

Preguntas frecuentes y aclaraciones. V 2.0

Lo que sigue a continuación son las preguntas más frecuentes, erratas y aclaraciones del juego de tablero

JUEGO DE TRONOS

Partidas de 5 jugadores

Si cuando juegas partidas con 5 jugadores sientes que la posición inicial de Lannister es demasiado débil, te recomendamos que hagas estos cambios menores a la colocación:

En el juego de 5 jugadores, cambia la posición inicial de “Tyrell” y “Greyjoy” en el Zona de Influencia de la Corte del Rey (dejando a Greyjoy en la quinta posición y a Tyrell en la cuarta).

Observa que algunas ediciones extranjeras de Juego de Tronos ya incluyen este cambio en el propio juego, no es el caso de la edición en castellano realizada por Devir.

Resolución de las Cartas de Casa

Durante una batalla, las cartas de Casa se descubren simultáneamente y cualquier habilidad escrita incluida en ellas se resuelve en ese momento. Algunas veces, sin embargo, el orden de resolución de las habilidades puede ser importante. He aquí el orden de resolución de las cartas de Casa para resolver estos conflictos:

- 1) Las cartas de Casa se descubren simultáneamente.
- 2) Se resuelven primero las cartas que tengan habilidades de “ignorar” o “cancelar” y en el caso de que ambas cartas lo sean, se resuelven siguiendo el orden del Área de Influencia de Feudos. La primera carta debe quedar resuelta completamente antes de proceder a aplicar la segunda.
- 3) Se resuelven el resto de las habilidades siguiendo, si es necesario, el orden del Área de Influencia de Feudos. La primera carta debe quedar resuelta completamente antes de proceder a aplicar la segunda.
- 4) Tras conocer el resultado de la batalla, se resolverá cualquier habilidad de las cartas del tipo “Si ganas la batalla...” o “Si pierdes la batalla...” siguiendo el orden del Área de Influencia de Feudos. La primera carta debe quedar resuelta completamente antes de proceder a aplicar la segunda.

Límite de barcos

P: La página 6 de las reglas indica que el límite de barcos es 5, pero el juego incluye 6 fichas de barcos. ¿Cuál es el límite correcto de barcos?

R: Las reglas en inglés tienen una errata en la página 6: el límite de barcos en JUEGO DE TRONOS es de 6. [NdT: Esta errata fue corregida en la edición en castellano realizada por Devir].

Unidades atacantes y defensoras

P: Muchas cartas hacen referencia a unidades “atacantes” y “defensoras”, ¿podrías definirme ambos términos?

R: Las “unidades atacantes” son todas las unidades colocadas en el área desde el cual el jugador activo está atacando mediante una orden de marcha. Las “unidades defensoras” son todas las unidades que están siendo atacadas por las unidades antes mencionadas. Las unidades que realizan apoyos no se consideran ni atacantes ni defensoras.

Las cartas de Westeros

P: Cuando la carta de Westeros “Se acerca el invierno” es descubierta, ¿debo barajar y coger una nueva carta o debo esperar al siguiente turno para cogerla?

R: Barajas y coges una nueva carta inmediatamente.

P: Cuando está activa la carta de las “Lluvias de otoño” (los infantes no pueden sumar su fuerza de combate mientras están apoyando) y se utiliza una orden especial de apoyo +1, ¿qué fuerza de combate se suma desde esa zona?

R: 1, sólo contaría el +1 de la orden de apoyo especial. Técnicamente, los infantes tienen una fuerza de combate de 0 mientras apoyan durante las “Lluvias de otoño”.

Abastecimiento

P: ¿Cuáles son los niveles iniciales de “abastecimiento” de cada jugador?

R: Cada jugador tiene un nivel de abastecimiento igual a los barriles en el territorio que controla inicialmente. Es decir, uno para Stark y Baratheon, 2 para Lannister y Greyjoy y 3 para Tyrell.

[NdT: Esta es una errata que detectamos en la edición en inglés del juego. En la edición de Devir, se incluyó los niveles de abastecimiento en las cartas iniciales de cada Casa)

P: ¿Puedo hacer una marcha que viole mis límites de abastecimiento para después eliminar voluntariamente alguna de mis unidades del tablero?

