

BITWY WESTEROS

BATTLELORE™



INSTRUKCJA



WEZWANIE DO BRONI

*Kiedy bierzesz udział w grze o tron, zwyciężasz albo umierasz. Nie ma ziemi niczyjej.
– Cersei Lannister*

Rozpostrzycie sztandary Wielkich Rodów Westeros. Ścieżka do zdobycia władzy w Siedmiu Królestwach i przetrwania szlacheckich rodów każdego z nich jest odmienna. Niektóre zawierają strategiczne przymierza, inne knują skomplikowane polityczne intrygi, inne jeszcze robią użytek z kłamstw i zdrady. Nie ma jednak bardziej bezpośredniej i trwałej drogi ku władzy, jak wyruszenie na pole bitwy.

Rody Westeros dowodzą wielkimi armiami składającymi się z chorągwi konnicy i oddziałów piechoty. Wyruszają na wojnę nie tylko z włóczniami, mieczami i łukami, ale i potężnymi maszynami wojennymi. Na całym kontynencie rozlega się dudnienie werbli, wzywające do boju silnych i odważnych żołnierzy oraz ich sprytnych i śmiałych dowódców.

Czy odpowiesz na to wezwanie?



PROWADZENIE WOJNY W WESTEROS

BattleLore: Bitwy Westeros (BW) to oparta na scenariuszach gra wojenna, pozwalająca graczom odtworzyć starcia pomiędzy Wielkimi Rodami Westeros, do których doszło w epickim świecie fantasy, opisanym na kartach bestsellerowej serii powieści George'a R. R. Martina *Pieśń Lodu i Ognia*. W podstawowej grze **BW** gracze będą dowodzić armiami Rodu Starków lub Rodu Lannisterów. Przyszłe rozszerzenia pozwolą graczom objąć dowództwo nad siłami innych Rodów. Każdy scenariusz, nazywany **bitwą**, posiada **plan bitwy**, który dyktuje konstrukcję planszy (nazywanej **połem bitwy**), startowe pozycje jednostek obu Rodów, startowe zasoby, specjalne zasady i warunki zwycięstwa danej rozgrywki.

Przed rozpoczęciem rozgrywki w **BW**, gracze muszą ustalić, którą bitwę chcą rozegrać. Bitwy można znaleźć w załączonej do gry broszurze Planu Bitew Westeros i na stronach internetowych:

www.FantasyFlightGames.com oraz www.galakta.pl

Bitwę w **BW** rozgrywa się w serii rund, a każda runda składa się z naprzemiennych tur obu graczy. Cele, jakie gracze muszą osiągnąć, aby wygrać daną rozgrywkę, mogą być bardzo różne – szczegółowo opisano je w planie aktualnie rozgrywanej bitwy. Niektóre bitwy wymagają od graczy zdobycia pewnej ilości **punktów zwycięstwa (PZ)**, inne zajęcia i utrzymania strategicznych pozycji na polu bitwy.

Elementy zawarte w grze mogą posłużyć graczom do stworzenia własnych bitew.

Ważna uwaga: Jeśli zasady zawarte w tekście karty lub innego elementu gry są sprzeczne z tekstem zawartym w tej instrukcji, zasady zawarte na tej karcie lub elemencie posiadają pierwszeństwo.

ELEMENTY

- Ta instrukcja
- 1 broszura Planów Bitew Westeros
- 138 plastikowych figurek, w tym:
 - » 32 figurki Wojennego zastępu z Północy (białe)
 - » 12 figurek Jeźdźców z Winterfell (białe)
 - » 12 figurek Łuczników Ludzi z Północy (białe)
 - » 9 figurek Psiarzy Starków (białe)
 - » 24 figurki Gwardii Lannisportu (czerwone)
 - » 15 figurek Kawalerzystów z Casterly Rock (czerwone)
 - » 12 figurek Łuczników Zachodu (czerwone)
 - » 12 figurek Ciężkiej piechoty Lannisterów (czerwone)
 - » 5 figurek unikatowych dowódców Starków (ciemnoszare)
 - » 5 figurek unikatowych dowódców Lannisterów (ciemnoszare)
- 138 zielonych podstawek pod figurki, w tym:
 - » 98 kwadratowych podstawek
 - » 40 prostokątnych podstawek
- 36 brązowych drzewców pod sztandary
- 1 sześcioczęściowa plansza
- 8 kości (ośmiościennych)

- 110 kart, w tym:
 - » 14 kart Dowódców
 - » 70 kart Przywództwa
 - » 8 kart Jednostek, w tym:
 - › 4 karty Jednostek Starków
 - › 4 karty Jednostek Lannisterów
 - » 16 kart Przygotowania Potyczek, w tym:
 - › 8 kart Przygotowania Potyczek Starków
 - › 8 kart Przygotowania Potyczek Lannisterów
 - » 2 karty Podsumowania Potyczek, w tym:
 - › 1 karta Podsumowania Potyczki "Najazd na krainy dorzecza"
 - › 1 karta Podsumowania Potyczki "Łowy w krainach zachodu"
- 32 elementy-nakładki planszy, w tym 9 żetonów terenu
- 1 plansza dowództwa Starków
- 1 plansza dowództwa Lannisterów
- 1 tor rund
- 1 znacznik rund
- 1 znacznik punktów zwycięstwa Starków
- 1 znacznik punktów zwycięstwa Lannisterów
- 1 segment morale Starków
- 1 segment morale Lannisterów
- 1 neutralny znacznik morale i oś morale
- 10 żetonów dowództwa
- 50 żetonów rozkazów, w tym:
 - » 10 żetonów rozkazu Zielonej Tarczy
 - » 10 żetonów rozkazu Niebieskiej Tarczy
 - » 10 żetonów rozkazu Czerwonej Tarczy
 - » 10 żetonów rozkazu Waleczności
 - » 10 żetonów rozkazu Morale
- 86 sztandarów jednostek, w tym:
 - » 43 sztandary jednostek Starków
 - » 43 sztandary jednostek Lannisterów
- 14 znaczników kontroli, w tym:
 - » 7 znaczników kontroli Starków
 - » 7 znaczników kontroli Lannisterów
- 6 żetonów kierunków
- 20 żetonów zwania, w tym:
 - » 10 żetonów zwania Starków
 - » 10 żetonów zwania Lannisterów
- 6 żetonów zniszczenia
- 18 żetonów pożaru (o różnych wartościach)
- 13 żetonów strategii
- 3 żetony Specjalnego łuczniaka
- 1 żeton Catelyn Stark i 2 żetony Edmure'a Tully
- 7 żetonów namiotów
- 8 żetonów wież oblężniczych
- 9 żetonów celowania katapultami
- 10 dysków dowódców
- 1 żeton Impetu

OPIS ELEMENTÓW

Poniżej opisano wszystkie elementy znajdujące się w podstawowej grze BW.

Plastikowe figurki

Siły Starków i Lannisterów, którymi gracze będą dowodzić na polu bitwy, są reprezentowane przez 138 misternych plastikowych figurek. Dowódcy są koloru ciemnoszarego, jednostki Rodu Starków białego, a jednostki Rodu Lannisterów czerwonego.



Podstawki pod figurki

Zielone podstawki pod figurki występują w dwóch kształtach: kwadratowym i prostokątnym. Jednostki konnicy, dowódców konnicy i jednostki Psiarzy Starków umieszcza się na prostokątnych podstawkach, natomiast pozostałe jednostki z zestawu podstawowego wykorzystują kwadratowe podstawki.



Drzewce pod sztandary

Drzewce pod sztandary służą do trzymania tekturowych sztandarów, które wskazują na możliwości każdej znajdującej się w grze jednostki.



Plansza

Dwustronna, sześcioczęściowa plansza służy do konstrukcji pola bitwy, zgodnie z wytycznymi zawartymi w poszczególnych planach bitew. Planszę można dodatkowo zmodyfikować na szereg sposobów poprzez umieszczenie na niej elementów-nakładek.



Kości

Znajdujące się w podstawowym zestawie ośmiościenne kości służą przede wszystkim do rozstrzygania walki, ale pełnią także inne funkcje, na przykład takie jak generowanie żetonów rozkazów podczas każdej rundy.



Karty Dowódców

Karty Dowódców przedstawiają głównodowodzących, którzy przewodzą armiom podczas danej bitwy. Wielu dowódców występuje w kilku wersjach, a każda z nich jest reprezentowana przez unikalną kartę, posiadającą charakterystyczne dla niej zdolności. Plany bitew wskazują, z której wersji każdego dowódcy gracze muszą w danym przypadku skorzystać.



Karty Przywództwa

Karty Przywództwa służą graczom do wydawania rozkazów swoim jednostkom poprzez swoich dowódców. Każdy Ród posiada 10 podstawowych kart Przywództwa, a każdy dowódca biorący udział w bitwie dodaje 5 specyficznych dla siebie kart – w ten sposób powstaje **talia Przywództwa**. Rewersy kart z talii Przywództwa każdego gracza zostały oznaczone symbolem jego Rodu.



Karty Jednostek

Jednostki armii każdego z Rodów zostały opisane na dwustronnych kartach Jednostek. Każda karta podsumowuje możliwości danej jednostki.



Karty Potyczek (opcjonalne)

Karty Przygotowania Potyczek służą do generowania bitwy z udziałem losowych sił, zgodnie z zasadami „Potyczki”, zawartymi na stronie 28. Każdy Ród korzysta z własnego zestawu kart, wyszczególniających dowódców i jednostki, a także rozmieszczenie terenu. Każda karta Podsumowania Potyczki wyjaśnia zasady przygotowania danej Potyczki oraz warunki jej zwycięstwa.



Elementy-nakładki planszy

Elementy-nakładki umieszcza się na planszy, aby dodać kolejne detale terenu. Elementy-nakładki to zarówno naturalne formacje terenu, jak również wykonane przez człowieka przeszkody i budowle.



Plansze dowództwa

Plansze dowództwa wskazują, który Ród kontroluje dany gracz. Używa się ich także do przechowywania żetonów dowództwa graczy podczas bitwy.



Tor rund, znacznik rund i znaczniki punktów zwycięstwa

Znacznik rund umieszcza się na torze rund. Pozycja znacznika rund wskazuje obecną rundę, a także liczbę minionych rund. Każdy Ród posiada również znacznik punktów zwycięstwa, który można umieścić na torze rund, aby obliczyć posiadane przez graczy punkty zwycięstwa. Każdy z tych znaczników posiada na rewersie liczbę „+10” – korzysta się z niej, kiedy dany Ród przekroczy liczbę 10 punktów zwycięstwa lub gra toczy się dłużej niż 10 rund.



Segmenty morale, ós morale i znacznik morale

Każdy z Rodów posiada własny dwustronny segment morale, który dołącza się do osi morale, aby stworzyć **tor morale**. Położenie pojedynczego znacznika morale wskazuje obecne morale obu Rodów. Strony segmentów morale różnią się od siebie, każdy plan bitwy wskazuje, z której strony segmentu należy skorzystać.



Żetony dowództwa

Żetony dowództwa służą do zagrywania kart Przywództwa, a także do ustalania, który gracz posiada w danej rundzie przewagę.



Żetony rozkazów

Żetony rozkazów pozwalają graczom na bezpośrednie wydawanie rozkazów pojedynczym jednostkom. Żetony rozkazów występują w pięciu rodzajach, odpowiadających poszczególnym ściankom kości (zielonej tarczy, niebieskiej tarczy, czerwonej tarczy, waleczności i morale).



Sztandary

Jedna figurka każdej jednostki musi posiadać dołączony do niej drzewiec ze sztandarem, wsunięty w jej podstawkę. Sztandar wskazuje, do jakiego Rodu należy jednostka i jaką posiada rangę (zieloną, niebieską lub czerwoną). Na sztandarze znajduje się też okrągły wskaźnik. Okrągły wskaźnik (z jednej strony biały, a z drugiej czarny) wskazuje, czy danej jednostce wydano rozkaz.



Znaczniki kontroli

Te znaczniki umieszcza się na polu bitwy, aby wskazać, który Ród kontroluje dany **cel zwycięstwa**.



Żetony kierunków

Żetony kierunków posiadają jednolite rewersy, natomiast na ich awersach znajdują się różne liczby odpowiadające stronom wskaźnika kierunków. Służą do losowego generowania kierunku dla różnych efektów gry.



Żetony zwarcia

Żetony zwarcia służą do zaznaczania ataków wręcz wykonywanych przeciwko sąsiednim jednostkom wroga. Umieszcza się je na granicy pól pomiędzy atakującym i broniącym się w walce.



Żetony zniszczenia

Żetony zniszczenia służą do zaznaczania pól, których teren został zniszczony przez jakiś efekt (na przykład pożar).



Żetony pożaru

Żetony pożaru są umieszczane na polach przez pewne efekty i służą do śledzenia siły pożaru. Żetony pożaru mogą zadawać obrażenia pewnym rodzajom terenu i jednostkom.



Żetony strategii

Żetony strategii służą do przedstawiania celów jednej lub drugiej strony bitwy. Ich wykorzystanie zostało opisane w poszczególnych planach bitew. Żetony strategii posiadają jednolity rewers (przedstawiający hełm). Na drugiej stronie znajduje się jeden z dwóch kolorowych symboli. Zielony symbol wskazuje strategiczną pozycję, zaś czerwony symbol wskazuje pozycję pozorowaną.



Żetony Specjalnego Łucznika

Żetony Specjalnego Łucznika wykorzystuje się w pewnych bitwach do zaznaczenia pozycji specjalnych grup łuczników.



Żeton Catelyn i żeton Edmure'a

Te żetony przedstawiają ważne postacie, które są obecne na polu bitwy, ale nie biorą w niej bezpośredniego udziału. Ich funkcje zostały opisane w poszczególnych planach bitew.



Żetony namiotów, żetony wież oblężniczych, dyski dowódców i żetony celowania katapultami

Te specjalne żetony pełnią różne funkcje, opisane w poszczególnych planach bitew, a także na niektórych kartach Podsumowania Potyczek.



Żeton Impetu

Gracz posiadający żeton Impetu zdobywa przewagę, jeśli na początku rundy gracz remisowali co do przewagi. Żeton Impetu otrzymuje gracz kontrolujący Ród wskazany w planie bitwy.



PRZYGOTOWANIE DO BITWY

W tej części instrukcji zostały opisane czynności, które gracze muszą wykonać przed rozpoczęciem rozgrywki w BW.

Przed rozegranie swojej pierwszej bitwy gracze powinni umieścić figurki w podstawki do figurek, upewniając się, że otwór na drzewiec pod sztandar mieści się z tyłu jednostki (patrz ramka „Składanie figurek” na stronie 7).

PRZYGOTOWANIE

W tej części instrukcji zawarto opis przygotowania obszaru gry. Początkujący gracze powinni rozegrać najpierw bitwę „Starcie na Królewskim Trakcie”. Gracze mogą otworzyć Plany Bitew Westeros na stronie 4, gdzie znajdują się odpowiednie informacje. Poniżej znajduje się rysunek przygotowania elementów pod bitwę „Starcie na Królewskim Trakcie” (bez rozstawienia figurek).

1. Wybór bitwy i Rodu

Wpierw gracze muszą wybrać, którą bitwę chcą rozegrać. Bitwy można znaleźć w broszurze Plany Bitew Westeros (znajdującej się w pudełku) lub online, na stronach www.FantasyFlightGames.com i www.galakta.pl oraz w przyszłych rozszerzeniach do BW. Kiedy gracz zdecyduje się już na daną bitwę, muszą wybrać, który z nich będzie kontrolować dany Ród. W podstawowej grze BW gracze mogą wybrać kontrolę nad Rodem Starków (biały) lub Rodem Lannisterów

PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW POD „STARCIE NA KRÓLEWSKIM TRAKCIE”

- 1) Żeton Impetu
- 2) Plansza dowództwa
- 3) Talia Przywództwa
- 4) Karty Dowódcy
- 5) Karty Jednostek
- 6) Kości
- 7) Żetony zwarcia
- 8) Żetony dowództwa
- 9) Żetony rozkazów
- 10) Tor morale
- 11) Tor rund/PZ
- 12) Mapa pola bitwy (plansza)

SYMBOLE RODÓW



STARK
z Winterfell



LANNISTER
z Casterly Rock

Wiele elementów zostało oznaczonych powyższymi symbolami Rodów, aby pomóc w ustaleniu, do kogo należą. W podstawowej grze jedyne dostępne Rody to Ród Starków i Ród Lannisterów.

(czerwony). Jeśli obaj gracze pragną kontrolować ten sam Ród, muszą ustalić w sposób losowy (np. poprzez rzut monetą), który z nich będzie go kontrolował.

Gracze otrzymują planszę dowództwa, karty Przywództwa, karty Dowódców oraz karty Jednostek wybranego Rodu. Każda karta danego Rodu posiada symbol Rodu na swoim rewersie lub w lewym górnym rogu w przypadku kart Dowódców (zobrazowany w ramce „Symbole Rodów” powyżej).

2. Stworzenie pola bitwy

Gracze rozkładają planszę na środku stołu, zgodnie z planem bitwy układając ją odpowiednią stroną ku górze (w podstawowej grze znajduje się tylko jedna plansza, ale na jej obu stronach widnieją inne mapy).

