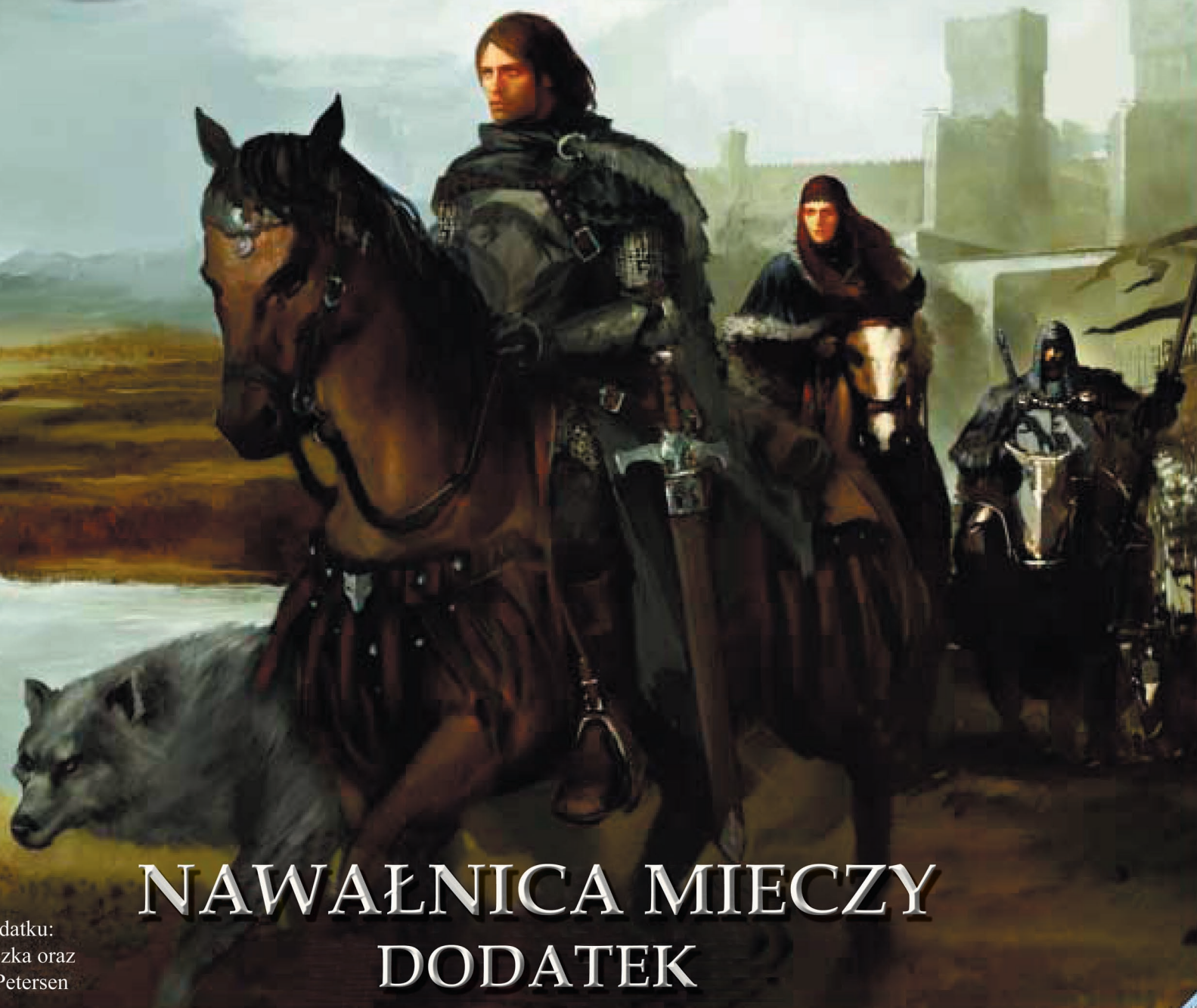


GRA PLANSZOWA
w świecie
George'a R. R. Martina

A GAME OF THRONES



NAWAŁNICA MIECZY DODATEK

Autorzy dodatku:
Corey Konieczka oraz
Christian T. Petersen



Gra o tron: Nawałnica mieczy

Dziękujemy za zakup niniejszego dodatku do planszowej GRY O TRON. Znajdziesz w nim zupełnie nową grę dla czterech graczy, NAWAŁNICĘ MIECZY. Rozgrywa się ona na nowej planszy i pozwala odtwarzać bitwy, które toczyły się w dolinie Tridentu podczas opisywanej z PIEŚNI OGNIĄ I LODU Wojny Pięciu Królów. Gra wykorzystuje szereg nowych elementów, między innymi żetony Dowódców, Karty Taktyki czy nowe zestawy Kart Rodów oraz Westeros. Większość z nich daje się zastosować również w podstawowej GRZE O TRON, zapewniając nowe możliwości i odświeżając rozgrywkę.

Korzystanie z niniejszego dodatku

Niniejsza broszura dzieli się na kilka części. Pierwsza z nich to opis nowych elementów gry, znajdujących się w dodatku. Druga rozpoczyna się na stronie 3 i szczegółowo przedstawia planszę do NAWAŁNICY MIECZY oraz zasady i elementy gry, których używa się podczas toczonych na niej rozgrywek. Część trzecia, której początek znajdziesz na stronie 9, objaśnia, jak łączyć dodatek z oryginalną planszą do GRY O TRON. Ostatnia, rozpoczynająca się od strony 10, to szczegółowe omówienie rozmaitych kart, znajdujących się w tym dodatku.

Elementy gry

W pudełku z NAWAŁNICĄ MIECZY znajdują się następujące elementy:

- Niniejsza broszura
- Samodzielna plansza do NAWAŁNICY MIECZY
- 44 Karty Taktyki
- 24 Karty Sojuszników (po 6 kart w 4 różnych Taliach Sojuszników)
- 40 nowych Kart Westeros
- 42 nowe Karty Rodów
- 4 nowe Karty Startowe Rodów
- 5 Kart Dzikich
- 6 Kart ze skrótem zasad
- 5 żetonów Garnizonów
- 15 żetonów Dowódców
- 1 Znacznik Pogody
- 10 Znaczników Roszczeń, z których 3 służą również jako żetony sił neutralnych (dla Harrenhal, Riverrun, i Srebrnego Wzgórza [Silverhall])
- 6 żetonów rozkazów Wsparcia -1
- 6 Lochów
- 3 zastępcze żetony sił neutralnych, dla Orlego Gniazda [Eyrie], Królewskiej Przystani [King's Landing] i Słonecznej Włóczni [Sunspear]

Pieczęć Nawałnicy Mieczy oraz symbol Tronu

Na części kart z tego dodatku znajduje się jedna z dwóch ważnych ikon:



Pieczęć Nawałnicy Mieczy oznacza, że z tych kart korzystać można wyłącznie, jeśli gracie na nowej planszy, znajdującej się w dodatku.



Symbol Tronu oznacza karty, których używa się wyłącznie podczas gry na oryginalnej planszy (z ewentualną nakładką ze STARCIA KRÓLÓW).

Jeśli na karcie z niniejszego dodatku nie ma żadnej z tych ikon, możesz jej używać zarówno w NAWAŁNICY MIECZY, jak podstawowej GRZE O TRON.

Plansza do NAWAŁNICY MIECZY

Tej planszy używa się w nowej grze dla czterech graczy, opisaną szczegółowo poczynawszy od strony 3.

Karty Taktyki



W dodatku znajduje się sześć talii Kart Taktyki, po jednej dla każdego z wielkich rodów. Rody Baratheonów, Greyjoyów, Lannisterów i Starków otrzymują po osiem Kart Taktyki, a rody Martellów i Tyrellów po siedem. Karty Taktyki reprezentują plany każdego rodu na daną rundę.

Karty Sojuszników



Cztery talie po sześć kart reprezentują poparcie Rodów Arrynów, Freyów i Tyrellów oraz najróżniejszych Najemników i Banitów.

Nowe Karty Westeros



W NAWAŁNICY MIECZY znajduje się zupełnie nowy zestaw Kart Westeros – mają błękitne rewersy dla odróżnienia od oryginalnych Kart Westeros, o pomarańczowych rewersach. W zestawie znajdują się dwie talie „III”, z których jednej używa się podczas gry na nowej, a drugiej na oryginalnej planszy.

Nowe Karty Rodów



W pudełku znajdziesz zupełnie nowy zestaw Kart Rodów dla wszystkich sześciu wielkich rodów. Na rewersie każdej z nich, prócz herbu rodu, znajdują się dwa skrzyżowane miecze. Dzięki temu z łatwością odróżnisz je od Kart Rodów z pierwotnej gry oraz znajdujących się w dodatku STARCIE KRÓLÓW (oznaczonych symbolem korony).

Nowe karty startowe Rodów

Grający na planszy do NAWAŁNICY MIECZY powinni używać tego właśnie zestawu kart startowych. Podobnie jak Karty Rodów, oznaczono je dwoma skrzyżowanymi mieczami na rewersie.

Sześć Wielkich Rodów

W niektórych miejscach tej instrukcji znajdziesz odniesienia do „sześciu rodów” Westeros. Mowa wówczas zawsze o Baratheonach, Greyjoyach, Lannisterach, Starkach i Tyrellach, czyli rodach z pierwotnej GRY O TRON oraz Martellach, wprowadzonych w dodatku STARCIE KRÓLÓW. W niniejszym dodatku wprowadzono dodatkowe komponenty (Dowódców i nowe Karty Rodów) również dla Martellów, z myślą o graczach posiadających STARCIE KRÓLÓW, nie musisz go jednak mieć, by w pełni korzystać z NAWAŁNICY MIECZY.



Tych kart używać można podczas oryginalnej gry, by zróżnicować efekty Ataku Dzikich.

Skrót zasad

Na tych sześciu kartach znajduje się zestawienie żetonów rozkazów i sekwencja tury.