R: No. Voluntariamente no puedes violar nunca los límites de abastecimiento cuando mueves unidades.

Ataque de los Salvajes

P: Cuando pierdes una batalla con los Salvajes, si retiras una unidad dejando vacía una región, ¿puedes colocar una ficha de poder para mantener el control de esa región?

R: No. Sólo está permitido colocar una ficha de poder cuando tus unidades dejan la región. Ser eliminadas por los Salvajes no se entiende como “dejar” la región.

P: Cuando pierdes una batalla contra los Salvajes, ¿puedes convertir un caballero en infante para pagar los puntos de alistamiento en vez de eliminar la unidad?

R: No. Sólo puedes pagar las pérdidas de los Salvajes eliminando unidades.

Colocando órdenes

P: Si te es posible, ¿debes colocar órdenes en todas las zonas en las que tengas unidades?

R: No. No tienes porque dar órdenes a todas tus unidades. Sin embargo, las unidades sin órdenes no podrán actuar ese turno.

El cuervo mensajero

P: Si tienes el cuervo mensajero, puedes intercambiar una orden que esté en el tablero por otra que esté en el tablero?

R: No. Sólo puedes cambiar una orden que esté en el tablero por otra que no estés usando.

P: La regla dice: “[el jugador] tiene la posibilidad de cambiar una de sus órdenes por una orden que tenga sin usar (sólo podrá ser una ficha de órdenes especiales si no supera el límite de órdenes especiales usadas).”

¿Significa esto que debes usar una de las órdenes especiales si te quedan estrellas disponibles?

R: No, usando el cuervo, puedes cambiar una orden colocada en el tablero por cualquier orden sin utilizar que tengas. Esta regla quiere decir que sólo podrás usar una orden especial (las de la estrella) siempre que sobre el tablero no excedas el límite de órdenes especiales permitidas por tu orden en el Área de Influencia de la Corte del Rey

P: Puedo, usando el cuervo mensajero, colocar una orden en un zona propia que previamente no tuviera ninguna orden.

R: No, la orden debe ser colocada en la misma zona de donde se quitó la que estaba en el tablero.

Resolviendo marchas

P: ¿Estoy obligado a mover fuera de la zona unas unidades si he colocado una orden de marcha?

R: No, puedes eliminar la orden de marcha y tus unidades no se moverán ese turno.

Estableciendo el control

P: Cuando se establece el control en un zona utilizando una ficha de poder, ¿ésta se coge de las fichas de poder que el jugador ha ganado ya o del montón de disponibles para la partida?

R: Las fichas de poder utilizadas para establecer el control sólo pueden proceder de las fichas de poder ya ganadas por el jugador; eso es lo que quiere decir: poder disponible.

P: Una vez que he colocado una ficha de poder para controlar un zona, ¿puedo eliminarla voluntariamente después? ¿Se quita del tablero si muevo voluntariamente mis unidades a esa zona de nuevo?

R: No. La única forma de eliminarla es que sea destruida por unidades enemigas.

P: Cuando exactamente puedo colocar una ficha de poder para establecer el control en una región.

R: Sólo puedes hacerlo cuando la última de tus unidades **abandona** físicamente la zona. Esto **sólo** ocurre cuando la unidad la deja voluntariamente y no cuando la unidad es eliminada debido a una batalla o al ataque de los Salvajes. Cuando marchas a una batalla, las unidades no dejan físicamente la zona hasta que la batalla haya concluido en una victoria. Es por tanto posible, cuando atacas, perder el control de la zona, si todas tus unidades son eliminadas por las cartas de Casa del defensor.

Atacando ejército neutrales

P: ¿Puedes atacar a un ejército neutral y a un ejército enemigo con la misma orden de marcha?

R: No. Sólo puedes realizar un ataque con cada orden de marcha; atacar a un ejército neutral cuenta como un ataque.

P: Cuando un oponente está atacando a un ejército neutral, ¿puedo dar apoyo al ejército neutral e incrementar su fuerza?

R: No.

Orden de apoyo

P: Podrías apoyar a otro jugador contra tus propias fuerzas.

R: ¡No!

