



# IL TRONO DI SPADE™

## IL Primo Cavaliere



**L**e Grandi Case del Continente Occidentale si sono radunate ad Approdo del Re in occasione di uno sfarzoso torneo e di un banchetto. Viaggiatori da ogni angolo del continente si sono messi in cammino per rendere omaggio al Re e alla sua corte. Anche tu hai viaggiato a lungo pur di essere presente all'evento, perché hai intenzione di diventare il Primo Cavaliere!

Per essere scelto dal Re, dovrai guadagnarti il sostegno di queste illustri famiglie. Ti servirai di Varys, il Ragno Tessitore, per muoverti tra i nobili, sussurrare il tuo nome e convincerli a unirti alla tua causa e a fornirti il loro sostegno. Dovrai estendere il tuo potere e la tua influenza a tutte le Grandi Case del Continente Occidentale se hai intenzione di diventare il Primo Cavaliere.

Tuttavia, nulla si ottiene facilmente nel Continente Occidentale, il potere meno di ogni altra cosa. Nessuno può pensare di fare una mossa e aspettarsi che non venga contrastata. Anche i tuoi nemici hanno i loro obiettivi da perseguire ad Approdo del Re e si daranno da fare per assicurarsi a loro volta dei sostenitori. Dovrai essere molto astuto se intendi giocare al gioco del trono, ma dovrai anche agire rapidamente.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso di una partita a *Il Primo Cavaliere*, i giocatori, a turno, muovono la carta Varys sulla griglia delle carte personaggio che rappresenta Approdo del Re. Man mano che i giocatori muovono Varys, questi accumulano carte personaggio per ottenere segnalini vessillo appartenenti alle Grandi Case del Continente Occidentale. Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di segnalini vessillo è il vincitore!

## CONTENUTO



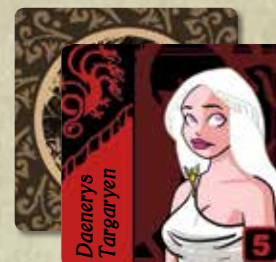
8 Carte Personaggio di Casa Stark



7 Carte Personaggio di Casa Greyjoy



6 Carte Personaggio di Casa Lannister



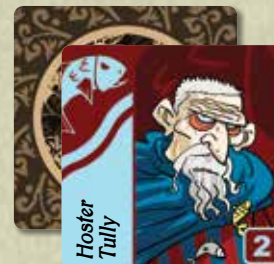
5 Carte Personaggio di Casa Targaryen



4 Carte Personaggio di Casa Baratheon



3 Carte Personaggio di Casa Tyrell



2 Carte Personaggio di Casa Tully



1 Carta Varys



14 Carte Compagno



7 Segnalini Vessillo



4 Segnalini Corvo con Tre Occhi

## PREPARAZIONE

1. **Creare Approdo del Re:** Mescolate le 35 carte personaggio insieme alla carta Varys, poi disponete ogni carta al centro del tavolo a faccia in su, formando una griglia di sei carte per sei: questa rappresenta **APPRODO DEL RE**. Ogni giocatore dovrà anche avere uno spazio libero davanti a sé, che rappresenterà la sua **AREA DI GIOCO**.
2. **Radunare i Vessilli:** Collocate i segnalini vessillo accanto ad Approdo del Re.
3. **Preparare i Compagni:** Mescolate il mazzo delle carte compagno, poi rivelate le prime sei carte del mazzo e collocatele a faccia in su accanto al mazzo stesso.
4. **Determinare il Primo Giocatore:** Il giocatore più giovane effettua il primo turno.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante una partita, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori a turno muovono la carta Varys. Per muoverla, il giocatore dichiara una direzione e una Casa. La direzione dichiarata indica la linea di carte lungo cui il giocatore muoverà Varys, mentre la Casa indica le carte che il giocatore desidera prendere nella direzione scelta.

Un giocatore può muovere Varys lungo la griglia di carte soltanto in una delle quattro direzioni ortogonali: in alto, in basso, a destra o a sinistra (Varys non può muoversi diagonalmente). Varys deve sempre muoversi fino a un'altra carta della griglia e quella carta deve appartenere alla Casa dichiarata dal giocatore. Ogni carta personaggio appartiene a una delle sette Case presenti ad Approdo del Re, ognuna delle quali è identificata sia dai colori dello sfondo che dall'emblema specifico riportato nell'angolo in alto a sinistra.