Garnizony

Garnizony to specjalne żetony, które zapewniają dodatkową siłę podczas obrony.



Żetony dowódców

Żetony dowódców reprezentują szczególnie wpływowe postaci, zapewniające dodatkową siłę i możliwości armii, której są częścią. Uważaj jednak – mogą trafić do niewoli.



Lochy

Dowódcy, którzy dostali się do niewoli, przetrzymywani są właśnie w lochach.



Znacznik Pogody

Znacznik pogody pozwala określić, czy brody, znajdujące się na nowej planszy do NAWAŁNICY MIECZY są przejezdne (gdy pogoda sprzyja), czy niemożliwe do przekroczenia (podczas ulewnych deszczów).



Żetony Roszczeń

Tych żetonów używa się, by oznaczyć, kto kontroluje każde Miasto czy Twierdzę na planszy. Trzy spośród nich służą również do oznaczenia neutralnych

wojsk, broniących na początku gry Harrenhal, Riverrun, oraz Srebrnego Wzgórza [Silverhall].



Rozkazy Wsparcia -1

Niektóre Karty Taktyki mogą sprawić, że przy armii układa się rozkaz Wsparcie -1. Taka armia może wesprzeć armię toczącą

bitwę w sąsiedniej prowincji (podczas kroku „Wezwanie wsparcia”), odejmuje jednak od swojej siły -1 na potrzeby tego wsparcia.

Zastępcze żetony Sił Neutralnych

Te żetony sił neutralnych stosuj, jeśli gracie na oryginalnej planszy, używając Dowódców (patrz strona 9).

Gra na planszy do Nawałnicy Mieczy

Choć większość zasad używanych podczas gry w NAWAŁNICĘ MIECZY nie różni się niczym od zaprezentowanych w oryginalnych zasadach do GRY O TRON, pojawiają się w niej dodatkowe aspekty rozgrywki, nowe warunki zwycięstwa i kilka dodatków.

Cel gry

Celem NAWAŁNICY MIECZY jest zgłoszenie (zdobywanie) jak **największej ilości Roszczeń** do Westeros. Ten z graczy, który zgłosił ich najwięcej na koniec rundy 10, zwycięża. Ponadto, jeśli w którymkolwiek momencie rozgrywki jeden z grających zgłosi (posiada) **8 Roszczeń**, gra natychmiast kończy się jego wygraną.

Roszczenia

Roszczenia zgłasza się dzięki kontroli nad Miastami i Twierdzami oraz za pomocą niektórych kart. Ilość Roszczeń, którą pozwala zgłosić dane Miasto czy Twierdza wypisana jest bezpośrednio na planszy oraz na odpowiednim **Znaczniku Roszczeń**. Póki gracz kontroluje Miasto lub Twierdzę, posiada Roszczenia, które ono zapewnia.

Gracze mogą ponadto zgłosić Roszczenia dzięki niektórym kartom. Uzyskane w ten sposób, zaznacza się na torze Roszczeń do Westeros. Gdy karta nakazuje ci zgłosić pewną ilość Roszczeń, ułóż taką ilość swoich żetonów władzy (z puli władzy lub władzy, którą dysponujesz) na torze Roszczeń do Westeros (patrz margines). **Ogólna ilość Roszczeń**, którą zgłosił gracz, to **suma** Roszczeń z Miast i Twierdz, które kontroluje, **oraz** jego żetonów władzy, znajdujących się na torze Roszczeń do Westeros.

Przygotowanie do gry

Gdy przygotowujecie się do gry w NAWAŁNICĘ MIECZY, postępujcie następująco:

1. Rozłóżcie planszę do NAWAŁNICY MIECZY i ułóżcie ją w centralnym miejscu stołu.
2. Połóżcie znaczniki Harrenhal, Riverrun oraz Srebrnego Wzgórza [Silverhall] na odpowiednich miejscach planszy, **stroną z „siłami neutralnymi”** (białymi cyframi w prawym dolnym rogu) **do góry**.
3. Połóżcie Żeton Tury na „Turze 1”.
4. Połóżcie Znacznik Pogody na pierwszym polu „pięknej pogody” na Torze Pogody.
5. Potasujcie każdą z trzech nowych, niebieskich talii Kart Westeros i ułóżcie je w pobliżu planszy. W talii III umieści wyłącznie karty z pieczęcią Nawałnicy Mieczy.
6. Potasujcie każdą z czterech Talii Sojuszników i ułóżcie je w pobliżu planszy.

W tym momencie plansza powinna wyglądać jak na obrazku „Przygotowanie Nawałnicy Mieczy” na stronie 4.

Znaczniki Roszczeń

Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę mając przed sobą startowy Znacznik Roszczeń swojego rodu. Lannisterowie posiadają ponadto Znacznik Roszczeń Królewskiej Przystani [King's Landing], Starkowie – Bliźniaków [Twins], a Baratheonowie – Końca Burzy [Storm's End]. Zawsze, gdy gracz zdobywa Miasto lub Twierdzę, bierze jej Znacznik Roszczeń (z planszy lub od innego gracza) i układa przed sobą. Dzięki temu przeciwnicy z łatwością mogą kontrolować, ile Roszczeń zapewniają mu jego Miasta i Twierdze.

Znaczniki Roszczeń Harrenhall, Riverrun i Srebrnego Wzgórza [Silverhall] służą również za żetony sił neutralnych, rozstawianych na planszy na początku gry. Działają one wówczas tak samo, jak żetony siły neutralnych z podstawowej gry. Gdy graczowi uda się pokonać siły neutralne, zabiera żeton z planszy i układa przed sobą, stroną ze Znacznikiem Roszczeń do góry.

Roszczenia do Westeros

Gdy karta stanowi, że zgłaszasz jakąś ilość Roszczeń, ułóż taką właśnie ilość żetonów władzy (z Puli Władzy lub żetonów, które posiadasz), jeden po drugim, na kolejnych, oznaczonych najwyższymi numerami pustych polach toru Roszczenia do Westeros. Jeśli tor jest pełen, a gracz ma zgłosić Roszczenia, żeton władzy na polu „6” zostaje odrzucony do Puli Władzy swojego właściciela i wszystkie żetony władzy na torze przesuwają się o jedno miejsce w górę. Następnie na zwolnionym w ten sposób polu „1” umieszcza się nowy żeton Roszczeń, zdobyty właśnie przez gracza.

Przykład: W pierwszej turze gry Lannisterowie zgłaszają 2 Roszczenia. W turze 4 tor Roszczeń jest już pełen, a Greyjoyowie zgłaszają 1 Roszczenie dzięki Karcie Sojusznika. Żeton władzy Geryjoyów zostaje umieszczony na polu 1, a wszystkie pozostałe przesuwają się o 1 miejsce w górę. Jeden z żetonów Lannisterów znajdował się na polu „6”, więc zostaje wypchnięty z toru.

7. Każdy z graczy losuje teraz jedną ze Startowych Kart Rodów z NAWAŁNICY MIECZY. Będzie grał wylosowanym rodem.

8. Gracze otrzymują teraz po 7 Kart Rodu, należących do rodu, który wylosowali. Używajcie nowych kart z NAWAŁNICY MIECZY, oznaczonych na koszulkach skrzyżowanymi mieczami.

9. Gracze otrzymują Talie Taktyki swojego rodu. W każdej z nich powinno znajdować się po 7 kart – nie używa się karty „Wesprzeć sojusznika”, oznaczonej symbolem tronu.

10. Każdy gracz otrzymuje loch.

Przygotowanie Nawałnicy Mieczy

Znacznik pogody umieszcza się na polu „Piękna”, znajdującym się z lewej strony.



Talie Westeros z NAWAŁNICY MIECZY

Po wykonaniu pierwszych sześciu kroków przygotowania, opisanych na stronie 3, plansza NAWAŁNICY MIECZY powinna wyglądać tak, jak na powyższej ilustracji. Każdy z graczy powinien teraz zastosować instrukcje ze swojej Startowej Karty Rodu oraz umieścić przed sobą Karty Rodu, Karty Taktyki, loch i znaczniki roszczeń wszystkich Miast i Twierdz, które kontroluje. Na ilustracji przedstawiono ustawienie początkowe Rodu Starków.

Neutralne siły w Harrenhall, Riverrun i Srebrnym Wzgórzu [Silverhall]

Karty Taktyki

Karty Rodu

Loch

Znaczniki Roszczeń

11. Teraz gracze rozmieszczają swoje startowe oddziały i żetony, zgodnie z opisem ze Startowej Karty Rodu.

Uwaga: Każdy gracz rozpoczyna grę z pewną liczbą żetonów władzy, wypisaną na Startowej Karcie Rodu.

Uwaga: Każdy z czterech rodów zaczyna grę, posiadając 2 Dowódców, zgodnie z opisem na Karcie Startowej. Lannister posiada ponadto żeton Eddarda Starka w Lochu, jak napisano na jego Startowej Karcie Rodu. Stark zaczyna posiadając Kartę Sojusznika „Dowódca Freyów” [„Frey Leadership”] i żeton Czarnego Waldera.

12. Każdy z graczy zabiera znaczniki roszczeń każdego Miasta czy Twierdzy, którą kontroluje, i układa przed sobą. Szczegóły znajdziesz na marginesie strony 3.

13. Gracze układają swoje znaczniki zaopatrzenia na odpowiednich polach Toru Zaopatrzenia.

Gra może się rozpocząć.

Plansza do Nawałnicy Mieczy

Plansza do NAWAŁNICY MIECZY różni się od planszy oryginalnej w wielu ważnych aspektach. Dokładny opis wszystkich jej elementów znajdziesz na stronie 5.

Karty Taktyki

Karty Taktyki odzwierciedlają plany każdego rodów na daną turę i zapewniają specjalne możliwości, wspierając określone strategie.