Plansza stanowi **pole bitwy**. Rozłożywszy ją na stole, gracze umieszczają na niej dodatkowe elementy-nakładki i/lub inne specjalne żetony wskazane w planie bitwy. Więcej informacji o przygotowaniu pola bitwy znajduje się w broszurze Plany Bitew Westeros.

Każdy gracz siada po stronie planszy swojego Rodu (oznaczonej przez kolorową krawędź oraz odpowiedni symbol Rodu na mapie pola bitwy w planie bitwy).

3. Otrzymanie dowódców

W każdej bitwie biorą udział konkretni dowódcy. Plan bitwy wskazuje, których dowódców dany gracz powinien otrzymać i na których polach każdy z nich (i ich jednostki) rozpoczyna grę.

Kiedy gracz ustali, którzy dowódcy biorą udział w bitwie, otrzymuje odpowiednie figurki dowódców oraz karty Dowódców i umieszcza je w swoim obszarze gry (obszarze pomiędzy sobą a polem bitwy). Nieużywane figurki dowódców oraz karty Dowódców należy odłożyć do pudełka.

Należy zwrócić uwagę, że niektórzy dowódcy posiadają po kilka kart Dowódców. Gracze powinni sprawdzić **tytuł** dowódcy, znajdujący się pod jego nazwą, aby upewnić się, że wzięli odpowiednią kartę. Plan bitwy wskazuje, z której wersji karty należy skorzystać.

Na przykład, *Greatjon Umber* występuje w dwóch wersjach: „*Greatjon*” i „*Lord Ostatniego Domostwa*”.

Karty Dowódców powinny zostać rozłożone stroną **niewyczerpaną** ku górze, tak aby na obszarze gry leżała karta z kolorowym portretem dowódcy.



Strona
niewyczerpana



Strona
wyczerpana

4. Składanie talii Przywództwa

Każdy Ród posiada 10 kart Przywództwa pozbawionych portretu dowódcy w prawym dolnym rogu. Te 10 kart to podstawowe karty Przywództwa danego Rodu. Każdy gracz powinien odłożyć te karty na bok.

Każdy dowódca posiada pięć kart Przywództwa ze swoim portretem w prawym dolnym rogu. Te pięć kart to karty specyficzne dla danego dowódcy. Każdy gracz otrzymuje wszystkie karty Przywództwa odpowiadające swoim dowódcom (otrzymanym w kroku 3 przygotowania do bitwy) i tasuje je razem z 10 podstawowymi kartami Przywództwa swojego Rodu. Tak stworzoną talię umieszcza następnie zakrytą na swoim obszarze gry – to będzie talia Przywództwa jego Rodu.

SKŁADANIE FIGUREK

Zanim gracze rozpoczną swoją pierwszą bitwę, powinni złożyć **wszystkie figurki** znajdujące się w pudełku z grą. Każda figurka składa się z dwóch części: figurki i podstawki. Aby prawidłowo złożyć figurki, gracze powinni:

1. USTALIĆ RODZAJ PODSTAWKI FIGURKI:

Patrząc na spód figurki można ustalić, jaki rozmiar podstawki będzie do niej pasował: kwadratowy czy prostokątny.

Spód każdej figurki będzie posiadał pewną liczbę „zębów”, które należy wsunąć w podstawkę. Jeśli figurka posiada trzy zęby, pasuje do niej prostokątna podstawka, jeśli dwa, kwadratowa podstawka.

2. WSUNĄĆ FIGURKĘ W PODSTAWKĘ:

Ustaliwszy odpowiedni rodzaj podstawki, gracz musi tylko wcisnąć spód figurki w dziurki w podstawce. Składając figurki, gracze powinni upewnić się, że dziura na drzewiec pod sztandar znajduje się z tyłu figurki.

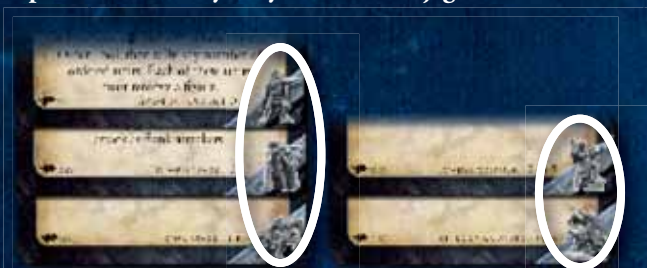
Należy mieć na uwadze, że w związku z normalnymi fabrycznymi wahaniami proporcji, figurki mogą nie być ściśle dopasowane do swoich podstawek. Można temu zaradzić, nakładając na spód figurki odrobinę kleju tuż przed wsunięciem jej w podstawkę.



SKŁADANIE TALII PRZYWÓDZTWA



1) Znajdź 10 kart Przywództwa swojego Rodu (nie posiadających portretu dowódcy w prawym dolnym rogu) i oddziel je od reszty. Te karty, to podstawowe karty Przywództwa twojego Rodu.



2) Znajdź karty Przywództwa odpowiadające używanym w danej bitwie dowódcom (posiadające portret dowódcy w prawym dolnym rogu). Potasuj te karty z 10 podstawowymi kartami Przywództwa, aby stworzyć talię Przywództwa swojego Rodu. Niewykorzystane karty odłóż do pudełka.

Na przykład, w „Starciu na Królewskim Trakcie” nie wykorzystuje się Robba Starka, Eddarda Starka ani Greatjona Umbera. Rozgrywając tę bitwę, powinieneś odłożyć do pudełka 15 kart Przywództwa z ich portretami.

Karty Przywództwa występują w dwóch rodzajach: podstawowym i specyficznym dla danego dowódcy.



Pole dowództwa – Pole dowództwa posiada symbol dowództwa w lewym górnym rogu pola tekstowego.

Pole taktyki – Pole taktyki nie posiada symbolu dowództwa w lewym górnym rogu pola tekstowego.

5. Umieszczenie toru rund i znacznika rund

Tor rund należy umieścić po jednej stronie pola bitwy, znacznik rund należy umieścić na polu „1” toru rund. Liczba znajdująca się przy symbolu **limitu rund** (patrz obok) w planie bitwy wskazuje, ile rund trwa dana bitwa.

6. Umieszczenie toru morale i znacznika morale

Tor morale należy złożyć i umieścić obok pola bitwy. Tor morale składa się z trzech elementów. Oś morale stanowi jego centrum, natomiast dwa segmenty morale Rodów mieszczą się po jej przeciwnych stronach. W celu stworzenia toru morale każdy gracz przyczepia segment morale swojego Rodu do osi, tak aby utworzyły jedną linię (patrz rysunek Przygotowanie elementów pod „Starcie na Królewskim Trakcie” na stronie 6). Połączone oba segmenty i oś tworzą tor morale.

Tor morale należy umieścić na polu bitwy tak, aby segment Morale danego gracza znajdował się bliżej jego krawędzi planszy.



Każdy gracz powinien się upewnić, że jego segment morale leży odpowiednią stroną ku górze (odpowiadającą stronie wskazanej w planie bitwy). Ostatnie pole każdego segmentu morale musi odpowiadać polu wskazanemu w planie bitwy.

W podstawowej grze jedyną różnicą między stronami segmentów morale jest ostatnie pole – z jednej strony jest to pole „11”, z drugiej pole Rozsypki.



Stworzywszy tor morale, gracze umieszczają znacznik morale na polu startowym (środkowym polu osi morale).

7. Stworzenie stosów żetonów i pobranie żetonów dowództwa

Teraz gracze segregują żetony wykorzystywane podczas gry, tworząc poszczególne stosy. Stosy należy umieścić obok planszy, tak aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.

Najpowszechniej wykorzystywane żetony to żetony rozkazów, żetony dowództwa oraz żetony zwarcia. Niektóre bitwy wymagają też innych żetonów, na przykład żetonów strategii.

Każdy gracz pobiera tyle żetonów dowództwa, ile wskazuje liczba znajdująca się obok symbolu dowództwa (**wskaźnika dowództwa**) w planie bitwy i umieszcza je na swojej planszy dowództwa.

8. Stworzenie i rozmieszczenie jednostek

W tym momencie gracze sprawdzają w planie bitwy, jakimi jednostkami startowymi będą dysponować oraz gdzie te jednostki

zostaną wystawione. Każda jednostka to odrębna grupa walczących, która zajmuje jedno pole. Jednostka składa się z pewnej liczby figurek (zazwyczaj z trzech lub czterech, zależnie od rodzaju podstawek figurek).

Na mapie pola bitwy (w planie bitwy) jednostkę reprezentuje pojedyncza sylwetka jednej z wchodzących w jej skład figurek (patrz ramka „Tworzenie jednostek” na stronie 10). Figurki z gry podstawowej należą do jednej z trzech klas: piechoty, konnicy lub klasy dystansowej. Kolor sztandaru znajdującego się za tą figurką na mapie wskazuje na rangę jednostki odzwierciedlaną przez jej sztandar (zielony, niebieski lub czerwony).



Opis sztandaru

Zanim gracje rozstawiają jednostki na planszy, wykładają przed sobą sztandary, które wykorzystają w danej bitwie. Teksturowe sztandary należy umieścić w drzewcach na sztandary, a następnie takie komplety rozmieścić na odpowiednich polach planszy (patrz ramka).

Kiedy wszystkie sztandary zostaną już rozmieszczone, gracje tworzą po jednej jednostce na każde pole zawierające przyjazny sztandar, tak jak opisano to w akapicie „Tworzenie jednostek” na następnej stronie.

Kiedy wszystkie jednostki zostaną stworzone, umieszcza się je na odpowiednich polach, tak jak wskazano to na mapie pola bitwy. Sztandar znajdujący się na danym polu należy następnie wsunąć w dziurkę na sztandar jednej z figurek wchodzących w skład danej jednostki. Jeśli jednostce towarzyszy dowódca, sztandar należy wsunąć w jego podstawkę.

Na mapie pola bitwy jednostkę, której towarzyszy dowódca, oznaczono przez rysunek figurki dowódcy ze sztandarem wskazującym na rangę tej jednostki. Różne wersje tego samego dowódcy rozróżnia się dzięki ich tytułom.



Gracz sprawdza prawy górny róg **niewyczerpanej** strony (kolorowej strony) karty swojego dowódcy, aby ustalić, jaki rodzaj jednostki należy umieścić wraz z figurką tego dowódcy. Taką jednostkę tworzy się normalnie, a jedynie jedną z normalnych figurek zastępuje się figurką dowódcy (należy do niej dołączyć sztandar). Więcej informacji na ten temat można znaleźć w ramce „Tworzenie jednostek” na stronie 10.

9. Przydzielenie żetonu Impetu

Plan bitwy wskazuje, który Ród posiada żeton Impetu. Gracz kontrolujący ten Ród umieszcza żeton Impetu na swoim obszarze gry.

Teraz gracje są już gotowi do rozpoczęcia bitwy!

SKŁADANIE SZTANDARÓW

W każdej bitwie występuje inna kombinacja różnych jednostek, dlatego przed każdą bitwą należy złożyć odpowiedni zestaw sztandarów. Aby prawidłowo złożyć sztandary, gracje powinni wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:



1) Odszukaj na mapie pola bitwy rysunki sztandarów, które mają zostać wykorzystane podczas danej bitwy, a następnie znajdź te teksturowe sztandary i odłóż je na bok.



2) Na każdy odłożony na bok sztandar weź po jednym drzewcu na sztandar. Następnie wciśnij każdy sztandar w „łapki” drzewca na sztandar. Łapki powinny trzymać sztandar za okrągły wskaźnik.

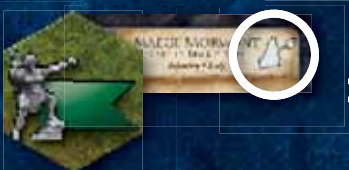


TWORZENIE JEDNOSTEK

Zanim gracze wykonają poniższe polecenia, muszą wpierw rozłożyć wymagane dla danej bitwy sztandary, tak jak opisano to na stronie 9.



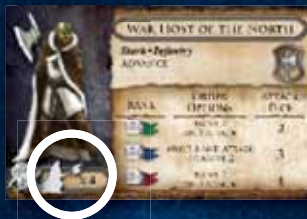
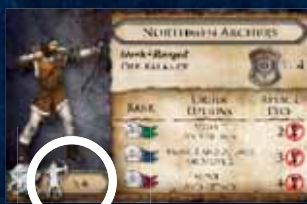
=



=



1) Odszukaj na mapie pola bitwy symbol jednostki, aby ustalić, z jakiego rodzaju figurek składa się dana jednostka. Jeśli na mapie znajduje się symbol dowódcy, gracz musi zamiast tego spojrzeć na prawy górny róg odpowiedniej karty Dowódcy.



2) Sprawdź siłę jednostki na karcie Jednostki. Weź wskazaną liczbę figurek i umieść je na odpowiednim polu. Jeśli tej jednostce towarzyszy dowódca, jego figurka zajmuje miejsce jednej z normalnych figurek.



3) Wsuń odpowiedni rodzaj sztandaru (wskazany na mapie pola bitwy w planie bitwy) w dziurkę na sztandar w podstawce jednej z figurek. Jeśli jednostce towarzyszy dowódca, sztandar należy wsunąć w podstawkę dowódcy.

ROZGRYWKA

W tej części instrukcji zawarto szczegółowy opis struktury rozgrywki. Poniższe akapity wyjaśnią przebieg rundy gry, natomiast w części „Narzędzia wojny” (zaczynającej się na stronie 15) znajdują się szczegółowe zasady dotyczące wydawania jednostkom rozkazów oraz możliwości jednostek, którym wydano rozkaz.

Każdą bitwę w BW rozgrywa się w serii rund. Symbol limitu rund w planie bitwy wskazuje na liczbę rund, które należy rozegrać w danej bitwie. Na przykład, w bitwie „Starcie na Królewskim Trakcie” gra toczy się przez 5 rund.

Każda runda składa się z czterech faz, zawsze rozgrywanych w podanej poniżej kolejności:

1. Faza Przegrupowania
2. Faza Przygotowań
3. Faza Dowództwa
4. Faza Reorganizacji

Kiedy zakończy się faza Reorganizacji danej rundy, rozpoczyna się następna runda. Ten proces trwa do chwili, w której nie zakończy się ostatnia runda gry albo do chwili, w której jeden z graczy nie spełni warunków zwycięstwa.

1. FAZA PRZEGRUPOWANIA

Fazę Przegrupowania obaj gracze wykonują jednocześnie. Faza Przegrupowania służy do ustalenia, który gracz będzie wykonywał swoje akcje jako pierwszy podczas kolejnych faz tej rundy. Podczas tej fazy gracze mogą również przywrócić siły dowódców (tak aby znów można było korzystać z nich do zagrywania kart Przywództwa) i przegrupowywać jednostki (tak aby znów można było wydawać im rozkazy). Podczas fazy Przegrupowania należy wykonać poniższe czynności w podanej kolejności:

- A. Ustalenie przewagi
- B. Przywracanie sił dowódców
- C. Przegrupowanie jednostek

Kiedy obaj gracze przegrupują swoje jednostki, faza Przegrupowania dobiega końca i rozpoczyna się faza Przygotowań.

A. USTALENIE PRZEWAGI

Gracze ustalają, kto posiada **przewagę**, porównując liczbę żetonów Dowództwa znajdujących się na swoich planszach dowództwa. Gracz, który posiada więcej żetonów na swojej planszy dowództwa, zdobywa przewagę i podczas pozostałych faz tej rundy będzie wykonywał swoje akcje jako pierwszy. Jeśli gracze remisują, wygrywa gracz posiadający żeton Impetu. Gracz posiadający przewagę będzie nazywany „pierwszym graczem”.

B. PRZYWRACANIE SIŁ DOWÓDCÓW

Każdy gracz usuwa wszystkie żetony dowództwa ze swoich kart Dowódców i odkłada je z powrotem na swoją planszę dowództwa.

C. PRZEGRUPOWANIE JEDNOSTEK

Każdy gracz obraca sztandary swoich jednostek, tak aby ich odpowiednia strona była zwrócona ku jego krawędzi planszy. W ten sposób wszystkie jego jednostki będą aktywne (będzie im można wydawać rozkazy) podczas zbliżającej się fazy Dowództwa.

Aby sprawdzić, na którą stronę należy obrócić sztandary, należy spojrzeć na tor rund. Kolor pola zajmowanego obecnie przez znacznik rundy to kolor rundy (biały lub czarny). Gracz powinien obrócić sztandary swoich jednostek tak, aby okrągłe wskaźniki były zwrócone ku jego krawędzi planszy kolorem odpowiadającym kolorowi obecnej rundy. Ten obrót nazywa się „przegrupowaniem” jednostki. Nie należy obracać sztandarów jednostek, które odpowiadają już kolorowi rundy.



Przegrupowanie jednostki

Na powyższym rysunku czarny jest kolorem obecnej rundy. Ten kolor rundy wskazuje, że podczas przegrupowania jednostek należy obrócić sztandary na czarną stronę.

Aktywna jednostka to taka, której sztandar odpowiada kolorem kolorowi obecnej rundy (sztandar zwrócony jest do gracza swoją aktywną stroną). Nieaktywna jednostka to taka, której sztandar odpowiada kolorem kolorowi następnej rundy (sztandar zwrócony jest do gracza swoją nieaktywną stroną).

Fakt, że jednostka jest aktywna lub nie jest ważny, ponieważ tylko aktywnym jednostkom można wydawać rozkazy w fazie Dowództwa. W efekcie, nieaktywne jednostki nie mogą się normalnie poruszać i/lub atakować.

