

Gra o Tron:

Gra planszowa

Gra dla 3-5 graczy, autorstwa Christiana T. Petersena, oparta na bestsellerowej sadze fantasy „Pieśń Lodu i Ognia” George’a R.R. Martina. Czas gry 2-4 godziny

Witaj w Westeros

Król Robert Baratheon nie żyje i krainy Westeros zmierzają ku wojnie. Ród Lannisterów, z którego wywodzi się żona Roberta, Cersei, żąda tronu dla jej małoletniego syna, Jofferya. Stannis Baratheon, brat zmarłego króla, wie, że Joffrey nie jest synem Roberta i że Żelazny Tron naprawdę należy się jemu. Na Żelaznych Wyspach Ród Greyjoy zamierza rozpocząć drugą rebelię, tym razem stawiając sobie znacznie ambitniejsze cele. Na północy Ród Starków zbiera siły, by bronić tego, co słuszne, a przy tym stawić czoła nadciągającemu z północy zagrożeniu. Na południu bogaty Ród Tyrellów pielęgnuje odwieczną ambicję przejęcia Żelaznego Tronu. Zbierają się armie, a kruki krążą pomiędzy wielkimi tego świata. Starcie królów jest nieuniknione.

Wprowadzenie

Dziękujemy za nabycie planszowej „Gry o Tron”. Za chwilę znajdziesz się w ekscytującym świecie George R.R. Martina, świecie królów i królowych, rycerzy i dam, mieczy i wyprawionej skóry. Weźmiesz udział w epickiej opowieści, która rozgrywa się na niegościnniej ziemi o mrocznej przeszłości.

Jako gracz będziesz kontrolował jeden z wielkich szlacheckich Rodów: Lannisterów, Starków, Baratheonów, Tyrellów lub Greyjoyów. Rozważnie planując, uprawiając dyplomację i mądrze zagrywając karty dążysz będziesz do kontroli nad większością twierdz i miast Westeros, aby ostatecznie zażądać Żelaznego Tronu dla siebie.

Cel gry

„Gra o Tron” rozgrywa się w 10 turach. Na koniec 10 tury gracz, który kontroluje najwięcej miast i twierdz na planszy wygrywa.

Liczba graczy

„Grę o Tron” stworzono z myślą o 5 graczach, można jednak grać w nią we troje lub czworo. Specjalne zasady rozgrywki dla 3 i 4 graczy znajdziesz pod koniec instrukcji.

Elementy gry

Wewnątrz pudełka z grą znajduje się:

75 żetonów rozkazów (15 na Ród)

100 żetonów władzy (20 na Ród)

15 żetonów wpływów (3 na Ród)

5 żetonów zaopatrzenia (1 na Ród)

35 kart Rodów (7 na Ród)

5 kart startowych Rodów (1 na Ród)

30 kart Westeros

50 drewnianych pionków Piechoty (10 na Ród)

20 drewnianych pionków Rycerzy (4 na Ród)

30 drewnianych pionków Statków (6 na Ród)

1 żeton Dzikich

1 żeton Królewskiej Przystani [*King's Landing*]

1 żeton Orlego Gniazda [*Erye*]

1 żeton Słonecznej Włóczni [*Sunspear*]

1 duży żeton Ostrza z Valyrińskiej Stali

1 duży żeton Kruka Posłańca

1 duży żeton Żelaznego Tronu

1 plansza

1 żeton tur

1 instrukcja

Zanim zaczniesz grać po raz pierwszy, ostrożnie wypchnij żetony z wyprasek tak, aby się nie podarły.

Żetony rozkazów

Każdy z Rodów posiada 15 okrągłych żetonów rozkazów: 3 rozkazy Marszu, 3 Wsparcia, 3 Najazdu, 3 Umocnienia Władzy i 3 Obrony. Używa się ich w fazie Planowania aby potajemnie wydawać polecenia Rycerzom, Piechocie i Statkom na planszy.



Żetony Władzy

Żetony w kształcie tarczy reprezentują twoje ekonomiczne i polityczne wpływy wśród ludu i niższej szlachty Westeros. Używasz ich w czasie licytacji pozycji w obszarach wpływów, do wspierania Nocnej Straży przeciwko atakom Dzikich oraz ustanowienia kontroli nad wydzielonymi obszarami planszy.



Piechota, Rycerze, Statki

Drewniane pionki reprezentują militarną siłę twojego Rodu.



Karty Rodów

Każdy gracz otrzymuje siedem różnych kart Rodu, które reprezentują ważnych bohaterów cyklu „Pieśń Lodu i Ognia”. Używa się ich jako dowódców w bitwach między rywalizującymi Rodami.



Karty Westeros

Te karty podzielone są na 3 odrębne talie (I, II i III) i reprezentują szczególne wydarzenia oraz wspólne działania podczas fazy Westeros.



Karty startowe Rodów

Zanim rozpocznie się gra, każdy z graczy otrzymuje jedną z kart Domów. Karta ta określa, z jakimi oddziałami Ród zaczyna grę i podaje jego początkową pozycję na obszarach wpływów oraz torze Zaopatrzenia. Karty tej używa się tylko w celu ustawienia wyjściowej sytuacji na początku rozgrywki. W dalszej grze nie jest potrzebna.



Duże żetony: Żelazny Tron, Ostrze z Valyriańskiej Stali i Kruk Posłaniec



Trzy duże żetony powierza się graczowi najsilniejszemu w każdym z trzech obszarów wpływów. (na Żelaznym Tronie [The Iron Throne], wśród Lenników [The Fiefdoms] i na Dworze Królewskim [King's Cort]) Każdy zapewnia swojemu posiadaczowi dodatkowe możliwości.

Plansza

Podstawowym elementem gry jest plansza, rozdzielona na kilka sekcji. Największa z nich przedstawia świat Westeros podzielony na pewną liczbę obszarów. Pozostałe sekcje to: tor Ataku Dzikich [The Wilding Attack], trzy obszary wpływów, tor Zaopatrzenia [Supply] i tor Tur Gry [Game Turn].

Przygotowanie do gry

Zanim rozpoczniesz grę, wykonaj poniższe instrukcje:

- 1) Rozłóż planszę i połóż ją na środku dużego stołu
- 2) Połóż żetony Królewskiej Przystani [King's Landing], Orlego Gniazda [Eyrie] i Słoneczecznej Włóczni [Sunspear] na obszarach o tych samych nazwach (reprezentują one neutralne znajdujące się tam siły neutralne)
- 3) Połóż żeton Ataku Dzikich na polu „0” toru Ataku Dzikich na północ od Westeros.
- 4) Połóż żeton tur na polu „Tura 1”.
- 5) Połóż wszystkie żetony władzy (wszystkich Rodów) na dużym stosie obok planszy. Ten stos dostępnych żetonów władzy nazywa się **pulą władzy**.
- 6) Każdy z graczy ciągnie losowo jedną z kart startowych Rodów, aby określić który Ród będzie kontrolował w czasie gry.
- 7) Każdy z graczy otrzymuje 7 kart swojego Rodu.
- 8) Podziel 3 talie kart Westeros (każda talia ma inny numer: I, II lub III). Każdą talię przetasuj i połóż oddzielnie, zakrytą
- 9) Gracze ustawiają teraz swoje jednostki i żetony

według wskazań z kart startowych Rodów, wykonując 3 poniższe kroki:

- a) Każdy z graczy kładzie swoje ośmiokątne żetony wpływów na wskazanej pozycji na każdym z trzech obszarów wpływów.
- b) Gracze otrzymują po 5 żetonów Władzy z Puli Władzy. UWAGA: za każdym razem, gdy gracz otrzymuje żeton z Puli Władzy, musi wziąć żeton swojego Rodu

(Np. grający Starkami nigdy nie może wziąć żetonu władzy Lannisterów).

Żetony władzy znajdujące się w posiadaniu gracza nazywane są **dostępna władzą**.



Przygotowanie do gry - przykład



Po wylosowaniu karty Lannisterów (oznaczającej, że podczas tej rozgrywki będzie grał tym właśnie rodem), gracz czyta znajdujące się na niej instrukcje i stosuje się do nich.

Najpierw kładzie Piechotę i Rycerza w Lannistorcie, Piechotę w Kamiennym Sepcie [Stoney Sept], a statek w Złotej Cieśninie [Golden Sound].

Po ustawieniu jednostek, gracz odczytuje z karty swoje pozycje na obszarach wpływów i umieszcza ośmiokątne żetony wpływu na pozycji 2 na torze Żelaznego Tronu [Iron Throne], drugi żeton na

pozycji 5 toru Lenników [Fiefdoms], trzeci natomiast na pozycji 1 toru Dworu Królewskiego [King's Cort].

Grający Lannisterami otrzymuje również żeton Kruka Posłańca, gdyż jego Ród znajduje się na pierwszej pozycji toru Dworu Królewskiego.

Gracz zabiera swoje Karty Rodu, reprezentujące dowódców, 5 żetonów władzy oraz rezerwowe jednostki i umieszcza je przed sobą. Kartę startową Rodu odkłada do pudełka – nie będzie już potrzebna.

Ród Lannisterów jest gotowy do rozpoczęcia rozgrywki.

Dostępną władzę należy trzymać w miejscu widocznym dla wszystkich graczy (poza momentem licytacji).

c) Grający ustawiają swoje początkowe jednostki (Piechurów, Rycerzy, Statki) w obszarach wskazanych na karcie Rodu.

Gra jest przygotowana i można rozpocząć rozgrywkę.

Sekwencja tury

Gra o Tron trwa 10 tur. Każda z tur składa się z 3 faz, rozgrywanych w następującej kolejności:

- 1) Faza Westeros (pomijana w turze 1)
- 2) Faza Planowania
- 3) Faza Akcji

Po fazie Akcji w turze 10 gra kończy się i gracz, który kontroluje najwięcej obszarów zawierających miasta oraz twierdze wygrywa (szczegóły znajdziesz niżej).

faza Westeros

Faza Westeros reprezentuje szczególne wydarzenia i codzienne obowiązki mieszkańców Westeros. *Pomija się ją w pierwszej turze: gracze powinni od razu przejść do Fazy Planowania.*

Faza Westeros dzieli się na poniższe kroki:

- a) Przesunięcie żetonu tury
- b) Odkrycie górnej karty z każdej talii kart Westeros
- c) Rozegranie karty z talii I
- d) Rozegranie karty z talii II
- e) Rozegranie karty z talii III
- f) Przełożenie 3 rozegranych kart Westeros na spód odpowiednich talii.
- g) Przejście do Fazy Planowania.

