

GEORGE R. R. MARTIN

LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE PLATEAU

ERRATA ET FAQ VERSION 1.0



Ce document contient les erratas et répond aux questions fréquemment posées sur les règles du *Trône de Fer : Le Jeu de Plateau*, 2^{de} Edition.

Si le texte d'une carte Maison demande à un joueur d'être soutenu (ou non), est-ce que ce soutien doit provenir uniquement des unités de ce joueur ?

Non, le soutien peut venir de n'importe quelles unités soutenant ce joueur.

PRÉCISIONS

Ordre de résolution des pénalités d'une carte Sauvageon

Lors d'une défaite contre les Sauvageons, on résout en premier la pénalité du « plus faible enchérisseur », puis on résout les pénalités des « autres joueurs » dans l'ordre du tour.

Remélanger le paquet Cours de la Bataille : immédiatement avant l'étape Choix et Révélation des Cartes Maison de chaque combat on mélange toutes les cartes Cours de la Bataille pour former un nouveau paquet.

Est-ce que la capacité de la carte Robb Stark peut être résolue si un joueur gagne le combat en tant que défenseur ?

Oui.

Si le joueur Baratheon joue sa carte Barriol et que son adversaire joue sa dernière carte Maison, est-ce que le joueur Baratheon défause quand même une carte Maison de son adversaire ?

Oui, la capacité de Barriol permet au joueur Baratheon de défusser une des six cartes Maison de son adversaire à la fin de l'étape Nettoyage.

FOIRE AUX QUESTIONS

Cartes Maison

Si le texte d'une carte Maison indique « après le combat... », quand résout-on cette carte ?

À la fin de l'étape Nettoyage lors de la résolution du combat (quand les cartes Maison jouées sont défussées).

Si le texte d'une carte Maison indique « immédiatement... », quand résout-on cette carte ?

Après la résolution des capacités « ignorer » ou « annuler », mais avant la résolution d'autres effets.

Le texte d'une carte Maison peut-il être résolu plusieurs fois lors d'un même combat ?

Non.

Si le joueur Stark joue sa carte Roose Bolton (et perd) contre le Barriol de la Maison Baratheon, dans quel ordre résout-on les effets de ces cartes ? Est-ce que le joueur Baratheon défause une carte du joueur Stark quand celui-ci a complété sa main de cartes ?

La capacité de Roose est résolue en premier, puis celle de Barriol. Le joueur Stark pioche d'abord ses cartes, puis le joueur Baratheon défause la carte de son choix parmi ces cartes qui viennent d'être piochées.

Si le joueur Greyjoy joue sa carte Victarion Greyjoy contre la carte Baratheon Sallador Saan, est-ce que les bateaux Greyjoy participants voient leur force de combat réduite à 0 ?

Oui.

La capacité de Sallador Saan réduit à 0 la force de combat de tous les vaisseaux non-Baratheon. Est-ce que cela annule la force de combat générée par les pions Ordre (comme le pion Soutien +1) ?

Non.

Est-ce que le tour d'un tour d'un joueur peut être « sauté » si la carte Doran Martell déplace son marqueur sur la dernière position de la piste du Trône de Fer ?

Oui. Il est possible que le tour d'une Maison soit passé après la résolution de la capacité de Doran Martell. L'ordre du tour de la piste du Trône de Fer est toujours appliqué selon sa situation actuelle : le joueur en position 1 joue le premier, suivi du joueur en position 2, puis le joueur en position 3, etc. C'est la position sur la piste qui détermine le joueur actif, peu importe les Maisons ayant déjà joué.

Par exemple, si le joueur actuel est en position 5 et qu'il est déplacé à la position 6 à cause de la capacité de Doran Martell, il deviendrait le joueur suivant, car la position 6 est toujours jouée après la position 5, peu importe les Maisons occupant ces cases précédemment. De la même manière, le joueur qui était en position 6 et qui se retrouve maintenant en position 5 doit attendre le prochain cycle de tours pour résoudre son prochain ordre.

Est-ce que le joueur affecté par la carte Doran Martell (qui le déplace sur la dernière case de la piste de la Cour du Roi) perd les pions Ordre Spécial déjà sur le plateau ?

Non.

Quand un joueur défend une zone contenant un pion Pouvoir et qu'il perd le combat en jouant la carte Arianne Martell, est-ce que l'on retire le pion Pouvoir ?

Oui, comme tout pion Ordre Martell présent dans cette zone, car une zone sans unité ne peut pas contenir de pion Ordre.

Si après avoir joué la carte Loras Tyrell, un joueur gagne un combat en tant qu'attaquant contre un joueur ayant joué la carte Arianne Martell en tant que défenseur, est-ce que l'ordre de marche Tyrell est toujours déplacé dans la zone vide ?

Oui. Mais le pion Ordre de Marche Tyrell est retiré immédiatement après, car un pion Ordre ne peut rester dans une zone sans unité.