2. FAZA PRZYGOTOWAŃ

Podczas fazy Przygotowań gracze zdobywają zasoby na tę rundę. Te zasoby to żetony Rozkazów i karty Przywództwa. Podczas fazy Przygotowań pierwszy gracz jako pierwszy wykonuje poniższe czynności w podanej kolejności:

A. Otrzymywanie żetonów rozkazów

B. Losowanie kart Przywództwa

Następnie jego przeciwnik wykonuje obie akcje w podanej kolejności. Gracz, który w danej chwili wykonuje akcje podczas dowolnej fazy, nazywany jest aktywnym graczem. Kiedy obaj gracze wykonają już obie akcje, faza Przygotowań dobiega końca i rozpoczyna się faza Dowództwa.

OPIS KARTY JEDNOSTKI



- 1) Nazwa jednostki
- 2) Cechy
- 3) Słowa-klucze – zdolności, które posiada dana jednostka
- 4) Rodzaj figurki – jakiego rodzaju figurki składają się na daną jednostkę
- 5) Siła jednostki – z ilu figurek składa się dana jednostka
- 6) Tabela rozkazów – patrz strona 15

7) Zasięg ataku – dystans mierzony w polach, na jaki dana jednostka może atakować

8) Rodzaj ataku – rodzaj ataku, jaki jednostka może wykonać

( dla ataku wręcz i  dla ataku dystansowego)



9) Ograniczenie trafień z waleczności – obecność tego symbolu wskazuje, że wszystkie wyniki waleczności wyrzucone przez tę jednostkę należy traktować jak pułdła

A. OTRZYMYWANIE ŻETONÓW ROZKAZÓW



Aktywny gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile wskazuje liczba znajdująca się obok **wskaznika rozkazów** planu bitwy.

Następnie bierze takie żetony rozkazów ze stosu, jakie wynikają z rzutu kośćmi, i dodaje je do żetonów rozkazów, które zostały mu po poprzedniej rundzie. Te wszystkie żetony rozkazów tworzą **pulę rozkazów** danego gracza.

Na przykład, Tomek rzuca trzema kośćmi, tak jak nakazuje mu plan bitwy. Wypadają mu dwa wyniki  i jeden . Tomek bierze trzy odpowiednie żetony rozkazów ze stosu. Ponieważ nie posiada żadnych żetonów rozkazów z poprzedniej rundy, te trzy nowo wylosowane żetony tworzą jego pulę rozkazów.

B. LOSOWANIE KART PRZYWÓDZTWA



Aktywny gracz losuje tyle kart Przywództwa, na ile wskazuje liczba znajdująca się obok **wskaznika przywództwa** planu bitwy. Następnie dodaje te karty do kart, które zostały mu po poprzedniej rundzie. Te wszystkie karty Przywództwa tworzą rękę danego gracza.

Na przykład, Tomek losuje trzy karty z talii Przywództwa. Po poprzedniej rundzie pozostała mu jedna karta, dlatego razem z trzema nowo wylosowanymi, jego rękę tworzą cztery karty.

Jeśli gracz musi wylosować kartę Przywództwa, ale nie ma już kart w swojej talii, tasuje stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

OPIS KARTY DOWÓDCY



1. Symbol Rodu
2. Limit dowództwa
3. Ranga jeńca
4. Figurka dowódcy
5. Rodzaj figurek jednostki
6. Nazwa, tytuł i cechy
7. Zdolność jednostki
8. Zdolność wyczerpania
9. Karty Przywództwa dowódcy
10. Dowódca – strona wyczerpana

3. FAZA DOWÓDZTWA

Podczas fazy Dowództwa gracze wykorzystują żetony rozkazów i karty Przywództwa, aby wydawać rozkazy swoim armiom, znajdującym się na polu bitwy. Kiedy jednostce zostanie wydany rozkaz, należy obrócić jej sztandar na stronę nieaktywną (stronę, której kolor odpowiada kolorowi następnej rundy). Rozkazywanie jednostkom to akt wyboru jednostek, które będą mogły poruszać się i atakować w danej turze.






Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz wybiera kolejno **jedną** z wymienionych poniżej akcji i wykonuje ją. Kiedy gracz wykona jakąś akcję, kończy swoją turę, a jego przeciwnik zostaje aktywnym graczem i teraz on wybiera jedną z wymienionych poniżej akcji. Możliwe do wykonania akcje to:

- Wykorzystanie żetonu rozkazu
- Zagranie karty Przywództwa
- Pasowanie

Proces naprzemiennego wyboru i wykonywania akcji trwa do chwili, w której obaj gracze spasują. Kiedy to nastąpi, faza Dowództwa dobiega końca i rozpoczyna się faza Reorganizacji.

WYKORZYSTANIE ŻETONU ROZKAZU

Żetony rozkazów przedstawiają bezpośrednie rozkazy wydawane pojedynczym aktywnym jednostkom. Aby aktywny gracz mógł wybrać tę akcję, musi posiadać przynajmniej jeden żeton w swojej puli rozkazów. Żetony rozkazów występują w pięciu rodzajach: zielonej tarczy, niebieskiej tarczy, czerwonej tarczy, waleczności (rękawica) i morale (flaga). Rozkaz, jaki gracz wyda, zależy od rodzaju żetonu, który zdecyduje się wykorzystać. Poniższe żetony pozwalają graczom wydawać rozkazy wskazanym jednostkom:

-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o zielonej randze.
-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o niebieskiej randze.
-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o czerwonej randze.
-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o dowolnej randze.
-  – Aktywny gracz może zwiększyć morale swojego Rodu o jeden lub zmniejszyć morale swojego Rodu o jeden w celu przegrupowania jednej ze swoich jednostek. Tak czy owak, żadna jednostka nie otrzymuje rozkazu.

Aby wydać jednostce rozkaz, gracz deklaruje, który żeton zamierza wykorzystać i której aktywnej jednostce zamierza wydać dany rozkaz. Następnie gracz odrzuca odpowiedni żeton ze swojej puli rozkazów i odkłada go z powrotem na stos. Kiedy jednostce zostanie wydany rozkaz, należy obrócić jej sztandar na stronę nieaktywną (patrz „Rozkazywanie jednostkom” na stronie 15). Należy zwrócić uwagę, że wykorzystanie żetonu rozkazu to normalnie jedyny sposób na rozkazywanie **niekontrolowanej** jednostce (patrz strona 15).

ZAGRANIE KARTY PRZYWÓDZTWA

Karty Przywództwa służą dowódcy gracza do wydawania rozkazów wielu jednostkom i do stosowania taktyk. Te karty pozwalają dowódcom wpływać i/lub rozkazywać wielu jednostkom, tak jak wskazuje to pole

dowodzenia danej karty. Niektóre karty pozwalają graczom korzystać ze specjalnych zdolności przed lub po wykonaniu akcji wynikających z tekstu dowodzenia karty. Takie zdolności znajdują się w polu taktyki karty.

Aby zagrać kartę Przywództwa, aktywny gracz pokazuje przeciwnikowi, którą kartę z ręki zamierza zagrać, a następnie wybiera jednego ze swoich dowódców, na którego ją zagra. Za każde polecenie z karty, które gracz wykorzysta, musi on przesunąć jeden żeton dowództwa ze swojej planszy dowództwa na kartę wybranego dowódcy. Następnie aktywny gracz odrzuca wykorzystaną kartę Przywództwa na stos odrzuconych kart Przywództwa.

Za każdym razem, kiedy gracz korzysta z karty Przywództwa, musi wybrać jednego dowódcę. Wszystkie jednostki, którym gracz chce wydać rozkazy za pośrednictwem tej karty, muszą się w chwili zagrywania karty Przywództwa znajdować w strefie kontroli danego dowódcy (szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w akapicie „Strefa kontroli (SK) i kontrolowanie jednostek” na stronie 16). Zatem, znajdujące się na karcie polecenie „Wydaj rozkaz wszystkim jednostkom” pozwala aktywnemu graczowi wydawać rozkazy jedynie tym jednostkom, które znajdują się w strefie kontroli wybranego dowódcy.

Warto również zwrócić uwagę, że polecenia wpływają jedynie na przyjazne jednostki, chyba że na karcie wyraźnie zaznaczono co innego.

Jeśli gracz chce również skorzystać z taktyki opisanej w polu taktyki karty, musi najpierw udowodnić, że zostały spełnione jej wymagania. Następnie, przed lub po wykonaniu wszystkich poleceń, może skorzystać z taktyki, stosując się do jej tekstu (patrz przykład na stronie 17).

Należy zwrócić uwagę, że karty Przywództwa posiadające w prawym dolnym rogu portret dowódcy mogą zostać zagrane przez każdego dowódcę (a nie jedynie przez tego, którego portret znajduje się na karcie).

PASOWANIE

Zamiast korzystać z żetonu rozkazu lub karty Przywództwa, gracz może spasaować. Kiedy gracz spasuje, nie może już korzystać z żetonów rozkazów ani kart Przywództwa do czasu następnej rundy. Przeciwnik gracza, który spasaował, może kontynuować wykonywanie akcji do chwili, w której on również nie spasuje. Gracz zostaje zmuszony do spasaowania, kiedy podczas swojej kolejki nie może już wykorzystać ani jednego żetonu rozkazu lub karty Przywództwa.

4. FAZA REORGANIZACJI

Podczas fazy Reorganizacji gracze wykonują poniższe akcje organizacyjne w podanej kolejności. Generalnie obaj gracze mogą wykonywać te czynności jednocześnie, ale jeśli pojawi się kwestia kolejności, pierwszy gracz musi wykonać swoją akcję jako pierwszy.

- A. Rozpatrzenie warunków statusowych
- B. Zdobywanie punktów zwycięstwa
- C. Sprawdzanie warunków zwycięstwa
- D. Odrzucanie nadwyżki zasobów
- E. Odzyskiwanie morale
- F. Przesuwanie znacznika rund

PRZYKŁAD ROZKAZU Z KARTY PRZYWÓDZTWA



1) Zagraj kartę Przywództwa i nie zapomnij zadeklarować, który z twoich dowódców z niej korzysta. Pamiętaj, że wybrany dowódca nie musi odpowiadać dowódcy znajdującemu się na portrecie w prawym dolnym rogu karty.



2) Wybierz, które polecenia z karty Przywództwa zamierzasz wykonać. Za każdy symbol dowództwa, przesunij jeden żeton dowództwa ze swojej planszy dowództwa na kartę wybranego dowódcy.



3) Wybierz jednostki, które mają otrzymać rozkazy (zgodnie z treścią karty Przywództwa), a które znajdują się w SK dowódcy.

Jeśli gra nie zakończyła się po sprawdzeniu warunków zwycięstwa, fazę Reorganizacji należy doprowadzić do końca. Po jej zakończeniu gra toczy się dalej, począwszy od fazy Przegrupowania kolejnej rundy.

A. ROZPATRZENIE WARUNKÓW STATUSOWYCH

Pewne karty i jednostki mogą umieszczać na polu bitwy żetony przedstawiające warunki statusowe. W tym momencie należy je rozpatrzeć. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w akapicie „Warunki statusowe” na stronie 25.

B. ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Większość bitew posiada cele, które zapewniają punkty zwycięstwa co rundę, takie, które zapewniają punkty zwycięstwa tylko w ostatniej rundzie gry, lub cele będące mieszanką obu tych rodzajów. W planie bitwy wskazano, kiedy należy przyznawać punkty zwycięstwa. Jeśli bitwa nie weszła jeszcze w ostatnią rundę, gracze otrzymują punkty zwycięstwa jedynie za cele, które zapewniają punkty zwycięstwa co rundę. Jeśli bitwa weszła w ostatnią rundę, gracze otrzymują punkty zwycięstwa zarówno za cele, które zapewniają punkty zwycięstwa co rundę, jak i te, które zapewniają punkty zwycięstwa tylko w ostatniej rundzie.

C. SPRAWDZANIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

Gracze sprawdzają, czy zgodnie z planem bitwy jest to ostatnia runda gry. Jeśli tak, gra się kończy, a gracze sprawdzają warunki zwycięstwa, aby ustalić, który z nich wygrał.

Jeśli nie jest to ostanía runda, gra toczy się dalej.

UWAGI NA TEMAT WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

REMISY

Gry, których celem jest uzyskanie pewnej liczby punktów zwycięstwa (PZ), mogą się zakończyć remisem. Jeśli w planie bitwy nie napisano czego innego, taki remis wygrywa gracz posiadający wyższe morale. Jeśli znacznik morale znajduje się na początkowym polu morale, wygrywa gracz posiadający żeton Impetu.

NATYCHMIASTOWE ZWYCIĘSTWO

Często może się zdarzyć, że oprócz normalnych warunków zwycięstwa bitwa będzie posiadać również natychmiastowe warunki zwycięstwa. Najczęstszym z takich warunków jest warunek Rozsypki. Jeśli znacznik morale dotrze na torze morale na pole Rozsypki po stronie danego gracza, ten gracz przegrywa, a jego przeciwnik wygrywa.

Inne, specyficzne dla danej bitwy warunki zwycięstwa zostały opisane w poszczególnych planach bitew. Natychmiastowe warunki zwycięstwa zawsze posiadają pierwszeństwo nad normalnymi warunkami zwycięstwa, a warunek Rozsypki posiada pierwszeństwo nad innymi natychmiastowymi warunkami zwycięstwa.

Natychmiastowe warunki zwycięstwa stanowią wyjątek od zasad, którymi rządzą się normalne warunki zwycięstwa, bowiem sprawdza się je w trakcie gry. Patrz „Uwagi na temat warunków zwycięstwa” poniżej.

D. ODRZUCENIE NADWYŻKI ZASOBÓW

Każdy gracz musi odrzucić wybrane przez siebie karty Przywództwa i żetony rozkazów, tak aby na ręce pozostała mu maksymalnie jedna karta Przywództwa, a na jego obszarze gry spoczywał tylko jeden żeton rozkazu (te elementy przejdą do następnej rundy gry).

E. ODZYSKIWANIE MORALE

Gracz, którego morale armii weszło w pokolorowany obszar toru, może być w stanie odzyskać trochę straconego morale. Jeśli znacznik morale nie znajduje się na **załamaniu morale** (polu na torze morale ze wskazującą je strzałką), gracz może zwiększyć swoje morale, przesuując znacznik na najbliższe załamanie morale, które odpowiada kolorem obszarowi, w którym obecnie znajduje się znacznik. Jeśli znacznik znajduje się na załamaniu morale lub na polu z szarą obwódką, gracz nie może odzyskać morale.



W powyższym przykładzie mała strzałka (w kółku) wskazuje na zielone załamanie morale. Podczas odzyskiwania morale, gracz prowadzący Lannisterów może przesunąć znacznik morale z pola „6” w zielonej strefie na pole „4” (załamanie morale). Jeśli znacznik znajdowałby się już na polu „4”, pozostałby na tym polu.

F. PRZESUWANIE ZNACZNIKA RUNDY

Znacznik rund należy przesunąć na następne pole na torze rund.



NARZĘDZIA WOJNY

W tej części instrukcji szczegółowo opisano sposoby, w jakie gracze będą wykorzystywać swoje jednostki i dowódców na polu bitwy.

SKŁAD I SIŁA JEDNOSTEK

Jednostki to trzon armii gracza. Pojedyncza jednostka składa się z kilku figurek zajmujących to samo pole. Liczba figurek w jednostce jest nazywana jej **siłą**. Początkowa siła jednostek piechoty i dystansowych w podstawowej grze to 4, zaś początkowa siła jednostek konnicy i Psiarzy Starków to 3. Jednostka o sile 4 składa się więc z czterech identycznych figurek, zaś jednostka o sile 3 z trzech identycznych figurek. Jedna figurka w każdej jednostce, nazywana sztandarowym, posiada przymocowany do swojej podstawki sztandar.

Jeśli jednostce towarzyszy dowódca, właściciel jednostki tworzy ją w normalny sposób, ale miejsce jednej z figurek zajmuje figurka dowódcy. Wymaga się również, aby figurka dowódcy była równocześnie sztandarowym jednostki, której towarzyszy.

Siła jednostki będzie się zmieniać w wyniku otrzymanych przez jednostkę trafień. Trafienia otrzymuje się zazwyczaj w wyniku ataku. Zmniejszają one siłę jednostki. Kiedy jednostka otrzymuje trafienia, jej właściciel usuwa jedną figurkę za każde otrzymane trafienie. Sztandarowego jednostki zawsze usuwa się jako ostatniego. Jeśli ostatnią, pozostającą na polu bitwy figurką z jednostki jest dowódca, może on zostać pojmany (patrz „Branie jeńców” na stronie 22).

ROZKAZYWANIE JEDNOSTKOM

Jednostki poruszają się i atakują w wyniku wydania im rozkazów. Żeton rozkazu służy do rozkazywania pojedynczej jednostce, zaś za pośrednictwem karty Przywództwa można potencjalnie rozkazywać wielu jednostkom. Za każdym razem, kiedy jednostka otrzymuje rozkaz, wszystkie figurki wchodzące w jej skład otrzymują rozkaz; oznacza to, że wszystkie muszą się poruszać i atakować jako grupa.




Jednostka może otrzymać rozkaz tylko, jeśli jest aktywna. Jednostka jest aktywna, jeśli jej sztandar znajduje się po aktywnej stronie (okrągły wskaźnik odpowiadający obecnej rundzie jest zwrócony w stronę właściciela jednostki).