Karty Westeros

Karty Westeros podzielone są na trzy talie Westeros (I, II i III). W czasie każdej Fazy Westeros odkrywa się górną kartę każdej z nich. Karty odkrywa się jednocześnie i rozgrywa w odpowiedniej kolejności (poczynając od I). Gracze rozgrywają karty, wykonując instrukcje zapisane na każdej z nich lub sprecyzowane poniżej oraz na końcu instrukcji.

Zasady każdej z kart Westeros zestawiono na końcu instrukcji. Cztery z nich wymagają jednak bardziej szczegółowych wyjaśnień. Karty te to: Zaopatrzenie, Mobilizacja, Starcie Królów oraz Atak Dzikich – objaśniamy je poniżej.

Zaopatrzenie [Supply]



Armie wymagają ogromnych ilości zasobów: wody, jedzenia, stali, koni, ubrań i tak dalej. Nawet w dzisiejszych czasach

o wielkości armii decyduje jej zaopatrzenie. Bez regularnych dostaw armia szybko podupadnie, a wojsko się rozproszy. W Grze o Tron za zależność tę odpowiada tor Zaopatrzenia.



Ikona zaopatrzenia

Znajdujący się na planszy Tor Zaopatrzenia określa ile armii o danej wielkości każdy z Rodów może posiadać. Gracz przesuwa się na nim o jedno pole za każdy ikonę zasobów znajdującą się na obszarach będących pod jego kontrolą.

Pod każdą pozycją na Torze Zaopatrzenia znajduje się pewna ilość flag. Pokazuje ona, na ile armii dany poziom Zaopatrzenia pozwala. Liczba zapisana we fładze informuje, ile maksymalnie jednostek może się w danej armii znajdować.

Armie

Armią nazywa się dwie lub więcej jednostek, znajdujących się na tym samym obszarze. Odnosi się to również do Statków na tym samym morzu (armię złożoną ze statków nazywa się również flotą).

• Zwróć uwagę, że Rycerze, choć silniejsi niż Piechota, liczą się na potrzeby Zaopatrzenia jako 1 jednostka.

• Im więcej obszarów zawierających „beczkę” kontrolujesz, tym więcej posiadasz zasobów, co pozwala ci mobilizować większe armie. Przykładowo, Czarny Nurt [*Blackwater*] dostarcza dwie ikony zasobów i może być obszarem, o który warto walczyć.

Kontrola obszaru

Ród **kontroluje** dany obszar, jeśli ma na nim co najmniej jedną Piechotę lub Rycerza lub wcześniej ustanowił nad nim kontrolę (kładąc na obszarze żeton władzy). Zasady ustanowienia kontroli znajdziesz w dalszej części instrukcji.

Aby rozegrać kartę Westeros „Zaopatrzenie”, każdy z graczy w **kolejności rozgrywki** liczy, ile „beczek” znajduje się na kontrolowanych przez niego obszarach i następnie przesuwa swój żeton na Torze Zaopatrzenia na pole równe ich ilości. W ten sposób oznacza aktualny stan Zaopatrzenia Rodu.

Kolejność rozgrywki

Kolejność rozgrywki wyznacza następstwo żetonów wpływu z toru Żelaznego Tronu. Pierwszy (z lewej) Ród rozpoczyna grę, po nim gra drugi, i tak dalej.

Może się zdarzyć, że gracz straci ikony zaopatrzenia na skutek czego liczba jego armii przekroczy ilość dopuszczaną przez jego aktualne Zaopatrzenie (nowa pozycja na Torze pozwala na mniejszą liczbę armii). Jeśli masz więcej armii, niż pozwala na to Zaopatrzenie, lub w twoich armiach znajduje się za dużo jednostek, musisz natychmiast usunąć tyle oddziałów z planszy, by osiągnąć maksymalną dopuszczalną ich liczbę (patrz przykład).

Przykład zmian w Zaopatrzeniu



We wcześniejszych turach Ród Lannisterów posiadał 5 Zaopatrzenia, stracił jednak właśnie dwa obszary, na których znajdowało się po jednej ikonie zaopatrzenia. Podczas następnej fazy Westeros odkryto kartę Zaopatrzenia. Lannister musi przesunąć swój żeton na Torze Zaopatrzenia tak, aby wskazywał aktualną wartość zaopatrzenia Rodu Lannisterów – z pola 5 na 3. Lannister posiadał do tej pory cztery armie, liczące: 4, 3, 2 i 2 jednostki:

- jedną złożoną z 2 Rycerzy i 2 Piechurów w Harrenhal (4)
- jedną z 3 Statków w Złotej Cieśninie [Golden Sound] (3)
- 2 Rycerzy na Nadmorskim Trakcie [Searoad Marches] (2)
- 2 Piechurów w Kamiennym Sepcie [Stoney Sept] (2)

Ród Lannisterów kontroluje również kilka obszarów zawierających pojedynczych Piechurów, ale pojedyncze jednostki nie są „armiami”, więc nie wliczają się do limitów Zaopatrzenia

Teraz, skoro zaopatrzenie Lannisterów spadło z 5 do 3, Ród ten nie może utrzymać tylu armii o takiej liczebności. Jak wskazuje tor, ta ilość Zaopatrzenia pozwala utrzymać 4 armie o rozmiarach: 3, 2, 2 i 2. Aby nie przekroczyć tych limitów, Lannister musi zniszczyć kilka jednostek. Decyduje się usunąć jeden ze Statków w Złotej Cieśninie i jednego Piechura w Harrenhal. Jego armie prezentują się od tej pory następująco:

- jedną armia składająca się z 2 Rycerzy i 1 Piechura w Harrenhal (3)
- jedną z 2 Statków (2)
- jedną z 2 Rycerzy (2)
- jedną z 2 Pieszych (2)

Jak widać, z powodu straty zaopatrzenia Lannister musiał zniszczyć 2 jednostki, których nie był w stanie utrzymać. Nie będzie też mógł utworzyć większych armii, dopóki nie zwiększy zaopatrzenia (będzie kontrolował więcej obszarów zawierających ikony beczek), a jego żeton nie przesunie się na wyższą pozycję w czasie kolejnej fazy Westeros, gdy zostanie odsłonięta karta Zaopatrzenia.

Uwaga: Choć w Fazy Akcji możesz tracić i zdobywać „beczki”, zmiany na Torze Zaopatrzenia następują dopiero po odsłonięciu odpowiedniej karty w Fazy Westeros.



Mobilizacja [Mustering]



Gdy odsłonięta zostaje ta karta, Rody zwołują swoich chorążych, szkolą żołnierzy i budują okręty. Mobilizację rozgrywa się w następujący sposób:

Każdy z graczy (w kolejności rozgrywki) wystawia nowe jednostki (piechotę, rycerzy i statki) używając punktów mobilizacji z twierdz i miast, znajdujących się pod jego kontrolą.

Twierdza



Miasto



**Twierdza dostarcza 2 punkty mobilizacji.
Miasto dostarcza 1 punkt mobilizacji.**

Jednostki

W „Grze o Tron” pojawiają się trzy typy wojsk: piechota, rycerze oraz statki. Każda jednostka danego typu kosztuje poniższą liczbę punktów mobilizacji:

Piechur	1 punkt
Rycerz	2 punkty
Statek	1 punkt
Trening piechura na rycerza	1 punkt*

Piechota



Rycerz



Statek



* Piechura, będącego już w grze, można wymienić na rycerza za 1 punkt mobilizacji. Taka zmiana musi mieć miejsce w mieście lub twierdzy. Piechoty znajdującej się na obszarach bez miasta lub twierdzy nie można wymienić.

Nowe jednostki umieszcza się na obszarze zawierającym miasto lub twierdzę, które dostarczyło punktów do ich wystawienia. Statki umieszczane są na jakimkolwiek obszarze morskim, sąsiadującym bezpośrednio z obszarem dostarczającym punkty mobilizacji. Jeśli taki obszar jest zajęty przez statki innego rodzaju, nie możesz tam umieścić swoich jednostek.

Po tym jak pierwszy gracz zakończy mobilizację, jednostki zaczyna wystawiać gracz drugi w kolejności rozgrywki.

UWAGA: Gracz nigdy nie może utworzyć armii, które przekroczą limit wynikający z Zaopatrzenia. Jeśli wystawienie nowej jednostki w którymkolwiek z twoich miast lub twierdz doprowadziłby do przekroczenia dopuszczalnej ilości lub liczebności armii, nie możesz wprowadzić tej jednostki do gry.

• Pamiętaj, że punkty, które dostarcza ci konkretne miasto lub twierdza musisz zużyć na tym samym obszarze i nigdzie indziej. Jeśli nie możesz wykorzystać punktów mobilizacji z powodu zbyt małego Zaopatrzenia, tracisz je.

• Każdy Ród posiada 10 jednostek Piechoty, 4 Rycerzy i 6 Statków. Jeśli gracz używa wszystkich jednostek danego typu, nie może wystawić kolejnych. Oddziały, które zginą w bitwie lub zostaną usunięte z planszy z innego powodu są znowu dostępne i można z nich skorzystać przy kolejnej mobilizacji.

Przykład Mobilizacji



W czasie fazy Westeros odsłonięta została karta Mobilizacji. Ród Lannisterów (Zaopatrzenie 3) jest pierwszy w kolejności rozgrywki i w związku z tym mobilizuje teraz swoje jednostki.

Dzięki 2 punktom dostarczonym przez Lannisport (w którym aktualnie znajduje się 1 Piechur) gracz wystawia jednego dodatkowego Piechura w Lannisporcie (tworząc armię 2 Piechurów) i jeden statek w Złotej Cieśninie [Golden Sound], które do tej pory była pusta.

W Harrenhal używa jednego punktu mobilizacji, by zamienić swojego Piechura na Rycerza (taki rozwój nie ma wpływu na wielkość armii).

Ponieważ gracz ma już jedną armię składającą się z 3 jednostek (w Riverrun), używa jednego punktu

mobilizacji z Riverrun do wystawienia kolejnego statku w Złotej Cieśninie [Golden Sound], tworząc armię (flotę) 2 statków. Nie może użyć jednego pozostającego w Riverrun punktu mobilizacji, gdyż w żadnym wypadku nie może przekroczyć limitów Zaopatrzenia.