W każdej turze, podczas kroku „wydawania rozkazów” fazy planowania, każdy z graczy wybiera jedną Kartę Taktyki i układa ją zakrytą przed sobą. Podczas odkrywania rozkazów gracze odsłaniają również swoje Karty Taktyki, a na początku fazy akcji ogłaszają, jakie Karty

Taktyki wybrali. Następnie, **zgodnie z kolejnością gry**, mogą skorzystać z każdej opisanej na karcie zdolności, rozpoczynającej się od wyróżnionego pogrubioną czcionką słowa „natychmiast” [„immediately”]. Gracz może korzystać ze **wszystkich** zdolności zapewnianych przez wybraną Kartę Taktyki aż do następnej fazy planowania, kiedy to wybiera nową Kartę Taktyki. Pamiętaj przy tym, że nic nie zabrania graczowi **wielokrotnego** wybierania tej samej karty, choćby i co turę.

Jeśli używacie Kart Tatyki (lub Dowódców, omówionych na stronach 6-8), powinniście stosować nową sekwencję tury, przedstawioną poniżej:

1) Faza Westeros (pomijana w Turze 1)

2) Faza Planowania

- Odsłonięcie górną kartę z każdej Talii Sojuszników (jeśli gracze w NAWAŁNICY MIECZY).
- Wszyscy gracze wydają rozkazy i wybierają Kartę Taktyki
- Odsłania się Rozkazy i Karty Taktyki
- Można użyć Kruka Posłańca

3) Faza Akcji

- Rozegranie natychmiastowych efektów Kart Taktyki
- Rozegranie rozkazów Najazdu
- Rozegranie rozkazów Marszu (oraz bitew)
- Rozegranie rozkazów Umocnienia Władzy
- Podnoszenie rozgromionych jednostek
- Przesuwanie Żetonu Tury

Karty Taktyki opisano szczegółowo na stronie 10.

Karty Sojuszników

Talie te odzwierciedlają wsparcie Rodu Arrynów, Freyów i Tyrellów oraz rozmaitych Najemników i Banitów. Gracz, który używa Kart Taktyki „Zawrzeć sojusz” [„Forge Alliances”] (patrz strona 10) może pociągnąć górną kartę z wybranej przez siebie talii.

Na początku każdej fazy planowania odsłania się górną kartę każdej z czterech Talii Sojuszników i układa, odkrytą, na tejże talii (o ile nie leży już na niej odkryta karta). Podczas rozgrywania Kart Taktyki gracz, który posłużył się „Zawrzeć sojusz” może wziąć górną kartę z dowolnej talii.

Przykład: Zarówno Stark, jak Baratheon wybrali w tej turze kartę Zawarcia Sojuszu. Stark jest wyżej na torze Żelaznego Tronu, działa więc pierwszy. Decyduje się wziąć odkrytą kartę z góry talii Tyrellów. Baratheon może teraz wybierać między odkrytymi kartami na taliach Arrynów, Freyów oraz Najemników i Banitów albo zakrytą kartą z talii Tyrellów.

Po zdobyciu Karty Sojusznika gracz układa ją przed sobą – pozostanie tam, póki nie zostanie skradziona lub tekst karty nie nakaze graczowi odrzucenia jej. Wszyscy gracze wiedzą zawsze, które Karty Sojuszników posiada każdy z nich. Gdy Karta Sojusznika jest odrzucana, umieszcza się ją pod spodem stosownej Talii Sojusznika.

Opis planszy do Nawałnicy Mieczy



1. Tor Roszczeń do Westeros. Używa się go by oznaczyć Roszczenia, który gracze otrzymują ze źródła innego, niż kontrola Miast i Twierdz. Więcej informacji znajdziesz na marginesie strony 3.

2. Morza. Podczas gry w NAWAŁNICĘ MIECZY **nie można zaciągać floty**. Zamiast tego wszystkie wyspy połączone są z lądem strzałkami ruchu. Nadto, morza nie mają swoich nazw – ale dwa oceany po lewej i prawej stronie planszy uważa się za dwa wielkie obszary morza na potrzeby rozgrywania zdolności specjalnych Kart Rodu.

3. Strzałki ruchu. Reprezentują one ogromne dystanse, które pokonać mogą oddziały (i Dowódcy). Ze strzałek ruchu oddziały mogą korzystać tylko, gdy przemieszczają się dzięki rozkazowi Marszu lub gdy się wycofują. **Nie można wykonywać najazdów ani udzielać wsparcia wzdłuż strzałek ruchu.**

Zwróć też uwagę, że dwie z nich przeznaczone są dla **konkretnych rodów** – oznaczono je ich herbami. Ze strzałki łączącej Pyke i Palec Flinta [*Flint's Finger*] może korzystać wyłącznie Greyjoy, a z łączącej Smoczą Skalę [*Dragonstone*] i Królewską Przystań [*King's Landing*] – Baratheon.

4. Tor Pogody. Znacznika Pogody używa się by określić, czy pogoda jest piękna (lewa i górna pozycja na torze), czy deszczowa (prawa i dolna pozycja). Znacznik Pogody przemieszcza zawsze, gdy rozgrywa się Kartę Westeros posiadającą symbol Pogody.

5. Teren niedostępny. Przez szare obszary nie można w żaden sposób przechodzić.

W NAWAŁNICY MIECZY uznaje się **Miasta i Twierdze** za oddzielne obszary planszy. Sąsiadują one ze wszystkimi obszarami, z którymi się stykają i pod każdym względem uważane są za zwyczajne obszary.

6. Wartość Roszczeń. Cyfra na fladze informuje, jak wiele Roszczeń Miasto lub Twierdza pozwala zgłosić kontrolującemu je graczowi.

7. Symbole Zaopatrzenia i Władzy. W tym miejscu zaznaczono symbole Zaopatrzenia i Władzy dla obszarów Miast i Twierdz.

8. Wydrukowane żetony władzy. Cztery Twierdze służą za obszary startowe rodów – oznaczono je odpowiednimi żetonami władzy.

9. Ikona Miasta lub Twierdzy. Wskazuje, czy obszar jest Miastem, czy Twierdzą.



10. Brody. Bród to pływająca na rzece. Gdy pogoda jest piękna, obszary połączone brodem uważane są za sąsiadujące, a oddziały mogą maszerować, wycofywać się, najeżdżać i udzielać wsparcia przez granicę będącą rzeką. Jednak gdy pogoda jest deszczowa, brody stają się nieprzejezdne a obszary nimi połączone przestają ze sobą sąsiadować.

11. Ikona Miasteczka. Miasteczko jest miejscem mobilizacji oddziałów, zapewniającym 1 punkt mobilizacji. Za jego pomocą można zaciągnąć oddział Piechoty, ale nie można wytrenować Piechoty na Rycerza. Poza tym Miasteczka nie mają żadnych właściwości Miast i Twierdz (na przykład nie liczy się ich na potrzeby rozstrzygania remisów).

Oddziały Sojusznicze

Jeśli gracie w NAWAŁNICĘ MIECZY, oznaczacie Oddziały Sojusznicze jednostkami Tyrellów (zielonymi). Oddziały Sojusznicze uzyskuje się dzięki niektórym Kartom Sojusznika. Traktuje się je dokładnie tak samo, jak wszystkie pozostałe oddziały, które kontrolujesz z kilkoma wyjątkami. Po pierwsze, nigdy nie mogą pozostać same, na obszarze, na którym nie ma żadnych oddziałów w kolorze twojego rodu. Jeśli zmuszony będziesz usuwać oddziały planszy, nie możesz usunąć ich tak, by Oddziały Sojusznicze pozostały same – w takiej sytuacji musisz najpierw usunąć jednostki Sojusznika. Po drugie, raz usuniętych z planszy Oddziałów Sojuszniczych nie można wykupić z powrotem podczas mobilizacji.

Trwałe sojusze

Jeśli gracz kontroluje trzy Karty Sojusznika z talii Arrynów, Freyów lub Tyrellów, oznacza to, że zawarł trwałe sojusze z tym rodem. Do końca gry nikt poza nim nie może ciągnąć z tej Talii Sojusznika (choć jeśli któryś z graczy posiada kartę Arrynów, Freyów czy Tyrellów kiedy dochodzi do zawarcia trwałego sojuszu, zachowuje ją). Nie można zawrzeć trwałego sojuszu z Najemnikami i Banitami.

Karty Sojuszników omówiono szczegółowo na stronie 11.

Talie Westeros w Nawałnicy Mieczy

Podczas gry na nowej planszy gracze powinni używać niebieskiej talii I i III oraz niebieskiej talii III z kartami oznaczonymi pieczęcią Nawałnicy Mieczy – oryginalne karty Westeros nie są kompatybilne z planszą NAWAŁNICY MIECZY.

Przemieszczanie Znacznika Pogody



Jeśli na rozgrywanej Karcie Westeros z Talii III pojawia się symbol Pogody, należy przenieść znacznik na Torze Pogody o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pamiętaj, że kiedy pogoda jest deszczowa nie można przekraczać brodów.

Podczas gry w NAWAŁNICĘ MIECZY nie używa się symbolu Mamuta, znajdującego się w taliach I oraz II – jeśli się pojawi, zignoruj go.

Nowe Karty Westeros omówiono szczegółowo na stronie 12.

Karty Rodów w Nawałnicy Mieczy

Podczas gry w NAWAŁNICĘ MIECZY używaj nowych talii Rodu Baratheon, Greyjoy, Lannister i Stark. Kartami z NAWAŁNICY MIECZY posługiwać się należy dokładnie tak samo, jak znajdującymi się w podstawowej grze.

Uwaga: Jeśli grasz w NAWAŁNICĘ MIECZY **musisz** posługiwać się nowymi Kartami Rodów, znajdującymi się w tym dodatku. Choć nowe karty są w pełni kompatybilne z oryginalną grą, **odradzamy** posługiwanie się w NAWAŁNICY MIECZY kartami z GRY O TRON lub dodatku STARCIE KRÓLÓW. Najważniejszym powodem jest fakt, że wiele z nich odnosi się do Statków, których w NAWAŁNICY MIECZY się nie używa.

