

Il giocatore può decidere di non spendere i punti guadagnati con la carta Arruolamento: in questo caso andranno persi.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Ogni casata, per poter vincere lo scenario, deve soddisfare:

- La propria Quest
- La propria Condizione di vittoria

Guardiani della Notte:

Condizione di vittoria: Una spada nell'oscurità

Alla fine del turno 10, né bruti né estranei hanno soddisfatto la loro condizione di vittoria.

(Vittoria assoluta, se non viene proclamato un nuovo re; vittoria alla pari con l'eventuale nuovo re del continente.)

Quest: Recuperare Benjen Stark.

A inizio di ogni turno (dopo il corvo) puoi spostare truppe dai territori alla carta Benjen (che è posta di fianco al tabellone di gioco). La Quest è completata quando sulla carta si trovano truppe per 7 PA (non possono essere spostate le catapulte). Alla fine del round in cui la Quest è stata completata (dopo i consolidamenti), la carta Aemon (indipendentemente da dove si trova) è eliminata dal gioco e il GdN prende in mano la carta Benjen. Le truppe che hanno partecipato alla Quest verranno piazzate sulla barriera nella misura di 7 PA - il turno in cui è stata completata la Quest. (Ad esempio, se la Quest è stata completata nel turno 4, si otterranno $7 - 4 = 3$ PA da riposizionarsi sulla barriera). Le truppe che non sono state posizionate sulla barriera (perché eccederebbero i limiti delle scorte o perché scartate a seguito della Quest) verranno poste nella relativa riserva e, di fatto, torneranno disponibili per eventuali reclutamenti.

Inoltre, se la Quest è completata in un turno successivo al settimo, per poter completare la Quest, sulla carta Benjen devono essere presenti PA pari al numero del turno (ad esempio, se completi la Quest al nono turno, ci vogliono nove PA per completare la Quest)

Bruti:

Condizione di vittoria: La Barriera è caduta

In un qualsiasi momento, conquistare "il Dono" (The Gift) oltre la barriera

Quest: Salvare il Popolo Libero.

A inizio di ogni turno (dopo il corvo) puoi spostare truppe dai territori alla carta Quest (che è posta di fianco al tabellone di gioco). La Quest è completata quando sulla carta si trovano truppe per 3 PA: possono essere utilizzati solo fanti per poter spostare i PA. Le truppe poste sulla carta Quest vi rimarranno fino alla fine della partita, diventando di fatto inutilizzabili.

Estranei:

Condizione di vittoria: La morte è su di noi

In un qualsiasi momento, conquistare una qualsiasi sezione di barriera.

Quest: L'inverno eterno

Devi avere un numero di zombi superiore al numero di estranei quando conquisti la barriera.

Nota bene: quando i fanti bruti o i PA GdN vengono inviati per la Quest, non possono lasciare segnalini potere sul territorio.

TIPI di UNITA'

- **Guardiani della Notte:** 8 Fanti, 4 cavalieri e 3 catapulte (fo2, modelli torri d'assedio)
- **Bruti:** 8 Fanti, 4 cavalieri e 4 giganti (fo3, modelli delle torri d'assedio)
- **Estranei:** 8 Fanti (zombi), 5 cavalieri (Estranei), 1 Re Estraneo (modello unico, Fo 3, pedina Torre d'assedio, è considerato a tutti gli effetti un estraneo, se perso può essere reclutato nuovamente upgradando un estraneo.)

ORDINI BASE

- **Guardiani della Notte**

Tutti gli standard. A disposizione: Difesa speciale, Supporto Speciale, Marcia Speciale

- **Bruti**

Tutti gli standard. A disposizione: Incursione speciale, Marcia Speciale, Supporto Speciale

- **Estranei**

Tutti gli standard. A disposizione: Marcia speciale, Supporto Speciale, Consolidamento Speciale.

