



Esta seção contém os esclarecimentos oficiais e erratas que surgiram em cartas individuais do jogo A Guerra dos Tronos: Card Game. As cartas estão organizadas por sets nos quais foram impressas. Uma errata sempre será corrigida na próxima versão impressa.

### Versões Mais Recentes

No caso de uma reimpressão do jogo A Guerra dos Tronos: Card Game, com a errata corrigida, esta última versão é a que vale. Quando em dúvida sobre qual é a última versão da carta, confira as datas de Copyright da carta em questão. Todas as erratas estarão descritas e lembradas no FAQ, mesmo se uma nova edição corrigida for impressa.

## Erratas

### AGdT: Jogo Base

**Aia da Cersei** L 50  
Erro de digitação. “*Responsta*” deveria ser “*Resposta*”.

**Bordel de Lannisporto** L 56  
Bordel de Lanisporto deve ser um terreno “único”.

**Brienne de Tarth** B 76  
O texto deveria ser “Imune às habilidades dos personagens dos oponentes”

**Sacerdote Vermelho** B 84  
Após **Sacerdote Vermelho** ser morto, escolha e ajoelhe um território levantado que você controle, se possível.

**Porto da Pedro do Dragão** B 91  
O efeito da fase de Planejamento deve conter: “*Máximo de 1 por fase*”.

**Grande Salão** B 98  
O desconto só se aplica à cartas de personagens. O texto correto seria: “*Ajoelhe Grande Salão para reduzir em 2 o custo do próximo personagem ...*”

**Sor Barristan Selmy** B 146  
Seu texto devia dizer “pilha de descartes” ou invés de “pilha de mortos”:  
“*Quando Sor Barristan Selmy entra em jogo, todos os jogadores devem embaralhar a pilha de descartes de volta à sua pilha de compras.*”

**Belwas, o Forte** T 113  
O atributo deveria ser “Guarda da Rainha”.

**Quaithe da Sombra** T 115  
O atributo não está traduzido. O certo seria “*Qarteno*”.

**Jhogo** T 117  
Os atributos deveriam ser “*Dothraki. Guarda da Rainha*”.

**Magíster Illyrio** T 152  
O Dragão de Ouro deve ser pago ao dono da carta: “*Aquele oponente deve lhe pagar 1 Dragão de Ouro da própria pilha de ouro...*”

**Bran Stark** S 13  
O texto da carta deveria conter: “... Máximo de 3 por turno.”

**LIVRO DE REGRAS** pág 19  
O segundo paragrafo na segunda coluna devia conter: “*Duplicatas não possuem habilidade, título, atributos ou símbolos.*”  
Falta a palavra símbolo.



## Reis dos Mares

**Baía de Gelo**

F 30

Seu texto deveria dizer “Iniciativa” ao invés de “Supremacia”:

“Após um jogador vencer a fase de Iniciativa, ele ajoelha...”

## Leões do Rochedo

**Bando do Sor Gregor**

F 18

O termo original non-House foi interpretado de maneira errada, o certo seria:

“Bando de Sor Gregor ganha + 1 de FOR para cada carta não-Casa (que não for uma carta de Casa) que tiver um ou mais poderes sobre ela”

## Senhores do Inverno

**Família, Dever, Honra**

F 54

“...5 cartas no topo de sua pilha de compras por um número qualquer de cartas Casa Tully. ...as cartas não usadas ao sua pilha de compras.”

**Cavaleiro do Ramo Vermelho**

F 17

“Depois de jogar Cavaleiro do Ramo Vermelho ... todas as cartas não-Casa Tully controladas por você.”

## Rainha dos Dragões

**Assassino dos Feridos**

F 16

O texto da carta deveria conter: “... Máximo de 3 por turno.”

**Daenerys Targaryen**

F 22

O atributo deveria ser Senhora e não Lady.

**Aliança**

F 47

O texto da carta deveria conter: “...Ignore a multa de ouro para jogar e colocar em jogo cartas daquela casa.”

## Reis da Tempestade

**Por um Triz**

F 22

Coloque em jogo, da pilha de descartes ou de mortos de um jogador, todos os personagens que foram...

## Encontro dos Brasões

**Ser um Veado**

F 46

...para retornar um personagem X, de sua pilha de descartes para sua mão, que tenha uma FOR menor que a do personagem que foi levantado.

**Fúria do Veado**

F 27

Deveria conter: “...Ganhe controle daquele personagem até o final dessa fase.”

**Esconderijo do Píromante**

F 13

O texto da carta deveria conter: “Ligue a um território que você controla...”