Garnizony

Garnizony o specjalne jednostki, zapewniające dodatkową siłę w obronie – reprezentują wojska na stałe przydzielone do obrony obszaru startowego rodu. Nie są przy tym Oddziałami, i nie wliczają się więc do limitów Zaopatrzenia, nie mogą się przemieszczać i nie można wydawać im rozkazów. Każdy z rodów zaczyna grę posiadając jeden Garnizon o sile 2 w swoim obszarze startowym.



Ponadto, Lannister zaczyna ze specjalnym Garnizonem o sile 6 w Królewskiej Przystani [*King's Landing*].

Jeśli obszar zawierający Garnizon zostanie zaatakowany, siłę Garnizonu dodaje się do siły broniącego się. Jeżeli obrońca nie ma w obszarze z Garnizonem żadnych innych oddziałów, do bitwy i tak dochodzi, a obydwaj walczący normalnie używają Kart Rodów (i ewentualnego Ostrza z Valyriańskiej Stali).

Jeśli strona posiadająca Garnizon przegra bitwę, jest on usuwany z gry na resztę rozgrywki. Nie można go odzyskać podczas mobilizacji.

Pamiętaj, że w obszarach, w których znajduje się wyłącznie Garnizon nie można wydawać rozkazów, a jego siłę używa się jedynie w obronie i nie można wykorzystywać jej do udzielania wsparcia ani na potrzeby żadnego innego rozkazu.

Garnizon Lannistera w Królewskiej Przystani

Na początku partii NAWAŁNICY MIECZY Królewska Przystań [*King's Landing*] znajduje się w rękach Lannistera, który posiada tam specjalny Garnizon o Sile 6. Funkcjonuje on na dokładnie takich samych zasadach, co Garnizony o Sile 2. Póki Garnizon znajduje się w Królewskiej Przystani, pozostaje ona pod kontrolą Lannistera nawet, jeśli nie ma tam żadnych innych jego oddziałów (co znaczy, że Lannister nie musi ustanawiać tam kontroli nawet, jeśli przemieszcza wszystkie znajdujące się w Królewskiej Przystani oddziały).

Dowódcy

W niniejszym dodatku znajdują się po dwa żetony Dowódców dla każdego z sześciu wielkich rodów oraz trzy żetony Dowódców Sojuszniczych. Dokładny opis takiego żetonu znajdziesz w ramce „Opis żetony Dowódcy”. Reprezentują one konkretnych, szczególnie ważnych przedstawicieli każdego rodu. Zapewniają oni armii, do której należą, dodatkową siłę i, w pewnych okolicznościach, mogą posłużyć za rozkaz Marszu. Jeśli jednak armia Dowódcy przegra bitwę, może on trafić do niewoli.

Dowódcy rządzą się poniższymi, specjalnymi zasadami:

- Dowódców nie uważa się za Oddziały, nie wliczają się ich więc do limitu zaopatrzenia rodu. W przeciwieństwie do Garnizonów mogą się jednak przemieszczać i dodają swoją siłę do siły armii zawsze, nawet, gdy ta atakuje Siły Neutralne lub udziela wsparcia.

- Dowódca przemieszcza się razem z armią, do której należy, gdy ta maszeruje lub wycofuje się, jakby był zwyczajnym oddziałem. Nigdy jednak nie bywa rozgromiony.

- Dowódcy **nie można** pozostawić na obszarze, na którym nie ma oddziałów albo znajduje się wyłącznie Garnizon. Jeśli nie może wycofać się po przegranej bitwie na obszar, na którym znajdują się oddziały jego rodu, zostaje wzięty przez przeciwnika do niewoli.

Opis Żetonu Dowódcy



Portretem do góry



Portretem w dół

1. Normalna Siła. Odwrócony portretem do góry, Dowódca dodaje swoją normalną siłę do siły armii.

2. Ikona aktywacji. Kiedy na obszarze, na którym znajduje się dowódca znajduje się rozkaz z tą ikoną, uważa się go za rozkaz aktywujący i można go użyć, bo odwrócić Dowódcą portretem na dół.

3. Siła natarcia. Gdy Dowódca odwrócony jest portretem w dół, dodaje swoją siłę natarcia do siły armii.

4. Rozkaz marszu. Dowódca, ułożony portretem w dół może służyć za rozkaz marszu – patrz strona 7.

5. Ikona zdolności. W tym miejscu może pojawić się jedna z dwóch ikon, oznaczająca, że aktywowany Dowódca zapewnia specjalną zdolność:

- **Ikona Miecza:** Gdy jest w bitwie, otrzymujesz Ikonę Miecza.

- **Ikona Żetonu Władzy:** Natychmiast po aktywowaniu Dowódcy otrzymujesz zaznaczoną ilość żetonów władzy (przed ewentualnym ruchem lub bitwą). Chociaż na żetonach Dowódców Sojuszniczych: Littlefingera, Czarnego Waldera [*Black Walder*] i Thorosa z Myr [*Thoros of Myr*] znajdują się ich własne herby, kontrolujący ich gracz otrzymuje żetony ze swojej Puli Władzy.

Stosowanie rozkazu Marszu Dowódcy



W tym przykładzie Dowódcy: Robb Stark i Czarny Walder [Black Walder] znajdują się w Bliźniakach [Twins] wraz z 1 Piechur. Piechur Starków znajduje się też w Strażnicy nad Szarą Wodą [Greywater Watch], a Piechur Greyjoyów w Seagardzie.

Podczas fazy planowania grający Stakiem umieszcza w Bliźniakach rozkaz Najazdu. To właśnie on jest „rozkazem aktywującym” Robba Starka.



Gdy podczas fazy akcji przychodzi kolej Starka na rozegranie rozkazu Najazdu, decyduje się on wykorzystać rozkaz z Bliźniaków by aktywować (odwrócić) Robba Starka. Może teraz natychmiast przeprowadzić rozkaz Marszu, wydrukowany po jego drugiej stronie żetonu tego Dowódcy. Robb Stark i jeden Piechur maszerują zatem do Seagardu, rozpoczynając bitwę. Pamiętaj – ponieważ rozkaz Dowódcy wykorzystano do rozpoczęcia bitwy, musi się on przemieścić wraz z atakującymi oddziałami.

Stark decyduje się też przemieścić Czarnego Waldera do Strażnicy nad Szarą Wodą. To dozwolony ruch, ponieważ Czarny Walder kończy go na obszarze, na którym znajdują się oddziały Starków. Gracz mógłby też przemieścić Czarnego Waldera do Seagardu, by wziął udział w bitwie, nie wolno mu za to pozostawić go w Bliźniakach, gdzie nie zostają żadne oddziały Starków, ani ruszyć go do Fairmarket.

Aktywacja Dowódcy

Gdy na obszarze, na którym znajduje się Dowódca wydasz rozkaz taki sam, jak znajdująca się na jego żetonie **ikona aktywacji**, rozkaz ten uznaje się za **rozkaz aktywujący**. Podczas fazy akcji możesz albo wykorzystać taki rozkaz normalnie, **albo** odrzucić go by aktywować Dowódcę. Po aktywowaniu żeton Dowódcy przewraca się portretem na dół.

*Przykład: W Tumbleton znajduje się Jaime Lannister i 2 Piechurów. Ikoną aktywacji Jaimego jest ikona najazdu. Podczas fazy planowania grający Lannisterami kładzie rozkaz Najazdu w Tumbleton, rozkaz ten staje się więc **rozkazem aktywującym** Jaimego. Podczas rozgrywania rozkazów Najazdu w fazie akcji grający Lannisterami*

może wykonać normalny Najazd lub odrzucić Rozkaz by odwrócić żeton Jaimego Lannistera portretem w dół.

Po drugiej stronie każdego żetonu Dowódcy znajduje się ikona rozkazu Marszu, który można wykonać jakby był Marszem (+0). Jeśli gracz chce wykorzystać Marsz Jaimego Lannistera, musi zrobić to **natychmiast po odwróceniu go portretem w dół**. Znaczy to, że Marsze niektórych dowódców (posiadających ikonę Najazdu lub Umocnienia Władzy) wykonuje się we wcześniejszej lub późniejszej części fazy akcji, niż zwykle rozkazy Marszu.

Przykład: W Tumbleton znajduje się Jaime Lannister i 2 Piechurów, a gracz kładzie tam rozkaz Najazdu, by odwrócić Jaimego portretem w dół. Jeśli gracz życzy

sobie wykonać rozkaz Marszu z żetonu Jaimego, musi to zrobić natychmiast – decyduje się wykonać ten rozkaz i przemieszcza Jaimego i 1 Piechura na Różany Trakt [Roseroad]. Ponieważ na Różanym Trakcie nie ma ani sil wroga, ani Neutralnych, nie dochodzi do bitwy i Jaimego odwraca się portretem do góry natychmiast po wykonaniu ruchu. Używając rozkazu Najazdu by aktywować Jaimego Lannistera, zamiast wydania armii zwykłego rozkazu Marszu, gracz mógł wykonać ruch znacznie wcześniej, niż normalnie.

Uwaga: W oryginalnej grze rozgromione oddziały wracają do normalnej pozycji po „rozegraniu kroku rozkazów Marszu”. Jeśli jednak używasz Dowódców, rozgromione oddziały nie wracają do pierwotnego stanu aż do zakończenia fazy akcji (jak opisano w nowej sekwencji tury, na stronie 4).

Gdy wykonujesz rozkaz z drugiej strony żetonu Dowódcy, sam Dowódca może przemieścić się z dowolnymi poruszonymi oddziałami lub zostać z tymi, które się nie przemieszczają. Jeśli jednak którekolwiek z tych oddziałów wchodzi na obszar, na którym znajduje się armia innego rodu (rozpoczynając w ten sposób bitwę) lub żeton Sił Neutralnych, Dowódca **musi ruszyć się wraz z atakującymi**. (Pamiętaj: Dowódca, który przemieszcza się dzięki zwyczajnemu rozkazowi Marszu lub rozkazowi Marszu innego Dowódcy nie musi przemieścić się razem z atakującymi oddziałami). Dowódca może też ruszyć się sam, pod warunkiem, że zakończy ruch na obszarze, na którym znajdują się inne oddziały jego rodu.