Lannister ma teraz armię 3 Rycerzy w Riverrun, 2 Piechurów w Lannisporcie, 1 Piechura i 1 Rycerza w Harrenhal oraz 2 statki w Złotej Cieśninie [Golden Sound]. Jest to w pełni zgodne z limitem Zaopatrzenia Rodu – jest na poziomie 3, co pozwala utrzymać 4 armie wielkości 3, 2, 2 oraz 2 jednostek. Lannister ma również 1 Piechura w Kamiennym Sepcie [Stoney Sept] i jeden statek na Morzu Zachodzącego Słońca [Sunset Sea], ale te obszary nie zawierają miast ani twierdz, więc nie dostarczają punktów mobilizacji.

Starcie Królów [Clash of Kings]



Starcie Królów przedstawia dynamiczne zmiany potęgi poszczególnych Rodów. Odsłonięcie tej karty skutkuje licytacją, która prowadzi do zmian miejsc w 3 obszarach wpływów (Żelazny Tron, Lennicy, Dwór Królewski).

Najpierw usuń wszystkie ośmiokątne żetony wpływów z 3 obszarów wpływów. Gracze biorą całą dostępną władzę (wszystkie żetony) do ręki i licytują nowe pozycje w obszarach wpływów. Licytacje rozgrywa się

po kolei, poczynając od Żelaznego tronu. Gdy wynik zostanie ustalony, przechodzi się do licytacji Lenników a następnie Dworu Królewskiego.

Opis procedury licytacji znajdziesz w ramce obok.

Pierwsza licytacja: Żelazny Tron [The Iron Throne]

Tvoja pozycja na torze wpływów Żelaznego Tronu reprezentuje siłę twoich pretensji do tronu w opinii pomniejszej szlachty, rycerstwa i zwykłych prostaczków z Westeros. W mechanice gry wyznacza ona **kolejność rozgrywki**. Gracz, który postawi najwięcej na swoją pozycję na Żelaznym tronie otrzymuje również po zakończeniu licytacji żeton Żelaznego Tronu

Gracze licytują Żelazny Tron. Następnie ich żetony wpływów układa się na torze w kolejności wyznaczonej przez ilość wydanej władzy. Gdy wszystkie żetony zostaną ułożone, gracz zajmujący pierwsze miejsce staje się nowym właścicielem żetonu Żelaznego Tronu.



Uwaga: Żeton Żelaznego Tronu nie zmienia właściciela, dopóki wszystkie żetony z toru Żelaznego Tronu nie zostaną ułożone. Tak więc gracz, który do tej pory kontrolował Żelazny Tron rozstrzyga remisy podczas tej licytacji nawet, jeśli jest oczywistym, że po ułożeniu wszystkich żetonów wpływów straci dominującą pozycję.

Ten wielki żeton reprezentuje siłę twoich roszczeń do Żelaznego Tronu. Gracz, który go kontroluje, rozstrzyga wszystkie remisy w grze, poza remisami w bitwach.

Wszystkie żetony władzy, które gracz wykorzystał podczas licytacji, wracają do Puli Władzy.

Druga licytacja: Lennicy [The fiefdoms]

Tor Lenników reprezentuje twoją zdolność wyprowadzenia w pole pomniejszej szlachty i zaprzysiężonych ci chorążych. Im wyższą pozycję masz na tym torze, tym

Licytacja podczas Starcia Królów

W czasie rozgrywania tej karty gracze będą się licytować pozycje w trzech obszarach wpływów. Opisany poniżej proces jest identyczny dla wszystkich trzech torów.

Tuż przed rozpoczęciem licytacji wszyscy gracze ukrywają posiadane żetony władzy. Wybraną ich liczbę, którą chcą przeznaczyć na wylicytowanie pozycji na torze chowają do zaciśniętej pięści. Gdy wszyscy są gotowi, gracze jednocześnie pokazują, jaką liczbę żetonów trzymają w garści.

Gracz, który wybrał najwięcej żetonów, kładzie swój ośmiokątny żeton wpływów na miejscu „1” toru wpływów. Posiadacz drugiej ich ilości układa żeton wpływów na drugim miejscu, i tak dalej.

Gdy wszystkie żetony z danego toru zostaną rozłożone, gracz, którego żeton znalazł się na polu „1” otrzymuje specjalny, duży żeton (Żelazny Tron, Ostrze z Valyriańskiej Stali lub Kruka Posłańca).

Uwaga: Po zakończeniu licytacji jednego obszaru wpływów gracz oddają żetony, którymi się podczas niej posłużyli, do puli władzy. Przystają one tym samym być dostępną dla nich władzą.

Remisy w zakładach rozstrzyga gracz, który kontroluje żeton Żelaznego Tronu. Może on dowolnie rozłożyć żetony remisujących graczy (pamiętając przy tym, by każdy żeton ułożyć na najlepszym dostępnym mu miejscu).

Przykład licytacji wpływów

Podczas Fazy Westeros odsłonięto kartę Starcia Królów. Gracze właśnie zakończyli licytację Żelaznego Tronu (którą wygrał Greyjoy i od tej pory to on dysponuje żetonem Żelaznego Tronu) i przechodzą do licytacji Lenników. Ukrywają całą dostępną władzę i w tajemnicy biorą jej część do ręki, zaciskając pięć. Następnie jednocześnie pokazują zawartość pięści:

Lannister:	4 żetony władzy
Baratheon:	3 żetony władzy
Stark:	3 żetony władzy
Tyrell:	2 żetony władzy
Greyjoy:	0 żetonów władzy

Ród Lannisterów zajmuje pierwszą pozycję, a Starkowie i Baratheonowie remisują. W związku z tym to Greyjoy (posiadacz Żelaznego Tronu) decyduje, że Ród Baratheonów zajmie miejsce 2, a Starków 3. Tyrell zajmuje miejsce 4 a Greyjoy 5. Po ułożeniu na torze wszystkich żetonów grający Rodem Lannisterów Ostrze z Valyriańskiej Stali.

silniejszy będziesz w bitwie. Dodatkowo gracz, który zajmuje pierwsze miejsce otrzymuje żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali.



Gracz z wyższą pozycją na torze Lenników wygrywa remisy w bitwach z graczem o niższej pozycji na tym torze.

Gracze licytują miejsca na torze Lenników w taki sam sposób, jak Żelazny Tron, i ich żetony układane są analogicznie, począwszy od gracza z najwyższą stawką.

Gracz znajdujący się na pozycji pierwszej otrzymuje żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali, zabierając go poprzedniemu właścicielowi.

Pamiętaj, że remisy podczas licytacji rozstrzyga gracz, który posiada żeton Żelaznego Tronu.

Zdobywca Ostrza z Valyriańskiej Stali zyskuje potężną broń, którą może posłużyć się podczas bitwy. Raz na turę gracz ten może użyć żetonu Ostrza by zwiększyć o +1 siłę swojej armii w bitwie, w której jest atakującym lub obrońcą. Reguły rozgrywania bitew znajdziesz w dalszej części instrukcji.

Gdy nowy układ żetonów na torze Lenników został ustalony, rozpoczyna się licytacja Dworu Królewskiego. Wszystkie żetony władzy, którymi gracze posłużyli się w czasie tej licytacji wracają do Puli Władzy.

Trzecia licytacja: Dwór Królewski [The King's Court]

Pozycja Rodów na torze Dworu Królewskiego reprezentuje jakość ich intryg, szpiegów i tajnej komunikacji. Dzięki niej zyskujesz dostęp do dodatkowych, silniejszych żetonów rozkazów, których możesz użyć w czasie Fazy Planowania. Dodatkowo, osoba na pierwszej pozycji otrzymuje żeton Kruka Posłańca, który zapewnia większą elastyczność w czasie Fazy Planowania.



Gracze licytują pozycję na Dworze Królewskim w taki sam sposób jak dwie poprzednie.

Gdy wszystkie żetony wpływów zostaną ułożone, gracz zajmujący najwyższą pozycję (1), przejmuje żeton Kruka Posłańca.



Gwiazdki na torze Dworu Królewskiego wskazują, ilu rozkazów specjalnych (żetonów oznaczonych gwiazdka) możesz użyć w czasie Fazy Planowania. Przykładowo, jeśli zajmujesz trzecią pozycję na torze Dworu Królewskiego możesz użyć do 2 rozkazów specjalnych. Funkcję takich żetonów omawiamy poniżej.

Kruka Posłańca może użyć raz na turę w czasie Fazy Planowania, by zmienić jeden z twoich rozkazów po tym, jak rozkazy zostaną odkryte. To potężne narzędzie zapewnia ci większą elastyczność w czasie wydawania rozkazów. Przebieg Fazy Planowania i znaczenie rozkazów zostaną wyjaśnione później.

Wszystkie żetony władzy, użyte do licytacji pozycji na Dworze Królewskim wracają do Puli Władzy.

Atak Dzikich [Wildling Attack]



Odślonienie tej karty oznacza napaść hord dzikich poddanych Mance'a Raydera na Lodowy Mur na północy. Broni go wprawdzie Nocna Straż, zostanie jednak pokonana bez wsparcia wielkich Rodów.



Rosnące zagrożenie

W górnej części planszy znajduje się zakrywający skutą lodem północ tor Ataku Dzikich. Reprezentuje on rosnącą siłę dzikich hord.



Żeton Dzikich

Niektóre karty z trzech talii Westeros oznaczone są symbolem Dzikich (mamuta). Za każdym razem, gdy taka karta zostanie odśloniona, natychmiast (jeszcze przed rozegranie tej karty) należy przesunąć żeton Dzikich o jedno pole dalej. Możliwym jest więc, że podczas jednej fazy Westeros, żeton Dzikich przesunie się nawet o trzy pola.

Gdy w Talii III odśloniona zostanie karta Ataku Dzikich, hordy Mance'a Rydera atakują z całą siłą. Teraz od graczy zależy, czy uda im się powstrzymać je od спустoszenia całego Westeros.