## Lista de Cartas Restritas - Justa

## AGdT: Jogo Base

## T 176 - Westeros Sangra

## Leões do Rochedo

## F 76 - A Arte da Sedução

## Rainha dos Dragões

## F 55 - Ameaça do Leste

## Príncipes do Sol

## F 15 - Orfão de Sangue Verde

## F 16 - Vassalos da Víbora

## Reis da Tempestade

## F 48 - Por um Triz

## O Encontro dos Brasões

## F 13 - Esconderijo do Píromante

## F 25 - Fúria do Lobo

## F 26 - Fúria do Leão

## F 27 - Fúria do Veado

## F 28 - Fúria da Lula

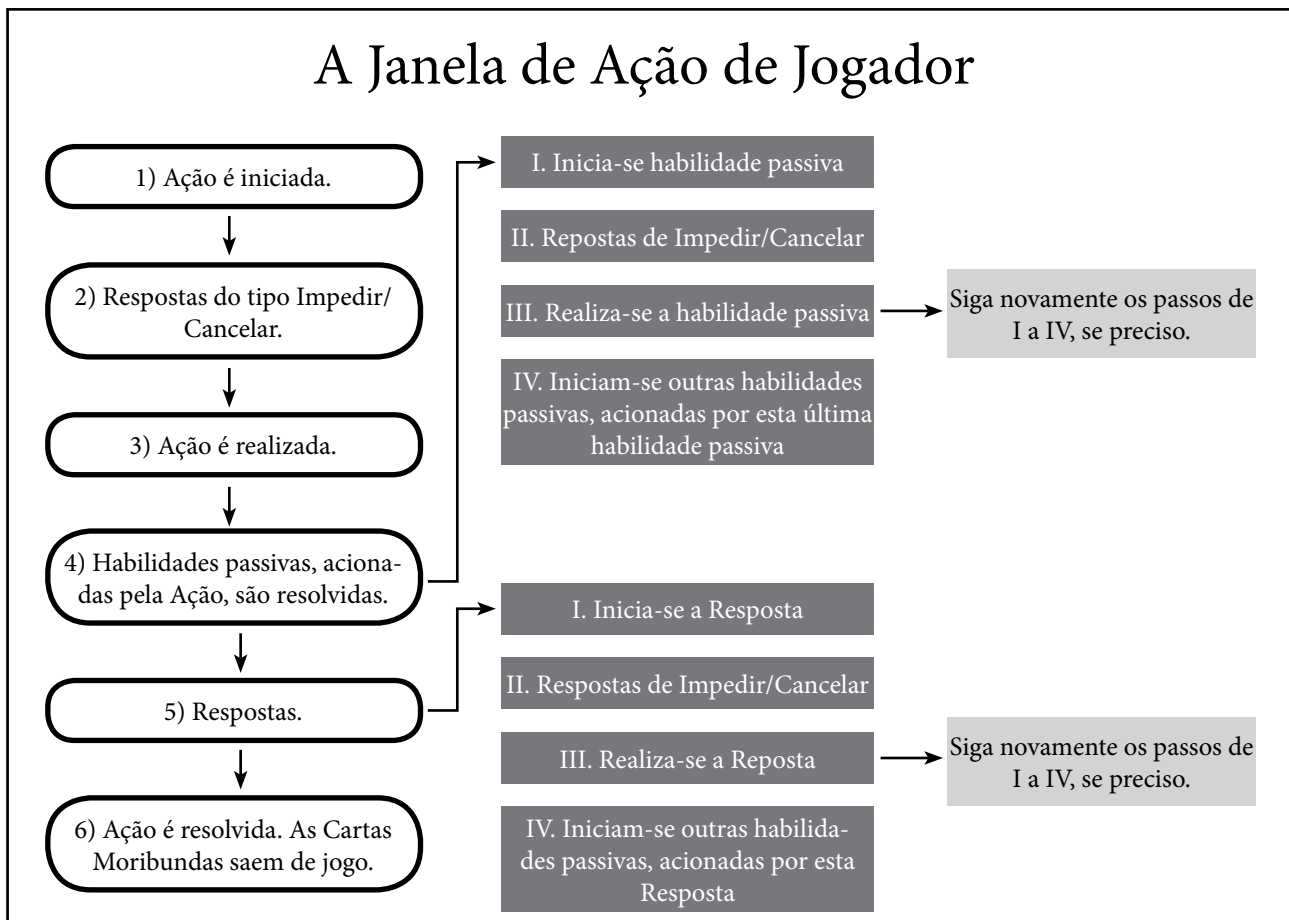
## F 29 - Fúria do Dragão

## F 30 - Fúria do Sol

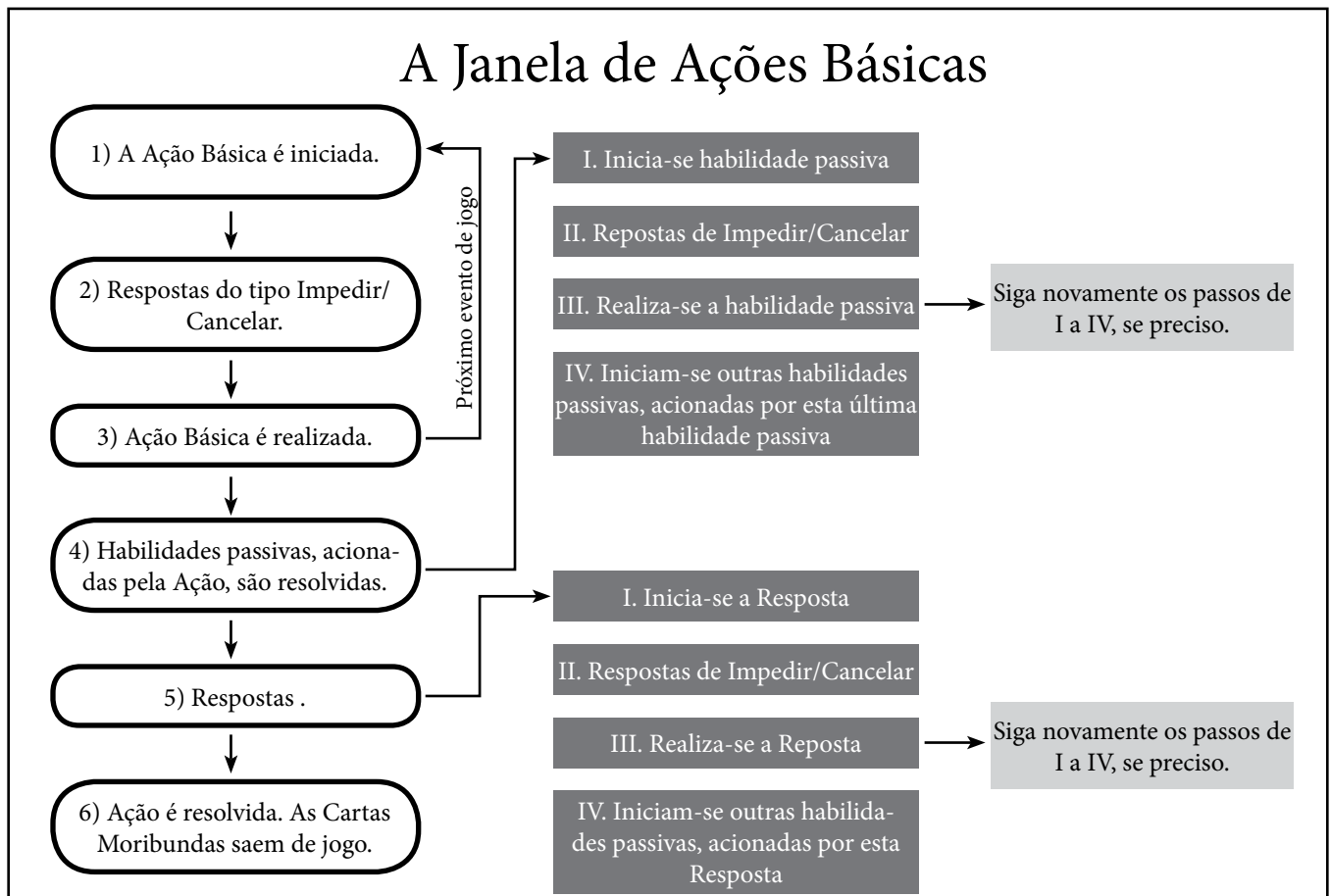
## F 93 - Castelão do Rochedo

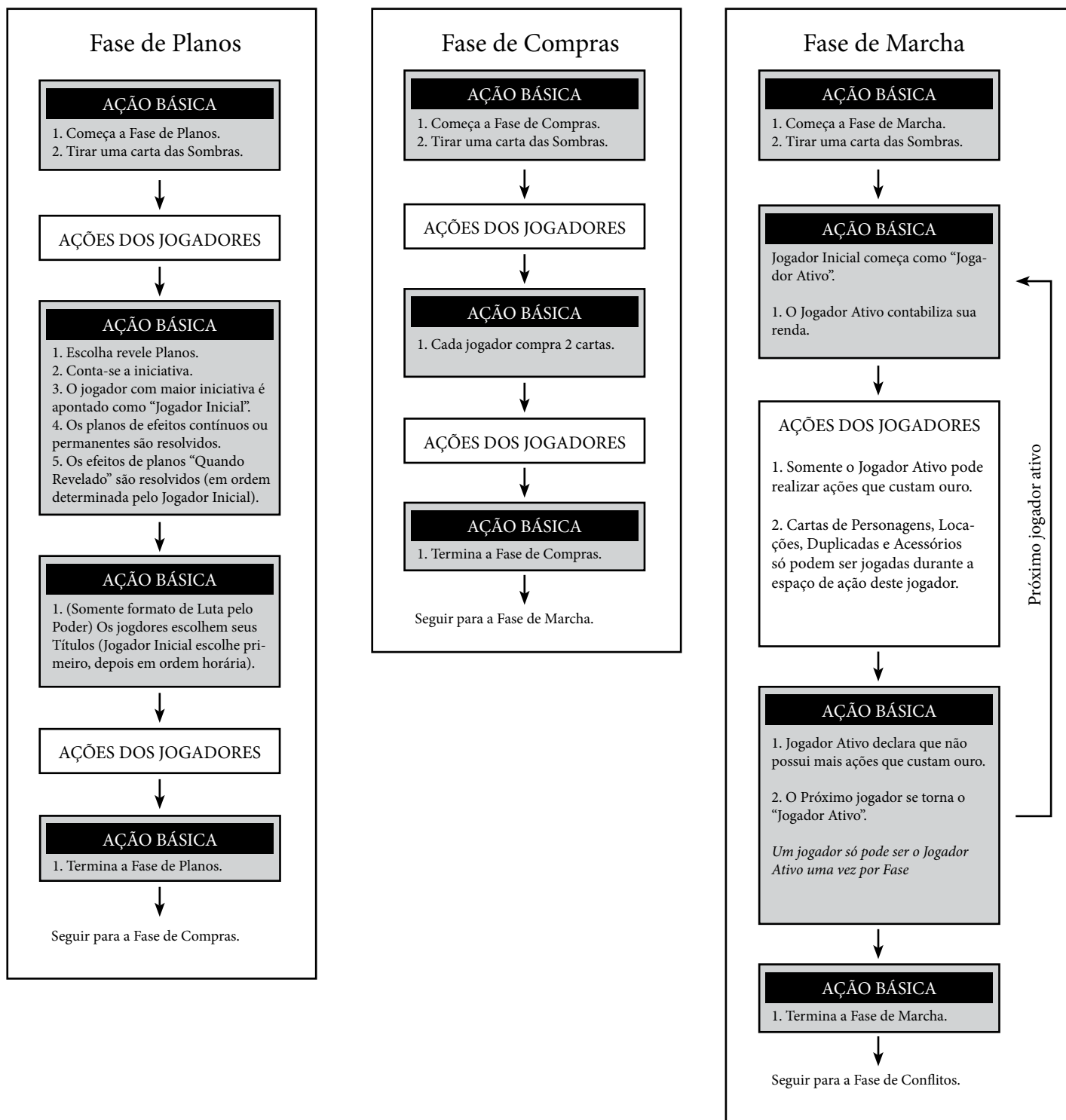


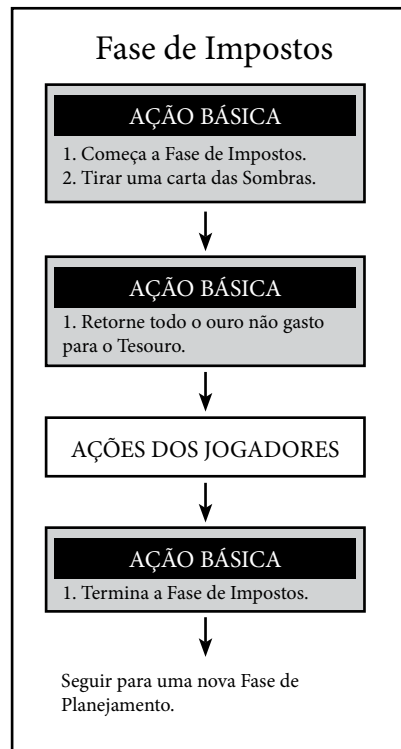