Kiedy jednostka otrzyma rozkaz, może ruszyć się i/lub zaatakować. Jeśli gracz chce ruszyć którąś ze swoich jednostek, którym wydał rozkazy, musi wykonać wszystkie ruchy przed wykonaniem tymi jednostkami jakiegokolwiek ataku. Jednakże, jednostka, której wydano rozkaz, nigdy nie jest zmuszona, aby się poruszyć lub zaatakować. Jeśli gracz chce, może wykonać daną jednostką jedno albo drugie, albo obie te rzeczy (patrz poruszanie się i atakowanie na stronach 17-18).

Kiedy gracz wyda rozkaz jednej ze swoich jednostek, obraca jej sztandar na stronę nieaktywną (okrągły wskaźnik odpowiadający następnej rundzie jest zwrócony w stronę właściciela jednostki). Tę jednostkę uważa się za nieaktywną i nie można jej wydawać rozkazów, dopóki gracz jej nie przegrupuje.

Żetony rozkazów morale oraz niektóre karty Przywództwa pozwalają graczom na przegrupowanie jednostek. Korzystając z tych metod, gracz może potencjalnie wydać danej jednostce rozkazy kilkakrotnie w ciągu jednej rundy. Poza tą opcją, każda jednostka dokona automatycznego przegrupowania podczas fazy Przegrupowania.

WYJAŚNIENIE TABELI ROZKAZÓW

1	2	3
RANK	ORDER OPTIONS	ATTACK PICE
	MOVE 2 AND ATTACK	2
	MOVE 1 AND ATTACK OR MOVE 2	3
	MOVE 1 AND ATTACK	4

- 1) RANGA - Aby ustalić, które rozkazy są dostępne dla danej jednostki, ustal najpierw rząd z rangą jednostki. Aby to zrobić, odszukaj rząd, którego sztandar odpowiada sztandarowi danej jednostki.
- 2) OPCJE ROZKAZÓW - Aby ustalić, co dana jednostka może zrobić, kiedy otrzyma rozkaz, należy spojrzeć na kolumnę „Opcje rozkazów” dla jednostki danej rangi. Na przykład, powyższa tabela rozkazów pochodzi z karty Wojennego zastępu z Północy Starków. Jednostka tego rodzaju z zielonej randze może poruszyć się o dwa pola i zaatakować, a jednostka o randze czerwonej może poruszyć się tylko o jedno pole i zaatakować.
- 3) KOŚCI ATAKU - Aby ustalić, iloma kośćmi rzuca dana jednostka, należy spojrzeć na kolumnę „Kości ataku” danej jednostki. Na przykład, jednostka o randze zielonej korzystająca z tej tabeli rzuca dwiema kośćmi, zaś jednostka o randze czerwonej czterema kośćmi. Jeśli w tabeli pojawia się , ta jednostka nie trafia na wyniku .

RANGA JEDNOSTKI

Ranga (kolor sztandaru – zielony, niebieski lub czerwony) jednostki wskazuje na doświadczenie i/lub ekwipunek posiadany przez daną jednostkę. Zielona ranga reprezentuje jednostki lekko opancerzone lub niedoświadczone. Niebieska ranga reprezentuje jednostki średnio uzbrojone lub doświadczone. Czerwona ranga reprezentuje ciężko opancerzone jednostki lub weteranów. Czerwona ranga jest uważana za „najwyższą”, po niej występuje niebieska, a za nią zielona.

Ze względu na ciężkie pancerze, jednostki o czerwonej randze zazwyczaj poruszają się wolniej, niż ich odpowiedniki o niższej randze.

Ranga jednostki, której wydano rozkaz, w połączeniu z jej klasą (piechota, jednostka dystansowa lub konnica) służy do ustalenia możliwych akcji tej jednostki (patrz tabela powyżej).

ROZKAZYWANIE JEDNOSTKOM ZA POMOCĄ ŻETONÓW ROZKAZÓW

Wydając jednostce rozkaz za pomocą żetonu rozkazu, gracz musi wpiwer zadeklarować, której ze swoich aktywnych jednostek zamierza ten rozkaz wydać. Następnie musi odrzucić żeton odpowiadający randze jednostki (kolorowi sztandaru) ze swojej puli rozkazów lub odrzucić żeton rozkazu waleczności (fioletowa rękawica). Gracz może również odrzucić jednocześnie dwa żetony tego samego rodzaju, aby wydać rozkaz dowolnej jednostce.

Po odrzuceniu odpowiednich żetonów rozkazów, gracz musi zdecydować, czy jednostka, której wydał rozkaz, poruszy się i/lub zaatakuje.

Wszystkie ruchy jednostki, która otrzymała rozkaz, muszą zostać wykonane **przed** wykonaniem przez nią ataku. Kiedy rozkaz zostanie w całości wykonany (jednostka poruszyła się i/lub zaatakowała), gracz obraca sztandar jednostki na stronę nieaktywną (okrągły wskaźnik odpowiadający następnej rundzie musi być zwrócony w stronę właściwego celu jednostki). Patrz poruszanie się i atakowanie na stronach 17-18.

ROZKAZYWANIE JEDNOSTKOM ZA POMOCĄ KARTY PRZYWÓDZTWA

Wydawanie rozkazów za pomocą karty Przywództwa różni się trochę od wykorzystywania żetonów rozkazów. Żetony reprezentują pojedyncze rozkazy, a karty Przywództwa opierają się na poleceniach, dzięki którym można wydawać kilka rozkazów na raz.

Wydając jednostce rozkaz za pomocą karty Przywództwa, gracz musi w pierwszej kolejności wybrać figurkę dowódcy, która będzie wydawała polecenia, i ewentualnie skorzystać z taktyki zawartej na karcie. **Nie ma znaczenia, czy sztandar jednostki dowódcy zwrócony jest do gracza aktywną stroną, czy też nie.** Z karty Przywództwa można skorzystać bez względu na to, czy rozkaz zostanie wydany również jednostce dowódcy, czy też nie.

Należy zwrócić uwagę, że karty Przywództwa posiadające w prawym dolnym rogu portret dowódcy mogą zostać zagrane przez każdego dowódcę (a nie jedynie przez tego, którego portret znajduje się na karcie).

Większość kart Przywództwa posiada dwie części. Pierwsza część to pole dowództwa, a druga to pole taktyki.

Efekty taktyk i poleceń wpływają tylko na te jednostki, które znajdują się w strefie kontroli (SK) dowódcy, na którego zagrano kartę. Jednostki znajdujące się w SK danego dowódcy są przez niego **kontrolowane**. W podstawowej grze BW, wszyscy dowódcy posiadają SK o promieniu dwóch pól. Innymi słowami, wszystkie jednostki w promieniu dwóch pól od dowódcy znajdują się pod jego kontrolą. Jest możliwa sytuacja, w której jedna jednostka znajduje się w strefach kontroli wielu dowódców jednocześnie.

Polecenia

Polecenia to po prostu pewna liczba pojedynczych rozkazów wykonywanych jednocześnie (w jednej turze), wsparta być może przez dodatkowe zdolności modyfikujące rozkazy na czas obecnej tury.

Wydając rozkazy za pomocą karty Przywództwa, gracz musi się upewnić, że jednostki, którym zamierza wydać rozkazy, są aktywne oraz że wszystkie znajdują się w strefie kontroli (SK) dowódcy, na którego została zagrana karta.

Wydając rozkazy za pomocą karty Przywództwa, gracz postępuje zgodnie z poniższymi krokami:

1. Wybiera dowódcę, którego wykorzysta do zagrania karty Przywództwa.
2. Płaci koszt w żetonach dowództwa.
3. Wybiera wszystkie jednostki, którym wyda rozkazy.
4. Porusza wszystkimi jednostkami, którym wydaje rozkazy.

STREFA KONTROLI (SK) I KONTROLOWANIE JEDNOSTEK



Efekty zagranej karty Przywództwa mogą objąć tylko kontrolowane jednostki. Kontrolowane jednostki to takie, które znajdują się w SK wybranego dowódcy.

W powyższym przykładzie SK Maege rozciąga się na wszystkie zaciemnione na niebiesko pola. Jedyną jednostką w SK Maege jest jednostka Wojennego zastępu z Północy. Ta jednostka piechoty jest więc kontrolowaną jednostką. Wszystkie pozostałe jednostki, w tym jednostka dystansowa znajdująca się poza SK, są niekontrolowane.

5. Atakuje wszystkimi jednostkami, którym wydaje rozkazy.

Każde polecenie posiada obok tekstu pewną liczbę symboli dowództwa. Aby wykonać polecenie, gracz musi przesunąć po jednym żetonie dowództwa ze swojej planszy dowództwa na kartę wybranego dowódcy za każdy z takich symboli dowództwa. **Karta dowódcy nie może pomieścić więcej żetonów dowództwa niż wynosi jej limit dowództwa** (patrz opis karty Dowódcy na stronie 12). Jeśli gracz chce wykonać wiele poleceń znajdujących się na jednej karcie, zanim to zrobi, musi zapłacić ich całkowity koszt. Gracz może wykonywać te polecenia w dowolnej kolejności. Każde polecenie można wykonać tylko raz.

Taktyki

Taktyka reprezentuje specjalne, opcjonalne rozkazy i akcje, które może podjąć dowódca (ale z których nie trzeba skorzystać, aby wykonać zawarte na karcie Przywództwa polecenia). Każda taktyka została opisana na karcie w poniższy sposób:



Przykład taktyki

Aby wykorzystać taktykę, gracz postępuje zgodnie z poniższymi krokami:

1. Sprawdza wymagania

2. Wykorzystuje taktykę

1. SPRAWDZANIE WYMAGAŃ

Taktyki są zawsze zapisane w formie stwierdzeń jeśli-to. Tekst w części „jeśli” opisuje wymagania, jakie należy spełnić, aby wykorzystać daną taktykę. Tekst w drugiej części zdania opisuje efekt taktyki, której wymagania zostały spełnione.

W celu wypełnienia wymagania puli rozkazów, gracz musi posiadać odpowiednie żetony rozkazów w swojej puli rozkazów. Weryfikację posiadania przez gracza odpowiedniego żetonu w puli rozkazów nazywa się **sprawdaniem** żetonu rozkazu. Dla celów danej karty Przywództwa dany żeton rozkazu może być sprawdzony tylko raz. Oznacza to, że żeton sprawdzony dla taktyki na jednej karcie, nie może zostać ponownie sprawdzony podczas tej samej tury.

Na przykład, taktyka może wymagać od gracza posiadania żetonu rozkazu morale i żetonu rozkazu waleczności w jego puli rozkazów. Zagrywając kartę, gracz sprawdza, czy w swojej puli rozkazów posiada aktualnie wymagane żetony. Taką czynność nazywa się „sprawdaniem”.

Jeśli taktyka wymaga sprawdzenia dwóch lub więcej żetonów tego samego rodzaju, gracz nie może sprawdzić danego żetonu więcej niż raz.

W celu wypełnienia wymagania morale, gracz musi ustalić, czy znacznik morale znajduje się na odpowiedniej pozycji na torze morale.

Zgodnie z wymaganiem morale, znacznik musi być „lepszy” lub „gorszy” od konkretnego obszaru na torze morale.

Na przykład, zgodnie z wymaganiem, morale gracza musi być zielone lub lepsze. To wymaganie oznacza, że znacznik morale nie może być bliżej gracza niż zielony obszar po jego stronie toru morale.

Alternatywnie, taktyka mogłaby wymagać, aby to morale przeciwnika było zielone lub gorsze. Zgodnie z takim wymaganiem, znacznik morale musiałby znajdować się w zielonym obszarze przeciwnika lub jeszcze bliżej jego krawędzi planszy.

2. WYKORZYSTANIE TAKTYKI

Jeśli wszystkie wymagania wyszczególnione w opisie taktyki są spełnione, gracz może zastosować jej efekt (tekst znajdujący się w drugiej części taktyki), zgodnie z jego czasem zagrania. Czas zagrania określa, czy gracz musi wykorzystać taktykę przed wykonaniem jakiegokolwiek polecenia (Przed poleceniem), czy też musi to zrobić po wykonaniu wszystkich poleceń (Po poleceniu) z danej karty

Spadek Lannisterów
(Wzrost Starków)



Wzrost Lannisterów
(Spadek Starków)

Wzrost morale (lepiej) – Spadek morale (gorzej)

Przywództwa. Niektóre taktyki pozwalają graczom wybrać, czy ci chcą je zagrać przed czy po rozpatrzeniu poleceń z karty.

Na przykład, Tomek kontroluje Ród Starków i decyduje się podczas tej tury zagrać kartę Przywództwa (SL16). Opis taktyki głosi „Jeśli morale przeciwnika jest zielone lub gorsze, to 1 jednostka przeciwnika (wybrana przez ciebie) nie może w tej turze kontratakować”. Tomek sprawdza morale – znacznik znajduje się na żółtym obszarze części Lannisterów toru morale, więc wymagania jest spełnione.

Tomek widzi również, że tę taktykę należy wykorzystać przed wykonaniem jakichkolwiek poleceń z karty. Tomek deklaruje, że korzysta z taktyki, wybiera jednostkę przeciwnika, która będzie jej celem, i wykorzystuje taktykę, po czym przechodzi do wykonywania poleceń z karty.

JEDNOSTKI DOWÓDCÓW

Jednostka posiadająca na swoim polu dowódcę jako sztandarowego jest uważana za **jednostkę dowódcy**. Rodzaj figurek należących do jednostek poszczególnych dowódców został wskazany na odpowiednich kartach Dowódców, obok nazwy i tytułu dowódcy (patrz „Opis karty Dowódcy” na stronie 12).

„ZDOLNOŚCI JEDNOSTKI” DOWÓDCY

Jednostka każdego dowódcy posiada wszystkie zdolności normalnej jednostki złożonej z figurek danego rodzaju, a także specjalne zdolności jednostek wyszczególnione na odpowiedniej karcie Dowódcy. Te specjalne zdolności jednostki uosabiają różne umiejętności, z których można skorzystać w dowolnym momencie bitwy, zgodnie z tekstem zdolności zawartym na karcie Dowódcy.

„ZDOLNOŚCI WYCZERPIANIA” DOWÓDCY

Zdolności wyczerpania to specjalne efekty, z których można normalnie skorzystać tylko raz podczas całej bitwy. Po ich wykorzystaniu kartę Dowódcy należy obrócić na **stronę wyczerpaną** (z czarno-białym portretem postaci). Ta strona nie posiada już opisu zdolności wyczerpania, co wskazuje, że nie można już z niej skorzystać podczas tej bitwy.

PORUSZANIE JEDNOSTKAMI

Aby poruszyć jedną ze swoich jednostek, gracz musi wydać takiej jednostce **rozkaz** (chyba, że jednostka została zmuszona do odwrotu, patrz strona 22). Poruszając wieloma jednostkami, gracz musi najpierw wykonać do końca ruch jedną jednostką, aby móc wykonać ruch inną jednostką. Gracz musi wykonać wszystkie ruchy przed wykonaniem jakiegokolwiek ataku. Jednostka, której wydano rozkaz, **nie musi** się poruszyć. Ruch jednostek podlega następującym zasadom:

- Jednostka może się przesunąć tylko na pełne pole. Pola-połówki znajdujące się na krawędzi pola bitwy są uważane za leżące poza polem bitwy. Jednostka może przesunąć się poza krawędź pola bitwy tylko wtedy, kiedy na taką możliwość wyraźnie wskazuje plan bitwy.
- Dane pole w danej chwili może zajmować tylko jedna jednostka. Kiedy gracz przesuwa jednostkę, ta jednostka **nie może** poruszyć się na lub przez pole zajmowane przez inną jednostkę.

- Figurki z danej jednostki nie mogą się rozdzielić (i przesunąć się na różne pola).
- Jednostka nie może łączyć figurek z inną jednostką.
- Zależnie od swojej klasy i rangi, jednostki mogą się przesunąć o różną liczbę pól (patrz „Rozkazywanie jednostkom” na stronie 15).
- Jednostki mogą się poruszyć o maksymalnie tyle pól, ile wynika z tabeli rozkazów.
- Niektóre rodzaje terenu wpływają na ruch (patrz „Westeros” na stronie 25).
- Jeśli jednostka nie będzie atakować, po wykonaniu ruchu tą jednostką należy obrócić jej okrągły wskaźnik tak, aby odpowiadał następnej rundzie (był zwrócony do gracza swoją nieaktywną stroną).
- Jeśli jednostka w zwarciu (patrz „Jednostki w zwarciu” na stronie 21) zamierza się poruszyć, właściciel jednostki, z którą ta znajduje się w zwarciu, może przerwać turę aktywnego gracza i zaatakować uciekającą ze zwarcia jednostkę. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Cios na pożegnanie” na stronie 22.



Przykład ruchu

W powyższym przykładzie Wojenny zastęp z Północy o zielonej randze może się poruszyć na pole lasu (1), ale będzie się musiał tam zatrzymać, bez możliwości poruszenia się o drugie pole. Może również przesunąć się o jedno lub dwa pola przez równiny (2) i zaatakować jednostkę Lannisterów.

Wojenny zastęp z Północy nie może przesunąć się na pole zajmowane już przez inną jednostkę (3) lub na pole z nieprzekraczalnym terenem (4).