Kartę Ataku Dzikich rozgrywa się w następujący sposób:

- 1) Sprawdza się siłę ataku (0, 2, 4, 6, 8, 10, 12)
- 2) Gracze chowają dostępną władzę i w ukryciu decydują, ile żetonów wydać na obronę przed Dzikimi. Wybraną ilość trzymają w zaciśniętej przed sobą pięści.
- 3) Gracze jednocześnie pokazują, ile wydali na obronę przed Dzikimi. Suma wszystkich wydanych żetonów władzy to siła Nocnej Straży.
- 4) Jeśli siła Nocnej Straży jest wyższa lub równa sile Dzikich, Nocna Straż wygrywa.
- 5) Jeśli siła Dzikich jest wyższa od siły Nocnej Straży, Dzicy wygrywają.
- 6) Wszystkie żetony wydane na Nocną Straż wracają do Puli Władzy.

Wygrana Nocnej Straży

Jeśli Nocna Straż wygra, zagrożenie ze strony Dzikich zostaje oddalone. Gracz, który wydał najwięcej na żetonów władzy, by wspomóc obronę (remisy rozstrzyga posiadacz Żelaznego Tronu) może natychmiast wziąć do ręki jedną ze z użytych już kart Rodu (karty te objaśnione zostaną później).

Wygrana Dzikich

Jeśli Dzicy wygrają, będą siał zniszczenie i łupić ziemie Westeros. Każdy z graczy musi natychmiast usunąć z planszy jednostki warte 2 punkty mobilizacji (czyli 1 Rycerza, 2 Piechoty, 2 Statki lub 1 Statek i 1 Piechotę) – odsyła je do walki z łupieżcami. Ponadto, **gracz, który wydał najmniej władzy** na wsparcie Nocnej Straży musi usunąć **dotatkowe dwa punkty mobilizacji** (w sumie 4). W wypadku remisu (dwaj gracze dali taką samą, najmniejszą ilość żetonów) o rozstrzygnięciu decyduje posiadacz Żelaznego Tronu.

Bez względu na siłę i wynik ataku, żeton Dzikich wraca na pozycję 0. Dzicy atakują zawsze, gdy w czasie fazy Westeros odśloniona zostanie karta Atak Dzikich [Wildling Attack] w czasie fazy Westeros.

Uwaga: Ze względu na stałą groźbę ataku i ewentualną utratę 4 punktów mobilizacji, warto trzymać przynajmniej kilka żetonów na taką okazję.

Koniec fazy Westeros

Po rozegraniu karty z Talii III Faza Westeros zostaje zakończona. Odślonione karty połóżcie na spodzie każdej talii (zasłaniając je przy okazji) i przejdźcie do Fazy Planowania.

faza Planowania

W czasie tej fazy gracze używają żetonów rozkazów by wydawać komendy jednostkom znajdującym się na planszy. Faza składa się z 3 kroków:

- 1) Wszyscy gracze wydają rozkazy (jednocześnie)
- 2) Wszyscy gracze odsłaniają rozkazy (jednocześnie)
- 3) Można użyć Kruka Posłańca

Żetony Rozkazów

Każdy Ród posiada 15 okrągłych żetonów (oznaczonych na rewersie herbem Rodu). Dziesięciu z nich gracz może użyć zawsze podczas Fazy Planowania. Pięć żetonów specjalnych, oznaczonych gwiazdka, wydać można tylko, jeśli Ród ma odpowiednio wysoką pozycję na torze Dworu Królewskiego.

Działanie poszczególnych rozkazów objaśniamy poniżej.

Po co wydawać rozkazy?

Faza Planowania jest prawdopodobnie najważniejszą częścią gry. W tajemnicy przed innymi graczami wydajesz podczas niej rozkazy swoim jednostkom, układając po jednym zakrytym żetonie w każdym kontrolowanym przez siebie obszarze, gdzie znajduje się choć jedna twoja jednostka (Rycerz, Piechur lub Statek). To czas dyplomacji, dedukcji, ograniczonego zaufania

i nieoczekiwanych ataków. Musisz zadać sobie pytania: gdzie przeciwnik uderzy? Czy sojusznik cię nie zdradzi? Czy stanąć przy sojuszniku, czy lepiej go zdradzić i zaatakować?

Ważna zasada: **Chociaż gracze mogą dawać obietnice (które nigdy nie są wiążące) i zawierać sojusze z innymi Rodami, nigdy nie wolno pokazywać swoich żetonów rozkazów innym graczom. Nawet najwierniejsi sojusznicy nie mogą być w 100% pewni swoich partnerów.**

Krok 1: Wydawanie rozkazów

W czasie tego korku gracze jednocześnie, wybierają w sekrecie rozkazy i rozkładają je, zakryte, na planszy tam, gdzie znajdują się ich jednostki. Rozkazy możesz układać tylko na obszarach, na których znajduje się przynajmniej 1 należąca do ciebie jednostka (Rycerz, Piechur lub Statek). W każdym obszarze można wydać tylko jeden rozkaz, bez względu na to, ile jednostek się na nim znajduje.

Jakie żetony rozkazów mogą wydawać?

Każdy Ród posiada 10 zwyczajnych rozkazów, 2 każdego typu: Marsz (0 oraz -1), Najazd, Wsparcie, Umocnienie władzy i Obrona: (+1 oraz +1). Każdy z Rodów ma również po jednym dodatkowym żetonie z każdego typu, oznaczonym gwiazdką – jest on zawsze wyraźnie silniejszy. W czasie Fazy Planowania możesz korzystać ze wszystkich 10 zwyczajnych żetonów, wolno ci jednak użyć najwyżej tylu rozkazów specjalnych, ile gwiazdek znajduje się przy twojej pozycji na torze wpływów na Dworze Królewskim.

Przykład: Ród Lannisterów znajduje się na pozycji 3 toru Dworu Królewskiego. Dzięki temu może wydać 2 rozkazy specjalne (z gwiazdkami). Wolno mu wybrać dowolne 2 z 5 dostępnych żetonów.

Rozkazy specjalne



Obrona +2: Rozkaz ten zapewnia obszarowi +2 do obrony, o 1 więcej niż normalny żeton.



Marsz +1: Rozkaz ten zapewnia +1 do ataku na sąsiedni obszar. Jest więc znacznie potężniejszy niż standardowe rozkazy +0 i -1.



Wsparcie +1: Rozkaz ten pozwala obszarowi wspierać bitwę na sąsiednim obszarze z siłą zwiększoną o +1.



Najazd +1: Ten Najazd ma podwójny efekt – pozwala usunąć z sąsiednich obszarów 2 wrogie żetony rozkazów Wsparcia, Umocnienia Władzy lub Najazdu. Normalny Najazd pozwala usunąć tylko 1 wybrany żeton.



Umocnienie Władzy: Ten żeton nie ma żadnych dodatkowych możliwości, ale pozwala ci wykonać trzy, a nie tylko dwa Umocnienia Władzy.

Uwaga: Gracz nie może użyć więcej żetonów, niż posiada. Nie można więc wydawać więcej, niż 3 rozkazów marszu, a i to wyłącznie wtedy, gdy może korzystać z rozkazu specjalnego. Gracz znajdujący się na ostatniej (5) pozycji Dworu Królewskiego nie może wydać więcej niż 2 rozkazów tego samego typu w czasie jednej Fazy Planowania (jego pozycja nie zapewnia żadnych gwiazdek). Pamiętaj też, że nie można wydać więcej niż jednego rozkazu na jednym obszarze, bez względu na to, ile jednostek się tam znajduje.

Specjalna zasada: Żeton Umocnienia Władzy można położyć tylko na obszarach lądowych. Wszystkie pozostałe rozkazy można wydawać zarówno na morzu jak i na lądzie.

Krok 2: Odślonięcie rozkazów

Gdy wszyscy gracze wydadzą już rozkazy, żetony zostają odkryte. Wszyscy gracze jednocześnie odwracają swoje żetony tak, by widoczna była ich treść, a nie herby Rodów.

Krok 3: Kruk Posłaniec

Po odkryciu wszystkich żetonów gracz kontrolujący Kruka Posłańca (czyli znajdujący się na pierwszej pozycji na torze Dworu Królewskiego) może użyć go aby zastąpić jeden z wydanych przez siebie rozkazów innym, którego nie użył (może wydać w ten sposób rozkaz specjalny, o ile nie przekroczy on limitu gwiazdek). Kruka Można użyć tylko raz na turę.

Obszary lądowe i morskie

Plansza podzielona jest na wiele obszarów, podzielonych na dwa rodzaje: lądowe i morskie. Obszary lądowe są otoczone białymi granicami, a obszary morskie (niebieskie) rozdzielają granice czerwone, poza miejscami, gdzie stykają się z obszarami lądowymi (tam granice są białe).

Statki mogą poruszać się i toczyć bitwy wyłącznie na obszarach morskich (przeciwko innym Statkom). Rycerzom i Piechocie wolno poruszać się i toczyć bitwy tylko na obszarach lądowych (przeciwko innym Rycerzom i Piechocie).

Faza Akcji

W czasie Fazy Akcji rozgrywa się rozkazy wydane podczas Fazy Planowania. Faza Akcji toczy się w trzech poniższych krokach:

- rozebranie rozkazów Najazdu
- rozebranie rozkazów Marszu
- rozebranie rozkazów Umocnienia Władzy

Zwróć uwagę, że ani Obrona ani Wsparcie nie są rozgrywane samodzielnie. Te rozkazy przydają się podczas bitew, które zostaną omówione później.

A) Rozebranie rozkazów Najazdu



rozkaz Najazdu

Gracze, którzy wydali rozkazy Najazdu, mogą teraz je wykonać. W kolejności rozgrywki, wynikającej z ułożenia graczy na torze Żelaznego Tronu, każdy z graczy może rozegrać **jeden** ze swoich Najazdów. Zaczyna gracz znajdujący się na pozycji pierwszej: wykonuje on jeden rozkaz Najazdu, o ile jakiś wydał. Po nim z tej możliwości skorzystać może gracz z pozycji drugiej i tak dalej. Każdy z Rodów może za jednym razem rozegrać tylko 1 rozkaz rajdu. Gdy wszystkie Najazdy zostaną rozegrane, przejdź do kroku B.

Rozgrywanie Najazdów

Wydając rozkaz Najazdu nakazujesz swoim oddziałom wtargnąć na ziemie przeciwnika, palić je i łupić. W ten

Przykład Najazdu



Zaczęła się Faza Akcji i gracze zaczynają rozgrywać rozkazy Najazdów. Kolejność gry jest następująca: Greyjoy, Stark, Lannister, Baratheron, Tyrell.