Gdy rozkaz Marszu Dowódcy (oraz **ewentualna bitwa, będąca jego rezultatem**) zostaną do końca rozegrane, Dowódcę odwraca się natychmiast portretem do góry.

Wiele żetonów dowódców ma inną siłę wypisaną na stronie z portretem, a inną na stronie z rozkazem Marszu. W takiej sytuacji do siły armii dolicza się wartość z tej strony żetonu, która jest akurat odsłonięta. Zasady dotyczące obracania żetonu są sformułowane tak, że powinien zawsze leżeć stroną z portretem do góry, chyba, że właśnie rozgrywa się jego rozkaz Marszu. W związku z tym Dowódca, który bierze udział w obronie, wsparciu lub przemieszcza się w związku z normalnym rozkazem (lub Marszem innego Dowódcy) zawsze dodaje do siły armii siłę ze strony z portretem.

Po drugiej stronie każdego żetonu Dowódcy znajduje się też ikona zdolności, której znaczenie objaśnione zostało w ramce „Opis żetonu Dowódcy”, na stronie 6. Gracze mogą w każdej chwili sprawdzić siłę i ikony po dowolnej stronie każdego żetonu Dowódcy w grze (w tym żetonów przeciwników).

Dowódcy w niewoli



Gdy armia, w której znajduje się dowódca, przegrywa bitwę może on trafić do niewoli, zgodnie z poniższymi regułami.

Po pierwsze, podczas bitwy, w której przegrany musi ponieść straty zwycięzca może wymóc na pokonanym by zdjął z planszy o jeden oddział mniej i wziąć do niewoli wybranego Dowódcę (spośród obecnych w bitwie). (Ilość strat, które pokonany musi ponieść wynika z ilości Ikon Mieczy zwycięzcy, od których odjęto Ikony Fortyfikacji pokonanego). Zmniejszając straty przegranego można wziąć do niewoli tylko jednego Dowódcę na bitwę.

Po drugie, zwycięzca bierze do niewoli Dowódców, którzy nie mogą się wycofać. Dowódcy wycofują się wedle normalnych reguł z wyjątkiem faktu, że nie bywają rozgromieni i nie wliczają się do limitów Zaopatrzenia, **nie wolno im też wycofywać się do pustych obszarów, jeśli wraz z nimi nie wycofuje się oddział**. Jeśli z bitwy nie może wycofać się kilku Dowódców pokonanego, zwycięzca bierze do niewoli wszystkich.

Jeśli jeniec należy do rodu przeciwnika, natychmiast umieszcza się do w lochu zwycięzcy, gdzie pozostaje póki nie ucieknie, nie zostanie ocalony, wykradziony lub stracony.

Sojusznicy zmieniają stronę

Jeśli Sojusznicy Dowódcy „tafia do niewoli”, jego żetonu nie umieszcza się w lochu – Dowódca przechodzi na stronę zwycięzcy. Ten bierze natychmiast stosowną kartę Sojuszniczego Dowódcy od pokonanego i układa przed sobą. Żeton Dowódcy pozostaje na obszarze, na którym się znajdował, jako część zwycięskiej armii.

Uwaga: Wymuszenie na Sojusznicznym Dowódcy zmiany stron w powyższy sposób to jedyna metoda zakończenia trwałego sojuszu gracza (patrz strona 6) z rodem Arrynów, Freyów lub Tyrellów. Od tej pory każdy gracz może ciągnąć karty z tej Talii Sojusznika, a nawet stworzyć kolejny „trwały” sojusz.

Ratowanie i wykradanie jeńców

Wziętego do niewoli dowódcę uratować lub wykraść z lochu może każdy gracz, który posłuży się Kartą Taktyki Zadbać o jeńców [Secure Hostages]. Gdy gracz, który zagrał tę kartę pokona w bitwie przeciwnika może wziąć z jego lochu jednego, wybranego Dowódcę. Jeśli zabrany Dowódca należy do jego rodu, zostaje ocalony i gracz natychmiast układa jego żeton na obszarze, na którym toczyła się bitwa. Jeżeli należy do innego rodu, zwycięski gracz umieszcza go natychmiast w swoim lochu.

Wymiana jeńców

Natychmiast po tym, jak gracz otrzyma żetony władzy z rozkazu Umacniania Władzy, może rozpocząć rozmowy o wymianie jeńców na obszarze, na którym znajdował się rozkaz. Rozpoczynający negocjacje poprosi dowolnego gracza o wypuszczenie jednego lub obu Dowódców, należących do jego rodu. W zamian może zaoferować dostępną mu władzę i/lub dowolnych jeńców, których sam posiada.

Jeśli przeciwnik się zgodzi, negocjacje kończą się sukcesem – ich inicjator odrzuca umówioną ilość żetonów władzy do swojej Puli Władzy, a przeciwnik bierze tę samą ilość żetonów ze swojej Puli. Następnie dokonuje się wymiana uzgodnionych jeńców.

Gracz, który rozpoczął negocjacje musi umieścić zwolnionych Dowódców na obszarze, na którym prowadził negocjacje.

Jeśli gracz, z którym negocjowano otrzyma Dowódców należących do swojego rodu, może umieścić ich w dowolnych Miastach lub Twierdzach, które kontroluje (w rzadkim wypadku, gdy nie kontroluje żadnych Miast ani Twierdz umieszcza go na dowolnym kontrolowanym przez siebie obszarze). Jeżeli otrzyma Dowódców nie należących do jego rodu, umieszcza ich w lochu.

Jeżeli przeciwnik nie zgodzi się na ofertę negocjującego gracza, nie wypuszcza się żadnych jeńców.

Przykład: Eddard Stark jest w niewoli u Rodu Lannisterów, Ród Starków przetrzymuje natomiast Balona Greyjoya. Podczas fazy planowania Stark umieszcza rozkaz Umocnienia Władzy obok Piechura w Strażnicy nad Szarą Wodą [Greywater Watch]. Po rozegraniu tego rozkazu podczas fazy akcji

Stark deklaruje inicjację negocjacji z Lannisterem. Oferuje mu w zamian za zwolnienie Eddarda Starka 4 żetony władzy i Balona Greyjoya. Lannister zgadza się na taką ofertę. Stark odrzuca w związku z tym 4 żetony władzy do Puli Władzy, a Lannister otrzymuje 4 żetony ze swojej Puli Władzy. Stark otrzymuje ponadto żeton Eddarda Starka, który musi umieścić w Strażnicy nad Szarą Wodą, tu bowiem toczyły się negocjacje. Balon Greyjoy nie jest dowódcą rodu Lannisterów, więc gracz musi natychmiast umieścić go w lochu.

Tracenie jeńców

Gdy rozgrywa się Kartę Westeros Wykonać wyrok [Swing the Sword], każdy gracz (w kolejności gry) może nakazać stracić jednego jeńca ze swojego lochu. Żeton tego Dowódcy oraz odpowiadająca mu Karta Rodu zostają usunięte z gry.

Przykład: W fazie Westeros odsłonięta zostaje karta Wykonać Wyrok [Swing the Sword]. Jedynym graczem, który posiada jeńca w lochu jest Lannister, przetrzymujący Eddarda Starka. Gracz decyduje, że zostanie on stracony. W związku z tym żeton Edwarda Starka oraz Karta Rodu Eddard Stark zostają usunięte z gry. Przez resztę partii grający Starkami będzie posługiwał się jedną Kartą Rodu mniej.

Zwycięstwo

Jeśli w którymkolwiek momencie gry któryś z graczy zgłosi (posiada) **8 Roszczeń** do Westeros, gra natychmiast kończy się jego zwycięstwem.

Jeśli żaden z graczy nie zgłasza aż tylu Roszczeń do Westeros na końcu 10 Tury, zwycięzcą jest gracz zgłaszający **najwięcej Roszczeń**. Jeżeli dwóch lub więcej grających zgłasza taką samą ilość Roszczeń, wygrywa posiadacz większej ilości Miast i Twierdz. Jeżeli wciąż oznacza to remis, zwycięża ten z remisujących graczy, który znajduje się wyżej na turze Zaopatrzenia. W wypadku, gdy gracze remisują również w Zaopatrzeniu wygrywa posiadacz większej ilości żetonów władzy. Jeśli mają ich po tyle samo, gra kończy się remisem.

Gra trzyposobowa

Planszę do NAWALNICZY MIECZY przygotowano z myślą o czterech graczach. Jeśli chcecie grać na niej we troje, zastosujcie następujące zmiany:

- Z gry usuwa się Ród Greyjoy. Startowe oddziały Greyjoyów rozmieszcza się jednak na planszy, dodając po 1 Piechocie w każdym kontrolowanym przez nich obszarze. Oddziały te działają jak Siły Neutralne (z Harrenhal, Riverrun i Srebrnego Wzgórza [Silverhall]). Nie układa się żetonów Greyjoyów na torach Obszarów Wpływów oraz Zaopatrzenia – żetony pozostałych graczy przesuwają się na Obszarach Wpływów do góry, tak, by wypełnić powstałe po usunięciu Greyjoyów puste miejsca. Znaczy to, że ród Starków zaczyna jako pierwszy na torze Lenników i otrzymuje Ostrze z Valyriańskiej Stali.

- Żaden z graczy, przez całą grę, nie może wejść na **Pyrke ani Palec Flinta [Flint's Finger]** (nawet za pomocą karty Najemni przewoźnicy [Mercenary Transport]).

Rozgrywka na podstawowej planszy do „Gry o tron”

Większość nowych zasad i elementów gry jest w pełni kompatybilna z podstawową GRA O TRON. Poniżej znajdziesz pięć opcji precyzujących, jak połączyć nowe komponenty z pierwotną planszą.

