

TRONO DI SPADE

regole per le alleanze
(elaborate da Aledrugo, Agzaroth, LupoSolitario)

1. Quando è possibile formare un alleanza?

Al termine della risoluzione delle carte Westeros in cui si è verificato almeno uno di questi due eventi:

- Attacco dei Bruti
- Offerta per le aree di potere

Le alleanze sono rotte automaticamente senza conseguenze o penalità al termine della fase Westeros in cui si è verificato uno degli eventi sopra citati, ma possono essere istantaneamente riformate (anche uguali a prima). Comprendono massimo 3 giocatori, minimo 2.

2. Come si fa ad allearsi?

La contrattazione delle alleanze è libera (viene fissata una scadenza temporale alle contrattazioni).

3. Quali sono le condizioni di vittoria in alleanza?

A seconda della modalità di gioco:

A) Castelli e Fortezze:

- Occorrono 6 castelli/fortezze di valore complessivo ≥ 9 per vincere in singolo (ad esempio quando si posseggono 3 fortezze e 3 castelli); oppure 7 castelli/fortezze.
- Occorrono 19 punti valore di castelli/fortezze, oppure 14 castelli/fortezze per vincere con una Alleanza a 2 (duplice alleanza).
- Occorrono 29 punti valore di castelli/fortezze, oppure 21 castelli/fortezze per vincere in 3 (triplice alleanza).

B) Carte Obiettivo

- Obiettivi "vittoria istantanea": tutti i giocatori dell'alleanza devono aver conseguito il proprio obiettivo di Vittoria Istantanea
 - Punteggio: in singolo basta arrivare a 7 PV. Si devono raggiungere 15 PV per vincere in 2 e 23 PV per vincere in 3. I PV si contano a fine round, secondo le normali regole delle carte Obiettivo.
- Regola fondamentale: se si inizia il round in Alleanza, anche se la si rompe, si deve aspettare la conclusione del turno per essere dichiarato singolo vincitore. Quindi Alleati e Singolo vincono istantaneamente, ma chi rompe una alleanza durante un round deve attendere la fine dello stesso, per essere dichiarato vincitore.

Nota: in caso di pareggio ai PV a fine round, si procede come segue per lo spareggio:

Il singolo toglie 7 PV dal totale: quello che resta è il suo surplus.

Una alleanza a due toglie 15 PV dal totale e divide il resto per 2: quello è il suo surplus.

Una triplice alleanza toglie 23 PV dal suo totale e divide il resto per 3: quello è il suo surplus.

Chi ha il surplus più alto vince, altrimenti, se permane la parità vince sempre il singolo sulla duplice alleanza e la duplice sulla triplice alleanza.

Esempio: a fine round un singolo ha 8 PV, una duplice ha 16 PV e una triplice ne ha 26. Il surplus del singolo è = 1; quello della duplice è 0,5; quello della triplice è 1. Vince il giocatore singolo.

Se in una triplice alleanza c'è un tradimento, i due giocatori traditi continuano ad essere alleati.

4. Quali sono gli altri vantaggi dell'alleanza che esulano le normali regole di gioco?

Un alleato può sfruttare il ponte navale di un altro Alleato, previa autorizzazione. Quindi creare un unico ponte navale che comprende le sue navi e quelle alleate.

Può anche entrare nel territorio di un altro (con segnalino potere) previa autorizzazione; la rimozione del segnalino in questa zona deve essere eventualmente autorizzata dal possessore, che così donerà il territorio al nuovo alleato occupante.

Ha diritto ad avere sempre supporto, una volta che questo ordine è stato piazzato e scoperto sul tabellone (non può imporre all'alleato di piazzarlo).

5. Quando è possibile disfare un alleanza.

una alleanza si rompe solo:

- gratuitamente e senza conseguenze alla fine della fase Westeros in cui è possibile formare nuove alleanze
- attaccando truppe alleate
- entrando in un territorio alleato e rimuovendone il segnalino potere senza autorizzazione del proprietario.
- rifiutando di fornire un supporto militare presente sulla mappa (è lecito, in fase di accordi, rifiutarsi di piazzarlo, ma una volta piazzato va garantito all'alleato), a meno che il tradito non accetti le motivazioni del rifiuto.
- rifiutando un ponte di barche, a meno che il tradito non accetti le motivazioni del rifiuto.

Negli ultimi 4 casi va pagata una penale che consiste: gli Alleati traditi guadagnano 1 segnalino potere; il Traditore perde 1 segnalino potere per ogni alleato. In caso non avesse segnalini da perdere, scende di 1 gradino in una scala di potere a sua scelta (non può sceglierne una in cui è già ultimo).

Nota: se c'è una alleanza a 3, se uno tradisce è come se tradisse entrambe gli altri, che restano alleati, diventando quindi una alleanza a 2.

6. Altre conseguenze di una alleanza.

Quando l'esercito A si trova su un territorio con un segnalino potere di B, suo alleato:

- Se esce una carta arruolamento, nessuno dei due può arruolare in quel territorio.
- se esce consolidare, è B a prendere i segnalini.
- se escono botti, è B a prendere le scorte.
- se A consolida con un ordine, è A a prendere i segnalini potere.
- se A consolida speciale, non può comunque arruolare.
- il territorio è a tutti gli effetti considerato possesso di B.