CARTE TATTICA E CARTE OBIETTIVO

Carte tattica

Le carte tattica rappresentano la pianificazione dei generali durante ogni turno e conferiscono a ogni esercito delle abilità speciali. Ogni turno, durante la fase di pianificazione, ogni giocatore sceglie una carta tattica e la piazza coperta di fronte a sé. Nel momento stesso in cui vengono rivelati gli ordini, ogni giocatore rivela la carta tattica scelta. Prima che vengano risolti gli ordini, ogni giocatore risolve la propria carta tattica in ordine di turno. Una carta tattica fornisce abilità speciali che devono essere risolte immediatamente (si tratta di quelle abilità precedute dal termine “Appena rivelata”) o che si risolvono durante il turno in corso (si tratta di quelle abilità precedute dal termine “In corso di turno”). A turno ultimato, la carta tattica giocata viene messa nel relativo mazzo degli scarti. La gestione dei mazzi di carte tattica segue le stesse regole dei mazzi delle carte Casata.

Nota bene: è possibile utilizzare entrambi gli effetti della carta tattica durante lo stesso turno (se è legalmente possibile che essi si verifichino): è inoltre possibile utilizzare l'abilità in corso di turno più volte durante il turno (se l'abilità non è one shot).

I mazzi di carte tattica sono uguali per ogni esercito e sono costituiti da 18 carte. Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore sceglie segretamente da 3 a 5 delle 18 carte a sua disposizione: queste diverranno il mazzo di carte tattica che il giocatore utilizzerà per tutta la partita mentre le restanti verranno riposte in un mazzo detto “mazzo riserva”. Il mazzo riserva non prenderà mai parte alla partita fatta eccezione per il caso in cui un giocatore risolva l'abilità della carta “Flessibilità marziale” o la prima opzione della carta “Pianificazione avanzata”. In questo caso la carta tattica scelta (Pianificazione Avanzata), una volta giocata, verrà eliminata definitivamente dal gioco divenendo di fatto inutilizzabile. Se viene scelta la carta tattica “Flessibilità marziale” e con essa la prima abilità di Pianificazione Avanzata, la carta Flessibilità viene eliminata a fine turno e viene sostituita con quella scelta da Pianificazione Avanzata.

Prima dell'inizio della partita, tutti i giocatori devono mostrare le carte che compongono il loro mazzo carte tattica. E' obbligatorio giocare almeno una carta tattica a turno, ma è facoltativo risolverne le abilità.

Elenco Carte Tattica

1 - Pianificazione avanzata

Appena rivelata (one shot): puoi scegliere se guadagnare 3 segnalini potere o spenderne 2 per scegliere un'altra carta tattica. Usa la nuova carta tattica in aggiunta a questa. La carta deve essere scelta dal mazzo riserva.

Appena rivelata (one shot): per ogni 3 segnalini potere spesi, guadagni una botte nelle tue scorte (max. 2 botti)

2 - Pianificazione minuziosa

Appena rivelata (one shot): puoi sostituire fino a due ordini speciali che hai in riserva con i rispettivi ordini normali piazzati sul tavolo (movimento con movimento, difesa con difesa, etc: devi avere gli ordini a disposizione, ad esempio il giocatore bruto non può sostituire una difesa speciale ad una difesa normale).

Appena rivelata (one shot): per ogni botte di cui riduci le tue scorte, guadagni 3 segnalini potere (max. 6 segnalini).

3 - Manovre offensive

In corso di turno: ottieni +1 in Fo ogni volta che marci contro un nemico con Fo delle unità superiore alla tua (per il calcolo della forza si tengono conto delle truppe nel territorio e di quelle in supporto, non appartenenti ad un terzo giocatore: non si tengono conto dei modificatori dati dagli ordini)

Appena rivelata (one shot): puoi spendere 4 segnalini potere per far scartare a un avversario una carta casata.

4 - Controffensiva

Appena rivelata (one shot): prendi una carta "offerte" dall'apposito mazzo Westeros e risolvila immediatamente. Solo per queste aste ottieni +1 a tutte le tue puntate (trono, feudi, corvo). Finite le aste, scarta la Westeros come se fosse stata estratta e usata.