Opcja 1: Nowe Karty Rodów

Nowy zestaw kart całkowicie zastępuje Karty Rodów znajdujące się w pierwotnej grze – każdy gracz otrzymuje nowe siedem kart swojego Rodu. Posiadają one nowe zdolności i bardziej zróżnicowaną siłę, niż karty z pierwotnej gry (choć różnice są mniejsze, niż na Kartach Rodów z dodatku STARCIE KRÓLÓW).

Ważnym jest, by nie łączyć różnych zestawów Kart Rodów (oryginalnego, znajdującego się w dodatku Starcie królów i pochodzącego z Nawałnicy Mieczy) i wszyscy gracze używali kart pochodzących z tego samego zestawu.

Opcja 2: Nowe Karty Westeros

Nic nie stoi na przeszkodzie, by grać w pierwotną GRĘ O TRON nowymi Kartami Westeros z NAWAŁNICĄ MIECZY. Zastępują one zupełnie Karty Westeros z oryginalnej gry – jeśli się nimi posługujesz, używaj nowych (niebieskich) Talii Westeros I i II oraz Talii Westeros III z kartami opatrzonymi symbolem Tronu. Nie stosuj kart z Talii III, oznaczonych pieczęcią Nawałnicy Mieczy.

Nowych Kart Westeros używa się dokładnie tak samo, jak talii z pierwotnej gry. Podobnie jak w wypadku kart Rodów, wszystkie Karty Westeros w grze powinny pochodzić z tego samego zestawu (z GRY O TRON lub z NAWAŁNICĄ MIECZY). Nie można łączyć w jednej talii kart z różnych zestawów.

Opcja 3: Karty Taktyki

Podczas gry na pierwotnej planszy gracze mogą używać Kart Taktyki, znajdujących się w tym dodatku. Wystarczy, że usuną z talii karty oznaczone pieczęcią Nawałnicy Mieczy i uzupełnią je kartami z symbolem Tronu. Powstaną wówczas talie liczące po sześć kart, których używa się dokładnie tak samo, jak podczas gry w NAWAŁNICĘ MIECZY – czyli zgodnie z zasadami ze strony 4.

Opcja 4: Dowódcy i lochy

Jeśli chcecie stosować Dowódców i lochy, grając w pierwotną GRĘ O TRON, posługujcie się zasadami ze stron 6-8, z następującymi modyfikacjami:

- Obydwaj Dowódcy Rodu zaczynają grę na planszy, na obszarze startowym Rodu.
- Stosujcie alternatywne żetony sił neutralnych dla Orlego Gniazda [*Erye*], Królewskiej Przystani [*King's Landing*] i Słonecznej Włóczni [*Sunspear*]. Każdy z nich ma siłę większą o 1, niż oryginalne żetony, równoważąc w ten sposób dodatkową siłę, którą zapewniają Dowódcy.
- Dla zachowania równowagi gry, jeśli używacie Dowódców musicie grać Kartami Rodów z NAWAŁNICĄ MIECZY (patrz opcja 1).
- Grając z Dowódcami musicie również stosować Talie Westeros z NAWAŁNICĄ MIECZY (opcja 2). (Gdybyście używali oryginalnych Kart Westeros, nie można by nakazać stracenia jeńca.)

- Jeśli wszystkie oddziały armii, do której należał Dowódca, zostaną zniszczone przez atak Dzikich, zniszczeniu ulega również Dowódca (traktujcie go, jakby został stracony).

Opcja 5: Karty Dzikich

W niniejszym dodatku znajdziesz pięć Kart Dzikich, których używa się podczas oryginalnej GRY O TRON dla zróżnicowania efektu Karty Westeros Atak Dzikich [*Wildling Attack*]. By ich użyć, po prostu je potasujecie i położycie podczas przygotowania do gry w pobliżu Kart Westeros. Jeśli podczas Fazy Westeros odsłonięta zostanie karta Atak Dzikich, odsłonicie również górna Kartę Dzikich. Efekty wypisane na karcie zastępują normalny rezultat Ataku Dzikich.

Przykład: Na początku Fazy Westeros w grze pięcioosobowej Groźba Dzikich wynosi 5. W talii I odsłonięte zostają „Ostatnie dni lata”, w talii II „Starcie Królów” i „Atak Dzikich” w talii III. Ponieważ odsłonięto „Atak Dzikich”, odkrywa się również górną Kartę Dzikich. Mówi ona:

Zwycięstwo Dzikich

Gracz, który dał najmniej: Odrzuć najmocniejszą Kartę Rodu (jeśli masz więcej, niż 1)

Pozostali: Odrzućcie losową Kartę Rodu (jeśli macie więcej, niż 1).

Zwycięstwo Nocnej Straży

Gracz, który dał najwięcej: Nic się nie dzieje

Gracze rozgrywają Karty Westeros zgodnie z normalną kolejnością. Ponieważ na „Ostatnich dniach lata” znajduje się symbol Dzikich, Groźba wzrasta do 6. Następnie gracze licytują miejsca w Obszarach Wpływów, zgodnie z działaniem karty „Starcie Królów”. Następnie przeznaczają władzę, by odeprzeć atak Dzikich. Baratheon, Greyjoy, Stark i Tyrell poświęcają na ten cel po 1 żetonie władzy, Lannister natomiast nie przeznaczając nic. Znaczą

Nawałnica Mieczy a Starcie Królów

Podczas gry na podstawowej planszy większość wymienionych powyżej elementów można łączyć z opcjami gry z dodatku STARCIE KRÓLÓW. Pamiętaj tylko, że:

- Dowódców nie można łączyć z unikalnymi rozkazami jednorazowymi.
- Za pomocą powszechnych rozkazów jednorazowych nie można aktywować Dowódców, a rozkazu Wymuszonego Marszu [*Forced March*] gracz nie może zagrać w fazie panowania, w której używa Karty Taktyki Przegrupować armie [*Manage Troops*].
- Za pomocą rozkazów Umocnienia Władzy, wydanych w portach, nie można rozpoczynać negocjacji o wymianie jeńców.

Podczas gry na planszy do NAWAŁNICĄ MIECZY używać można następujących elementów pochodzących ze STARCIA KRÓLÓW:

- Fortyfikacji (których nie uważa się za opuszczone, jeśli na obszarze znajduje się Garnizon)
- Machin Obłężniczych (mają siłę 0 przeciwko Miasteczkom).
- Powszechnych rozkazów jednorazowych
- Wariantu Fazy Westeros ze Starcia Królów
- Wariantu bitew ze Starcia Królów

Następujących elementów STARCIA KRÓLÓW nie można łączyć z NAWAŁNICĄ MIECZY:

- Rodu Martell
- Kart Rodów ze Starcia Królów
- Portów
- Unikalnych rozkazów jednorazowych

to, że Dzicy wygrali. Grający Lannisterem dał do puli najmniej żetonów władzy, więc musi odrzucić Kartę Rodu o najwyższej sile. Pozostali gracze odrzucają losową Kartę Rodu. Groźba Dzikich wraca do 0, a odsłonięte Karty Westeros i Karta Dzikich zostają umieszczone, zakryte, na spodzie odpowiednich talii.

Tylko do Nawałnicy Mieczy

Poniższe komponenty nie są kompatybilne z podstawową planszą do GRY O TRON i należy ich używać wyłącznie na planszy do NAWAŁNICĄ MIECZY:

- Garnizony
- Karty Sojuszników
- Talia Westeos III do Nawałnicy Mieczy (karty oznaczone pieczęcią Nawałnicy Mieczy).
- Karty Taktyki do Nawałnicy Mieczy (4 karty oznaczone pieczęcią Nawałnicy Mieczy).



Omówienie Kart Taktyki



Sześć Kart taktyki pojawia się w taliach wszystkich rodów. Każda z nich ma wiele efektów, opisanych niżej:

Precyzyjnie zaplanować [Careful Planning]

Natychmiast: Wybierz: albo otrzymujesz 2 władzy, albo wydajesz 2 władzy by wybrać inną Kartę Taktyki. Nowej karty używasz oprócz „Precyzyjnie zaplanować”.

Trwale: W tej turze możesz użyć dodatkowego rozkazu specjalnego (z gwiazdką).

Władać Westeros [Control Westeros]

Trwale: Otrzymujesz dodatkowe 2 siły do rozkazów Marszu przeciwko Miastom i Twierdzom

Trwale: Otrzymujesz +1 do wszystkich licytacji podczas najbliższej fazy Westeros (licytacje są wynikiem działania kart Starcie Królów, Prawa do Westeros oraz Ataku Dzikich).

Zawrzeć sojusz [Forge Alliances]

Tej karty używa się wyłącznie podczas NAWALNICY MIECZY – oznaczono ją pieczęcią Nawalnicy Mieczy.

Natychmiast: Możesz wydać 2 władzy by pociągnąć Kartę Sojusznika. Wolno ci pociągnąć górną kartę (która może być odkryta lub zakryta) z dowolnej z czterech Tali Sojuszników.



Trwale: Za każdym razem, gdy twój rozkaz Wsparcia ma być usunięty na skutek Najazdu możesz wydać 2 władzy by zastąpić go żetonem Wsparcia -1. Przeciwnik nie może posłużyć się Najazdem +1, by usunąć zarówno oryginalne Wsparcie, jak Wsparcie -1, które je zastąpiło.

Utrzymać teren [Hold Territory]

Trwale: Otrzymujesz jedną ikonę Fortyfikacji we wszystkich bitwach, w których posiadasz żeton Obrony.

Trwale: Otrzymujesz 1 dodatkowej siły, gdy bronisz się w bitwie lub 2 dodatkowej siły, jeśli bronisz Miasta lub Twierdzy.

Przegrupować armię [Manage Troops]

Natychmiast: Możesz przesunąć jeden lub więcej swoich Oddziałów i Dowódców z jednego obszaru, który kontrolujesz, na inny obszar, który kontrolujesz. Jeśli na pierwszym obszarze nie zostanie żaden oddział, ewentualny wydany w nim rozkaz zostaje odrzucony. Możesz łączyć tę zdolność z transportem morskim i strzałkami ruchu.