ATAKOWANIE WROGA

Po wykonaniu ruchu, każda jednostka, której wydano rozkaz, może wykonać atak. Aktywny gracz wybiera kolejność, w jakiej jego jednostki będą atakować (jedna na raz). Dla każdej atakującej jednostki aktywny gracz stosuje się do poniższego „Przebiegu walki”. Po walce aktywny gracz obraca sztandary atakujących jednostek na nieaktywną stronę. Aktywny gracz wykonuje w ten sposób wszystkie kolejne ataki.

Jednostka, której wydano rozkaz, **nie musi** atakować, nawet jeśli znajduje się na polu sąsiadującym z jednostką przeciwnika.

Liczba figurek w jednostce nie wpływa na liczbę kości, którą dana jednostka rzuca podczas ataku lub kontrataku.

PRZEBIEG WALKI

Aby zaatakować jednostką, której wydano rozkaz, jej właściciel musiał już wykonać ruchy wszystkimi jednostkami, którym wydano rozkaz w tej turze. Następnie gracz postępuje zgodnie z poniższymi krokami:

1. Wybiera atakującego
2. Wybiera cel
3. Sprawdza linię wzroku (LW) i zasięg
4. Umieszcza żeton zwarcia (jeśli jest potrzebny)
5. Ustala kości ataku
6. Rzuca kośćmi ataku
7. Rozstrzyga atak
8. Obraca sztandar atakującego

Kiedy aktywny gracz wykona atak jedną jednostką, wybiera następną jednostkę, którą chce wykonać atak. Aktywny gracz powtarza ten proces dla wszystkich jednostek, którym wydano rozkaz, a którymi chce zaatakować (w dowolnej kolejności). Jeśli nie napisano inaczej, jednostka, której wydano rozkaz, może zaatakować tylko raz na turę.

1. WYBÓR ATAKUJĄCEGO

Aktywny gracz wybiera, którą ze swoich jednostek, którym wydano rozkazy, zamierza zaatakować. Podczas walki tę jednostkę nazywa się „atakującym”.

2. WYBÓR CELU

Aktywny gracz wybiera, którą z jednostek przeciwnika obiera za cel ataku. Podczas walki tę jednostkę nazywa się „celem”.

3. SPRAWDZENIE ZASIĘGU I LINII WZROKU (LW)

Aby ustalić, czy dana jednostka może zostać obrana za cel ataku, aktywny gracz musi się upewnić, że proponowany cel znajduje się w zasięgu i linii wzroku atakującego.

ZASIĘG

Aby sprawdzić odległość do celu, gracze liczą pola pomiędzy atakującą jednostką, a celem (nie licząc pola zajmowanego przez atakującego, ale licząc pole zajmowane przez cel). Aby cel był w zasięgu atakującego, odległość pomiędzy nimi musi się mieścić w zasięgu ataku atakującego, który można znaleźć na karcie Jednostki (patrz przykład po prawej).



Zasięg ataku jednostki z symbolem ataku dystansowego znajduje się obok symbolu ataku dystansowego.



Jednostka z symbolem ataku wręcz może atakować tylko te jednostki przeciwnika, które znajdują się na sąsiednich polach, to znaczy, że posiada zasięg ataku 1.

Licząc pola, należy liczyć wszystkie pola, po których sprawdzana była LW, z wyjątkiem pola, na którym znajduje się atakujący (patrz rysunek na stronie 19). To oznacza, że jednostka atakująca cel na sąsiednim polu jest od niego oddalona o jedno pole.

LINIA WZROKU

Atakujący dystansowo muszą móc wytyczyć do swoich celów linię wzroku (LW). Aby sprawdzić LW, należy „narysować” wymyślną linię pomiędzy środkiem pola zajmowanego przez atakującego, a środkiem pola celu. Jeśli ta linia przecina jakąkolwiek część pola z **przeszkodą**, LW jest zablokowana i cel nie może zostać zaatakowany. Przeszkody to teren blokujący LW, przyjazne jednostki i jednostki przeciwnika.

Jeśli LW została poprowadzona po krawędzi jednego lub więcej pól, należy ją nieznacznie przesunąć w którąś stronę, tak aby wciąż była równoległa do oryginalnej LW. Jeśli przesunięcie w obie strony spowoduje, że LW zostanie zablokowana, cel nie może zostać zaatakowany. Jeśli po przesunięciu w którąś ze stron nadal można uzyskać LW, gracz może kontynuować atak (patrz rysunek na stronie 18). Jednostki zawsze posiadają LW do jednostek zajmujących sąsiednie pola.

4. UMIESZCZENIE ŻETONU ZWARCIA

Kiedy atakujący wykonuje atak wręcz przeciwko jednostce nie będącej w zwarciu, właściciel atakującej jednostki umieszcza jeden z żetonów zwarcia swojego Rodu na granicy pomiędzy polem atakującego a polem celu. Jeśli atakujący jest już w zwarciu z celem, właściciel atakującej jednostki usuwa wpierv wszystkie inne żetony zwarcia, a dopiero potem umieszcza żeton zwarcia swojego Rodu.

Jeśli cel ataku znajduje się już w zwarciu z jednostką inną, niż atakujący, atak staje się atakiem z flanki (więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Flankowanie celu w zwarciu” na stronie 21).

5. USTALENIE KOŚCI ATAKU

Ranga jednostki odzwierciedla poziom jej szkolenia oraz posiadany przez nią ekwipunek. Aby ustalić, iloma kośćmi dana jednostka rzuca w walce, należy spojrzeć na jej kartę Jednostki. Generalnie jednostki rzucają podaną poniżej liczbą kości (zależnie od rangi):

- Jednostki o zielonej randze rzucają dwiema kośćmi.
- Jednostki o niebieskiej randze rzucają trzema kośćmi.
- Jednostki o czerwonej randze rzucają czterema kośćmi.

Dodatkowo, na liczbę kości może wpłynąć wiele czynników, w tym teren na polu zajmowanym przez cel, teren na polu atakującego, tekst karty Przywództwa, zdolności bojowe jednostki i obecność żetonów, takich jak żetony warunków statusowych.

Atakujący gracz ustala wszystkie odpowiednie modyfikatory na podstawie wykorzystywanej jednostki i zagranej karty, a następnie wedle potrzeby dodaje lub odejmuje kości.

Po wzięciu pod uwagę modyfikatorów ustala się ostateczną całkowitą liczbę kości ataku.

PRZYKŁADY ZASIĘGU I LINII WZROKU (LW)



Zanim jednostka wykona atak, gracz musi sprawdzić, czy cel znajduje się w zasięgu i czy można do niego wytyczyć linię wzroku (LW). W powyższym przykładzie Łucznicy Ludzi z Północy wykonują atak.

1. Piechota Lannisterów znajduje się w zasięgu (4 pola) i LW.
2. Konnica Lannisterów znajduje się w zasięgu (4 pola) i LW.
3. Piechota Lannisterów znajduje się poza zasięgiem (5 pól), a LW jest zablokowana sąsiednią jednostką konnicy.
4. Piechota Lannisterów znajduje się w zasięgu (3 pola), ale LW jest zablokowana blokującym terenem.



Kiedy wytyczysz LW dokładnie po krawędzi jednego lub więcej pól, przesunij linię odrobinę w jedną lub drugą stronę (równoległe do oryginalnej linii LW). Jeśli nowa linia jest z obu stron zablokowana (tak jak powyżej), nie można wytyczyć LW do wybranej jednostki.



Jeśli jedna z dwóch nowych linii nie jest zablokowana (jak powyżej), można wytyczyć LW do wybranej jednostki i atak może być kontynuowany.



Zasięg ataku

6. RZUT KOŚĆMI ATAKU

Ustaliwszy ostateczną liczbę kości ataku, gracz wykonuje rzut ilością kości równą tej liczbie. Jeśli gracz musi wykonać rzut większą liczbą kości, niż jest aktualnie dostępna, może podzielić rzut na kilka partii. Wynik pierwszego rzutu (partii) należy wtedy zaznaczyć żetonami rozkazów z puli, a następnie rzucać kośćmi do chwili, kiedy gracz nie rzuci liczbą kości, do której jest uprawniony.

7. ROZSTRZYGNIĘCIE ATAKU

Aby rozstrzygnąć atak, atakujący gracz sumuje trafienia, które zadał celowi, obliczając je na podstawie wyników rzutu kośćmi. Jeśli jednostka nie zostanie wyeliminowana, atakujący gracz ustala, czy jest zmuszona do odwrotu. Gracz postępuje zgodnie z poniższymi krokami:

- A. Powodowanie trafień symbolami kolorowych tarcz
- B. Powodowanie trafień symbolami waleczności
- C. Zadawanie trafień
- D. Zmuszanie do odwrotu symbolami morale

A. POWODOWANIE TRAFIEŃ SYMBOLAMI KOLOROWYCH TARCZ

Atak zadaje celowi jedno trafienie za każdy wyrzucony sukces. **Sukces** to wyrzucona na kości tarcza, której kolor odpowiada kolorowi rangi **celu**. Wyniki tarcz innego koloru zawsze stanowią pudła.

B. POWODOWANIE TRAFIEŃ SYMBOLAMI WALECZNOŚCI

Wyniki waleczności są uważane za sukcesy (trafienia), chyba że w tabeli rozkazów atakującej jednostki (patrz karta Jednostki) znajduje się symbol „**braku trafienia z waleczności**” (patrz „Ograniczenie trafień z waleczności” na stronie 11).

Istnieje wyjątek od tej zasady. Jednostki nie będące konnicą, które zadają normalnie trafienie na wyniku waleczności, nie zadają trafienia na tym wyniku jednostkom konnicy. Oznacza to, że w grze podstawowej konnica może zostać trafiona wynikiem waleczności tylko przez inną jednostkę konnicy.

Na przykład, Tomek atakuje jednostkę Kawalerzystów z Casterly Rock (konnicy) o randze niebieskiej swoją jednostką Wojennego zastępu z Północy o randze zielonej. Tomek rzuca dwiema kośćmi, uzyskując symbol waleczności i symbol czerwonej tarczy. W normalnych warunkach Tomek zadałby jedno trafienie, ale jednostka Kawalerzystów automatycznie ignoruje trafienia z waleczności zadane jej przez jednostki nie będące konnicą.

C. ZADAWANIE TRAFIEŃ

Ustaliwszy liczbę sukcesów, gracz przydziela trafienia celowi. Jednostka będąca celem ponosi straty równe liczbie otrzymanych trafień. Jej właściciel zdejmuje z planszy jedną figurkę za każde otrzymane trafienie. Sztandarowy jest zawsze usuwany jako ostatni. Kiedy gracz usunie z planszy figurkę sztandarowego, jednostka zostaje wyeliminowana, a jej właściciel ponosi stratę morale (więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie 23). Usunięte figurki umieszcza się obok planszy. Całkowita liczba zadanych trafień jest też czasem nazywana obrażeniami.

Figurki dowódców nie otrzymują obrażeń w normalny sposób. Zamiast tego, dowódcy muszą zostać pojmieni. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „**Branie jeńców**” na stronie 22.


WYNIK ATAKU

Po wykonaniu ruchów swoimi jednostkami, aktywny gracz może zaatakować wybrany cel, o ile najpierw upewni się, że znajduje się on w zasięgu i LW atakującej jednostki.

Atakujący gracz ustala liczbę kości używaną przez atakującą jednostkę.



Jednostka Starków o niebieskiej randze, która znajduje się w prawym górnym rogu rysunku, to jednostka Wojennego zastępu z Północy. Sprawdzając jej kartę Jednostki, atakujący gracz ustala, że ta jednostka rzuca trzema kośćmi ataku.

Po wykonaniu rzutu kośćmi ataku, atakujący gracz sprawdza, ile wypadło tarcz koloru odpowiadającego kolorowi sztandaru celu, a także ile wypadło , które są uważane za trafienia bez względu na kolor sztandaru celu.



W tym przykładzie gracz kontrolujący Starków uzyskał powyższy wynik. Wyniki waleczności i zielonej tarczy zadają po jednym trafieniu, zaś wynik niebieskiej tarczy pudłuje, bowiem nie odpowiada kolorowi sztandaru celu.



Po wykonaniu rzutu i ustaleniu wyników, jednostka będąca celem otrzymuje tyle trafień, ile wypadło sukcesów w rzucie atakującego gracza.

W powyższym przykładzie wyrzucono dwa sukcesy. Oznacza to, że gracz kontrolujący Lannisterów otrzymuje dwa trafienia. Za każde trafienie gracz musi usunąć po jednej figurce z jednostki, która była celem ataku.

D. ZMUSZANIE DO ODWROTU SYMBOLAMI MORALE

Jeśli w wyniku otrzymania trafień jednostka nie została wyeliminowana, atakujący gracz ustala, czy jego atak zmusi cel do odwrotu. Za każdy wynik atak zmusza jednostkę będącą celem do odwrotu o jedno pole (więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Odwrot” na stronie 22).

8. OBRÓT SZTANDARU ATAKUJĄCEGO

Po wykonaniu ataku właściciel atakującej jednostki obraca jej sztandar na stronę nieaktywną.

KONTRATAK

Kontratak to zdolność broniącej się jednostki do odwetu na atakującej jednostce. Atakowana jednostka posiadająca zdolność do kontrataku (generalnie w wyniku słowa-klucza Męstwo, patrz strona 24) może go dokonać po tym, jak zostanie zaatakowana przez inną jednostkę wręcz, o ile nie zostanie wyeliminowana i **pozostanie na tym samym polu**. Jednostka, która zostanie zmuszona do odwrotu z pierwotnego pola, nie może wykonać kontrataku. Zanim jednostka będzie mogła wykonać kontratak, pierwotny atak musi zostać całkowicie rozpatrzony. Kontratakowanie podlega następującym zasadom:

- Kontratak nie powoduje ucieczki ze zwarcia.
- Kontratakująca jednostka nie otrzymuje ciosu na pożegnanie (patrz strona 22), jeśli kontratakuje przeciwko jednej jednostce, będąc w zwarciu z inną jednostką.
- Kontratak jednostki nie może zostać w odpowiedzi skontratakowany.
- Po wykonaniu kontrataku kontratakująca jednostka nie może nacierać ani ścigać jednostek dokonujących odwrotu.
- Kontratak rozpatruje się w taki sam sposób jak normalny atak. Gracz korzysta z liczby kości ataku wskazanej na karcie Jednostki dla tej jednostki.
- Modyfikatory działające „podczas ataku” nie wpływają na kości podczas kontrataku.

Na przykład, Tomek gra Starkami, a Marek Lannisterami. Marek przesuwa Kawalerzystów z Casterly Rock, a później nimi atakuje, flankując jednostkę Tomka. Marek nie był w stanie wyeliminować Wojennego zastępu z Północy Tomka ani zmusić go do odwrotu. Wojenny zastęp z Północy posiada słowo-klucz Męstwo, dlatego może dokonać kontrataku. Tomek rzuci normalną liczbą kości ataku. Chociaż to nie z Kawalerzystami Wojenny zastęp z Północy znajduje się w zwarciu, nie może on uciec ze zwarcia ani zostać trafionym przez cios na pożegnanie. Jeśli Kawalerzyści z Casterly Rock zostaną zmuszeni do ucieczki, Wojenny zastęp z Północy nie będzie mógł nacierać, bowiem dokonał kontrataku.

WEJŚCIE W ZWARCIE Z PRZECIWNIKIEM

Jednostka znajduje się w zwarciu z jednostką przeciwnika, jeśli na granicy pomiędzy polami, na których znajdują się te jednostki, spoczywa żeton zwarcia. Ten żeton służy do zaznaczenia miejsc na polu bitwy, w których doszło do ataków wręcz (z wyjątkiem ataków wręcz z flanki) – patrz „Umieszczanie żetonów zwarcia” na stronie 19. Poniższe akapity opisują sytuacje, w których dochodzi do zwarcia, sposób ich przełamania oraz efekty, jakie zwarcia wywierają na jednostki.

JEDNOSTKI W ZWARCIU

Jednostka znajduje się w zwarciu, jeśli pomiędzy jej polem, a sąsiednim polem spoczywa żeton zwarcia. Jednostka w zwarciu podlega ograniczeniom podczas ruchu i atakowania. Należy zwrócić uwagę, że na polu danej jednostki może się znajdować tylko jeden żeton zwarcia.

Flankowanie celu w zwarciu

Jeśli **nie będący w zwarciu** atakujący wręcz obierze za cel ataku jednostkę w zwarciu, będzie ją **flankował**.

Atak z flanki pozwala właścicielowi atakującej jednostki przerzucić pewną liczbę kości ataku. Po wykonaniu rzutu, gracz wybiera jeden rodzaj symbolu z kości. Następnie przerzuca wszystkie kości, na których wypadł wybrany symbol (gracz ignoruje poprzednie wyniki, ale musi zaakceptować nowe). Właściciel flankującej jednostki nie musi przerzucać żadnych kości – ta czynność jest całkowicie dobrowolna.

Poruszanie się jednostką w zwarciu

Jednostka w zwarciu nie może się ruszyć, chyba że wpieryw ucieknie ze zwarcia (patrz strona 22). Aby uciec ze zwarcia, właściciel jednostki wydaje jej rozkaz, a następnie oznajmia, że zamierza przesunąć tę jednostkę z obecnego pola i odkłada żeton zwarcia do puli.