Appena rivelata (one shot): paga 2 punti potere e scegli una carta nella mano dell'avversario. Per questo turno ne annulli testo, icone e la forza diventa pari a 0.

5 - Organizzare la difesa:

In corso di turno (one shot): raddoppia il valore di un tuo ordine difesa e ottieni una fortificazione aggiuntiva.

In corso di turno (one shot): se perdi un combattimento come difensore, non perdi alcuna truppa per icone teschio o spada

6 - Ridistribuire le forze

Appena rivelata (one shot): puoi muovere una o più truppe da un singolo territorio a un territorio adiacente sotto il tuo controllo, rispettando i limiti delle scorte e senza scartare eventuali ordini posti sul territorio (a meno che non vi resti alcuna truppa). Se lasci libero il territorio di partenza, non puoi piazzare un segnalino potere.

In corso di turno (one shot): dopo aver marciato in un territorio non occupato da truppe nemiche, puoi immediatamente marciare in un altro territorio ad esso adiacente, sempre non occupato da truppe nemiche, utilizzando lo stesso ordine marcia. Puoi lasciare una parte delle unità sul primo territorio, oppure un segnalino potere.

7 - Accerchiare

In corso di turno: se vinci una battaglia, puoi pagare un segnalino potere per aggiungere 1 spada per ogni punto di differenza nella risoluzione della battaglia. La vittoria di un pareggio non porta alcuna spada aggiuntiva.

In corso di turno (one shot): prima di una battaglia in cui sei l'attaccante, puoi spendere 2 segnalini potere per guadagnare 1 teschio che si attiverà con la risoluzione della battaglia.

8 - Razziare

Appena rivelata (one shot): puoi rubare 1 segnalino potere da un avversario o da entrambi.

In corso di turno: se vinci un combattimento come attaccante, alla fine del combattimento (dopo le ritirate), guadagna tante botti e segnalini potere quanti sono quelli presenti nel territorio conquistato. L'avversario perde tante botti o poteri (fino a rimanere a 0).

9 - Preparare un'imboscata

In corso di turno (one shot): prima dell'inizio risoluzione di una battaglia in cui il tuo avversario usufruisce di un supporto suo o di un terzo giocatore, l'avversario subisce un -1 in Fo. (Si applica dopo la dichiarazione del supporto).

In corso di turno (one shot): puoi ricevere supporto da un territorio amico non adiacente a quello in cui avviene la battaglia, a patto che quel territorio abbia un ordine supporto.

10 - Colpo di mano

Appena rivelata (one shot): per ogni x posizioni di cui retrocedi sulla scala del trono (o dei feudi), puoi avanzare di x nella scala dei feudi (o del trono).

In corso di turno (one shot): se a seguito di una battaglia giochi una carta casata da 0 o 1, puoi riprendere in mano dal mazzo scarti una carta rispettivamente da 4 o 3.

11 - Attacchi simultanei

In corso di turno (one shot): se vinci un combattimento come attaccante, rimuovi dal tabellone un Ordine dell'avversario.

In corso di turno (one shot): se vinci un combattimento come attaccante, puoi piazzare un ordine di supporto o di difesa nel territorio conquistato (non un ordine speciale)

12 - Esplorazione e spionaggio

Appena rivelata (one shot): scegli un'abilità di una carta tattica avversaria giocata in questo turno: per poterla attivare, il giocatore dovrà pagare 2 segnalini potere aggiuntivi.

Appena rivelata (one shot): scegli un'abilità di una carta tattica avversaria giocata in questo turno: spendi 2 segnalini potere e attivala come fosse tua.

13 - Combattere a armi pari

Appena rivelata (one shot): in questo turno non possono essere utilizzati il corvo e la spada.

Appena rivelata (one shot): in questo turno tutti gli ordini speciali sono considerati ordini standard (marcia e supporto +1 diventano marcia e supporto, difesa +2 diventa difesa +1, consolidare e incursione speciale diventano consolidare e incursione).

14 - Sfondamento

In corso di turno (one shot): raddoppia un tuo ordine marcia speciale.