Na planszy znajduje się 5 rozkazów Najazdu: rozkazy Lannistera w Złotej Cieśninie [Golden Sound] i nad Czarnym Nurtem [Black Water], Greyjoya na Morzu Zachodzącego Słońca [Sunset Sea], Tyrella w Reach oraz Baratheona Harrenhal.

Greyjoy jako pierwszy rozgrywa jeden ze swoich rozkazów Najazdu. Widzi, że Tyrell wydał rozkaz Umocnienia Władzy w Wysogrodzie [Highgarden], więc decyduje się poprowadzić tam Najazd. Usuwa w związku z tym swój rozkaz Najazdu oraz rozkaz Umocnienia Władzy Tyrella z Wysogrodu. Ponieważ splądrował Wysogród, bierze z puli władzy jeden żeton.

Stark nie ma żadnych rozkazów Najazdu, więc to Lannister rozgrywa swój Najazd jako drugi. Decyduje się on usunąć Najazd Tyrellów z Reach, stanowi on bowiem zagrożenie dla Wsparcia Lannisterów

na Nadmorskim Trakcie [Searoad Marches]. Lannister usuwa swój żeton Najazdu z nad Czarnego Nurtu [Blackwater] oraz żeton Tyrellów z Reach.

Baratheon używa swojego rozkazu z Harrenhal aby usunąć wsparcie Lannisterów z Riverrun. Usuwa oba żetony z planszy.

Po tym, jak Lannister usunął rozkaz Najazdu Tyrellów z Reach, Ród ten nie ma już żadnych rozkazów Najazdu.

Rozpoczyna się nowa kolejka. Tylko Lannister ma jeszcze rozkaz Najazdu, wydany w Złotej Cieśninie [Golden Sound]. Ponieważ jednak w sąsiednich obszarach nie ma rozkazów Wsparcia, Najazdu ani Umocnienia Władzy przeciwników, Najazd Lannisterów jest usuwany z planszy bez efektu. (Rozkaz Najazdu Greyjoya, który znajdował się na Morzu Zachodzącego Słońca [Sunset Sea] został usunięty wcześniej aby zniwelować Umocnienie Władzy Tyrellów z Wysogrodu).

Teraz gracze przechodzą do rozegrania rozkazów Marszu.

sposób odwracasz jego uwagę i uniemożliwiasz skuteczne wspieranie bitew, umocnienie władzy oraz zapobiegasz jego Najazdom.

Aby rozegrać Najazd, usuń z planszy swój żeton Najazdu i jednocześnie usuń żeton Najazdu, Wsparcia lub Umocnienia Władzy przeciwnika. Usuwany rozkaz przeciwnika musi znajdować się na obszarze sąsiadującym z obszarem, na którym znajdował się twój żeton Najazdu.

Najeżdżając, mieszasz szyki przeciwnikom, zostawiając najechane obszary bez żetonów rozkazów. Pamiętaj przy tym, że usuwając rozkaz Najazdu przeciwnika swoim Najazdem sprawiasz, że do jego Najazdu nie dojdzie.

Uwaga: Jeśli uda ci usunąć Umocnienie Władzy przeciwnika, plądrujesz jego ziemię. Otrzymujesz w związku z tym jeden żeton władzy z puli władzy – reprezentuje on twoje łupy, przywiezione z Najazdu.

Uwaga: Rozkazy Najazdu wydajne na obszarach lądowych nie wpływają na sąsiednie obszary morskie. Innymi słowy, z obszaru lądowego nie można nigdy Najechać morza. Wolno jednak Najechać z morza (ze pomocą statków) zarówno sąsiednie obszary morskie, jak lądowe.

Pamiętaj, że rozkazy Najazdu nie działają na wrogie rozkazy Marszu oraz Obrony. Możesz też usunąć żeton Najazdu, nie wykonując go (nawet, jeśli miałeś taką możliwość). Jeśli w sąsiednich obszarach nie ma żadnego rozkazu, który można Najechać (Wsparcia, Najazdu ani Umocnienia władzy), twój Najazd jest usuwany z planszy bez efektu.

Po tym, jak wszystkie Najazdy zostaną rozegrane i usunięte z planszy, gracze zaczynają rozgrywać rozkazy Marszu.

B) Rozegranie rozkazów Marszu



Marsz pozwala ci przemieszczać jednostki po planszy i atakować przeciwników. Gdy obszar otrzyma rozkaz Marszu, możesz przemieścić część lub wszystkie jednostki, które się na nim znajdują. Jednostki mogą przemieścić się do któregośkolwiek z sąsiednich obszarów, albo rozdzielić się i wejść na kilka różnych, sąsiednich obszarów. Możesz również pozostawić na tym Obszarze, na którym wydałeś rozkaz, dowolną liczbę jednostek, a nawet nie ruszyć żadnej.

Wyjątek: Statki nigdy nie mogą wejść na obszar lądowy a Rycerze i Piechota na obszar morski.

Marsze rozgrywa się jeden po drugim, zgodnie z kolejnością gry, podobnie jak Najazdy. Tak więc, gracz zajmujący pierwszą pozycję na torze Żelaznego Tronu wykonuje **jeden** ze swoich rozkazów Marszu (o ile jakiś wydał) jako pierwszy, potem **jeden** Marsz wykonuje drugi gracz, po nim trzeci i tak dalej. Procedurę powtarza się, pozwalając każdemu graczowi wykonać jeden marsz na raz, dopóki wszystkie rozkazy Marszu nie zostaną rozegrane i nie znikną z planszy.

Rozgrywanie Marszu

Gracz może wydać 3 rozkazy Marszu, wliczając rozkaz specjalny (oznaczony gwiazdką). Każdy rozkaz Marsz posiada modyfikator: -1, 0 lub +1. Liczba to wysokość premii, jaką atakująca na skutek tego rozkazu armia dolicza do siły.

Oto podstawowe zasady rozkazu Marsz:

- Możesz przesunąć wszystkie, część lub żadną jednostkę znajdującą się na obszarze, na którym wydałeś rozkaz Marszu. Jednostki te mogą poruszać się razem, oddzielnie i wejść na kilka różnych obszarów lub pozostać w miejscu.

- Możesz przemieścić swoje jednostki tylko na obszary **sąsiednie** (o ile nie używasz transportu morskiego, omówionego później).

- Każdy rozkaz Marszu pozwala Ci wejść na **jeden obszar, na którym znajdują się jednostki innego Rodu**. Możesz rozdzielić swoje jednostki i wejść na kilka różnych obszarów, pod warunkiem, że wrogie jednostki znajdują się tylko na jednym z nich. Gdy twoje jednostki wejdą na obszar, na którym znajdują się oddziały innego Rodu, dochodzi do bitwy, którą toczy się przed rozegranie kolejnego Marszu. Zasady bitwy opisane są dalej w dalszej części instrukcji. *Wszystko to znaczy, że jednym rozkazem Marszu możesz rozpocząć tylko jedną bitwę.*

Uwaga: Możesz „przedłużyć” ruch, kładąc kilka rozkazów Marszu w rzędzie. Dzięki temu jednostka może w jednej turze poruszyć się o więcej niż jedno pole. Musisz w tym celu wkroczyć swoimi jednostkami na obszar, gdzie znajduje się inny twój rozkaz Marszu, a później (gdy rozgrywasz drugi rozkaz Marszu) przesuwasz te jednostki

Przykład Marszu



Lannister wydał rozkaz Marszu (-1) w Lannisporcie, gdzie znajduje się 3 Piechurów. Gdy przychodzi jego kolej rozgrywania Marszów, wybiera ten właśnie rozkaz i przemieszcza jednego Piechura do Kamiennego Septu [Stoney Sept], jednego na Nadmorski Trakt [Seaward Marches] (gdzie znajduje się już jeden Piechur Lannisterów – w efekcie powstaje armia złożona z 2 jednostek). Jedna jednostka zostaje w Lannisporcie. Lannister zakończył rozgrywać swój rozkaz Marszu i zdejmuje żeton z planszy.

na trzeci obszar (potencjalnie zawierający trzeci Marsz). Tę sztuczkę trudno opanować, zwłaszcza, że udany atak przeciwnika na twój łańcuch Marszów może doprowadzić do usunięcia któregoś z rozkazów (szczegóły znajdziesz niżej). Zwróć uwagę, że na każdym obszarze łańcucha musi zawierać przynajmniej jedna Twoja jednostka, byś mógł wydać rozkazy Marszu w czasie Fazy Planowania.

Transport morski

Transport morski jest bardzo ważnym aspektem gry i pozwala Rycerzom oraz Piechocie (ale nie innym Statkom) przemieszczać się na dalekie dystanse.

Jakiegokolwiek 2 obszary lądowe, połączone jednym lub nieprzerwanym ciągiem obszarów morskich, Z KTÓRYCH KAŻDY ZAWIERA JEDEN LUB WIĘCEJ TWOICH STATKÓW, są uznawane za sąsiadujące na potrzeby Marszu lub wycofania się (patrz niżej).

Przykładowo, jeśli Greyjoy posiada Statek w Zatoce Żelaznych Ludzi [Ironman's Bay], wystarczy mu jeden rozkaz, by przemieszczać Piechotę i Rycerzy z Pyke na Palec Flinta [Flint's Finger], do Strażnicy nad Szarą Wodą [Greywater Watch], Seagardu lub Riverrun. Jeśli Greyjoy miałby jeszcze jeden statek na Morzu Zachodzącego Słońca [Sunset Sea], ten sam rozkaz Marszu pozwoliłby mu przemieścić jednostki z Pyke do Wysogrodu [Highgarden], na Nadmorski Trakt [Seaward Marches] i/lub do Starego Miasta [Oldtown].

Innymi słowy Statki znajdujące się na sąsiadujących obszarach tworzą „most” dla jednostek lądowych, który pozwala im przemieszczać się z jednego obszaru nadbrzeżnego do drugiego. Może się nawet zdarzyć, że gracz kontrolujący 5 obszarów morskich (czyli posiadający na nich swoje Statki) przemieści za pomocą jednego Marszu jednostki z Palca Flinta [Flint's Finger] do Wdowej Strażnicy [Widow's Watch].