Dopo che un giocatore ha dichiarato una direzione e una Casa, quel giocatore muove Varys fino alla carta personaggio più lontana di quella Casa presente in quella direzione, passando su ogni altra carta personaggio e spazio vuoto lungo il percorso. Poi, il giocatore prende la carta personaggio fino a cui si è mosso Varys, nonché ogni altra carta personaggio della Casa dichiarata su cui è passato sopra. Le carte prese dal giocatore vengono rimosse da Approdo del Re e collocate nella sua area di gioco. Alla fine del suo turno, se ha un numero di carte personaggio di una specifica Casa pari o superiore a tutti i suoi avversari, il giocatore prende il segnalino vessillo corrispondente a quella Casa e lo colloca nella sua area di gioco.

I giocatori continuano a effettuare turni muovendo Varys e raccogliendo carte personaggio e segnalini vessillo delle Case finché la partita non termina. La partita termina immediatamente quando Varys non può più muoversi, ovvero quando non c'è più nessuna carta personaggio in nessuna direzione.

### Carte Compagno

Le sei carte compagno a faccia in su sono i **COMPAGNI DISPONIBILI**, che rappresentano gli individui disposti a sostenere la tua candidatura a Primo Cavaliere. Ogni carta compagno possiede un'abilità che conferisce supporto al giocatore che la ottiene. Le sei carte pescate durante la preparazione saranno gli unici compagni disponibili nel corso della partita.

## Esempio del Turno di un Giocatore

1. Varys può muoversi in **una** qualsiasi delle quattro direzioni ortogonali.
  - Se Varys si muove in basso, può prendere i Targaryen, gli Stark o i Lannister.
  - Se Varys si muove in alto, può prendere i Lannister o i Tyrell.
  - Se Varys si muove a sinistra, può prendere gli Stark o i Baratheon.
  - Varys non può muoversi a destra perché non ci sono carte in quella direzione.

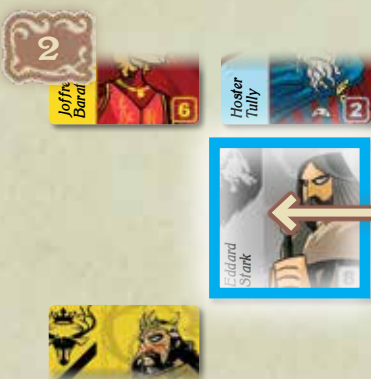
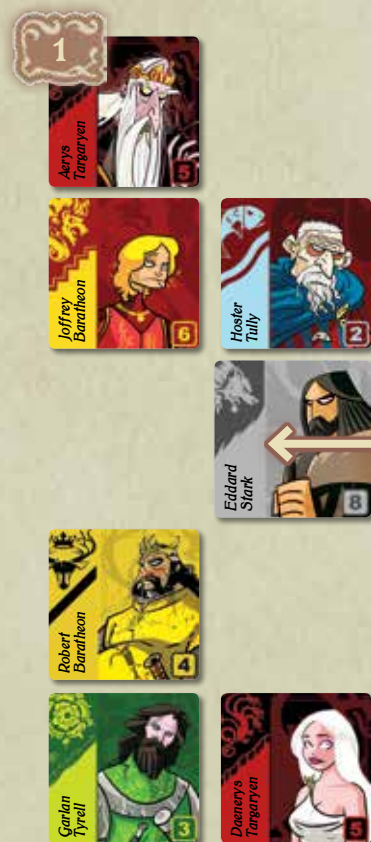
È il turno di Giulia, che decide di muovere Varys a sinistra dichiarando Casa Stark.

2. Giulia prende la carta Varys e la muove fino alla carta Stark più lontana (Eddard Stark). Prende quella carta personaggio e tutte le altre carte Stark su cui Varys è passato (Bran Stark).

3. Mette poi le due carte Stark nella sua area di gioco. Lo spazio in precedenza occupato dall'altra carta Stark rimane vuoto.

Infine, Giulia controlla se ha un numero di carte Stark pari o superiore a quello dei suoi avversari.

Il gioco prosegue con il giocatore alla sinistra di Giulia; quel giocatore muove la carta Varys dalla sua nuova posizione all'interno di Approdo del Re.