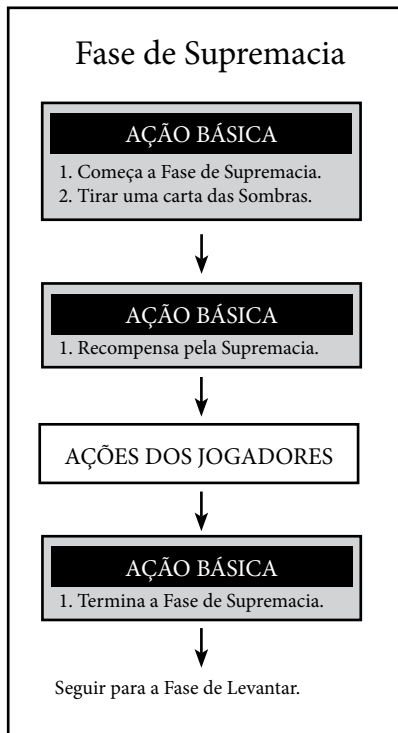
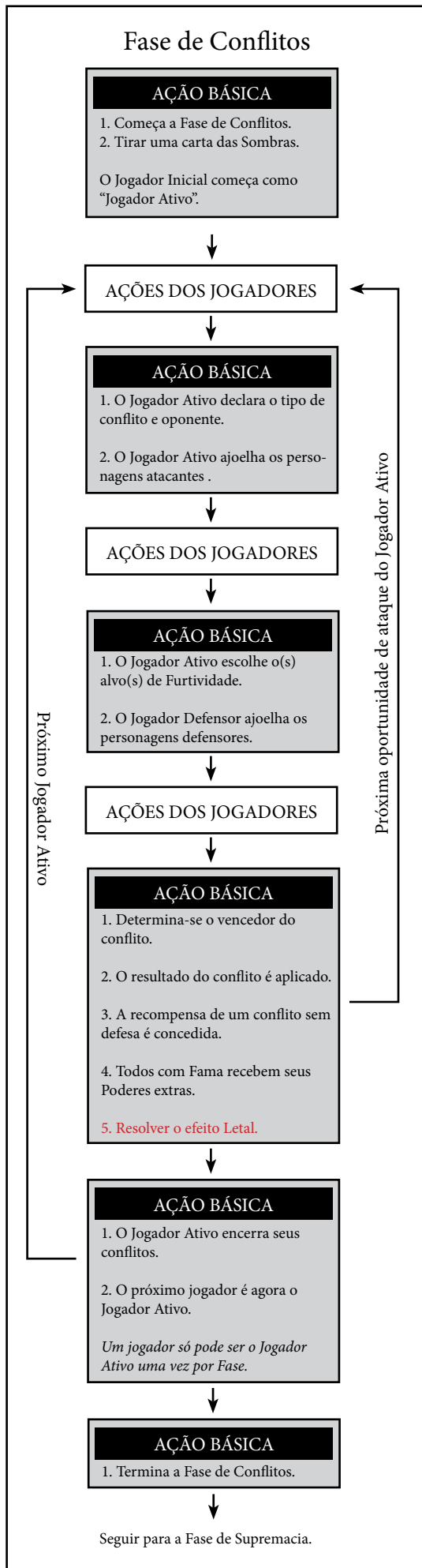
## A Janela de Ação de Jogador



## A Janela de Ações Básicas









Esta seção responde a algumas das questões que são mais feitas quando se joga *A Guerra dos Tronos: Card Game* a primeira vez. Se existe uma questão em particular que você normalmente explica aos jogadores iniciantes e gostaria de vê-la descrita aqui neste FAQ, por favor envie suas considerações para [campeonato@galapagosjogos.com.br](mailto:campeonato@galapagosjogos.com.br)

## ESCLARECIMENTOS

### AGdT: Jogo Base

**Grande Mestre Pycelle** L 45  
Grande Mestre Pycelle não pode acionar sua habilidade em resposta ao efeito de outra cópia da carta Grande Mestre Pycelle.