- Nawet jeśli używasz transportu morskiego, za pomocą jednego rozkazu Marszu można rozpocząć tylko jedną bitwę.
- Dany Ród nigdy nie może używać do transportu Statków innego Rodu nawet, jeśli otrzyma na to zgodę.
- Liczba „transportów”, które może wykonać jeden Statek w czasie jednej tury nie jest niczym ograniczona.
- Transport morski nie umożliwi potraktowania traktowania odległych obszarów jak sąsiednich na potrzeby Najazdu lub Wspierania bitew (Wsparcie objaśnione zostanie później).
- Zwróć uwagę, że Statki mogą uczestniczyć w transporcie bez względu na to, czy otrzymały rozkaz, czy nie i niezależnie od rodzaju tego rozkazu.

Złota Zasada: Nigdy nie możesz przemieścić jednostki (lub się nią wycofać) tak, w rezultacie ruchu powstałaby armia przekraczająca limit Zaopatrzenia (zgodnie z torem Zaopatrzenia). Jeśli zrobisz to przypadkowo, natychmiast musisz zniszczyć nadmiarowe jednostki tak, aby twoje armie mieściły się w limitach.

Ustanawianie kontroli

Jeśli opuścisz obszar wszystkimi swoimi jednostkami, tracisz na nim władzę, o ile nie zdecydujesz się ustanowić tam kontroli. Aby ustanowić kontrolę nad, połóż na opuszczanym obszarze żeton władzy (w kształcie tarczy), reprezentujący dominację twojego Rodu na tym terenie. Żeton pozostaje na obszarze dopóki nie wkroczy do niego wroga jednostka (Rycerz lub Piechur). (Jeśli nie uda ci się obronić takiego obszaru, twój żeton jest usuwany.) Wejście na obszar, na którym znajduje się tylko żeton władzy, nie powoduje bitwy. W takiej sytuacji usuwany jest żeton, a wrogie jednostki zajmują dany obszar. Żetony władzy w żaden sposób nie pomagają w bitwach.

Wyjątek: **Obszar startowy** każdego Rodu (obszar, którym wydrukowano herb Rodu) pozostaje pod kontrolą



Przykład transportu morskiego



Ród Tyrellów posiada 2 statki na Morzu Zachodzącego Słońca [Sunset Sea], jeden w Cieśninach Redwyne'ów [Redwyne Straights] i jeden na Morzu Letnim [Summer Sea]. Wszystkie te obszary stanowią nieprzerwany łańcuch, więc

dowolna liczba jednostek z Wysogrodu [Highgarden] może, za pomocą rozkazu Marszu, przenieść się od razu do Słonecznej Włócznie [Sunspear] (lub dowolnego innego obszaru nadbrzeżnego, sąsiadującego ze statkami).

tego Rodu, chyba, że a) znajdują się na nim wrogie jednostki, b) przeciwnik ustanowił nad nim kontrolę (kładąc żeton władzy).

Wycofująca się armia nie może uciekać na obszar znajdujący się pod kontrolą innego Rodu. Nigdy nie można ustanowić kontroli nad obszarem morskim.

Po co ustanawiać kontrolę?

Ustanowienie kontroli zapewni ci dostęp do Zaopatrzenia, Władzy, Miast oraz Twierdz, gdy okupujące je do tej pory oddziały Rycerzy i Piechoty potrzebne są gdzieś indziej. Dzięki wydrukowanym na żetonach władzy herbom łatwo odróżnić, który obszar znajduje się pod czyją kontrolą (znajduje się na nim albo herb Rodu, albo jego jednostki).

Bitwa

Jeśli przemieścisz swoją jednostkę lub armię na obszar, na którym znajdują się jednostki innego Rodu, rozpoczyna się bitwa (dojdzie do niej zaraz po tym, jak wszystkie ruchy wynikające z tego rozkazu Marszu). Gracz, który wkracza na obszar nazywany jest **atakującym**, a przeciwnik aktualnie go zajmujący – **obroncą**. Jednostki, znajdujące się na

obszarze objętym bitwą nazywa się zatem atakującymi i broniącymi się (jednostki wspierające bitwę nie są ani atakującymi, ani broniącymi).

Możesz rozpocząć tylko jedną bitwę na każdy wydany rozkaz Marszu. Żeton ten „podąża” za jednostkami, które atakują, na obszar, w którym rozpoczyna się bitwa.

Bitwy rozgrywa się w następujący sposób:

- 1) **Atakujący i obrońca wzywają wsparcie**
- 2) **Oblicza się i ogłasza siłę bojową obu stron**
- 3) **Atakujący i obrońca wybierają karty Rodów – „dowódców” i jednocześnie je odsłaniają.**
- 4) **Można użyć Ostrza z Valyriańskiej Stali (tylko raz na turę gry)**
- 5) **Rozstrzygnięcie bitwy. Określa się, kto przegrał, usuwa straty, a pozostałe jednostki przegranej wycofują się**

Czym jest siła bojowa?

Bitwę rozstrzyga się, porównując **siłę bojową obu walczących**. Zwycięża gracz posiadający wyższą siłę bojową. Na wartość tę wpływają jednostki w bitwie,

jednostki wspierające, rozkazy Obrony i Marszu, Ostrze z Valyriańskiej Stali oraz karty Rodów.

Podstawowa siła bojowa to suma siły jednostek atakujących i broniących się. Różne jednostki posiadają różną siłę bojową:

Jednostka	Siła bojowa
Piechota	+1 punkt siły bojowej
Rycerz	+2 punkty siły bojowej
Statek	+1 punkt siły bojowej

Tak więc atakująca armia złożona z 2 Rycerzy i jednego Piechura posiada podstawową siłę bojową 5. (4 punkty z 2 Rycerzy, 1 punkt z jednego Piechura).

Do siły jednostek uczestniczących w bitwie dodaje się punkty uzyskane z rozkazów Marszu i Obrony. Rozkaz Marszu wpływa tylko na atakującego, rozkaz Obrony wpływa tylko na obrońcę. Oto możliwe rozkazy:

Rozkaz	Siła bojowa
Marsz (-1)	Atakujący musi odjąć 1 punkt siły bojowej
Marsz (0)	Nie wpływa na wartość siły bojowej
Marsz (+1)*	Atakujący dodaje 1 punkt siły bojowej
Obrona (+1)	Obrońca dodaje 1 punkt siły bojowej
Obrona (+2)*	Obrońca dodaje 2 punkty siły bojowej

*Rozkazy specjalne, dostępne tylko graczom o wystarczająco wysokiej pozycji na torze Dworu Królewskiego.

Ponadto, siłę bojową uzyskuje się dzięki wsparciu, kartom Rodów i Ostrzu z Valyriańskiej Stali.

Krok 1: wezwanie wsparcia

W czasie pierwszego kroku bitwy atakujący i obrońca wzywają wsparcie z sąsiednich obszarów. Sąsiedni obszar może udzielić wsparcia tylko, jeśli znajduje się na nim żeton rozkazu Wsparcie. Zasady wsparcia i przykład bitwy znajdziesz w ramce obok.

Krok 2: Ogłoszenie siły bojowej

Teraz atakujący oraz obrońca liczą i ogłaszają siłę bojową, którą pozyskali do tego momentu. Zliczają w tym celu punkty siły walczących jednostek, premie z rozkazów Marszu i Obrony (zarówno ujemne jak dodatnie) oraz udzielonego wsparcia.

Krok 3 Zagrywanie kart Rodów

Każdy z graczy potajemnie wybiera jedną z 7 kart Rodów, które ma w ręce. Gdy obaj gracze są gotowi, karty odkrywa się jednocześnie. Po ich ujawnieniu należy rozegrać ewentualne zdolności specjalne kart. Następnie każdy z graczy dodaje siłę bojową, widoczną na karcie, do swojej całkowitej siły bojowej.

Zasady Wsparcia

Rozkaz Wsparcia



Rozkaz Wsparcia wydaje się, gdy gracz przewiduje, że sąsiedni obszar będzie potrzebował pomocy w walce (na przykład planuje go zaatakować lub się na nim bronić). Gdy na sąsiednim obszarze rozpoczyna się bitwa, gracz, który wydał rozkaz Wsparcia, może udzielić go zarówno stronie atakującej, jak i broniącej się.

Jeśli właściciel żetonu Wsparcia decyduje się go udzielić, dodaje siłę bojową wszystkich swoich jednostek na tym obszarze graczowi, któremu wsparcia udziela. Dajmy na to, jeśli na obszarze wspierającym znajduje się jeden Rycerz i jeden Piechur, obszar ten dodaje +3 do siły bojowej tego, kogo wspiera (2 za Rycerza, 1 za Piechotę).

Siły wsparcia nie można rozdzielać, gracz nie może również udzielić częściowego wsparcia. Wspierający musi dodać pełną siłę albo nie udzielać wsparcia w ogóle.

Gracz może wspierać własne bitwy, ale również udzielać wsparcia innym Rodom.

Nie istnieje żadne ograniczenie liczby bitew, które może wspierać jeden rozkaz Wsparcia. Sprawia to, że rozkaz ten jest bardzo potężny – niestety, można go usunąć za pomocą Najazdu, bez względu na wielkość armii.

Przykład Wsparcia

Tyrell rusza armią 2 rycerzy z Reach nad Czarny Nurt [Blackwater], z rozkazem Marszu +1. Nad Czarnym Nurtem znajduje się 1 Piechota Lannistera z rozkazem Marszu -1. (Rozkazy marszu wydane jednostkom broniącym się nie mają wpływu na bitwę.) Gracze wzywają wsparcie – a odpowiednie rozkazy znajdują się na 3 obszarach sąsiadujących z Czarnym Nurtem: w Królewskiej Przystani [King's Landing] (Tyrell, 1 Rycerz), w Kamiennym Sepcie [Stoney Sept] (Lannister, 1 Rycerz i 1 Piechur) i w Harrenhal (Baratheon, 1 Rycerz).

Lannister ogłasza, że będzie się wspierał z Kamiennego Septu (3 punkty siły bojowej) i przekonuje Baratheona, by udzielił mu wsparcia z Harrenhal. Baratheon ogłasza, że wspiera Lannisterów 2 punktami z Harrenhal. W efekcie Ród Lannisterów otrzymuje +5 punktów siły bojowej.

Grający Tyrellami ogłasza, że otrzymuje wsparcie od własnego Rycerza, co zwiększa jego siłę bojową o +2.

W tym momencie bitwy Tyrell ma 7 punktów siły bojowej (4 z atakujących Rycerzy, 2 ze wsparcia, 1 z rozkazu Marszu), Lannister natomiast 6 (1 z broniącej się jednostki, 5 ze wsparcia). Teraz gracze wybierają Karty Rodów.