ZWARCIE I FLANKOWANIE



Atakując jednostkę, gracz sprawdza wpieryw, czy na polu tej jednostki spoczywa już żeton zwarcia.

W przykładzie po lewej, na polu obranej za cel jednostki nie spoczywa żeton zwarcia.

Jeśli na polu jednostki obranej za cel nie ma żetonu zwarcia, atakujący gracz umieszcza taki żeton swojego Rodu na krawędzi pomiędzy polem swojej jednostki i polem celu.

W przykładzie po prawej, gracz kontrolujący Starków umieszcza na początku walki jeden ze swoich żetonów zwarcia.



Jeśli na polu jednostki obranej za cel spoczywa już żeton zwarcia, atak staje się atakiem z flanki.

W przykładzie po lewej, atakujący gracz nie umieszcza żetonu zwarcia, ponieważ na polu jednostki Lannisterów spoczywa już taki żeton.



Jednostka, od której inna jednostka ucieka ze zwarcia, ma możliwość wykonania ciosu na pożegnanie – ataku przeciwko uciekającej jednostce (patrz poniżej).

Jeśli uciekająca ze zwarcia jednostka nie zostanie wyeliminowana przez cios na pożegnanie, może ona kontynuować swój ruch. Wyniki morale uzyskane podczas ataku z ciosu na pożegnanie należy zignorować.

Atakowanie jednostką w zwarciu

Jednostka w zwarciu może atakować tylko jednostkę, z którą znajduje się w zwarciu, chyba że wcześniej ucieknie z tego zwarcia (patrz „Uciekanie ze zwarcia” poniżej).

Jeśli jednostka w zwarciu zdecyduje się zaatakować jednostkę, z którą znajduje się w zwarciu, gracz zmienia leżący pomiędzy nimi żeton zwarcia na żeton zwarcia swojego Rodu. Jeśli pomiędzy jednostkami spoczywa już żeton jego Rodu, nic się nie dzieje.

Jednostka dystansowa może uciec ze zwarcia jedynie poprzez wykonanie ruchu. Chociaż atak dystansowy nie powoduje powstania zwarcia, dystansowa jednostka będąca w zwarciu może atakować jedynie przeciwnika, z którym znajduje się w zwarciu (chyba że ucieknie ze zwarcia poprzez wykonanie ruchu).

Jeśli znajdująca się w zwarciu jednostka walcząca wręcz zaatakuje jednostkę inną, niż ta, z którą znajduje się w zwarciu, zwanie zostaje przełamane, a jednostka, od której atakująca jednostka ucieka ze zwarcia, ma możliwość wykonania ciosu na pożegnanie. Jeśli uciekająca ze zwarcia jednostka nie zostanie wyeliminowana przez cios na pożegnanie, może ona kontynuować swój atak.

Uciekanie ze zwarcia

Kiedy gracz decyduje się uciec swoją jednostką ze zwarcia, usuwa żeton zwarcia z planszy, a jego jednostka otrzymuje cios na pożegnanie, tak jak opisano to poniżej. Jeśli do przełamania zwarcia dochodzi w inny sposób (na przykład w wyniku efektu karty lub odwrotu), uciekająca jednostka nie otrzymuje ciosu na pożegnanie.

Należy zwrócić uwagę, że jednostka w zwarciu może normalnie uciec ze zwarcia jedynie poprzez wykonanie ruchu lub zaatakowanie jednostki, z którą nie znajduje się aktualnie w zwarciu.


Usuwanie żetonów zwarcia


Jeśli cel ataku zostanie wyeliminowany lub dokona odwrotu, należy usunąć żeton zwarcia.

CIOS NA POŻEGNANIE

Cios na pożegnanie reprezentuje zdolność jednostki do wykonania błyskawicznego ataku podczas próby ucieczki ze zwarcia przeciwnika. Ten atak należy przeprowadzić przed wykonaniem ruchu lub ataku przez uciekającą ze zwarcia jednostkę. Jednostka wykonująca cios na pożegnanie rzuca normalną liczbą kości ataku, ale ignoruje wszystkie wyniki morale. Trafienia ustala się zgodnie z normalnymi zasadami ataków. Jeśli uciekająca ze zwarcia jednostka nie zostanie wyeliminowana przez cios na pożegnanie, może ona kontynuować swój ruch lub atak. **Nie można** wykonywać ciosów na pożegnanie przeciwko jednostkom zmuszonym do odwrotu.

ODWROTY

Jednostki, które zostaną zmuszone do odwrotu, muszą przesunąć się o jedno, wybrane przez ich właściciela pole w kierunku swojej krawędzi planszy za każdy wynik  wyrzucony podczas ataku, którego były celem.

Jednostka Lannisterów została zmuszona do odwrotu, kiedy jednostka Starków uzyskała podczas ataku wynik . Ta jednostka musi dokonać odwrotu w kierunku krawędzi planszy Lannisterów na jedno z dwóch zielonych pól.



Jednostka dokonująca odwrotu nie może poruszać się przez nieprzekraczalny teren.


Jednostka dokonująca odwrotu nie może go dokonać, ponieważ jedno z pól jest zablokowane przez inną jednostkę, a drugie przez rzekę. Z tego powodu jednostka otrzymuje jedno trafienie za każde pole, o które powinna uciec (w tym przypadku jedno).

Jednostka dokonująca odwrotu nie może poruszać się przez inne jednostki (przyjazne lub wrogie).

Jednostka dokonująca odwrotu nie może przesunąć się na czerwone pole, dlatego jest zmuszona przesunąć się na pole zielone.



ODWRÓT

Pewne wyniki walki, taktyki i zdolności jednostek mogą zmusić jednostkę do odwrotu o pewną liczbę pól. Odwroty wywołane efektami karty przeprowadza się zgodnie z tekstem takiej karty. Odwroty z walki mają miejsce dopiero po zadaniu wszystkich trafień. Za każdy wynik , cel ataku musi dokonać odwrotu o jedno pole. Odwroty podlegają następującym zasadom:

- Jednostka zawsze musi dokonać odwrotu w kierunku krawędzi planszy jej właściciela, na jedno z dwóch sąsiednich pól. Plan bitwy wskazuje, która strona planszy jest stroną danego gracza.
- Nie można dokonać odwrotu na nieprzekraczalny teren. Inne efekty terenu należy zignorować (chyba że wyraźnie napisano co innego).
- Jednostka nie może dokonać odwrotu na pole zawierające przyjazną lub wrogą jednostkę.
- Jednostka nie może dokonać odwrotu poza planszę.
- Jeśli jednostka nie może dokonać odwrotu, otrzymuje tyle trafień, ile pozostało jej pól do przebycia podczas tego odwrotu. Te trafienia należy natychmiast zadać.
- Jeśli jednostka może dokonać częściowego odwrotu, dokonuje go na ile to możliwe, a pozostały dystans (liczony w polach) zostaje zamieniony na trafienia, tak jak opisano to powyżej.

BRANIE JEŃCÓW

Kiedy wszystkie figurki z jednostki dowódcy (nie licząc jego własnej) zostaną usunięte, taki dowódca może zostać pojmany. Znajdująca się na karcie Dowódcy ranga jeńca (umieszczona na tarczy) wskazuje, ile trafień dowódca musi otrzymać **podczas jednego ataku**, aby móc go pojąć. Jeśli dowódca zostanie pojmany, jego figurkę należy umieścić na obszarze gry gracza, który go pojmał.

Na przykład, Jaime Lannister (Królobójca) posiada rangę jeńca 3. To oznacza, że po wyeliminowaniu pozostałych trzech figurek z jego jednostki, przeciwnik musi nadal zadać 3 trafienia w jednym ataku, aby go pojąć.

Niektóre karty pozwalają jednostkom korzystać ze specjalnych zdolności w zamian za przyjęcie na siebie trafienia. Należy zwrócić uwagę, że figurka dowódcy nie może otrzymać trafienia, aby skorzystać z takiego efektu karty, ale pozostałe figurki z jego jednostki mogą to zrobić.

TOR MORALE

Tor morale powstaje na początku gry z połączenia segmentów morale obu Rodów (stroną wskazaną w planie bitwy ku górze) oraz osi morale. W trakcie gry żeton morale wskazuje na spadające i rosnące morale. Przesunięcie znacznika o jedno lub więcej pól w kierunku przeciwnika nazywa się **wzrostem** morale danego gracza, a przesunięcie znacznika o jedno lub więcej pól w kierunku tego gracza, **spadkiem** morale. Innymi słowy, przesunięcie w kierunku gracza oznacza spadek morale jego Rodu, a odsunięcie się od niego znacznika oznacza wzrost morale jego Rodu.

Należy zwrócić uwagę, że morale jest oznaczone przez pojedynczy znacznik, a to oznacza, że wzrost morale dla jednego gracza oznacza jednocześnie spadek morale dla jego przeciwnika.

W trakcie gry na morale może wpływać wiele czynników – to one będą powodować ruch znacznika po torze morale. Jeśli znacznik morale trafi na pole Rozsypki, armia danego Rodu natychmiast ucieka z pola bitwy. Taka armia natychmiast przegrywa bitwę.

Jeśli znacznik nie może poruszyć się już dalej na torze, ale do tej pory nie napotkał pola Rozsypki, znacznik pozostaje na swoim miejscu, dopóki nie przesunie się w drugą stronę.

Następujące czynniki powodują zmianę morale:

- Wyeliminowanie wrogiej jednostki o zielonej randze – morale wzrasta o jeden.
- Wyeliminowanie wrogiej jednostki o niebieskiej randze – morale wzrasta o dwa.
- Wyeliminowanie wrogiej jednostki o czerwonej randze – morale wzrasta o trzy.
- Wydanie żetonu rozkazu morale, aby zwiększyć morale – morale wzrasta o jeden.
- Wydanie żetonu rozkazu morale, aby przegrupować jednostkę – morale spada o jeden.
- Efekty kart – różnie.

Jeśli podczas fazy Reorganizacji znacznik morale znajduje się na jednym z kolorowych obszarów po stronie jednego z Rodów, gracz kontrolujący ten Ród może odzyskać część straconego morale. Przykład odzyskiwania morale znajduje się na stronie 14.

CECHY I SŁOWA-KLUCZE

W tej części instrukcji zostały opisane cechy i słowa-klucze znajdujące się na kartach Dowódców i kartach Jednostek.

CECHY

Każda jednostka i każdy dowódca posiada jedną lub więcej cech. Cechy to właściwości związane z daną jednostką lub dowódcą, jak na przykład klasa jednostki (piechota, konnica, jednostka dystansowa). Cechy na kartach Jednostek i kartach Dowódców zostały wyróżnione kursywą i pogrubioną czcionką. Cechy pewnych jednostek, dowódców i terenu mogą aktywować lub modyfikować pewne zdolności i karty. Same z siebie cechy nie wywierają żadnego efektu, ale korzysta się z nich podczas ustalania celów dla niektórych efektów i zdolności.

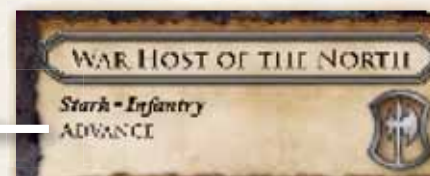
Cechy
dowódcy



SŁOWA-KLUCZE

Wiele zdolności jest zbyt skomplikowanych, by ich opis umieszczać na kartach Jednostek lub Dowódców. Jednostka lub dowódca posiadający na swojej karcie jakieś słowo-klucz lub frazę, posiada również odpowiadającą mu zdolność. Słowo-klucz pełni funkcję pewnego skrótu dla takiej zdolności. Słowa-klucze wprowadzone przez grę podstawową opisano poniżej.

Słowo-klucz
jednostki



Natarcie

Jeśli cel ataku został wyeliminowany lub zmuszony do odwrotu, atakująca jednostka posiadająca to słowo-klucz ma możliwość wykonania dodatkowego ruchu. Jeśli któryś z powyższych warunków zostanie spełniony, właściciel atakującej jednostki może przesunąć ją na pole zajmowane wcześniej przez jednostkę będącą celem ataku. Dana jednostka może nacierać tylko raz na turę.

Osłona X / Wytrzymałość X

Słowa-klucze Osłona/Wytrzymałość pozwalają jednostkom będącym celem ataku ignorować X trafień, zanim będą zmuszone do usuwania figurek. Jednostki mogą posiadać Wytrzymałość, Osłonę zapewnią teren.

*Na przykład, za każdym razem, kiedy przeciwko jednostce znajdującej się na polu z **Osłoną 1** zostaną podczas ataku wyrzucone dwa sukcesy (trafienia), jednostka zignoruje pierwsze trafienie. Gdyby ta sama jednostka posiadała również **Wytrzymałość 1**, ignorowałaby dwa trafienia, zanim zaczęłaby otrzymywać obrażenia.*

Psy wojny

Niektóre jednostki, jak Psiarze Starków, mogą wykonywać ataki zwierząt. Kiedy taka jednostka otrzyma rozkaz, **może** zamiast ruchu (i normalnego ataku) wykonać specjalny atak dystansowy. Taki atak można wykonać z odległości dwóch lub trzech pól do celu (nie można go wykonywać przeciwko sąsiadującym jednostkom). Zanim gracz rzuci kośćmi ataku, musi rzucić jedną kością, aby ustalić rangę tego specjalnego ataku.

- Zielona tarcza oznacza, że zwierzęta atakują jako jednostka o zielonej randze.
- Niebieska tarcza oznacza, że zwierzęta atakują jako jednostka o niebieskiej randze.
- Czerwona tarcza oznacza, że zwierzęta atakują jako jednostka o czerwonej randze.
- Morale oznacza, że gracz nie rzuca kośćmi za atak zwierząt, ale cel ataku dokonuje odwrót o jedno pole (tego wyniku nie wolno zignorować).
- Waleczność oznacza, że gracz nie rzuca kośćmi za atak zwierząt, ale cel ataku otrzymuje automatycznie jedno trafienie (tego wyniku nie wolno zignorować).

Przyjazne jednostki nie blokują LW tego specjalnego ataku dystansowego. Inne elementy blokujące LW działają normalnie.

Ciężki pancierz

Niektóre ciężkobrajne jednostki bronią się lepiej, niż ich odpowiedniki z danej rangi. Jednostka posiadająca to słowo-klucz broni się tak, jakby była jednostką o randze wyższej o 1. Na przykład, jednostka o zielonej randze broni się jak jednostka o niebieskiej randze.

Jeśli to słowo-klucz posiada jednostka o czerwonej randze, ignoruje ona wyniki waleczności. Wyniki morale wywierają normalny efekt na jednostki w ciężkich pancierzach.

Nieporęczne

Pewnymi rodzajami broni trudniej walczyć, kiedy jednostka znajduje się w ruchu. Jeśli w tej samej turze przed wykonaniem ataku jednostka posiadająca to słowo-klucz poruszy się, musi zmniejszyć o 1 liczbę kości ataku.

Pościg X

Pościg to zdolność atakującej jednostki do zdobywania terenu i wykorzystywania impetu uderzenia do zachowania ofensywnej pozycji. Jeśli cel ataku został wyeliminowany lub zmuszony do odwrotu, atakująca jednostka posiadająca to słowo-klucz ma możliwość wykonania dodatkowego ruchu. Jeśli któryś z powyższych warunków zostanie spełniony, właściciel atakującej jednostki może przesunąć ją o X pól (podczas ruchu, pierwszym polem, na które przesunie się atakująca jednostka, musi być pole zajmowane wcześniej przez jednostkę będącą celem ataku) i zaatakować ponownie. Dana jednostka może ścigać wroga tylko raz na turę. Aby wykonać dodatkowy atak, atakująca jednostka musi przesunąć się przynajmniej o jedno pole. Ścigająca jednostka **może** ścigać wroga, nie wykonując ataku.

Spalona ziemia

Niektóre szlacheckie Rody z lubością korzystają z usług barbarzyńskich łupieżców, którzy grabią sioła i palą wsie. Kiedy jednostka posiadająca to słowo-klucz otrzyma rozkaz, **może** (zamiast wykonywania ataku)

spróbować umieścić żeton pożaru na pustym, sąsiednim polu (o ile jego teren posiada limit pożaru). Aby wzniecić pożar, jednostka obiera za cel ataku puste pole i rzuca kośćmi ataku. Za każdą **zieloną tarczę** należy dodać jeden **poziom pożaru**.

Poziom pożaru pola to całkowita siła pożaru reprezentowana przez pojedynczy żeton pożaru. Jeśli gracz dodaje poziomy pożaru, usuwa z pola wcześniejszy żeton pożaru (jeśli jakiś już się tam znajdował) i umieszcza tam nowy żeton, którego cyfra reprezentuje sumę wszystkich poziomów pożaru.

Efekty, jakie pożar wywiera na pole, opisano w akapicie „Warunki statusowe” po prawej.

Na przykład, Tomek (gracz kontrolujący Lannisterów) wydaje jednostce Gregora Clegane’a (Łupieżcy), posiadającej słowo-klucz Spalona ziemia, rozkaz podłożenia ognia pod sąsiednie pole lasu. Jednostka Gregora posiada niebieską rangę, dlatego, wzniciając pożar, rzuca trzema kośćmi.

W rzucie wypadła jedna zielona tarcza, jedna niebieska tarcza i symbol waleczności. Na karcie Gregora znajduje się zdolność jednostki, która podczas wznicienia ognia pozwala traktować symbole waleczności jak zielone tarcze. Oznacza to, że Tomek uzyskał w rzucie dwa sukcesy (za zieloną tarczę i symbol waleczności).