In corso di turno (one shot): se vinci un combattimento come attaccante con x punti di scarto, x unità di cavalleria che hanno partecipato al combattimento (non come supporto) possono effettuare immediatamente una marcia 0 sul territorio in cui hanno ritirato le truppe avversarie.

15 - Attacchi mordi e fuggi

In corso di turno (one shot): scegli un tuo ordine incursione. Considera quell'ordine come una marcia 0 o marcia +1 (a seconda che non sia o sia speciale). Scarta l'ordine in questione per effettuare un attacco verso un territorio nemico adiacente. Dopo aver risolto il combattimento, le tue truppe partecipanti devono ripiegare sul territorio da cui è partito l'attacco (non sdraiate se hanno vinto, sdraiate se hanno perso). Se l'avversario è battuto, non ripiega ma sdraia le unità superstiti e perde

l'ordine.

In corso di turno: se porti a termine positivamente due incursioni , piazza due nuovi ordini sui due territori in cui erano presenti le incursioni. Si considera incursione anche quella della prima abilità di questa carta tattica (l'incursione si considera riuscita se l'attacco ha avuto successo).

16 - Chiamata a raccolta

Appena rivelata (one shot): recluta immediatamente 1 PA in un tuo territorio.

Appena rivelata (one shot): scegli un tuo territorio. Puoi far confluire su esso le truppe presenti nei territori adiacenti, restando nei limiti imposti dalle botti. Non puoi lasciare segnalini potere.

17 - Allargare le maglie

Appena rivelata (one shot): scegli un tuo territorio. Sposta quante truppe vuoi da quel territorio ai tuoi territori ad esso adiacenti, mantenendo i limiti previsti dalle botti. Non puoi lasciare segnalini potere

In corso di turno (one shot): se vinci il combattimento come attaccante, decidi dove far ritirare le truppe nemiche. Devi scegliere una zona legittima, dove l'avversario perde meno unità possibili.

18 - Flessibilità marziale

Appena rivelata (one shot): paga 5 segnalini potere, scegli e risolvi due abilità delle carte tattica del tuo mazzo riserva. Le due abilità non possono far parte della stessa carta tattica.

Carte Obiettivo

Le carte obiettivo sono tipiche di ogni esercito e conferiscono dei bonus in segnalini potere quando tali obiettivi vengono raggiunti- Prima della partita, i giocatori si mettono d'accordo se giocare con una o due carte obiettivo: nel caso si giochi con una, ciascun giocatore la sceglie.

Elenco Carte Obiettivo

Guardiani della Notte

Obiettivo: se alla fine di un round controlli The Fist of the First Men, guadagni 2 segnalini potere.

Obiettivo: a fine turno guadagni 1 segnalino potere ogni 2 PA di truppe presenti in Skirling Pass, Storroid Point, The Gorge, Frostfangs, 1 segnalino potere ogni PA di truppe presenti in Giant's Stairs, Haunted Forest, 2 segnalini potere per ogni PA di truppe presenti in Thenn, Milkwater, Ice River e Antler. (Nota bene: un segnalino potere conta come 1 PA)

Bruti

Obiettivo: a fine round, ogni volta che vinci una battaglia e distruggi una o più unità (con spade, teschi o impossibilità a ripiegare), guadagni x segnalini potere (x è il valore in PA delle unità distrutte).

Obiettivo: al fine round, guadagni 1 o 2 segnalini potere se hai subito (nel round appena terminato) rispettivamente una o zero perdite.

Estranei

Obiettivo: a fine round, guadagni 1 segnalino potere per ogni 2 estranei che hai sul tabellone.

Obiettivo: a fine round, guadagni 1 segnalino potere per ogni zombi posto sul tabellone in seguito a conversione o generazione (dovute alle carte casate)

Riassunto dell'ordine di turno

Risoluzione Carte tattica

Utilizzo del Corvo

Risoluzione delle Quest

Incursioni

Movimenti

Consolidamento

Utilizzo carta Yoren (facoltativo)

Risoluzione Carte Obiettivo

CARTE CASATA

Guardiani della Notte

Lord Mormont: fo 4, 2 spade.

