

GEORGE R. R. MARTIN

# GRA O TRON™

DRUGA EDYCJA

GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA





GEORGE R. R. MARTIN

# GRA O TRON™

DRUGA EDYCJA

## GRA PLANSZOWA

„Żelazny Tron z prawa należy do mnie. Wszyscy, którzy temu przeczą, są moimi wrogami.” - Stannis Baratheon

„Przeciż temu całe królestwo, bracie. Starcy przeciż temu w swym ostatnim tchnieniu, a nienarodzone dzieci w macicach swych matek. Przeciż temu w Dorne i na Murze. Nikt nie chce cię na króla... Może i masz lepsze prawa do tronu, Stannisie, ale to ja mam większą armię.” - Renly Baratheon

„W grze o tron zwyciężasz albo umierasz. Nie ma ziemi niczyjej.” - Cersei Lannister



## OPIS GRY

Gra o Tron to gra planszowa dla 3-6 graczy, oparta na bestsellerowej serii George'a R. R. Martina, *Pieśń Lodu i Ognia*. W Grze o Tron każdy z graczy obejmuje władzę nad jednym z sześciu wielkich Rodów, walczących o dominację nad krainami Westeros. Każdy Ród będzie mobilizował armie, podbijał przyległe ziemie i zawierał przymierza, a wszystko po to, aby przejąć kontrolę nad największą liczbą Zamków i Twierdz, co pozwoli mu ostatecznie zawładnąć Żelaznym Tronem.

## CEL GRY

Ród, który pod koniec 10 rundy będzie kontrolował najwięcej obszarów zawierających Zamki i Twierdze, zostanie ogłoszony zwycięzcą. Jeśli w dowolnym momencie gry dowolny z graczy kontroluje siedem takich obszarów, natychmiast wygrywa.

## LICZBA GRACZY

W Grze o Tron może jednocześnie grać od trzech do sześciu graczy. Jeśli w grze bierze udział trzech, czterech lub pięciu graczy, powinni oni przeczytać całą instrukcję, a następnie zapoznać się z zasadami zawartymi w akapicie „Rozgrywka przy mniejszej liczbie graczy” na stronie 28.

## LISTA ELEMENTÓW

- ☞ Ta instrukcja
- ☞ 1 plansza
- ☞ 138 kolorowych plastikowych jednostek, w tym:
  - 60 Piechurów (po 10 na Ród)
  - 30 Rycerzy (po 5 na Ród)
  - 36 Statków (po 6 na Ród)
  - 12 Machin Oblężniczych (po 2 na Ród)
- ☞ 81 dużych kart, w tym:
  - 42 karty Rodów (po 7 na Ród)
  - 30 kart Westeros
  - 9 kart Dzikich
- ☞ 24 małe karty Losów Bitwy
- ☞ 6 odpowiadających Rodom zasłonek
- ☞ 266 żetonów:
  - 90 żetonów Rozkazów (po 15 na Ród)
  - 120 żetonów Władzy (po 20 na Ród)
  - 18 żetonów Wpływów (po 3 na Ród)
  - 6 żetonów Zaopatrzenia (po 1 na Ród)
  - 14 żetonów Wojsk Neutralnych
  - 6 żetonów Zwycięstwa (po 1 na Ród)
  - 6 żetonów Garnizonów (po 1 na Ród)
  - 1 żeton Żelaznego Tronu
  - 1 żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali
  - 1 żeton Kruka Pośląca
  - 1 znacznik rundy
  - 1 żeton Dzikich
  - 1 nakładka na tor Królewskiego Dworu



## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis każdego z elementów Gry o Tron.

### Plansza

Przedstawia kontynent Westeros, a także kilka ważnych dla rozgrywki torów.



### Zasłonki

Zasłonki służą graczom do szybkiego sprawdzania zasad gry oraz ukrywania przed przeciwnikami dostępnych żetonów Rozkazów.



### Plastikowe jednostki

Jednostki przedstawiają wojskową potęgę Rodu gracza. Każdy pojedynczy pionek Piechura, Rycerza, Statku i Machiny Obłężniczej reprezentuje duży oddział odpowiedniego rodzaju.



### Żetony Rozkazów

Reprezentują komendy wydawane przez gracza jednostkom znajdującym się na obszarach planszy.



### Żetony Władzy

Odwierciedlają polityczne i ekonomiczne wpływy w Westeros. Są one wykorzystywane podczas licytacji i ustanawiania kontroli nad obszarami planszy.



### Żetony Wpływów

Służą do zaznaczania pozycji poszczególnych Rodów na trzech torach Wpływów.



### Żetony Zaopatrzenia

Służą do zaznaczania na torze Zaopatrzenia maksymalnej liczby oraz wielkości armii, jakie każdy gracz może posiadać na planszy.



### Żetony Zwycięstwa

Służą do zaznaczania na torze Zwycięstwa bliskości każdego z Rodów do wygranej.