Tomek bierze z puli żeton pożaru „2” i umieszcza go na polu lasu. Gdyby na polu spoczywał już żeton pożaru „1”, Tomek wymieniłby go na żeton pożaru „3”. W takim wypadku poziomy pożaru byłby równy limitowi pożaru terenu lasu, co oznaczałoby, że na tym polu należy umieścić żeton zniszczenia (tak jak opisano to w akapicie „Warunki statusowe” po prawej).

Męstwo

Jednostki posiadające to słowo-klucz mogą zignorować pierwszy wyrzucony przeciwko nim wynik morale (flagi).

Jednostki posiadające to słowo-klucz mogą również kontratakować (patrz strona 21).

W przeciwieństwie do innych słów-kluczy, każda jednostka może we właściwych okolicznościach zyskać słowo-klucz Męstwo. Jeśli broniąca się jednostka sąsiaduje z dwoma przyjaznymi jednostkami, automatycznie otrzymuje słowo-klucz Męstwo do czasu, kiedy nie będzie już sąsiedować z dwoma przyjaznymi jednostkami.

W poniższym przykładzie Jednostka B posiada słowo-klucz Męstwo, ponieważ sąsiaduje z dwoma przyjaznymi jednostkami. Jednostka A nie posiada słowa-klucza Męstwo, ponieważ sąsiaduje tylko z jedną przyjazną jednostką. Jednostka C posiada słowo-klucz Męstwo, ponieważ Maege Mormont (Pani Wyspy Niedźwiedziej) posiada je na swojej karcie Dowódcy.

A

B

C



WARUNKI STATUSOWE

Warunki statusowe to wszelkiego rodzaju efekty, które mogą oddziaływać na jednostki i teren. Efekty warunków statusowych oddziałują na swoje cele podczas fazy Reorganizacji każdej rundy. W podstawowej grze **BW** jedynym warunkiem statusowym jest „Pożar”.

Pożar

Żetony pożaru służą do zaznaczania pól, na których rozpętał się ogień. Żetony posiadają numeryczne wartości reprezentujące siłę trawiących obszar płomieni. Podczas każdej fazy Reorganizacji należy rozpatrzyć każde pole, na którym znajduje się żeton pożaru. Aby to zrobić, należy:

1. Zaaplikować efekt terenowi.

Łatwopalny teren posiada limit pożaru w postaci zwrotu „Pożar: X”, gdzie X to maksymalna wartość żetonu pożaru na danym polu. Jeśli ten poziom zostanie osiągnięty, gracz postępuje zgodnie z treścią efektu opisanego w akapicie limit pożaru odpowiedniego terenu (patrz „Westeros” na tej stronie).

Pożar wpływa jedynie na pewne rodzaje terenu.

2. Zaaplikować efekt jednostkom.

Właściciel jednostki, która znajduje się na polu zajęтым pożarem, musi w trakcie fazy Reorganizacji usunąć jedną figurkę za każdy poziom pożaru. Figurkę dowódcy usuniętą w ten sposób uważa się za pojmaną.

Żetony pożaru podlegają również następującym zasadom:

- Na danym polu maksymalny poziom pożaru wyznacza limit pożaru.
- Jednostki nie mogą wkraczać na pola, na których znajdują się żetony pożaru.

3. Rozprzestrzenieć czwartopoziomowy pożar.

Czwartopoziomowy pożar **rozprzestrzenia się** podczas kroku warunków statusowych fazy Reorganizacji. Gracz losuje żeton kierunku i sprawdza wynik ze wskaźnikiem kierunków (znajdującym się na danym planie bitwy). Następnie, na wskazanym sąsiednim polu podnosi poziom pożaru o jeden. Jeśli znajduje się już tam żeton pożaru „4”, nie należy umieszczać żadnych dodatkowych żetonów. Jeśli nie ma tam żadnego żetonu, należy umieścić żeton „1”.

- Jednostki nie mogą opuścić pola, na którym spoczywa żeton pożaru – są zbyt zajęte gaszeniem pożaru (patrz poniżej).
- Jednostka może usunąć żeton pożaru ze swojego pola, jeśli otrzyma rozkaz, a następnie poświęci całą turę na gaszenie pożaru (jednostka nie może się poruszać ani atakować). Następnie gracz może usunąć żeton z jej pola.
- Gracze nie mogą umieszczać żetonów pożaru na terenie posiadającym limit pożaru „Pożar: Brak”. Takie rodzaje terenu, na przykład kamienne mosty, palą się słabo albo wcale.

- Każda jednostka może próbować usunąć żeton pożaru z sąsiedniego pola (zamiast wykonywać atak). Właściciel tej jednostki rzuca jedną kością. Aby usunąć żeton pożaru, musi wypaść: zielona tarcza dla pierwszopoziomowego pożaru, niebieska tarcza dla drugopoziomowego pożaru, czerwona tarcza dla trzeciopoziomowego pożaru lub waleczność dla czwartopoziomowego pożaru.

WESTEROS

Krainy Westeros są bardzo różnorodne, a ukształtowanie ich terenu może mieć znaczący wpływ na losy bitwy. W tej części instrukcji zostały opisane różne rodzaje podstawowego terenu, na który mogą się natknąć armie szlacheckich Rodów.

TEREN POLA BITWY

Chociaż Westeros posiada o wiele bardziej zróżnicowaną topografię, bitwy w podstawowej grze **BW** wykorzystują 8 podstawowych rodzajów pól terenu.

Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdego rodzaju terenu, w tym wpływ terenu na ruch, LW itd. Poniższa lista opisuje zarówno teren znajdujący się na planszy, jak i taki, który znajduje się na elementach-nakładkach umieszczanych na planszy na początku bitwy.

Opis każdego terenu zawiera następujące współczynniki:

Teren blokujący: Tutaj opisano, czy teren blokuje linię wzroku (jeśli widnieje tu słowo „Tak”, to takie pole blokuje linię wzroku).

Ruch: Tutaj opisano wszystkie ewentualne efekty wpływające na ruch na tym rodzaju terenu.

Walka: Tutaj opisano wszystkie ewentualne efekty wpływające na walkę z udziałem jednostki znajdującej się na tym rodzaju terenu.

Pożar: X. Limit pożaru wskazuje na maksymalny poziom pożaru, który może się znajdować na tym polu. Tutaj opisano również wpływ warunku statusowego pożaru na pole z tym rodzajem terenu.

Specjalne zasady: Tutaj opisano jakiegokolwiek wyjątkowe zasady, którymi rządzi się pole z tym rodzajem terenu.

POLA TERENU

Pola terenu to tekturowe pola wykorzystywane do przedstawiania różnego rodzaju terenu i efektów, które mogą mieć wpływ na jednostki podczas bitwy.

RÓWNINY

Teren blokujący: Nie.

Ruch: Bez ograniczeń.

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: 4. Brak efektu pożaru.

Specjalne zasady: Brak.



WZGÓRZA

Teren blokujący: Tak.

Ruch: Bez ograniczeń.

Walka: Przeciwko jednostce znajdującej się na polu wzgórz można rzucać maksymalnie trzema kośćmi ataku (przed modyfikatorami), chyba że atakujący znajduje się na innym polu wzgórz.

Inne jednostki nie blokują LW jednostki dystansowej znajdującej się na polu wzgórz.

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Brak.

LAS

Teren blokujący: Tak.

Ruch: Wkraczająca na to pole jednostka musi się zatrzymać.

Walka: Przeciwko jednostce znajdującej się na polu lasu można rzucać maksymalnie dwiema kośćmi ataku (przed modyfikatorami).

Jednostka znajdująca się na polu lasu rzuca maksymalnie dwiema kośćmi ataku (przed modyfikatorami).

Pożar: 3. Po trzecim poziomie pożaru las ulega spaleni. Na tym polu należy umieścić żeton zniszczenia.

Specjalne zasady: Pola lasów, na których znajdują się żetony zniszczenia, uważa się za pola równin.

RZĘKA/LEŚNA RZĘKA

Teren blokujący: Nie dla pola rzeki; tak dla pola leśnej rzeki.

Ruch: Teren nieprzekraczalny.

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Brak.

BUDYNEK

Teren blokujący: Tak.

Ruch: Wkraczająca na to pole jednostka musi się zatrzymać.

Walka: Jednostki w budynkach otrzymują **Oslonę 1**, chyba że znajdują się w zwarciu, a żeton zwarcia należy do ich Rodu.

Jednostka dystansowa atakująca z pola budynku rzuca maksymalnie dwiema kośćmi ataku (przed modyfikatorami).

Pożar: 4. Po czwartym poziomie pożaru budynek ulega spaleni. Na tym polu należy umieścić żeton zniszczenia.

Specjalne zasady: Pola budynków, na których znajdują się żetony zniszczenia, uważa się za pola równin.



DROGA/LEŚNA DROGA

Teren blokujący: Nie dla pola drogi; tak dla pola leśnej drogi.

Ruch: Jednostka, która podczas ruchu korzysta tylko z pół drogi, może się przesunąć o jedno dodatkowe pole (dodatkowe pole nie musi być polem drogi).

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: 4 dla pola drogi; 3 dla pola leśnej drogi (postępuj zgodnie z efektami pożaru dla normalnego pola lasu).

Specjalne zasady: Dopóki cały ruch przebiega po polach drogi, jednostki mogą nacierać o jedno pole dalej (do maksymalnie dwóch pól), mogą też ścigać wroga o jedno pole dalej (do maksymalnie trzech pól).

ŻETONY TERENU

Żetony terenu służą do zaznaczania dodatkowych elementów terenu (zazwyczaj skonstruowanych przez człowieka), które znajdują się na polach terenu. Jeśli nie napisano czego innego, efekt żetonu terenu ma pierwszeństwo nad efektem pola terenu.

DREWNIANY MOST

Teren blokujący: Nie.

Ruch: Należy traktować jak pole drogi.

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: 3. Po trzecim poziomie pożaru drewniany most ulega zniszczeniu – należy go usunąć z planszy wraz z żetonem pożaru.

Specjalne zasady: Na pole drewnianego mostu nie można nacierać ani ścigać wroga.

KAMIENNY MOST

Teren blokujący: Nie.

Ruch: Należy traktować jak pole drogi.

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Na pole kamiennego mostu nie można nacierać ani ścigać wroga.

PALISADA

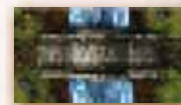
Teren blokujący: Tak.

Ruch: Teren nieprzekraczalny.

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: 4. Po czwartym poziomie pożaru palisada ulega zniszczeniu – należy ją usunąć z planszy.

Specjalne zasady: Brak.



NAMIOT

Teren blokujący: Nie.

Ruch: Bez ograniczeń.

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: 1. Po pierwszym poziomie pożaru namiot ulega zniszczeniu – należy go usunąć z planszy.

Specjalne zasady: Zależne od planu bitwy.



WIEŻA OBLĘŻNICZA

Teren blokujący: Tak.

Ruch: Teren nieprzekraczalny.

Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: 1. Po pierwszym poziomie pożaru wieża oblężnicza ulega zniszczeniu – należy ją usunąć z planszy.

Specjalne zasady: Zależne od planu bitwy.



BRÓD

Teren blokujący: Nie.

Ruch: Wkraczająca na to pole jednostka piechoty musi się zatrzymać.

Wkraczająca na to pole jednostka konnicy do końca tego ruchu skraca go o jedno pole.

Walka: Jednostka kontratakująca z pola brodu rzuca maksymalnie dwiema kośćmi ataku (przed modyfikatorami).

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Brak.



POŻAR

Teren blokujący: Nie.

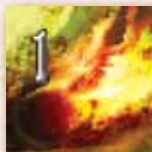
Ruch: Jednostki nie mogą się tutaj ruszyć.

Jednostki znajdujące się na polu, na którym znajduje się żeton pożaru, nie mogą się ruszyć

Walka: Jednostki znajdujące się na polu, na którym znajduje się żeton pożaru, nie mogą atakować.

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Patrz „Pożar” na stronie 25.



ZNISZCZENIE

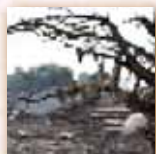
Teren blokujący: Nie.

Ruch: Traktuj to pole, jak pole równin.

Walka: Traktuj to pole, jak pole równin.

Pożar: Patrz specjalne zasady.

Specjalne zasady: Żeton zniszczenia neguje wszelkie efekty pola terenu, na którym się znajduje (należy traktować je, jak pole równin).



SŁOWNICZEK

AKTYWNA – Jednostka, której okrągły wskaźnik odpowiada kolorowi obecnej rundy (czarnemu lub białemu), jest nazywana „aktywną”. Tylko aktywnym jednostkom można wydawać rozkazy.

FIGURKA – Pojedynczy model.

FLANKOWANIE – Atak wręcz, którego celem jest jednostka przeciwnika będąca już w zwarciu z inną przyjazną jednostką.

IMPET – Rozstrzyga remisy dotyczące przewagi.

JEDNOSTKA – Grupa walczących zajmujących jedno pole; składa się z pewnej liczby figurek.

KLASA – Kategoria (piechota, konnica, jednostka dystansowa), do której należy jednostka. Klasę jednostki można znaleźć na karcie Jednostki w części opisującej cechy.

KONTROLOWANA – Stan, w jakim znajduje się przyjazna jednostka będąca w strefie kontroli dowódcy.

LIMIT DOWÓDZTWA – Maksymalna liczba żetonów dowództwa, które można umieścić na karcie Dowódcy. Na karcie Dowódcy przedstawia go liczba na tle symbolu żetonu dowództwa.

NIEAKTYWNA – Jednostka, której okrągły wskaźnik odpowiada kolorowi następnej rundy (czarnemu lub białemu), jest nazywana „nieaktywną”. Nieaktywnym jednostkom nie można wydawać rozkazów.

OBSZAR GRY – Obszar pomiędzy krawędzią planszy gracza, a krawędzią stołu.

OSŁONA – Zapewniają ją pola i żetony terenu, pozwala jednostce ignorować pewną liczbę trafień.

PRZEGRUPOWANIE – Akt zamiany jednostki nieaktywnej z powrotem w aktywną. Właściciel jednostki obraca jej sztandar, tak aby okrągły wskaźnik odpowiadał kolorowi obecnej rundy.

PRZEWAGA – Posiada ją gracz, który podczas danej rundy gry wykonuje swoje akcje jako pierwszy.

RANGA – Kolor jednostki, widoczny na jej sztandarze (zielony, niebieski lub czerwony).

RANGA JEŃCA – Liczba trafień, które musi otrzymać samotny dowódca w jednym ataku, aby usunąć jego figurkę z planszy. Na karcie Dowódcy przedstawia ją liczba na tle tarczy.

SPRAWDZANIE – Akt sprawdzania, czy wymagane przez taktykę żetony rozkazów znajdują się w puli rozkazów.

STREFA KONTROLI (SK) – Obszar w promieniu dwóch pól od danego dowódcy.

WYTRZYMAŁOŚĆ – Przypisana zdolność jednostki do ignorowania pewnej liczby trafień pochodzących z pojedynczego ataku.

„W ZWARCIU” – Znajduje się w nim jednostka, na której polu (jednej z jego krawędzi) spoczywa żeton zwarcia.

POTYCZKA (ZASADY OPCJONALNE)

Zamiast korzystać z bitew zawartych w broszurze Plany Bitew Westeros, gracze mogą skorzystać z poniższych zasad, aby rozegrać losowo przygotowaną bitwę, nazywaną **potyczką**. Zamiast planu bitwy, potyczka wykorzystuje specjalne karty, za pomocą których gracze ustalą dowódców Rodów, rodzaje i liczbę jednostek, a także układ planszy.

PRZYGOTOWANIE POTYCZKI

Przygotowanie potyczki przypomina przygotowanie normalnej bitwy, z tą różnicą, że decyduje o nim karta Podsumowania Potyczki. W podstawowej grze występują dwie karty Podsumowania Potyczki, które pozwalają graczom rozegrać potyczki „Najazd na krainy dorzecza” i „Łowy w krainach zachodu”.

Każda karta Podsumowania Potyczki posiada dwie strony. Przygotowując grę, zamiast z planu bitwy, gracze powinni korzystać ze strony karty Podsumowania Potyczki podpisanej „Rozmieszczenie”.

Przygotowując potyczkę, gracze muszą wykonać poniższe czynności.

1. Wybór potyczki i Rodu

Wpierw gracze muszą wybrać, którą potyczkę chcą rozegrać. Potyczki można znaleźć na kartach Podsumowania Potyczek. Gracze mogą wykorzystać jedną z dwóch kart znajdujących się w podstawowej grze. Inne potyczki znajdują się w przyszłych rozszerzeniach do BW.

Kiedy gracze zdecydują się już na daną potyczkę, muszą wybrać,

który z nich będzie kontrolować który Ród. Gracze mogą wybrać dowolny Ród, którego symbol znajduje się na karcie Podsumowania Potyczki, jednakże obaj gracze nie mogą wybrać tego samego Rodu.

2. Stworzenie pola bitwy

Karta Podsumowania Potyczki posiada **wskaźnik planszy**. Dzięki niemu gracze wiedzą, w jaki sposób powinni rozłożyć między sobą planszę (pole bitwy lub portret) i z której strony planszy powinni korzystać. Rozkładając planszę na środku stołu zgodnie ze wskaźnikiem planszy, gracze tworzą pole bitwy. Krawędź planszy, przy której siedzi gracz, to krawędź jego Rodu.