Alliser Thorne: fo 3, 1 spada e 1 torre.

Jon Snow: fo 2, se quando giochi Jon Snow, Mormont e/o Qorin sono nel mazzo scarti, guadagni rispettivamente +1fo e 1torre e/o + 1fo e 1spada

Qorin: fo 2, 1 teschio contro i bruti

Yoren: fo 1, 2 torri: a fine round, dopo i consolidamenti, puoi scartare Yoren per arruolare 2 punti di truppe da posizionarsi sulla barriera. Quando Yoren è scartato in questo modo (non per un effetto di una carta tattica o di un combattimento), elimina la carta Yoren dal gioco e prendi in mano Janos Slynt.

Mastro Aemon: fo1

Sam Tarly: fo 0, 1 teschio contro gli estranei

Benjen Stark: Fo 1, guadagna +1 in Fo per ogni carta che hai in mano (tranne Benjen stesso)

Janos Slynt: Fo 1, se combatti in inferiorità numerica, la Fo di Slynt diventa 0 (per il calcolo dei numeri, si contano anche le truppe di supporto ma non i modificatori legati agli ordini)

Bruti

Mance Rayder: fo4, 1 spada, 2 torri

Morg il Possente: fo3, 3 spade.

Harma: fo2, 1 spada e 1 torre.

Tormund: fo2, 2 spade

Rattleshirt: fo1, 1 torre

Osha: fo1, annulla gli effetti della barriera.

Ygritte: fo0, Il GdN non può giocare Jon Snow contro i Bruti fino a quando Ygritte non si trova negli scarti. Se il GdN dovesse giocare Jon Snow (perché' ultima carta) contro i Bruti e Ygritte non dovesse essere negli scarti, la Forza finale di Jon Snow è pari a 0 (senza ne torri ne spade).

Estranei

Re Estraneo: fo4, se vinci, genera nuovi zombi (in questo o nel territorio da cui provieni) pari ai punti di differenza con cui hai vinto il combattimento (minimo 1).

Generale Estraneo: fo3, a fine battaglia, se vuoi e puoi, promuovi a Estraneo uno zombi tra le truppe che hanno combattuto (comprese quelle in supporto).

Capitano Estraneo: fo2, 1 spada, se attacchi hai +1 spada; se vinci il combattimento, trasforma le eventuali perdite nemiche in zombi;

Stregone Estraneo: fo0, annulla la forza finale della carta avversaria; a fine battaglia, se vuoi, genera uno zombi nel territorio in cui si trovano le tue truppe a fine combattimento. Devi rispettare il limite delle scorte.

Gigante zombie: fo2, 2 spade

Zombie: fo1, 1 spada

Orda di Zombie: fo1, dopo aver visto la carta avversaria, puoi scegliere un'altra carta casata che hai in mano (non puoi farlo se questa è l'ultima carta usata): sommane icone e testo a questa. Per la Fo finale, sottrai la Fo di questa carta da quella nuova scelta.

Note

- Gli Estranei, non potendo mettere segnalini sui territori, devono occupare fisicamente la barriera per conquistarla.

- Le conversioni di zombi / promozioni di Estraneo / generazioni di zombi si effettuano sempre nella fase di combat clean up, prima della rimozione degli ordini sui territori interessati.

BtW 6-12 GIOCATORI “TACTIC CARDS”

CARTE WESTEROS: EFFETTI

Nota: nel gioco a 6/9/12 partecipanti le carte sono le stesse carte comuni a tutti.

Carta “Offrire nelle Aree di Influenza”

- I 3 giocatori offrono per le aree di influenza della loro mappa

Carta “Attacco dei Bruti”

Gli Estranei possono parteggiare sia per i Bruti che per i GdN. Devono esprimere la preferenza facendo cadere i segnalini con la mano destra (GdN) o con la sinistra (Bruti). Possono anche decidere di non schierarsi (offrendo zero). I segnalini offerti dai Bruti si sommano al loro valore sulla traccia. Quelli dei GdN si sommano a quelli delle casate. Quando una delle due fazioni vince, il risultato della carta Bruti si applica solo alle 9 casate di Westeros e non a quelle di Beyond the Wall.