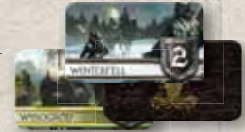
### Żetony Wojsk Neutralnych

Przedstawiają wojska niezależnych obszarów, które nie chcą się podporządkować władzy graczy bez stawienia oporu.



### Żetony Garnizonów

Przedstawiają wojska obronne obszaru rodzinnego Rodu gracza.



### Żetony Dominacji

Są przyznawane graczom zajmującym dominującą pozycję na trzech torach Wpływów: Żelaznym Tronie, Lennikach i Królewskim Dworze. Żetony te zapewnią graczom specjalne zdolności w wielu momentach rozgrywki.



### Znacznik rundy

Służy do zaznaczania liczby rozegranych rund.



### Karty Rodów

Przedstawiają ważne postacie *Pieśni Lodu i Ognia*, prowadzące zastępy danego Rodu do bitwy.



### Karty Westeros

Przedstawiają wydarzenia losowe oraz rutynowe czynności niecodzienne wojnie, które mają miejsce na początku każdej rundy.



### Karty Losów Bitwy

Opcjonalny wariant zwiększający niepewność bitew i ryzyko z nimi związane.



### Karty i żeton Dzikich

Służą do zaznaczania siły i wpływu ataków przeprowadzanych na Westeros przez Dzikich z północy.



### Nakładka na tor Królewskiego Dworu

Równoważy dostępność żetonów Specjalnych Rozkazów podczas rozgrywek na trzech i czterech graczy.





# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wykonać poniższe czynności:

- ROZŁOŻYĆ PLANSZĘ:** Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku obszaru gry.
- PRZYGOTOWAĆ TALIE DZIKICH I UMIEŚCIĆ NA PLANSZY ŻETON DZIKICH:** Należy potasować karty Dzikich i utworzyć z nich talie. Tę talie należy umieścić na odpowiednim polu na górze planszy. Następnie należy umieścić żeton Dzikich na polu „2” toru Dzikich.
- PRZYGOTOWAĆ TALIE WESTEROS:** Karty Westeros należy podzielić na osobne talie zgodnie z rzymskimi cyframi (I, II i III). Każdą z talii należy potasować i umieścić zakrytą obok planszy.
- ROZŁOŻYĆ NA PLANSZY ŻETONY WOJSK NEUTRALNYCH:** Najpierw należy zebrać wszystkie żetony Wojsk Neutralnych oznaczone odpowiednią liczbą lub przedziałem graczy. Te żetony należy rozłożyć na obszarach planszy odpowiadających im nazwami.

*Na przykład, w grze na trzech graczy, na planszy należy rozłożyć jedynie te żetony Wojsk Neutralnych, które zostały oznaczone symbolem „3 graczy”.*



Wykorzystywany jedynie w grze na czterech lub pięciu graczy



Wykorzystywany jedynie w grze na trzech graczy

Wszystkie żetony Wojsk Neutralnych są obustronne. Z jednej strony korzysta się jedynie podczas gry na trzech graczy. Z drugiej strony korzysta się, kiedy liczba graczy mieści się we wskazanym na żetonie przedziale. Gdy gracze umieszczają już wszystkie wymagane żetony Wojsk Neutralnych na planszy, pozostałe niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.

Podczas gry na czterech, pięciu lub sześciu graczy część żetonów Wojsk Neutralnych nie będzie wykorzystana. Pełna lista żetonów,

## PRZEKROCZENIE LICZBY ELEMENTÓW

Każdy Ród otrzymuje pewną ograniczoną liczbę jednostek, żetonów i kart. Jeśli gracz wykorzystuje już wszystkie swoje elementy danego rodzaju, nie może wprowadzać do gry więcej tego rodzaju elementów. Jednostki, które zostaną zniszczone w bitwie (lub zostaną usunięte z planszy z innego powodu), mogą być ponownie zmobilizowane.

które w takich przypadkach należy umieścić na planszy, znajduje się na stronie 28 w akapicie „Rozgrywka przy mniejszej liczbie graczy”.

- UMIEŚCIĆ NA PLANSZY ZNACZNIK RUNDY:** Znacznik rundy należy umieścić na polu „1” toru Rundy.
- USTALIĆ RODY GRACZY:** Każdy gracz wybiera Ród, który będzie chciał kontrolować podczas rozgrywki (Starków, Lannisterów, Greyjoyów, Tyrellów, Baratheonów lub Martellów). Alternatywnie gracze mogą swój Ród wylosować. Podczas rozgrywki przy mniejszej liczbie graczy część Rodów jest niedostępna (patrz strona 28).
- POBRAĆ ELEMENTY RODÓW:** Każdy gracz pobiera wszystkie elementy należące do jego Rodu. Te elementy to: 1 zasłanka, 7 kart Rodu, 15 żetonów Rozkazów, 1 żeton Zaopatrzenia, 3 żetony Wpływow, 1 żeton Zwycięstwa, 1 żeton Garnizonu i wszystkie plastikowe jednostki danego koloru (nie należy jeszcze pobierać odpowiadających Rodowi żetonów Władzy).
- UMIEŚCIĆ NA PLANSZY ŻETONY WPŁYWÓW, ZWYCIĘSTWA I ZAOPATRZENIA:** Każdy gracz umieszcza swoje żetony Wpływow, Zwycięstwa i Zaopatrzenia na wskazanych na swojej zasłonce pozycjach torów planszy. W przeciwieństwie do torów Wpływow, na jednej pozycji torów Zwycięstwa i Zaopatrzenia może się jednocześnie znajdować kilka żetonów Wpływow różnych Rodów.