Trwale: Po wmaszerowaniu na obszar, którego nie kontroluje przeciwnik ani siła neutralna możesz natychmiast przemieścić maszerującą armię na sąsiedni obszar (lub obszar połączony strzałką ruchu), którego również nie kontroluje przeciwnik ani siła neutralna. Opuszczając pierwszy z obszarów możesz ustanowić na nim swoją kontrolę lub pozostawić na nim część oddziałów. Następnie odrzuć tę kartę – możesz z niej skorzystać ponownie dopiero w kolejnych turach.

Zadbać o jeńców [Secure Hostages]

Natychmiast: Za każdego jeńca, jakiego posiadasz, możesz wykraść jego właścicielowi 2 władzy (jeśli w twojej niewoli znajdują się obydwaj dowódcy przeciwnika, możesz mu ukraść 4 władzy). Ofiara odrzuca 2 lub 4 władzy do swojej Puli Władzy (jeśli to możliwe), a ty zabierasz taką samą ilość żetonów władzy ze swojej Puli.

Trwale: Jeśli zaatakujesz przeciwnika i zwyciężysz, możesz uwolnić jednego z Dowódców z jego lochu. Jeśli Dowódca należy do ciebie, umieść go na planszy na obszarze tej bitwy. Jeśli należy do innego gracza, umieść go w swoim lochu.

Trwale: Jeśli decydujesz się stracić zakładnika (patrz Wykonać wyrok [Swing the sword], strona 12), możesz zamienić się miejscami z właścicielem tego zakładnika na wybranym torze Wpływów. Jeśli w związku z tym zajmiesz pierwsze miejsce na tym torze, weź odpowiadający mu żeton (Żelazny Tron, Ostrze z Valyriańskiej Stali lub Kruka Posłańca).

Przykład: Lannister zagrał w poprzedniej turze Kartę Taktyki „Zadbać o jeńców”, teraz natomiast odsłonięta została karta Westeros Wykonać wyrok [Swing the sword]. Lannister decyduje się stracić Eddarda Starka, którego wziął wcześniej do niewoli. Żeton i karta Eddarda Starka zostają usunięte z gry. Grający Starkiem jest na pierwszej pozycji toru Lenników, Lannister decyduje się więc zamienić z nim miejscami na tym torze Wpływów i zabiera mu Ostrze z Valyriańskiej Stali.

Wesprzeć sojusznika [Support Allies]

Tej karty używa się wyłącznie podczas gry na podstawowej planszy do GRY O TRON – oznaczono ją symbolem Tronu.

Trwale: Gdy inny gracz wzywa wsparcie podczas bitwy możesz dodać mu +1 do siły niezależnie od tego, czy masz oddziały w obszarach sąsiadujących z bitwą, czy nie. Siłę dodaje się na tej samej zasadzie, jak podczas zwykłego wsparcia, a zastosowanie tej karty uważa się za Wsparcie na potrzeby efektów rozmaitych kart.

Przykład: Gracz Tyrellami i w fazie planowania wybrałeś Kartę Taktyki „Wesprzeć sojusznika”. Podczas tej fazy akcji Lannister atakuje Greyjoya. Gdy Greyjoy wzywa wsparcie, postanawiasz dodać mu dodatkowe +1 do siły. Greyjoy zagrywa Kartę Rodu Asha Greyjoy, której zasada stanowi: „Jeśli podczas tej bitwy otrzymałeś wsparcie, otrzymujesz dwie ikony miecza”. Ponieważ udzieliłeś Greyjoyowi wsparcia, otrzymuje on dwie ikony miecza.



Trwale: Za każdym razem, gdy twój rozkaz Wsparcia ma być usunięty na skutek Najazdu możesz wydać 2 władzy by zastąpić go żetonem Wsparcia -1. Przeciwnik nie może posłużyć się Najazdem +1, by usunąć zarówno oryginalne Wsparcie, jak Wsparcie -1, które je zastąpiło.

Karty Taktyki poszczególnych Rodów

W taliach znajdują się też cztery unikatowe Karty Taktyki, po jednej na każdy Ród (Słuchajcie mojego ryku [Hear Me Roar!], Nasza jest furia [Ours is the Fury], My nie siejemy [We Do Not Sow] oraz Nadchodzi zima [Winter is Coming]). Używa się ich wyłącznie w NAWALNICY MIECZY. Każda z nich pozwala graczowi zgłosić jedno Roszczenie, jeśli spełni wymienione na karcie warunki. Jeśli gracz wypełni zadanie, na koniec tury otrzymuje jedno Roszczenie, a kartę usuwa się z gry. Roszczenia za wypełnione warunki zgłasza się w kolejności gry, po tym, jak wszyscy zakończą umacnianie władzy. Kiedy gracz wypełni zadanie swojego rodu, wypisane na karcie, usuwa się ją z gry.

Omówienie Kart Sojuszników



Poniżej znajduje się dokładne objaśnienie Kart Sojuszników. Niektóre z nich rozgrywa się natychmiast po pociągnięciu lub po tym, jak zostaną skradzione, inne zaś zapewniają trwałe efekty, z których korzystać możesz, póki karta nie zostanie odrzucona lub skradziona. Odrzucone Karty Sojuszników wkłada się pod spód odpowiedniej talii.

Trzy typy kart występują we wszystkich czterech Taliach Sojuszników:

Armia [Army]

Natychmiast: Otrzymujesz Oddziały Sojusznicze (zielone), wypisane na kracie, i musisz natychmiast je wystawić. Oddziały Sojusznicze muszą zostać rozmieszczone na obszarach, na których znajdują się oddziały twojego rodu. Jeśli nie możesz wystawić Oddziałów Sojuszniczych ze względu na to obostrzenie lub limit Zaopatrzenia, nie otrzymujesz ich, układasz jednak przed sobą kartę Armii.

Trwale: Armia Najemna [Sellsword Army] (z talii Najemników i Banitów) ma również trwały efekt: twoi przeciwnicy nie otrzymują władzy z rozkazów Umocnienia Władzy rozłożonych na obszarach sąsiadujących z twoimi Oddziałami Sojuszniczymi. Mogą jednak wydawać tam rozkazy Umocnienia Władzy i otrzymują z nich władzę, jeśli twoja Armia Sojusznicza nie sąsiaduje z nimi dłużej podczas rozgrywania takich rozkazów. Wolno im też używać rozkazów Umocnienia Władzy do innych celów, na przykład aktywacji dowódców lub negocjacji o wymianie jeńców.

Dowódca [Leadership]

Natychmiast: Bezwzględnie otrzymujesz żeton wymienionego Dowódcy i układasz go, portretem do góry, w obszarze, na którym masz oddziały.

Wsparcie wojsk [Military Support]

Trwale: Podczas fazy „wzywania wsparcia” bitwy, w której jesteś atakującym lub obrońcą możesz użyć tej karty, by dodać wymienioną siłę do siły twojej armii. Siłę dodaje się na tej samej zasadzie, jak podczas zwykłego wsparcia, a zastosowanie tej karty uważa się za Wsparcie na potrzeby efektów rozmaitych kart.

Przykład: Karta Rodu „Catelyn Stark” ma zdolność specjalną: „Jeśli w tej bitwie otrzymałeś wsparcie, otrzymujesz +2 do siły i ikonę Fortyfikacji”. Jeśli grający Starkami użyje podczas wzywania wsparcia w tej bitwie karty Wsparcie wojsk Arrynów i zagra kartę Catleyem Stark, otrzyma dodatkowo +2 do siły bojowej i ikonę Fortyfikacji.

Zwróć uwagę, że by użyć Wsparcia wojsk banitów [Outlaw Military Support] musisz tę kartę odrzucić, a Wsparcie wojsk Arrynów, Freyów i Tyrellów wymaga wydania określonej ilości władzy i można skorzystać z niego tylko raz na turę.

Następujące karty pojawiają się tylko w niektórych taliach:

Spiski [Plots]

Karty Spisków pojawiają się w taliach Arrynów, Freyów i Tyrellów.

Natychmiast: Gdy ją zdobywasz, możesz natychmiast albo zyskać 4 władzy, albo wydać 1 władzy, by ukraść losową Kartę Sojusznika z tej talii innemu graczowi. Następnie odrzucasz Spisek.

Jeśli ukradłeś kartę Dowódcy, natychmiast zabierasz żeton tego Dowódcy i umieszczasz na obszarze, na którym masz oddziały.

Jeśli ukradłeś kartę Armii, ofiara musi natychmiast usunąć z planszy tyle oddziałów, by nie przekraczać limitu Oddziałów Sojuszniczych ze swoich pozostałych Kart Sojuszników. Następnie ty otrzymujesz wypisane na skradzionej karcie Oddziały Sojusznik, wedle normalnych reguł.

Przykład: Jan posiada karty Dowódcy Arrynów (która daje mu żeton Littlefingera), kartę Armii Tyrellów (dzięki której zyskał 1 Rycerza i 1 Piechura) i Armie Arrynów (która dała mu 2 Piechurów). Na planszy posiada 1 Sojuszniczego (zielonego) Rycerza i 2 Piechurów (jednego Sojuszniczego Piechura stracił w niedawnej bitwie). Ryszard używa karty Spisek Arrynów, by ukraść Janowi losową Kartę Arrynów. Jan tasuje Armie Arrynów i Dowódcę Arrynów, a Ryszard wyciąga losowo Armie Arrynów. Jan musi usunąć z planszy 1 Sojuszniczego Piechura. Ryszard tymczasem układa przed sobą kartę Armia Arrynów i umieszcza na planszy 2 Sojusznicznych Piechurów, zgodnie z normalnymi zasadami.

Wsparcie polityczne [Political Support]

Wsparcie polityczne pojawia się w taliach Arrynów, Freyów i Tyrellów.