Effetto in aggiunta alla carta Bruti pescata:

- **Guardiani:** se vincono con punteggio in eccesso possono recuperare una carta dagli scarti di Fo uguale o inferiore allo scarto e pagandone la Fo base in segnalini potere (es: se vincono di 2 punti possono recuperare una delle carte di valore 0,1 o 2, pagando 0,1 o 2 segnalini potere).
- **Bruti:** il punteggio in eccesso in caso di vittoria è tramutato in punti reclutamento per i Bruti, immediatamente spendibili.
- **Estranei:** nessun effetto.

Carta “Regolare le Scorte” e botti

-**Guardiani:** partono da 0 botti. I GdN NON ottengono botti dal territorio. Ogni volta che esce la carta “Regolare le Scorte”, subito dopo la conta delle botti per le casate, l'unico modo per aumentare le botti dei GdN è farsene donare una o più da qualche casata. Le casate offrono con un'asta cieca le botti (utilizzando segnalini potere dalla riserva comune, alla quale poi ritornano), zero, una o più botti che così aumentano per i GdN, fino alla prossima carta “regolare le Scorte”, in cui questa operazione andrà ripetuta. Le botti precedenti dei GdN vengono quindi azzerate di nuovo se i Regni non ne donano di nuove ad ogni carta “Regolare le Scorte”.

- **Bruti:** territori con botti, come nel gioco standard.
- **Estranei:** Partono con 2 botti e avanzano di 1 botte ogni volta che esce una carta “Regolare le Scorte”, purché ogni volta paghino i segnalini potere corrispondenti alla botte su cui avanzano (es: per avanzare sulla terza botte pagano 3 segnalini, sulla quarta ne pagano 4, ecc.).

Carta “Reclutamento”

- **Guardiani:** le casate possono donare punti reclutamento ai guardiani, con un'asta cieca, per consentire loro di reclutare nuove truppe.
- **Bruti:** reclutano 1 punto per territorio controllato. Possono piazzare le nuove truppe ovunque sui territori da loro controllati, nel limite delle scorte.
- **Estranei:** reclutano 1 punto per territorio controllato. Nota che gli Estranei non hanno bisogno di piazzare i segnalini potere per controllare un territorio: tutti i territori (ad eccezione della Barriera) sprovvisti di segnalini potere, sono considerati sotto il controllo degli Estranei. Possono piazzare le nuove truppe solo nel territorio che produce direttamente il punto.

Carta “Guadagnare Segnalini Influenza”

I 3 giocatori guadagnano influenza per le corone controllate.

Regola opzionale, suggerita per aiutare i giocatori che usa i GdN

Guardiani: le caste di Westeros, con un'asta cieca, possono anche decidere di regalare alcuni dei segnalini potere in loro possesso ai GdN.

BtW 3 GIOCATORI “TACTIC CARDS”

Si gioca esclusivamente sulla mappa “Beyond the Wall”

- Si utilizza la traccia Bruti con valori 0-6 (che serve solo per lo scenario a 3).
- Si utilizzano tutte le regole menzionate nella versione 6-12, con le seguenti modifiche:

Carta “Attacco dei Bruti”:

Gli effetti della carte Bruti non si applicano. Per il resto funziona come nel gioco a 12 (quindi solo eventuali punti reclutamento per i Bruti, carta recuperata pagando per i GdN).

Carta “Regolare le Scorte” e botti:

- **guardiani:** partono da 0 botti. Ogni volta che esce la carta “Regolare le Scorte”, il giocatore che usa il GdN pesca una carta dal mazzo “Scorte GdN” e regola l’indicatore delle scorte in base alla carta.
- **bruti:** territori con botti, come nel gioco standard.
- **estranei:** Partono con 2 botti e avanzano di 1 botte ogni volta che esce una carta “Regolare le Scorte”, purché ogni volta paghino i segnalini potere corrispondenti alla botte su cui avanzano (es: per avanzare sulla terza botte pagano 3 segnalini, sulla quarta ne pagano 4, ecc.).