**Leite de Papoula** B 145  
O efeito da carta deveria ser aplicado em todo o texto, e não só à habilidade: *“Ignore todo o texto do personagem a qual está ligado (exceto os atributos)”*

**Guarda-Costas** T 150  
A Resposta se aplica somente ao personagem ligado: *“Descarte (não pode ser impedido) Guarda-Costas de jogo para impedir o personagem ligado de ser morto ou descartado.”*

**LIVRO DE REGRAS** **pág 20**  
Na descrição da palavra-chave “Letal”, deveria estar claro que o jogador defensor escolhe o personagem a ser morto: *“Durante um conflito, se o jogador atacante controlar mais personagens participantes com a palavra-chave “Letal” que o jogador defensor, o jogador defensor deve escolher e matar um personagem defensor participante, após o conflito ser resolvido.”*

### Príncipes do Sol

**Doran Martell** F 34  
Quando o atacante estiver satisfazendo a conquista de um conflito de \$ que perdeu, por conta do efeito da habilidade de Doran Martell, o atacante deve mover o poder de sua casa para a casa do jogador defensor.

### Encontro dos Brasões

**Ser um Veado** F 46  
**Ser um Dragão** F 48  
*Estas cartas não podem ser jogadas se não houver um personagem apropriado para retornar da pilha de descartes / mortos.*

**A Dádiva** F 78  
**A Terra Além da Muralha** F 79  
**O Gargalo** F 80  
A carta do atributo específico deve primeiro ser jogada e ter seu custo reduzido para que o efeito “Depois” possa acontecer.