Si le joueur Tyrell choisit d'utiliser la carte Reine des Épines pour retirer un ordre de soutien d'une zone adjacente fournissant du soutien dans ce combat, est-ce que les unités dans cette zone adjacente sont décomptées pour déterminer la force de combat finale ?

Non, l'adversaire du joueur Tyrell n'ajoute pas la force des unités en soutien dans la zone où le pion Ordre de Soutien a été retiré. Car comme indiqué page 20 des règles, « Certaines capacités de cartes Maison peuvent modifier la Force de Combat initiale ».

Si la capacité de Mace Tyrell détruit la dernière unité en défense, est-ce que le combat continue tout de même ?

Oui.

Cartes Westeros

Quand on résout la carte L'Hiver Vient, est-ce que cette carte est remélangée dans le paquet ?

Oui.

Si le pion Menace des Sauvageons est sur la case 0 de la piste des Sauvageons et qu'une carte Attaque des Sauvageons est piochée, est-ce qu'on la résout normalement ? Est-il possible de perdre ?

La carte Attaque des Sauvageons est résolue quelle que soit la position du pion Menace des Sauvageons. Les joueurs doivent miser des pions Pouvoir contre les Sauvageons, mais dans ce cas, ils sont sûrs de l'emporter.

Combat et Mouvement des Unités

Est-ce que l'on peut choisir des engins de siège pour satisfaire le nombre nécessaire de pertes subies par le perdant lors d'un combat ?

Non. Les engins de siège sont détruits automatiquement lors d'une défaite au combat **en plus** de toutes les autres pertes encaissées.

Après avoir remporté un combat, si un joueur subit des pertes qui éliminent toutes ses unités dans la zone de bataille, est-ce que le perdant doit quand même battre en retraite ?

Oui.

Est-ce que le déplacement d'unités d'un joueur dans une zone contenant uniquement un pion pouvoir adverse (et pas d'unités ennemies) déclenche un combat ?

Non.

Est-ce que le déplacement d'unités d'un joueur dans une zone contenant uniquement des unités ennemies en déroute déclenche un combat ?

Oui.

Est-ce que les unités en déroute peuvent fournir du soutien ?

Non, les unités en déroute ne peuvent pas contribuer au soutien, même si elles se trouvent dans une zone contenant un ordre de soutien. Les unités qui ne sont pas en déroute se trouvant dans la même zone que des unités en déroute fournissent normalement du soutien.

À quel moment le vainqueur d'un combat exerce le contrôle de la zone de bataille ?

Le contrôle sur une zone ne change que lorsque toutes les étapes du combat ont été effectuées. Dans le cas d'une zone complètement vide, à aucun moment durant le combat la zone aurait été considérée comme contrôlée par l'attaquant (et ne compterait pas pour ses conditions de victoire).

*Quand exactement se prend la décision d'utiliser la capacité de la *Lame d'Acier Valyrien* pour piocher une carte de remplacement Cours de la Bataille ou recevoir +1 à sa force de combat ?*

Si vous jouez avec les cartes Cours de la Bataille, il y a deux occasions pour un joueur d'utiliser sa *Lame d'Acier Valyrien* :

1) Étape Choix et Révélation des cartes Maison

Quand chaque camp a pioché une carte Cours de la Bataille, mais avant de les révéler, il peut décider d'utiliser sa lame pour piocher une carte Cours de la Bataille de remplacement.

2) Étape Utiliser la *Lame d'Acier Valyrien*

S'il ne l'a pas encore utilisé à ce tour, le joueur peut décider d'utiliser sa lame pour ajouter +1 à sa force de combat.

Ports

Si un joueur déplace toutes ses unités d'une zone terrestre (autre que sa zone de départ) reliée à un Port, sans laisser de pion pouvoir dans la zone, qu'arrive-t-il à ses bateaux dans le Port ?

Les bateaux laissés dans un Port connecté à une zone non contrôlées sont aussitôt détruits. Si la zone terrestre connectée au Port est une zone de départ ennemie, ces bateaux sont immédiatement remplacés par ceux de cet adversaire (comme indiqué page 25 des règles).

Est-ce que les bateaux d'un joueur peuvent battre en retraite dans un Port connecté à une zone terrestre non-amie ?

Non. Le joueur doit contrôler la zone terrestre connectée pour déplacer des bateaux dans un Port (y compris lors d'une retraite).

Quand on recrute des bateaux dans une zone contenant un Port, les règles indiquent : « le joueur qui recrute peut placer ses bateaux directement dans la zone maritime adjacente ou dans le Port. » Dans le cas d'un recrutement dans une Forteresse, est-ce que le ou de cette phrase implique que l'on ne peut faire que l'un ou l'autre, mais pas les deux ?

Non. Un joueur peut dépenser ses points de recrutement pour recruter des bateaux dans des zones différentes, comme la zone maritime adjacente et une autre dans le Port connecté.

Divers

Que se passe-t-il si un joueur n'a plus de château, ni de forteresse et n'a plus d'unités à activer ? Est-il éliminé du jeu ?

Non, ce joueur continue à jouer avec le peu de ressources qu'il lui reste.