Natychmiast: Jeśli zgłaszasz (posiadasz) 5 lub mniej Roszczeń, gdy zdobywasz tę kartę, natychmiast otrzymujesz 1 Roszczenie (na torze Roszczenia do Westeros).

Trwale: Otrzymujesz +1 do licytacji Praw do Westeros [Claim Westeros] za każdą kartę Wsparcia Politycznego, którą kontrolujesz.

Następujące karty są unikatowe:

Zwiad Arrynów [Arryn Lookout]

Trwale: Podczas kroku „wzywania wsparcia” w czasie bitwy możesz odrzucić tę kartę, by natychmiast najechać rozkaz Wsparcia przeciwnika. Musisz w tym celu być atakującym lub obrońcą w tej bitwie, a najeżdżany rozkaz musi należeć do gracza, z którym ją toczysz i znajdować się w obszarze sąsiadującym z bitwą.

Paskudne oskarżenia [Filthy Accusations]

Natychmiast: Gdy ją zdobywasz możesz usunąć jedno Roszczenie należące do dowolnego gracza z toru Roszczeń do Westeros. Przesuń pozostałe żetony w dół toru, by zapełnić powstałe wolne miejsce. Następnie odrzuć tę kartę.

Galary Freyów [Frey Galleys]

Trwale: Jeśli kontrolujesz tę kartę możesz przemieszczać oddziały przez rzekę w dowolnym jej miejscu, podczas marszu i wycofywania się. Możesz to zrobić nawet, jeśli w tym miejscu nie ma mostu ani brodu lub gdy bród jest zamknięty. Nie możesz jednak najeżdżać ani udzielać wsparcia przez rzekę, o ile nie korzystasz przy tym z mostu lub otwartego brodu.

Najemni łupieżcy [Mercenary Raiders]

Trwale: Podczas rozgrywania rozkazu Najazdu możesz odrzucić tę kartę by najechać rozkaz odległy o dwa obszary (tak, jakby sąsiadował z twoim rozkazem Najazdu) lub dokonać najazdu wzdłuż strzałki ruchu. Nie możesz wykonać Najazdu wzdłuż strzałki ruchu, z której korzystać może jeden ród, jeśli nie możesz również wzdłuż niej maszerować i wycofywać się.

By użyć tej karty, musisz ją odrzucić – dlatego nie można skorzystać z niej dwa razy podczas rozgrywania rozkazu Najazdu +1.

Najemni przewoźnicy [Mercenary Transport]

Twale: Jeśli kontrolujesz tę kartę traktujesz wszystkie brody, jakby zawsze były otwarte, niezależnie od pogody (możesz zawsze maszerować, wycofywać się, wspierać i najeżdżać przez wszystkie brody).

Trwale: Możesz maszerować i wycofywać się wzdłuż strzałek ruchu, z której korzystać może tylko jeden ród.

Zasoby Tyrellów [Tyrell Supplies]

Natychmiast: Gdy zdobywasz tę kartę, przesuń żwój znacznik zaopatrzenia o jedno pole w górę na torze Zaopatrzenia.

Trwale: Póki posiadasz tę kartę uważa się, że kontrolujesz o jedną ikonę Beczki więcej na potrzeby rozgrywania Karty Westeros „Zaopatrzenie”



Omówienie nowych Kart Westeros

W Taliach Westeros, będących częścią NAWAŁNICY MIECZY pojawia się sześć nowych kart, które omówimy szczegółowo poniżej.

Karty Wyboru



Trzy spośród Kart Westeros – „Tron Mieczy” [„A Throne of Blades”], „Czarne skrzydła, czarne słowa” [„Dark Wings, Dark Words”] oraz „Ukarąć winnego” [„Punish the Guilty”] – pozwalają graczowi wybrać efekt. Kiedy rozgrywa się taką kartę, gracz kontrolujący wymieniony w jej tekście żeton Wpływu (Żelazny Tron, Ostrze z Valyriańskiej Stali lub Kruka Posłańca) wybiera jeden z dostępnych efektów działania karty. Następnie postępuje się, jakby rozgrywana karta miała tylko i wyłącznie wybrane przez gracza działanie.

Przykład: Za chwilę rozegrana zostanie karta „Tron Mieczy”. Gracz, który kontroluje Żelazny Tron decyduje, czy będzie ona miała efekt Mobilizacji, Zaopatrzenia, czy żaden. Wybiera Zaopatrzenie – więc gracze zaczynają modyfikować swoją pozycję na Torze Zaopatrzenia, zgodnie z zasadami.

Pamiętaj, że symbole Dzikich i Pogody rozpatrywane są wyłącznie, jeśli znajdują się na rozgrywanej właśnie karcie.

Przykład: Podczas gry na planszy do NAWAŁNICY MIECZY z Talii III pociągnięta zostaje karta Ukarąć winnego, nie posiadająca symbolu Pogody. Gracz posiadający Miecz z Valyriańskiej Stali wybiera, czy zadziała ona jak Prawa do Westeros [Claim Westeros], jak Wykonać wyrok [Swig the Sword] czy nie zadziała w ogóle. Gracz wybiera działanie Praw do Westeros – rozgrywa się jednak wyłącznie działanie wskazanej karty (omówione niżej) – fakt, że na właściwych Prawach do Westeros jest symbol Pogody nie wpływa na grę.

Wykonać wyrok [Swig the Sword]



usunięty z gry, 2) Karta Rodu lub Sojusznika, odpowiadająca temu Dowódcy, jest również usuwana z gry.

Gracze mogą czerpać dodatkowe korzyści z tracenja jeńców, jeśli mają w grze Kartę Taktyki Zadbać o jeńców [„Secure Hostages”] (patrz strona 10).

Jeśli gracze w podstawową GRĘ O TRON i nie używacie Dowódców, zignorujcie zasadę ich tracenja.

Ponadto, podczas najbliższej fazy planowania gracze nie mogą wydawać rozkazów Marszu +1.

Tajemne intrygi [Hidden Schemes]



(znajduje się wyłącznie w talii III Nawałnicy Mieczy) Podczas najbliższej fazy planowania gracze nie mogą wybierać Kart Taktyki „Zawrzeć sojusz”. Ponadto, potasujecie wszystkie Talie Sojuszników i odkryjcie górną kartę każdej z nich.

Prawa do Westeros [Claim Westeros]



(znajduje się wyłącznie w talii III Nawałnicy Mieczy) Gdy rozgrywa się tę kartę, czteryrody graczy zaczynają szarpać Westeros niby ten postaw czerwonego sukna.

Następuje licytacja, której zwycięzca zgłasza 1 Roszczenie na torze Roszczeń do Westeros. Kartę rozgrywa się w poniższy sposób:

1) Gracze ogłaszają, ile mają władzy i jakimi premiami do licytacji (wynikającymi z Karty Taktyki Władac Westeros i niektórych Kart Sojuszników) dysponują.

Każdy gracz (w kolejności gry) może stracić jednego jeńca, którego kontroluje. Gdy jeńiec zostaje stracony, dzieją się dwie rzeczy: 1) żeton Dowódcy zostaje

2) Gracze ukrywają swoje żetony władzy i potajemnie umieszczają jakąś ich ilość w zaciśniętej dłoni.

3) Gracze jednocześnie rozwierają pięści, pokazując, ile żetonów wybrali i doliczają do nich wszelkie premie.

4) Gracz, który uzyskał najwyższą stawkę zgłasza natychmiast 1 Roszczenie i układa swój żeton władzy na torze Roszczeń do Westeros.

5) Gracz, którego stawka okazała się najniższa **nie może podczas najbliższej fazy planowania zagrywać Karty Taktyki**.

6) Wszystkie wykorzystane do licytacji żetony odrzuca się do Puli Władzy.

Opracowanie

Autor gry planszowej „Gra o tron”: Christian T. Petersen

Autorzy dodatku „Nawałnica Mieczy”: Corey Konieczka i Christian T. Petersen

Opracowanie: Corey Konieczka

Opracowanie graficzne: Scott Nicely

Instrukcja i redakcja: James D. Torr

Ilustracja na pudełku: Sedone Thonguilay

Plansza: William McAusland

Ilustracje: Allan Bednar, Linda Bergvist, Jacques Bredy, Manuel Calderon, Dennis Calero, Michael Clarke, Miguel Coimbra, Trevor Cook, Daarken, Derk Deaneman, Thomas Denmark, Eric Deschamps, Chris Dien, Matt Dixon, Jason Engle, Mark Evans, Anders Finér, Ted Gala-day, Cyril Van Der Haegen, Bjarne Hansen, Michael Komark, Henning Ludvigsen, Roberto Marchesi, John Matson, Patrick McEvoy, Franz Mikilis, Sean Murray, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Martina Pilcerova, Brian Prince, David Seluadurai, Marc Simonetti, Xia Taptara, Sedone Thonguilay, Tim Truman, Franz Vohwinkel, Shane Watson, Doug Williams, Jareau Wimberly

Producent wykonawczy: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania: Dla Dana Clarka za jego wiedzę o „Grze o Tron” i moce odtwarzania jej nastroju. Dla Mike’a Zebrowskiego za czas i energię. Dla Kevina Wilsona, Erica Langa oraz Grega Benage za ich bezcenne pomysły. Szczególne podziękowania dla George’a R.R. Martina za to, że stworzył nasz ukochany świat „Gry o tron”.

Wsparcie, uzupełnienia i informacje znajdziesz na stronie:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Based on the A SONG OF ICE AND FIRE novels by George R.R. Martin. Used under license. A GAME OF THRONES, A STORM OF SWORDS, and A SONG OF ICE AND FIRE © George R.R. Martin 2006. Used under license. The A GAME OF THRONES BOARD GAME and A STORM OF SWORDS EXPANSION SET are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved.

Game Design © 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. This product, or any parts hereof, may not be reproduced without the specific permission of the publisher.

Tłumaczenie i skład dla sklepu REBEL: Tomasz Z. Majkowski, na podstawie przekładu „Pieśni Lodu i Ognia” 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