Statki i Wsparcie

Statki mogą wspierać bitwy mające miejsce na nadbrzeżnych obszarach lądowych (każdy wspierający Statek dodaje 1 punkt siły bojowej stronie wspieranej). **Jednostki lądowe nigdy nie mogą udzielić wsparcia bitwie morskiej.**

Uwaga: W przeciwieństwie do Marszów (i wycofywania się, które objaśnione zostanie później), które korzystają z transportu morskiego, nie można za pomocą transportu morskiego udzielić wsparcia (innemu nadmorskiemu obszarowi). Nigdy nie powinieneś kłaść Wsparcia na Pyke, Arbor i Smoczej Skale [Dragonstone], gdyż te obszary lądowe nie sąsiadują z innymi obszarami lądowymi, które mogłyby wspierać, a znajdujące się tam jednostki lądowe nie mogą udzielić wsparcia poprzez transport morski.



Karty Rodów



Każdy z graczy rozpoczyna grę z 7 kartami swojego Rodu. Używa się ich w bitwach – każda ze stron (atakujący i obrońca) musi zagrać jedną taką kartę.

Wszystkie karty Rodów posiadają siłę bojową (od 0 do 3), wydrukowana w lewym górnym rogu. Po odsłonięciu kart dodaje się ją do twojej całkowitej siły bojowej. Niektóre karty mają ponadto specjalne zdolności, które wchodzi w życie podczas bitwy lub po niej. Na innych znajdują się ikony mieczy i/lub fortyfikacji.

Krok 4: Ostrze z Valyriańskiej Stali

Jeśli atakujący lub obrońca kontroluje żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali, może teraz go użyć. Korzystając z tej możliwości, gracz dodaje +1 do swojej siły bojowej. Z Ostrza może zostać użyte tylko raz na turę.

Krok 5: Rozstrzygnięcie bitwy

Teraz obie strony porównują swoje siły bojowe. Oto zestawienie elementów, które wpływają na finalną siłę bojową:

- Jednostki w bitwie
- Rozkazy (Marszu i Obrony, plusy oraz minusy)
- Wsparcie z sąsiednich obszarów
- Modyfikatory wynikające ze zdolności specjalnych Kart Rodów
- Siła bojowa Kart Rodów
- Ostrze z Valyriańskiej Stali (+1 siły bojowej)

Określanie pokonanego

Gracz, który osiągnął niższą siłę bojową przegrywa bitwę. **Jeśli siła obu stron jest taka sama, zwycięża gracz znajdujący się wyżej na torze Lenników.**

Wskutek przegranej bitwy pokonany musi:

- a) ponieść ewentualne straty
- b) wycofać się

a) Ponoszenie strat

Straty w bitwie ponosi tylko pokonany.

Ikona Fortyfikacji



Ikona Miecza



Straty określa się w następujący sposób: Zwycięzca bitwy pokazuje, ile **Ikon Mieczy** znajduje się na karcie Rodu, którą zagrał, a pokonany pokazuje, ile **Ikon Fortyfikacji** znajduje się na jego karcie Rodu. Pokonany musi następnie usunąć jedną jednostkę z obszaru, gdzie rozegrała się bitwa, (Piechura, Rycerza lub Statek) **na każdą Ikonę Miecza z karty zwycięzcy, minus liczbą Ikon Fortyfikacji, znajdujących się na jego własnej karcie.**

Przykład: W bitwie między Lannisterami i Tyrellami Lannister zagrał kartę Tywin Lannister (2 Ikony Mieczy). Tyrell posłużył się Margaery Tyrell (1 Ikona Fortyfikacji). Jeśli Lannister wygrałby bitwę, Tyrell straciłby 1 jednostkę (2 Miecze przeciw 1 Fortyfikacji). Gdyby zwyciężył Tyrell, Lannister nie poniósłby żadnych strat, gdyż na karcie Margaery Tyrell nie ma żadnej Ikony Miecza.



Od autora: Choć oczywistym jest, że i w średniowieczu obydwie walczące strony ponosiły straty, były one dużo mniejsze niż współcześnie. Ponadto, największe straty ponoszono zwykle już po zakończeniu bitwy. Mądry dowódca, wygrawszy bitwę, odnosił ostateczne zwycięstwo okrążając rozbitą ramię, ścigając ją i wycinając w pień. W „Grze o Tron” każda jednostka reprezentuje ogromną liczbę wojowników, więc utrata jednej czy dwóch takich „jednostek” oznacza ogromne straty dla pokonanego.

Wycofywanie się

Po poniesieniu strat pokonana armia musi wycofać się z obszaru, na którym toczyła bitwę. Jeśli przegranym jest atakujący, wszystkie jednostki, które przeżyły, muszą wrócić na obszar, z którego przeprowadzono atak.

Jeśli przegrał obrońca, pozostałe jednostki muszą wycofać się według poniższych zasad:

1) Wszystkie cofające się jednostki muszą przemieścić się na ten sam obszar.

2) Wycofujące się jednostki mogą uciekać tylko na sąsiednie obszary, puste (czyli nie zawierające wrogich jednostek ani żetonów kontroli) lub na zajmowane przez ich Ród. **Uwaga: pokonany obrońca nie może wycofać jednostek na obszar, z którego go zaatakowano.**

3) Nigdy nie możesz wycofać jednostki tak, by powstałe na skutek wycofania armie przekroczyłyby limity Zaopatrzenia. Jeśli trzeba, możesz wycofać tyle jednostek, by powstająca armia zmieściła się w limicie wskazywanym przez tor Zaopatrzenia, a pozostałe musisz zniszczyć. Pamiętaj, że podczas wycofywania jednostek możesz używać transportu morskiego (obowiązują takie same zasady, jak podczas Marszu).

Po wycofaniu jednostek na dozwolony obszar, połącz je na boku, aby zaznaczyć, iż zostały **rozgromione**.

Jednostki rozgromione nie mają siły bojowej, ale nadal wliczają się do limitów Zaopatrzenia gracza. Jeśli rozgromiona armia ponownie będzie zmuszona wycofać się w tej samej turze gry, jest automatycznie niszczone. Takich jednostek nie można również usuwać jako strat w bitwie i nie mogą uczestniczyć w Marszu, nawet jeśli na ich nowym obszarze znajduje się rozkaz Marszu. **Po rozegraniu wszystkich Marszów w turze podnieście wszystkie rozgromione jednostki do normalnej, stojącej pozycji.**

Przykład: Ród Tyrellów przegrał właśnie bitwę przeciw Baratheonom w Królewskim Lesie [Kingswood]. Rycerz Tyrellów, który przetrwał, wycofuje się do Końca Burzy [Storm's End] gdzie znajduje się Piechur Tyrellów) i zostaje położony na boku, aby zaznaczyć, że to jednostka roz-

gromiona. Później, w tej samej turze, Ród Baratheonów atakuje Koniec Burzy dwoma Rycerzami, przetransportowanymi morzem ze Smoczej Skały [Dragonstone]. Tyrell (obrońca) ma siłę bojową 1 (od Piechura, gdyż rozgromiony Rycerz nie posiada siły bojowej). Jeśli przegra bitwę, Rycerz zostanie automatycznie zniszczony, gdyż rozgromione jednostki nie mogą uciekać.

Rozkazy na podbitych obszarach

Jeśli obszar zostanie przejęty przez atakującego, usuń wszystkie rozkazy pozostawione na nim przez wycofującego się obrońcę. Usuń również rozkaz Marszu, za pomocą którego atakujący rozpoczął bitwę.

Użyte karty Rodu

Zarówno atakujący, jak obrońca odkładają użyte karty Rodów, odkryte, na stos. Zużyte karty Rodów uznawane są za odrzucone i nie można z nich skorzystać ponownie.

Jeśli gracz zużyje wszystkie 7 kart Rodu, bierze wszystkie odrzucone karty z powrotem do ręki. Dalej gra przy pomocy pełnego zestawu, mogąc użyć w bitwie każdej z kart (która następnie znów zostaje odrzucona).

Dalszy ciąg gry

Po zakończeniu bitwy bieżący rozkaz Marszu uznaje się za rozegrany i należy usunąć go z planszy. Przechodzi się teraz do rozkazu Marszu następnego w kolejności gracza. Kiedy wszystkie rozkazy Marszu zostaną rozegrane i usunięte z planszy, przejdźcie do rozkazów Umocnienia władzy.

C) Rozgrywanie Umocnienia władzy



W tej fazie gracze jednocześnie zbierają żetony władzy z obszarów, na których wydali rozkazy Umocnienia władzy. Jeśli taki żeton został usunięty wcześniej przez Najazd lub został umieszczony na obszarze zajęтым później przez przeciwnika, jego właściciel nie otrzymuje żetonów.

Aby rozegrać ten krok, gracze otrzymują 1 żeton władzy z puli władzy za każdy rozkaz Umocnienia władzy, który położył na planszy, plus jeden żeton władzy za każdy symbol władzy (korona) wydrukowany na planszy i znajdujący się w obszarze (obszarach), na którym umieszczono rozkaz (rozkazy) Umocnienia władzy.

Przykład: Pojedyncza Piechota pozostała na Smoczej Skałe [Dragonstone]. W Fазie Planowania Baratheon wydał temu obszarowi rozkaz Umocnienia władzy. W czasie Fazy Akcji żeton nie został usunięty przez Najazd ani atak, więc teraz gracz otrzymuje za niego 2

żetony władzy: 1 za sam rozkaz, jeden za symbol korony, znajdujący się na Smoczej Skałe.

Gdy gracze zbiorą swoje żetony władzy z wydanych rozkazów Umocnienia władzy, Faza Akcji się kończy. Usuń wszystkie pozostałe na planszy rozkazy. Rozpoczyna się kolejna tura (zaczynając od fazy Westeros).

Jeśli była to ostatnia tura (10), gra się kończy i sprawdza się zwycięzcę.

Zwycięstwo

Grę wygrać można na 2 sposoby:

a) Na końcu tury 10 gracz, który kontroluje najwięcej obszarów zawierających Miasta i Twierdze, wygrywa. Jeśli jest remis, sprawdza się który z remisujących ma wyższą pozycję na torze Zaopatrzenia. Jeśli i tu dochodzi do remisu, wygrywa osoba, która ma największą liczbę dostępnych żetonów władzy. Jeśli i ta ilość jest taka sama, gra kończy się nierozstrzygnięta.

b) Jeśli którykolwiek gracz w dowolnym momencie będzie kontrolował **siedem obszarów** zawierających Miasta lub Twierdze, gra natychmiast kończy się zwycięstwem tego gracza.