## FAQ

*SE MEU PERSONAGEM PERDE UM ÍCONE MILITAR NO DECORRER DE UM CONFLITO MILITAR, ESTE PERSONAGEM É REMOVIDO DO CONFLITO?*

Não. Uma vez que o personagem está dentro do conflito, ele só pode ser removido deste conflito por um efeito que especificamente remova o personagem do conflito, um efeito que remova o personagem de jogo, ou um efeito que mude o controle do personagem. Ganhar ou perder ícones durante um conflito não afetam a condição de atacante ou defensor do personagem.

*O QUE ACONTECE SE EU GANHAR CONTROLE DE UM PERSONAGEM DE UM Oponente QUE ESTÁ ME ATACANDO? AGORA ELE ESTÁ DEFENDENDO?*

Sempre que um personagem muda de controle durante um conflito, este personagem é imediatamente removido do conflito.

*QUEM REALIZA A PRIMEIRA AÇÃO EM UMA JANELA DE AÇÃO PARA JOGADOR?*

O “Jogador Inicial” sempre tem a oportunidade de realizar a primeira ação.

*EU AINDA CONTO O OURO DE UM TERRITÓRIO AJOELHADO?*

Sim. Uma carta produz um bônus de renda independente de estar ajoelhada ou levantada.

*SE MINHA CARTA DIZ ALGO COMO “AJOELHE CERSEI LANNISTER PARA PRODUZIR UM EFEITO...” E MEU Oponente TAMBÉM POSSUI UM CERSEI LANNISTER EM JOGO, EU POSSO UTILIZAR MINHA HABILIDADE E AJOELHAR O CERSEI LANNISTER DE MEU Oponente PARA PAGAR POR ELA?*

Não. Você só pode pagar o custo com cartas que você controla.

*SE A MINHA CARTA DIZ ALGO COMO “DESCARTE UM PERSONAGEM SELVAGEM PARA MATAR UM PERSONAGEM PATRULHA DA NOITE...”, PODERIA EU DESCARTAR QUALQUER PERSONAGEM SELVAGEM EM JOGO?*

Descartar um personagem Selvagem é um custo, e você só pode pagar um custo com cartas que você controla.

*POSSO JOGAR UMA CARTA COM FASE DE SUPREMACIA ANTES DE CONTARMOS FOR PARA SUPREMACIA E CONQUISTA DE PODER?*  
Não. Não existe oportunidade para ações de jogadores antes da FOR de supremacia ser contada e seu vencedor (ou empate) ser determinado.

*SE EU DESTRUIR, APAGAR, OU TOMAR CONTROLE DAS CARTAS DE TERRITÓRIO QUE PRODUZEM RENDA PARA MEU Oponente, ANTES QUE ESTE JOGADOR COMECE SEU TURNO DE MARCHA, ELE AINDA RECEBE O OURO QUE ESTES TERRITÓRIOS PRODUZEM?*  
Não. A renda é contada no início de cada Fase de Marcha de cada “Jogador Ativo”, e só é contada pelo Jogador Ativo. Qualquer território que foi perdido ou negativedo antes deste jogador se tornar o Jogador Ativo, não some este à Renda deste jogador neste turno.

*POSSO ESCOLHER NÃO COMPRAR MINHAS 2 CARTAS DURANTE A FASE DE COMPRAS?*

Comprar 2 cartas durante a Fase de Compra não é opcional. Existem alguns efeitos de cartas que podem evitar que você compre duas cartas na Fase de Compras, mas se nada te impedir de comprar, então você deve comprar.

**SE HOUVER UM EMPATE ENTRE A FOR DO ATACANTE E DO DEFENSOR, QUEM VENCE O CONFLITO?**

A menos que uma carta diga o contrário, o atacante vence conflitos em caso de empate.

**EXISTE ALGUMA DIFERENÇA ENTRE MOVER PODER E CONQUISTAR PODER?**

Mover poder não é considerado conquistar poder. Se um efeito te impede de conquistar poder para sua carta da Casa, você não pode pegar poder do Tesouro e colocá-lo em sua carta da Casa. Você pode, entretanto, mover poder que já está em jogo para aquela carta da Casa, como por exemplo, vencendo um conflito de poder.

**SE UM EFEITO PERMITE QUE EU COMPRE 3 CARTAS, MAS EU JÁ COMPREI UMA CARTA DURANTE AQUELA FASE, EU AINDA POSSO JOGAR ESTE EFEITO?**

Como as cartas são compradas uma por vez, você pode jogar o efeito e comprar até atingir seu limite de compra, quando isso acontecer, você não poderá mais comprar cartas.