P: ¿Debo apoyar a mis fuerzas si en un zona adyacente a ellas tengo otras unidades con la orden de apoyo?

R: No. Cualquier apoyo (incluyendo los propios) son voluntarios.

P: Debo aceptar el apoyo ofrecido por otro jugador.

R: No. Puedes aceptar o rechazar los apoyos cuando te los propongan.

Ríos

P: Hay algunos territorios separados por ríos mayores que no pueden ser cruzados por unidades con una orden de marcha. ¿Esto se aplica también a las incursiones y a los apoyos?

R: Correcto. No puedes mover, hacer incursiones o dar apoyos a través de ríos (excepto que exista un puente)

Cartas de Casa

P: Cuando participas en una batalla, ¿estas obligado a utilizar una carta de Casa?

R: Sí. Sin embargo, ten en cuenta que contra los ejércitos neutrales no se juegan cartas de Casa.

P: ¿Las cartas usadas son información pública? ¿Puedo mirar el montón de cartas descartadas de un oponente para ver que cartas ha jugado ya?

R: Las cartas de Casa son de conocimiento público y puedes ver las cartas que tiene el oponente o las que ya ha utilizado en cualquier momento, excepto que ya haya elegido una carta de Casa para la resolución de una batalla.

P: ¿Las habilidades especiales de Melisandre y del maestre Luwin pueden ser desconocidas por el resto de los jugadores o deben conocer lo que puede hacer cada una de las cartas de Casa implicadas en el juego?

R: Los efectos de las cartas de Casa son de conocimiento público.

P: Si Tyrell ataca una región que contenga un solo infante defendiéndola y él selecciona, de sus cartas de Casa, a Ser Loras Tyrell (Elimina inmediatamente a uno de los infantes del oponente, ya sea atacante o defensor), ¿es una victoria automática o aun se deben tener en cuenta los valores de defensa y apoyos que tuviera?

R: Aunque las reglas no lo especifican concretamente, cuando la última unidad de un bando haya sido eliminada, aunque sea mediante una habilidad de una carta, la batalla termina inmediatamente y la victoria es para el bando que aún tenga unidades. La fuerza de las cartas de Casa se desestima, pero las cartas se consideran utilizadas.

P: Cuando juegas a Melisandre, si mi oponente ha usado ya su última carta en batalla, ¿puedo descartar una de sus cartas o su habilidad se pierde?

R: Dado que las cartas de Casa no se recogen hasta que no se hayan resuelto todos los efectos de la batalla, su habilidad se pierde.

P: Cuando usas a Salladhor Saan (los barcos no pueden dar apoyo a los combates) y usas la orden especial de Apoyo +1, ¿cuánta fuerza de combate participará desde esa zona?

R: 1. Sólo el 1 de la orden de Apoyo +1 se tendrá en cuenta. Técnicamente, se considerará que la fuerza de combate de los barcos es 0 mientras dan apoyo en la batalla.

Unidades huyendo y huidas

P: ¿Que ocurre cuando una unidad no tiene donde retirarse después de haber perdido una batalla?

R: Se eliminará a cualquier unidad que no puede retirarse después de haber perdido una batalla.

P: Si yo quisiera retirar un caballero a un territorio donde hay un infante que ha huido previamente y debido a las limitaciones de abastecimiento, ¿podría elegir eliminar al infante huido de una batalla anterior en vez de al caballero?

R: No. Las unidades en retirada dejan el tablero si no pueden mover a otra zona.

P: Si mi oponente sólo tiene unidades huidas en su bando en una batalla, ¿aún así debe jugar una Carta de casa?

R: Sí, aunque las unidades huidas tengan una fuerza de combate de 0, siguen estando presentes en la batalla e incluso pueden ganar debido a la carta de Casa y a otros modificadores.

P: ¿Puede un barco huido seguir transportando tropas?

R: Sí.

Eliminando unidades

P: ¿Puedes eliminar voluntariamente una unidad de la partida?

R: No.

Turno

P: ¿En qué orden se realiza el alistamiento de las unidades y en qué orden se quitan las bajas producidas por el ataque de los Salvajes?

R: El orden normal del turno, es decir, siguiendo el orden del Área de Influencia del Trono de Hierro.