## Offenere un Compagno

Quando un giocatore prende l'ultima carta personaggio di una specifica Casa da Approdo del Re, sceglie una delle carte compagno disponibili e la risolve immediatamente, seguendo le istruzioni sulla carta stessa. Dopo avere risolto una carta compagno, il giocatore la scarta, a meno che la carta non specifichi diversamente.

Se un giocatore usa un compagno per prendere l'ultima carta personaggio di una Casa, sceglie immediatamente un'altra carta compagno disponibile e la risolve normalmente.

Ogni Casa è composta da un numero specifico di personaggi, indicato nell'angolo in basso a destra di ogni carta personaggio.

- ∞ Casa Stark conta 8 personaggi.
- ∞ Casa Greyjoy conta 7 personaggi.
- ∞ Casa Lannister conta 6 personaggi.
- ∞ Casa Targaryen conta 5 personaggi.
- ∞ Casa Baratheon conta 4 personaggi.
- ∞ Casa Tyrell conta 3 personaggi.
- ∞ Casa Tully conta 2 personaggi.



Il numero di personaggi di Casa Lannister è indicato sulla carta personaggio.

## Uccidere e Prendere i Personaggi

Molte carte compagno consentono a un giocatore di uccidere o di prendere certi personaggi. Quando un giocatore prende un personaggio, lo colloca nella sua area di gioco. Quando un giocatore uccide un personaggio, scarta quel personaggio e lo rimuove dal gioco. Se un giocatore uccide l'ultimo personaggio di una qualsiasi Casa, non sceglie una carta compagno.

**Nota:** Shae, Jon Snow e Gendry non possono essere presi o uccisi.

**Esempio:** Durante il suo turno, Lorenzo prende Margaery Tyrell, l'ultima carta Tyrell rimanente. Sceglie Hodor dalle carte compagno disponibili e risolve immediatamente l'abilità di Hodor, che gli consente di prendere Bran Stark; si dà il caso che la carta Bran Stark sia l'ultima carta Stark ad Approdo del Re.

Lorenzo sceglie immediatamente un'altra carta compagno; stavolta sceglie Bronn e risolve immediatamente l'abilità di Bronn, che gli consente di prendere Tyrion Lannister. Prende la carta Tyrion Lannister dall'area di gioco del suo avversario e la colloca nella propria area di gioco.

Se l'uso di un compagno genera una parità tra due o più giocatori riguardo al numero di carte personaggio di una determinata Casa, il giocatore che ha usato il compagno sceglie quale tra i giocatori in parità riceve il segnalino vessillo.

## FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore non può più muovere Varys regolarmente, la partita termina immediatamente. Tutte le carte personaggio rimaste ad Approdo del Re e le carte compagno rimanenti vengono scartate.

Per determinare un vincitore, ogni giocatore conta i segnalini vessillo nella sua area di gioco. Il giocatore con il maggior numero di segnalini vessillo vince la partita. In caso di parità per il maggior numero di segnalini vessillo, il giocatore in parità che possiede il segnalino vessillo appartenente alla Casa con il maggior numero di personaggi vince la partita.

**Esempio:** Alla fine della partita, Giulia possiede i segnalini vessillo dei Lannister, dei Tyrell e dei Greyjoy. Lorenzo possiede i segnalini vessillo dei Targaryen, dei Tully e dei Baratheon. Sono in parità per il maggior numero di segnalini vessillo, avendone tre a testa. Tra le Case che possiedono, casa Greyjoy è quella con il maggior numero di personaggi (7), quindi Giulia vince la partita.

## VARIANTI

I giocatori che desiderano aumentare la complessità di una partita a *Il Primo Cavaliere*, possono usare le varianti descritte in questa sezione.

### Variante a Squadre per Quattro Giocatori

Questa variante mette i giocatori l'uno contro l'altro in squadre da due. I due giocatori in squadra siedono l'uno di fronte all'altro. La partita si svolge normalmente fino alla fine. Alla fine della partita, i compagni di squadra sommano insieme i loro segnalini vessillo per determinare il punteggio finale della squadra; la squadra con il numero più alto di segnalini vessillo vince la partita.

**Nota:** I segnalini vessillo possono spostarsi tra i membri della squadra esattamente come accadrebbe se i giocatori fossero in competizione tra loro nel corso di una normale partita.