**EU TENHO QUE ACIONAR UMA RESPOSTA?**

Acionar ações de Resposta (identificados em negrito Resposta:) são sempre opcionais, com a escolha sendo feita pelo jogador que controla a carta.

**EU POSSO IGNORAR UMA HABILIDADE PASSIVA, SE EU NÃO GOSTAR DO EFEITO DELA?**

Não. Uma habilidade passiva deve ser iniciada sempre que uma ocorrência do jogo indicar que ela deva.

**SE EU REALIZAR UMA AÇÃO E MEU Oponente PASSAR, EU TENHO A OPORTUNIDADE DE REALIZAR OUTRA AÇÃO?**

Sim. A Janela de Ação fica aberta até que todos os jogadores tenham escolhido passar, consecutivamente.

**SE EU JOGAR UMA RESPOSTA E MEUS Oponentes PASSAM, EU TENHA A OPORTUNIDADE DE JOGAR UM OUTRA RESPOSTA?**

Sim. A Janela de respostas fica aberta até que todos os jogadores tenham escolhido passar, consecutivamente.

**SE DOIS JOGADORES POSSUEM A MESMA QUANTIDADE DE FOR LEVANTADA E DRAGÕES DE OURO, QUEM VENCE A SUPREMACIA?**

Se existir um empate na Supremacia e nenhuma carta quebrar este empate, nenhum dos jogadores vence a Supremacia e nenhum poder é conquistado.

**QUEM TEM A PRIMEIRA OPORTUNIDADE DE JOGAR UMA RESPOSTA?**

Se a resposta é para uma ação de um jogador, o jogador à esquerda daquele que iniciou a ação tem a primeira oportunidade de responder. A Oportunidade de resposta passa então em sentido horário pela mesa. Em uma Janela de Ação Básica, o "Jogador Inicial" sempre tem a primeira oportunidade de responder. A oportunidade de resposta passa então em sentido horário pela mesa. Note que a resolução do conflito é uma janela de Ação Básica, então o "Jogador Inicial" tem a prioridade de resposta independente de seu status de atacante ou defensor.

**SE O EFEITO DE UMA CARTA PERMITE QUE UM JOGADOR PROCURE EM SUA PILHA DE COMPRAS POR UM TIPO ESPECÍFICO DE CARTA, MAS O EFEITO NÃO PEDE QUE O JOGADOR REVELE A CARTA, COMO EU SEI QUE O JOGADOR ESTÁ RETIRANDO UMA CARTA DO TIPO ESPECIFICADO?**

A qualquer momento que um jogador procurar em sua pilha de compras por uma carta de um tipo específico, este jogador deve revelar a carta escolhida para seu(s) oponente(s), para que fique claro que a carta está dentro dos parâmetros.

**POSSO JOGAR ACESSÓRIOS COM A PALAVRA-CHAVE PREPARAÇÃO QUE NÃO SE LIGAM DE MANEIRA VÁLIDA A NENHUMA OUTRA CARTA EM MINHA PREPARAÇÃO?**

O Livro de Regras explica que a sua Preparação deve conter alvos válidos para os acessórios na Preparação. Se uma carta de acessório com a palavra-chave Preparação não pode ser legalmente ligada a qualquer outra carta jogada em sua Preparação, esta carta não pode ser jogada.

**QUANDO DEVO RESOLVER "LETAL"?**

Letal é resolvido durante a resolução passiva da Janela de Ação Básica.

"1. Determina-se o vencedor do conflito."

**SE UMA CARTA DE EVENTO ESTÁ EM JOGO COMO UM ACESSÓRIO, EU POSSO ACIONAR A HABILIDADE DESTA CARTA DE EVENTO?**

Não. O Livro de Regras diz, "cartas de evento são jogadas diretamente de sua mão para ter seu efeito ativado". Se uma carta de evento está em jogo e funcionando como outro tipo de carta, este texto não pode ser acionado a menos que outro efeito permita que ele seja acionado.

**SE, DURANTE A FASE DE PLANOS, EU REVELAR A CARTA "PODER DA LINHAGEM" E MEU ADVERSÁRIO REVELAR "VALAR MORGHULIS", MEUS PERSONAGENS NOBRES MORREM OU NÃO?**

Não. A carta "Poder da Linhagem" é uma carta Plano de efeito contínuo e permanente, portanto ela é válida antes de qualquer carta 'quando revelado'.