Inne zasady

Siły neutralne



Na początku gry na obszarach Królewskiej Przystani [King's Landing], Orlego Gniazda [Eyrie] i Słonecznej Włóczni [Sunspear] układa się specjalne żetony. Znajdująca się na każdym z nich cyfra reprezentuje siłę neutralnych garnizonów, stacjonujących na tym terenie i stawiających opór armii, która chce na niego wkroczyć.

Aby wejść na obszar zawierający neutralne siły, armia i wspierające ją jednostki musi mieć siłę bojową równą lub większą od wartości wpisanej na danym żetonie.

Wejście na obszar zawierający neutralne jednostki nie powoduje bitwy, nie zagrywa się więc kart Rodu. Do siły maszerującej armii doliczany jest jednak ujemny lub dodatki modyfikator, znajdujący się na rozkazie Marszu.

Po tym jak obszar zawierający neutralne siły zostanie zdobyty, odrzuć specjalny żeton neutralnych sił. Nie wraca on już do gry.

Przykład: Ród Tyrellów planuje wejść do Słonecznej Włóczni [Sunspear] z Yronwood. W Słonecznej Włóczni znajdują się siły neutralne o sile 5, a więc wkraczające na obszar wojska Tyrellów muszą mieć przynajmniej 5 siły. Armia składa się 1 Rycerza oraz 1 Piechura i ma rozkaz Marszu +1. W efekcie jej siła równa się 4 (2 od Rycerza, 1 od Piechoty, 1 z rozkazu). Jeden Statek Tyrellów, znajdujący się na Morzu Letnim [Summer Sea] ma jednak rozkaz Wsparcia, co dodaje +1 do siły bojowej armii. W ten sposób wojsko Tyrellów osiąga siłę bojową 5 i może z powodzeniem wejść do Słonecznej Włóczni. Żeton sił neutralnych jest usuwany z gry.

Gra trzy- i czteroosobowa

Jeśli chcesz zagrać w „Grę o Tron” w trzy lub cztery osoby, zastosuj się do poniższych instrukcji:

Gra trzyosobowa

Rody Greyjoy i Tyrell są wykluczone z gry. Początkowe jednostki (Statki, Rycerze i Piechota) obu Rodów ustawia się jednak na planszy – reprezentują siły neutralne (takie jak w Królewskiej Przystani, Słonecznej Włóczni i orlim Gnieździe) Piechur odpowiada 1 punktowi siły neutralnej, Rycerz 2, Statek 1 (na obszarach, na których znajduje się kilka jednostek, ich siła się kumuluje). Nie kładźcie żetonów wpływów ani Zaopatrzenia tych dwóch rodów na żadnym torze.

W grze trzyosobowej natychmiastowa wygrana wymaga posiadania 8 obszarów z Miastami/Twierdzami, a nie 7.

Gra czteroosobowa

Ród Greyjoy nie jest dostępny dla graczy. Podobnie jak w grze trzyosobowej ustaw początkowe jednostki tego rodu na odpowiednich obszarach, by pełniły rolę sił neutralnych. Aby natychmiast wygrać należy panować na 7 obszarach zawierających Miasta lub Twierdze.

Uwaga: Rody nie będące w grze nie mają żetonów wpływów, co sprawia, że pomiędzy graczami pozostaną puste pozycje. Aby to naprawić należy przesunąć żetony pozostałych Rodów w lewo tak, aby nie było między nimi dziur. **W efekcie inny Ród przejmuje na początku gry Ostrze z Valyriańskiej Stali.**

Limity żetonów

Wszystkie żetony i jednostki w grze są ograniczone do umieszczonej w pudełku ich liczby. Jeśli gracz zebrał wszystkie 20 żetonów władzy, nie może otrzymać więcej żetonów z puli władzy, dopóki nie wyda tych, którymi dysponuje.

Wyspy



Zwróć uwagę, że Smocza Skala [Dragonstone], Pyke i Arbor traktowane są jak obszary lądowe, więc nie mogą na nie wpłynąć Statki. Ponieważ są to wyspy, znajdujące się na nich jednostki Piechoty i Rycerzy mogą przemieścić się gdzie indziej tylko przy pomocy transportu morskiego.

Rzeki



Granice między obszarami lądowymi na planszy oznaczone są białymi liniami. Jednak niektóre obszary rozgraniczone są na niebiesko – takie granice reprezentują duże rzeki. Nie mogą ich przekraczać żadne jednostki, jeśli nie ma nad nimi mostu (wyraźny symbol mostu łączący dwa obszary, rozdzielone rzeką). Na planszy znajdują się tylko dwa mosty: łączą Blinziaki [The Twins] z Seagardem oraz Góry Księżycowe [The Mountains Of The Moon] ze Szczypcowym Przylądkiem [Craclaw Point].

Północ

Tereny na północ od Czarnego Zamku [Castle Black] – Dzika Północ – nie są częścią gry i nie można wprowadzać na nie jednostek.

Na podstawie cyklu powieściowego George'a R.R. Martina „Pieśń Lodu i Ognia”.
Projekt gry: Christian T. Petersen
Materiały dodatkowe: Kelvin Wilson
Producent wykonawczy: Darrell D. Hardy
Projekt graficzny: Scott Nicely
Zasady: Christian T. Petersen
Redakcja: Greg Benage, Christian T. Petersen oraz Darrell D. Hardy
Okładka: JP Targete
Ilustracje: Anders Finer, Michael Erickson, Jacques Bredy, Thomas Denmark, Jason A. Engle, John Matson, Mark Evans, Roman V. Papsuev, Cos Koniotis, Thomas Gianni, Alexander Petkov, Tim Truman, Jim Pavelec, Sedone Thongvily

Specjalne podziękowania dla: Eric A. M. Langa, Tony'ego Doepnera, Roberta Vaughna, Daniel & Kat Abraham, Carla Keima oraz Melindy M. Snodgrass.

Christian dziękuje George'owi R.R. Martinowi (za cudowny świat, cierpliwość i wkład w grę), Kevinowi Wilsonowi (za wspaniałą pracę twórczą, prototypy i cenne sugestie) oraz Gretchen (za jej cierpliwość, miłość i wsparcie).

A Game Of Thrones The Board Game © George R.R. Martin 2003 © Fantasy Flight Publishing, Inc 2003. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission from the publisher. *A Song Of Ice and Fire* © George R.R. Martin 2003. Used under license.

Informacje, wsparcie i materiały dodatkowe:
www.FantasyFlightGames.com

Tłumaczenie dla sklepu REBEL: Magdalena Jedlińska
Redakcja i skład: Tomasz Z. Majkowski
Tłumaczenia nazw własnych na podstawie przekładu Michała Jakuszewskiego

REBEL.pl – największy sklep z grami. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454



Karty Westeros



Nadchodzi zima [Winter is Coming]

Karta znajduje się w taliach I, II i III. Przetasuj od razu talię, z której wyciągnąłeś tę kartę i wyciągnij kolejną. Powtórz czynność, jeśli po raz kolejny wyciągnąłeś „Nadchodzi zima”.



Ostatnie dni lata [Last Days of Summer]

Karta znajduje się w taliach I, II i III. Nic się nie dzieje, kontynuuj grę.



Morze sztormów [Sea of Storms]

Podczas najbliższej Fazy Planowania gracze nie mogą wydawać rozkazów Najazdu. Pomiń w tej turze krok „Rozgrywanie Najazdów”.



Nawałnica mieczy [Storm of Swords]

Podczas najbliższej Fazy Planowania gracze nie mogą wydawać rozkazów Obrony.



Zaopatrzenie [Supply]

Gracze kolejno zmieniają pozycję na Torze Zaopatrzenia i, w przypadku posiadania zbyt dużej ilości armii, redukują ich liczbę oraz wielkość by nie przekraczać nowych limitów.



Starcie królów [Clash of Kings]

Usuń wszystkie żetony z 3 obszarów wpływów. Gracze licytują pozycje na poszczególnych torach.



Uczta dla wron [Feast of Crows]

Podczas najbliższej Fazy Planowania gracze nie mogą wydawać rozkazów Umocnienia Władzy.



Atak Dzikich [Wildling Attack]

Dzicy atakują ziemie Westeros z aktualną siłą (wskazaną na torze Dzikich). Wszyscy gracze wydają (na zasadach licytacji) dostępną władzę, aby wesprzeć Straż Nocną.



Mobilizacja [Mustering]

Gracze kolejno mobilizują nowe jednostki z Miast i Twierdz. Nowo utworzone armie muszą mieścić się w limitach Zaopatrzenia gracza.



Gra o tron [Game of Thrones]

Każdy z graczy kolejno zabiera 1 żeton władzy z puli władzy za każdą ikonę władzy (korona) znajdującą się na kontrolowanym przez niego obszarze.



Jesienne deszcze [Rains of Autumn]

Piechota nie dostarcza siły bojowej, wspierając bitwy w sąsiednich obszarach.



Symbol Mamuta

Za raz po tym, gdy w Fазie Westeros odkryte zostaną 3 karty, przesun żeton Dzikich (na torze Dzikich na planszy) o jedno pole na każdy symbol mamuta, który znajduje się na tych kartach.

Sekwencja tury

- 1) Faza Westeros (pomijana w 1 turze gry)
- 2) Faza Planowania
 - a) wszyscy gracze wydają rozkazy
 - b) wszystkie rozkazy zostają odsłonięte
 - c) można użyć Kruka Posłańca
- 3) Faza Akcji
 - a) rozegranie rozkazów Najazdu
 - b) rozegranie rozkazów Marszu (oraz bitew)
 - c) rozegranie rozkazów Umocnienia Władzy

Sekwencja bitwy

- 1) Uczestnicy wzywają wsparcie
- 2) Uczestnicy obliczają aktualną siłę bojową
- 3) Uczestnicy równocześnie odsłaniają kartę Rodu
- 4) Można użyć Ostrza z Valyriańskiej Stali (raz na rundę)
- 5) Określa się pokonanego, który usuwa straty i wycofuje pozostałe oddziały

Rozkazy



Marsz



Umocnienie Władzy



Wsparcie



Obrona



Najazd

Twierdza



Miasto



Zaopatrzenie



Władza