Carta “Reclutamento”

- **guardiani:** ogni volta che esce la carta “Reclutamento”, il giocatore che usa il GdN pesca una carta dal mazzo “Reclutamento GdN” e ottiene tanti Punti Arruolamento quanti indicati sulla carta.
- **bruti:** reclutano 1 punto per territorio controllato. Possono piazzare le nuove truppe ovunque sui territori da loro controllati, nel limite delle scorte.
- **estranei:** reclutano 1 punto per territorio controllato. Nota che gli Estranei non hanno bisogno di piazzare i segnalini potere per controllare un territorio: tutti i territori (ad eccezione della Barriera) sprovvisti di segnalini potere, sono considerati sotto il controllo degli Estranei. Possono piazzare le nuove truppe solo nel territorio che produce direttamente il punto.

Carta “Guadagnare Segnalini Influenza”

Bruti, Estranei e GDN guadagnano influenza unicamente per le corone controllate (gli estranei le guadagnano anche sui territori vuoti).

Mazzo Scorte GdN

- 2 carte da 2
- 3 carte da 3
- 3 carte da 4
- 1 carta da 5
- 1 rimescola

Mazzo Reclutamento GdN

- 1 carta da 4
- 2 carte da 5
- 3 carte da 6
- 2 carte da 7
- 1 carta da 8
- 1 rimescola

BEYOND THE WALL FAQ

Quante carte tattica posso giocare in un turno?

Solo una.

Cosa cambia tra scegliere 3 o 5 carte nel mazzo di carte tattica?

Avere 3 carte comporta un riciclo più veloce e una minore flessibilità. Il contrario accadrebbe con un mazzo da 5 carte.

Quanti dei poteri delle carte tattica sono utilizzabili?

I segnalini potere che hai a disposizione sono quelli investibili in aste e carte tattica: non esistono distinzioni. Puoi investire i segnalini con le modalità e le quantità indicate dalle carte.

Che conflitto di interessi ci può essere fra Westeros e BtW? Chi dirime i pareggi al nord?

A nord è il possessore del trono del BTW. Non dovrebbero esserci conflitti, ma nel caso inaspettato si segue la regola scritta.

E' consentito dialogare tra giocatori nel BtW (online o live)?

No.

Cosa si intende per territorio occupato dal nemico? Il segnalino potere conta?

Un territorio si definisce "occupato" da un nemico quando è presieduto da almeno una unità. Un eventuale segnalino potere non basta per "occupare" un territorio.

Accerchiare: nella seconda abilità è a tua scelta l'unico combattimento?

Sì, puoi scegliere il combattimento, purché tu sia attaccante.

Come funzionano i giganti dei bruti?

I giganti sono a tutti gli effetti modelli a Fo3 che si muovono attaccano, difendono, supportano. (immagina un cavallo a Fo3.)

Quante unità può contenere la barriera?

Ogni zona della barriera è un normale territorio e ogni esercito lì presente è soggetto assieme a tutti gli altri ai normali limiti di scorte (catapulte escluse). Quando recluti sulla Barriera devi necessariamente decidere in quale dei tre territori della Barriera mettere le nuove unità (o promuovere le vecchie).

Gli Estranei possono fare l'upgrade da zombie ad estraneo? anche con un consolidare normale?

Sì.

Con la carta "arruolamento", gli Estranei possono reclutare solo zombie (Fo1) o anche Estranei/upgrade da zombie a estranei/upgrade fa estraneo a Re estraneo?

Possano fare tutte le cose.

Gli Estranei possono reclutare sia con il consolidamento speciale (2 punti) sia con il consolidamento normale (1 punto)? Quindi con gli ordini di consolidamento (normale e non), posso o prendere punti potere o reclutare?

Sì.