**EU UTILIZEI A CARTA "BORDEL DE LANNISPORTO" E ELA TERMINOU O TURNO AJOELHADA. NO PRÓXIMO TURNO, VOU CONSEGUIR UTILIZAR SUA HABILIDADE OU ELA PERMANECE AJOELHADA?**

É possível utilizar a habilidade da carta em seu próximo turno. Na Fase de Levantar, as Ações Básicas do jogo ocorrem antes das Ações dos Jogadores, logo, a carta levanta e está novamente disponível para ser ajoelhada.

**QUANDO EU UTILIZO A HABILIDADE DE "BENJEN STARK", ELE É EMBARALHADO JUNTO COM AS CARTAS DA PILHA DE MORTOS DEVOLTA À PILHA DE COMPRAS? OU ELE FICA DE LADO E CRIA UMA NOVA PILHA DE MORTOS?**

Benjen Stark fica de lado e cria uma nova pilha de mortos, juntamente com todos os personagens que morreram juntos com ele. Esta é a condição "Moribundo". Após ser morto, porém antes de chegar à pilha de mortos, as habilidades dos personagens são aplicadas/acionadas, e só após todas terem sido resolvidas, as cartas mortas são adicionadas à pilha de mortos.

**EU POSSO SABER QUANTAS CARTAS MEUS Oponentes TÊM NA MÃO?**

Sim. A quantidade de cartas de cada jogador é uma informação aberta.

**JOFFREY BARATHEON CONQUISTA 1 PODER QUANDO ELE PRÓPRIO MORRE?**

Sim, mas na sequência, o poder é descartado com sua morte. Antes de ir parar na pilha de mortos, Joffrey entra em estado "Moribundo" e conquista 1 poder pois sua habilidade é satisfeita por sua própria morte. Este poder sobre Joffrey também conta para o total de sua Casa, mas é descartado assim que a carta chega à pilha de mortos, ou seja, se faltar somente 1 ponto para vitória, a morte de Joffrey Baratheon lhe concede este ponto e o jogo termina imediatamente, com Joffrey no estado Moribundo.

**EM CARTAS DE PLANO COMO A CARTA CAUSA MÚTUA, O TEXTO DIZ: "QUANDO REVELADO, SE VOCÊ TIVER MAIS DE UM Oponente, ESCOLHA UM Oponente." CASO SEJA UMA PARTIDA EM 2 JOGADORES, A CARTA POSSUI EFEITO OU NÃO?**

Não. Nesse caso, assim como nas cartas Inimigos em Comum e Chantagem Mútua, você só escolhe um oponente se tiver mais de 1, caso contrário, nenhum oponente é escolhido e nenhuma ação seguinte é executada.

**COMO "VINGANÇA VERMELHA" (PRÍNCIPES DO SOL, F25) FUNCIONA EM UM CONFLITO DE PODER?**

O oponente escolhido para satisfazer o requerimento da conquista de um conflito de Poder move poder de sua carta da Casa para a carta da Casa do jogador atacante. Em alguns casos, isso pode acarretar em um jogador mover poder de sua carta da Casa para sua própria carta da Casa! Ou seja, nada acontece.

**QUANDO EU REVELO "TEMPORADA DE RECRUTAMENTO", QUEM ESCOLHE PROCURAR E REVELAR O PERSONAGEM PRIMEIRO?**

Sempre que um efeito indicar que vários jogadores devem escolher alvos ou revelarem cartas simultaneamente, o jogador que controla o efeito sempre resolve-o por inteiro primeiro e os outros jogadores o resolvem, um por vez, em sentido horário.

**A CARTA QUEIMANDO PONTES (RAINHA DOS DRAGÕES F49) IMPEDE UMA DUPLICATA DE SER UTILIZADA PARA "SALVAR" UM PERSONAGEM?**

A Carta se refere a habilidades acionadas impressas nas cartas. Como uma duplicata adiciona um efeito "ganho", a habilidade de Queimando Pontes não impede o efeito delas.

**QUAIS PALAVRAS-CHAVE EU POSSO ESCOLHER PARA JAQEN H'GHAR (ENCONTRO DOS BRASÕES F 43) GANHAR USANDO SUA HABILIDADE?**

VOCÊ PODE ESCOLHER QUAISQUER PALAVRAS-CHAVE QUE NÃO PRECISEM DE COMPLEMENTO COMO FURTIVIDADE, LETAL, VALENTE, ALERTA, SEM EQUIPAMENTOS, ETC. PALAVRAS-CHAVE COMO "IMUNE A X" OU "SOMENTE ACESSÓRIOS X" NÃO PODEM SER ESCOLHIDAS. "NÃO PODE SER MORTO" OU "NÃO PODE SER DESCARTADO" NÃO SÃO PALAVRAS-CHAVE E NÃO PODEM SER ESCOLHIDAS.