### Variante del Corvo con Tre Occhi

Per aumentare gli intrighi e i piani segreti in una partita a *Il Primo Cavaliere*, i giocatori possono aggiungere al gioco i segnalini corvo con tre occhi. Questi segnalini consentono ai giocatori di portare avanti le loro strategie in segreto nel corso della partita. Quando i segnalini corvo con tre occhi sono inseriti in una partita, non è consentito parlare al tavolo. I giocatori devono usare i loro segnalini corvo con tre occhi se desiderano conversare con i loro compagni di squadra... o con i loro nemici!

La variante del corvo con tre occhi può essere usata in una partita a tre o quattro giocatori. Per usare questa variante si applicano le regole seguenti:

### Tre Giocatori

Durante una partita a tre giocatori, ogni giocatore cerca di ottenere i segnalini vessillo per sé. Oltre alla normale preparazione, ogni giocatore prende un segnalino corvo con tre occhi e lo colloca nella sua area di gioco.

All'inizio del suo turno, un giocatore può scartare il suo segnalino corvo con tre occhi per scegliere un avversario. Quei due giocatori si allontanano dall'area di gioco per discutere segretamente di strategia, per un massimo di un minuto. Una volta tornati, il giocatore fa la sua mossa muovendo Varys come di consueto.

Quando si usa la variante del corvo con tre occhi, ogni giocatore agisce da solo. Nessun giocatore può conversare o discutere di strategia con i suoi avversari senza scartare quel segnalino.

### Quattro Giocatori

Questa variante mette i giocatori l'uno contro l'altro in squadre da due. I due giocatori in squadra siedono l'uno di fronte all'altro. Oltre alla normale preparazione, ogni giocatore prende un segnalino corvo con tre occhi e lo colloca nella sua area di gioco.

All'inizio del suo turno, un giocatore può scartare il suo segnalino corvo con tre occhi; poi si allontana dall'area di gioco con il suo compagno di squadra per discutere segretamente di strategia, per un massimo di un minuto. Una volta tornati, il giocatore fa la sua mossa muovendo Varys come di consueto.

Quando si usa la variante del corvo con tre occhi, ogni giocatore agisce da solo. Nessun giocatore può conversare o discutere di strategia con il suo compagno di squadra (o con i suoi avversari) senza scartare quel segnalino.

**Nota:** I segnalini vessillo possono spostarsi tra i membri della squadra esattamente come accadrebbe se i giocatori fossero in competizione tra loro nel corso di una normale partita.

## RICONOSCIMENTI

**Design del Gioco:** Bruno Cathala

**Produttore:** Molly Glover

**Illustrazione delle Carte:** Mihajlo Dimitrievski

**Direzione Artistica:** Andy Christensen

**Progetto Grafico:** Michael Silsby

**Responsabile del Progetto Grafico:** Brian Schomburg

**Testi delle Regole e Revisione:** Adam Baker

**Coordinatori di Produzione:** Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren e Johanna Whiting

**Responsabili di Produzione:** Jason Beaudoin e Megan Duehn

**Coordinatore delle Licenze:** Amanda Greenhart

**Responsabile delle Licenze:** Simone Elliott

**Responsabile dei Giochi da Tavolo:** James Kniffen

**Direttore Creativo:** Andrew Navaro

**Designer Esecutivo dei Giochi:** Corey Konieczka

**Produttore Esecutivo:** Michael Hurley

**Editore:** Christian T. Petersen

**Playtester:** François Blanc, Shaun Boyke, Maël Cathala, Kara Centell-Dunk, Sébastien Gaspard, Nick Glover, Grace Holdinghaus, Jessikah Holmes, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, la famiglia Mercier, Gary Storkamp, Jason Walden e Britty Ukestad

### Edizione Italiana

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Giulia Timperi

**Supervisione:** Massimo Bianchini

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

© 2016 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. Nomi, immagini e descrizioni di questo prodotto sono pubblicati su licenza e derivati dalle opere di George R.R. Martin e non possono essere riprodotti senza esplicito permesso. A Game of Thrones è un TM di George R.R. Martin. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono ® di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651- 639 -1905. Il Trono di Spade: Il Primo Cavaliere è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a [info@asterionpress.com](mailto:info@asterionpress.com). Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+