L'estraneo attacca 3 fanti Bruti in rotta. Vince con la carta che Capitano Estraneo 2 (che gli fa convertire i nemici) Ne può convertire? Se sì, quanti? Oppure nessuno perché sono in rotta?

Li converte tutti e tre (se può per scorte e altri limiti): si convertono tutte le truppe che andrebbero rimosse a fine battaglia.

Ho piazzato i seguenti ordini iniziali:

Cavallo e fante in Milkwater: marcia -1

Gigante in Giant's Stairs: consolidare

Uso la marcia in Milkwater e sposto a Giant's Stairs un fante. Con la carta tattica Ridistribuire le Forze (abilità in corso di turno) vado a Skirling Pass solo con il fante. Successivamente consolido a Giant's Stairs.

E' legale?

Sì, è legalmente possibile ma la truppa con il consolidare non può muovere. Il fatto di poter lasciare truppe può servire quando ne muovi più di una. Se tu avessi avuto 3 unità su Milkwater, ne avresti potuto muovere 2 a Giant's, decidere di lasciarvene una e muovere a Skirling solo con la restante.

Se il GdN possiede un fante a Storold's Point e un fante a The Gorge, riceve 1 segnalino potere per la sua carta obiettivo?

Sì, ha 2 PA cumulati.

Con pianificazione minuziosa è possibile avere sul tavolo più ordini speciali del proprio massimo (dato dalla posizione sul corvo)?

Sì, nei limiti di quelli disponibili per la casata (quindi massimo 3): se sei ultimo sul corvo, non potendo giocare ordini speciali, potrai sostituire due ordini normali con due speciali; se invece sei secondo sul corvo e giochi un ordine speciale, puoi sostituire due ordini normali con due speciali in riserva e raggiungere i tre ordini speciali sul tavolo.

Domanda su Ridistribuire le forze: nella figura sotto, il guardiano può muovere con un fante a Fist of First Men o attaccare i bruti a Skirling Pass e con l'altro fante andare a The gorge, portarsi dietro l'ordine per effetto della seconda abilità di ridistribuire e poi tornare a the Fang (se il brutto non l'ha conquistato nel frattempo)?

Sì. Supponendo uno scontro a Skirling, la risoluzione dell'ordine da The gorge e The Fang si risolve dopo il combattimento, prima della mossa del giocatore successivo in ordine di trono.



Per usare la seconda abilità della tattica "sfondamento" devono esserci truppe in ritirata?

Devi dare priorità a quelle. Se non ci sono truppe in ritirata, poiché distrutte dal primo attacco, puoi effettuare la marcia verso un altro territorio, con o senza truppe nemiche.

Se esce la carta No Supporti, posso usare una carta tattica (ad esempio attacchi simultanei) per piazzare un supporto?

No, gli ordini rimossi con le carte westeros non possono essere usati per tutto il turno.

Nel caso di una battaglia con creazioni di zombi e teschio di Sam Tarly, il giocatore gdn può usare il teschio su uno zombi appena creato?

No, il teschio si applica sulle truppe presenti all'inizio del combattimento.

Cosa succede se i bruti non hanno più poteri ne truppe sulla mappa e si verifica un attacco bruti?

Si procede normalmente, con estranei e Gdn che offrono e applicano i risultati.

Supponiamo che nel turno non si possano giocare movimenti speciali: usando incursione speciale e la prima abilità di attacchi mordi e fuggi, come si considera l'attacco? Con o senza modificatore +1?

Si considera con modificatore: la tattica non usa l'ordine di movimento speciale, ma conta come.

Posso usare i PA che tornano dalla Quest di Benjen come upgrade?

No. Devono essere messi di ritorno i "ranger" che hanno partecipato.

Se durante la risoluzione delle tattiche, io sono primo e uso Flessibilità, risolvo la prima delle due abilità, e vado in fondo al trono (per esempio per effetto di una controffensiva), risolvo anche la seconda abilità di Flessibilità oppure tocca a chi è andato sopra di me sul trono?

Risolvi anche la seconda