3. Otrzymanie dowódców

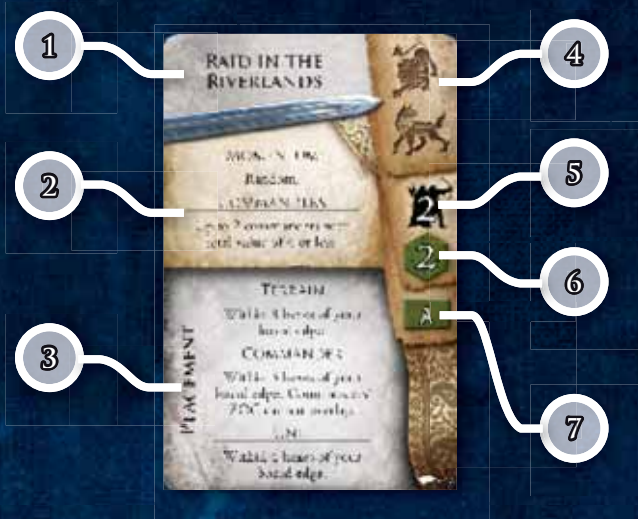
Każdy gracz bierze do ręki talię kart Przygotowania Potyczki oznaczoną na rewersie symbolem jego Rodu. Niektóre z kart posiadają na górze portret dowódcy, obok którego umieszczono jego wartość. Na czas wyboru dowódców, obaj gracze oddzielają takie karty od reszty talii.

Zgodnie z kartą Podsumowania Potyczki, gracze wybierają teraz swoich dowódców (wybierając karty Przygotowania Potyczki z ich portretami). **Po ich wykorzystaniu te karty Przygotowania Potyczki należy odłożyć do pudełka.**



Wartość

OPIS KARTY PODSUMOWANIA POTYCZKI



- 1) Nazwa potyczki
- 2) Impet/Wybór dowódców
- 3) Zasady rozstawienia
- 4) Symbole Rodów
- 5) Wskaźnik jednostek



- 6) Wskaźnik terenu
- 7) Wskaźnik planszy
- 8) Warunki zwycięstwa
- 9) Limit rund
- 10) Wskaźnik dowództwa
- 11) Wskaźnik rozkazów
- 12) Wskaźnik przywództwa
- 13) Symbol morale Lannisterów
- 14) Symbol morale Starków

Na przykład, na karcie „Najazd na krainy dorzecza” napisano, że każdy z graczy wybiera do dwóch dowódców o maksymalnej łącznej wartości cztery lub mniej. Karty Przygotowania Potyczki wskazują, którą z wersji danego dowódcy można wybrać. Gracze powinni dokonać swojego wyboru w tajemnicy, a następnie jednocześnie pokazać przeciwnikowi, jakich dowódców wybrali.

Kiedy gracze wybiorą swoich dowódców, otrzymują odpowiednie figurki dowódców oraz karty Dowódców i figurki jednostki dowódcy i umieszczają je w swoich obszarach gry. Następnie gracze tworzą jednostkę dowódcy zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry (więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Tworzenie jednostek” na stronie 10).

4. Składanie talii Przywództwa

Zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry.

5. Umieszczenie toru rund i znacznika rund

Zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry.

6. Umieszczenie toru morale i znacznika morale

Zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry.

7. Stworzenie stosów żetonów i pobranie żetonów dowództwa

Zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry.

8. Przydzielenie żetonu Impetu

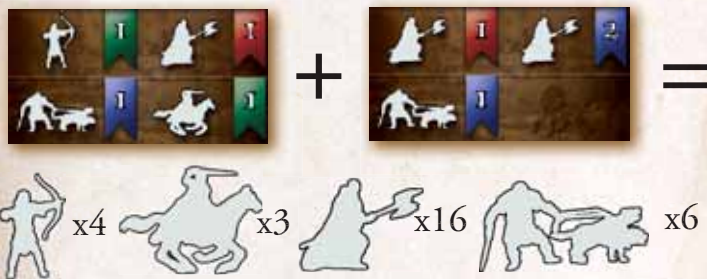
Karta Podsumowania Potyczki wskazuje, która strona posiada żeton Impetu w trakcie gry. Gracz kontrolujący dany Ród umieszcza żeton Impetu na swoim obszarze gry.

Na przykład, karta „Najazd na krainy dorzecza” wskazuje, że żeton Impetu zostaje przydzielony losowemu graczowi.

9. Stworzenie jednostek

Każdy gracz tasuje pozostałe mu karty Przygotowania Potyczki i losuje liczbę kart równą **wskaźnikowi jednostek** znajdującemu się na karcie Podsumowania Potyczki. Teraz gracze stosują się do środkowych części wylosowanych kart (części jednostek). Każda karta wskazuje na liczbę i rodzaj jednostek, które każdy z graczy ma teraz stworzyć i umieścić na swoim obszarze gry.

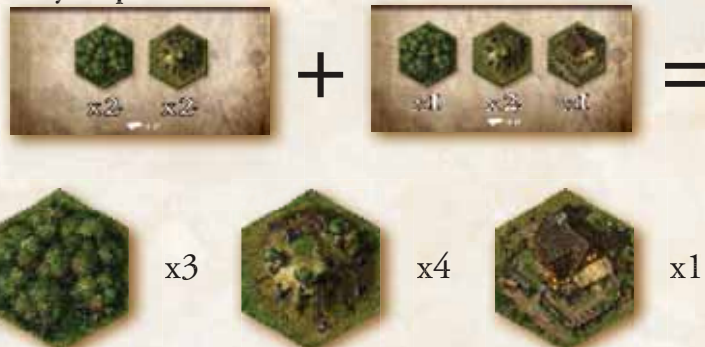
Po ich wykorzystaniu te karty Przygotowania Potyczki należy odłożyć do pudełka.



W powyższym przykładzie część treści obu wylosowanych kart dotycząca jednostek przyznaje graczowi 29 figurek. Do tych figurek nie zalicza się figurek wchodzących w skład jednostek wybranych wcześniej dowódców.

10. Przygotowanie nakładek terenu

Każdy gracz tasuje pozostałe mu karty Przygotowania Potyczki i losuje liczbę kart równą **wskaźnikowi terenu** znajdującemu się na karcie Podsumowania Potyczki. Teraz gracze stosują się do dolnej części wylosowanych kart (części terenu). Każda karta wskazuje na liczbę i rodzaj nakładek pól, które każdy z nich ma umieścić na swoim obszarze gry. Po ich wykorzystaniu te karty Przygotowania Potyczki należy odłożyć do pudełka.



W powyższym przykładzie część treści obu wylosowanych kart dotycząca terenu przyznaje graczowi 8 nakładek terenu. Nie ma znaczenia, czy rysunek budynku odpowiada dokładnie rysunkowi pola.

11. Rozmieszczanie nakładek terenu

Począwszy od gracza posiadającego impet, każdy gracz układa na planszy wszystkie swoje nakładki terenu, stosując się do zasad znajdujących się na karcie Podsumowania Potyczki w części „Rozmieszczenie terenu”. Na przykład, karta „Najazd na krainy dorzecza” nakazuje umieszczać nakładki terenu w odległości do 8 pól od krawędzi planszy gracza, który je rozkłada.

12. Rozmieszczenie jednostek dowódców

Począwszy od gracza posiadającego impet, każdy gracz układa na planszy wszystkich swoich dowódców, stosując się do zasad znajdujących się na karcie Podsumowania Potyczki w części „Rozmieszczenie dowódców”. Na przykład, karta „Najazd na krainy dorzecza” nakazuje umieszczać dowódców w odległości do 3 pól od krawędzi planszy gracza, który je rozkłada, a także w taki sposób, aby SK żadnego dowódcy nie nachodziła na SK innego dowódcy.

13. Rozmieszczenie pozostałych jednostek

Począwszy od gracza posiadającego impet, każdy gracz układa na planszy wszystkich swoje pozostałe jednostki, stosując się do zasad znajdujących się na karcie Podsumowania Potyczki w części „Rozmieszczenie jednostek”. Na przykład, karta „Najazd na krainy dorzecza” nakazuje umieszczać wszystkie pozostałe jednostki w odległości do 4 pól od krawędzi planszy gracza, który je rozkłada. Teraz gracze są już gotowi do rozpoczęcia potyczki!

SZCZEGÓŁY POTYCZKI

Wszystkie szczegóły, takie jak wskaźnik rozkazów, wskaźnik dowództwa, wskaźnik przywództwa i warunki zwycięstwa znajdują się na karcie Podsumowania Potyczki, z której korzystają gracze. Kiedy gracze zakończą przygotowanie do gry, powinni obrócić kartę Podsumowania Potyczki na stronę podpisaną „Szczegóły potyczki”. Ta karta powinna leżeć odkryta pomiędzy graczami, tak aby obaj mogli z niej korzystać w trakcie rozgrywki.

INDEKS

A

atakujący 18
atak 18–22

B

branie jeńców 23

C

cechy 23
cel 18
cios na pożegnanie 22

F

flankowanie 19, 21

I

impet 9, 10

J

jednostki
 rozkazywanie 15
 zbiórka 10
 rangi 15
 siła 15
jednostki dowódców 17

K

kontratakowanie 21
kontrolowanie jednostek 16
kości ataku 20

L

limit pożaru 24–25
limit rund 8
linia wzroku 18, 19
lista elementów 39

M

morale
 odzyskiwanie 14
 tor morale 8, 22
 zmiana morale 23

O

odwrot 21–22
okrągły wskaźnik 9
opis elementów 4–6

P

pasowanie 13
pole bitwy 7
polecenia 16
pole Rozsypki 8
potyczka
 przygotowanie 28
 szczegóły 29
 zasady 28
pożar 24
Przebieg walki 19
przewaga 10
przygotowanie do gry 7
przywracanie sił 10
Przygotowanie do gry
 procedura 6–9
 przykład 6

R

rodzaje kart
 Dowódców 9
 Jednostek 11, 15
 Podsumowania Potyczek 28–29
 Przygotowania Potyczek 28, 29
 Przywódstwa 12, 16
Ruch 17
runda
 faza Dowódcztwa 12
 faza Przegrupowania 10
 faza Przygotowań 11
 faza Reorganizacji 13
rysunki i przykłady
 Odwrot 22
 Opis karty Podsumowania Potyczki 28
 Opis karty Przywódcy 12
 Opis karty Jednostki 11
 Przygotowanie elementów pod
 “Starcie na Królewskim Trakcie” 6
 Przykład rozkazu z karty Przywództwa 13
 Przykłady zasięgu i linii wzroku (LW) 18
 Składanie sztandarów 9
 Składanie talii Przywództwa 8
 Strefa kontroli (SK)
 i kontrolowanie jednostek 16
 Tworzenie jednostek 10
 Uwagi nt. warunków zwycięstwa 14
 Wyjaśnienie tabeli rozkazów 15
 Wynik ataku 20
 Zwarcie i flankowanie 19

S

Składanie figurek 7
Słowa-klucze
 ciężki pancerz 24
 męstwo 24
 natarcie 23
 nieporęczne 24
 osłona 23
 pościg 24
 psy wojny 24
 spalona ziemia 24
 wytrzymałość 23
słowniczek 27
strefa kontroli (SK) 16
sukcesy 21
symbole Rodów 7
sztandary 9, 21

T

tabela rozkazów 15
talie Przywództwa 7
taktyki 16–17
teren
 pola 25
 wskaźnik terenu 29
 żetony 26
trafienia 21
trafienia z Waleczności 21

U

ucieczka ze zwarcia 22

W

walka 19–22
wartość 28
warunki statusowe 14, 24
warunki zwycięstwa 14
wejście w zwarcie 19, 21
wskaźnik jednostek 29
wskaźnik planszy 28
wskaźnik przywództwa 12
wskaźnik rozkazów 11

Z

zasięg 18, 19
zdolności jednostek 17
zdolności wyczerpania 17

Ż

żetony rozkazów 11
wykorzystanie 12, 15
żetony zwarcia 5, 20

OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie gry: Robert A. Kouba

Zainspirowana klasyczną grą stworzoną przez Richarda Borga

Redakcja: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: Andrew Navaro i WiL Springer

Okładka: Tomasz Jedruzek

Plansza: Henning Ludvigsen

Pozostałe grafiki: plastycy *Gry o Tron: Gry Karcianej*

Opracowanie figurek: Aaron Panagos

Fotografie figurek: Jason Beaudoin i Keith Hurley

Testerzy: Grupa testowa „Lurkers in the Valley” (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff i Vernon Wester), Jaffer Batca, Scott Clifton, JR Godwin, Eric Hanson, Kyle J. Hough, Erik Lind, Thaadd Powell, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Touyee Yang i Jamie Zephyr

Koordinator artystyczny: Zoë Robinson

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Polskie wydanie: Galakta 2010

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez szczególnej pisemnej zgody. Pieśń Lodu i Ognia ©2010, wykorzystywana na licencji. Bitwy Westeros, BattleLore, logo BattleLore, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się w 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można skontaktować się telefonicznie 651-639-1905. Zachowaj te informacje.

Odwiedźcie nasze strony:

WWW.GALAKTA.PL

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



GALAKTA
ul. Trawniki 4
30-660 Kraków
tel. 12 4255787



PODSUMOWANIE ZASAD

RUNDA

1. Faza Przegrupowania

- A. Ustalenie przewagi
- B. Przywrócenie sił dowódców
- C. Przegrupowanie jednostek

2. Faza Przygotowań

- A. Otrzymywanie żetonów rozkazów
- B. Losowanie kart Przywództwa

3. Faza Dowództwa (naprzemienne tury graczy)

- Wykorzystanie żetonu rozkazu
- Zagranie karty Przywództwa
- Pasowanie

4. Faza Reorganizacji

- A. Rozpatrzenie warunków statusowych
- B. Zdobywanie punktów zwycięstwa
- C. Sprawdzanie warunków zwycięstwa
- D. Odrzucanie nadwyżki zasobów
- E. Odzyskiwanie morale
- F. Przesuwanie znacznika rund






ZAGRANIE KARTY PRZYWÓDZTWA

1. Wybierz dowódcę, którego wykorzystasz do zagrania karty Przywództwa.
2. Zapłacić koszt poleceń (w żetonach dowództwa).
3. Wybierz wszystkie jednostki, które mają otrzymać rozkazy.
4. Porusz wszystkimi jednostkami, które otrzymały rozkazy.
5. Zaatakuj wszystkimi jednostkami, które otrzymały rozkazy.

PRZEBIEG WALKI

1. Wybierz atakującego.
2. Wybierz cel.
3. Sprawdź linię wzroku (LW) i zasięg.
4. Umieść żeton zwarcia (jeśli jest potrzebny).
5. Ustal kości ataku.
6. Rzuć kośćmi ataku.
7. Rozstrzygnij atak.
8. Obróć sztandar atakującego.

FUNKCJE ŻETONÓW ROZKAZÓW

-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o zielonej randze.
-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o niebieskiej randze.
-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o czerwonej randze.
-  – Aktywny gracz może wydać rozkaz jednostce o dowolnej randze.
-  – Aktywny gracz może zwiększyć morale swojego Rodu o jeden lub zmniejszyć morale swojego Rodu o jeden w celu przegrupowania jednej ze swoich jednostek. Tak czy owak, żadna jednostka nie otrzymuje rozkazu.

Gracz może odrzucić jednocześnie dwa żetony tego samego rodzaju, aby wydać rozkaz dowolnej jednostce (zamiast wydawać jeden żeton odpowiedniego koloru).

KROKI PRZYGOTOWANIA DO GRY

1. Wybór scenariusza bitwy i Rodu
2. Stworzenie pola bitwy
3. Otrzymanie dowódców
4. Składanie talii Przywództwa
5. Umieszczenie toru rund i znacznika rund
6. Umieszczenie toru morale i znacznika morale
7. Stworzenie stosów żetonów i umieszczenie żetonów dowództwa
8. Stworzenie i rozmieszczenie jednostek
9. Przydzielenie żetonu Impetu

PODSUMOWANIE SŁÓW-KLUCZY

Natarcie (s. 23) – Po wyeliminowaniu lub zmuszeniu celu do odwrotu, atakująca jednostka może przesunąć się na pole przeciwnika.

Osłona X/Wytrzymałość X (s. 23) – Jednostka może zignorować X trafień.

Psy wojny (s. 24) – Jednostka posiada specjalny atak dystansowy, z którego może skorzystać, jeśli się nie ruszy.

Ciężki pancerz (s. 24) – Jednostka broni się, jakby miała wyższą o jeden rangę. Czerwone jednostki ignorują wyrzucone przeciwko nim wyniki waleczności.

Nieporęczne (s. 24) – Jeśli jednostka chce się poruszać i atakować w tej samej turze, rzuca jedną kością ataku mniej.

Pościg X (s. 24) – Po wyeliminowaniu lub zmuszeniu celu do odwrotu, atakująca jednostka może przesunąć się o X pól i zaatakować ponownie.

Spalona ziemia (s. 24) – Zamiast atakować, jednostka może wzniecić pożar.

Męstwo (s. 24) – Jednostka może zignorować jeden wynik morale, a także kontratakować, o ile nie zostanie wyeliminowana ani zmuszona do odwrotu.