Jeśli w grze bierze udział mniej niż sześciu graczy, wszystkie żetony Wpływow na każdym z torów Wpływow należy przesunąć w lewą stronę (w kierunku pozycji „1”), tak aby wypełnić znajdujące się po lewej puste pozycje (innymi słowy, podczas gry na mniej niż sześciu graczy pozycje o najwyższych cyfrach pozostaną puste). Rysunek Przygotowania do gry na stronie 5 pokazuje, w jaki sposób żetony zostały przesunięte podczas gry na czterech graczy.

Ród, który zajmuje pozycję „1” (tj. pierwszą od lewej) danego toru Wpływow pobiera wskazany na rysunku żeton Dominacji powiązany z danym torem (żeton Żelaznego Tronu, Ostrza z Valyriańskiej Stali lub Kruka Pośląca).

- UMIEŚCIĆ NA PLANSZY JEDNOSTKI:** Każdy gracz umieszcza na planszy swoje początkowe jednostki zgodnie z poleceniami znajdującymi się na zasłonce swojego Rodu.
- UMIEŚCIĆ NA PLANSZY ŻETONY GARNIZONÓW:** Każdy gracz umieszcza swój żeton Garnizonu na swoim obszarze rodzinnym (o nazwie identycznej jak ta wydrukowana na żetonie).
- POBRAĆ ŻETONY WŁADZY:** Wszystkie żetony Władzy (wszystkich Rodów) należy umieścić na jednym centralnym stosie. Ten stos żetonów Władzy będzie nazywany „pulą władzy”. Każdy gracz pobiera z puli władzy po pięć żetonów Władzy swojego Rodu.

Teraz gracze mogą przejść do właściwej rozgrywki!



## RYSUNEK PRZYGOTOWANIA DO GRY (PRZYKŁAD GRY NA CZTERECH GRACZY)



- |                            |  |
|----------------------------|--|
| 1. PLANSZA                 | 12. TORY WPŁYWÓW   |
| 2. TOR DZIKICH             | 13. ZASŁONKI   |
| 3. TALIA DZIKICH           | 14. KARTY RODU (RĘKA GRACZA)   |
| 4. TALIA WESTEROS „I”      | 15. KARTY RODU (STOS KART ODRZUCONYCH)                                 |
| 5. TALIA WESTEROS „II”     | 16. ŻETONY ROZKAZÓW  |
| 6. TALIA WESTEROS „III”    | 17. DOSTĘPNE ŻETONY WŁADZY   |
| 7. ŻETON WOJSK NEUTRALNYCH | 18. PUŁA WŁADZY  |
| 8. ŻETON GARNIZONU         | 19. ŻETONY DOMINACJI   |
| 9. TOR RUNDY               | 20. NAKŁADKA NA TOR KRÓLEWSKIEGO DWORU<br>(TYLKO W GRZE NA 3-4 GRACZY) |
| 10. TOR ZWYCIĘSTWA         |  |
| 11. TOR ZAOPATRZENIA       |  |



## ZASŁONKA GRACZA



Każdy gracz otrzymuje zasłonkę przedstawiającą jego Ród. Po wewnętrznej stronie zasłonki znajduje się skrót zasad i informacje dotyczące przygotowania do gry. Zasłonka pozwala graczowi sortować i przechowywać elementy gry (na przykład żetony Rozkazów) w sekrecie przed innymi graczami.

1. Skrót zasad żetonów Rozkazów
2. Początkowe jednostki
3. Początkowe pozycje na torach Wpływow, Zaopatrzenia i Zwiąźstwa
4. Mapka rozmieszczenia jednostek Rodu (ilustrująca początkowe jednostki)

## RODY WESTEROS

Chronologicznie gra planszowa *Gra o Tron* jest umiejscowiona w momencie *Pieśni Lodu i Ognia*, w którym głównymi graczami w zmaganiach o Żelazny Tron są następujące Rody.



**RÓD STARKÓW** „Nadchodzi zima”  
Władcy mroźnej północy, ród o honorowej tradycji, który niechętnie dał się wciągnąć w grę o tron.



**RÓD GREYJOYÓW** „My nie siejemy”  
Ten surowy ród długo liżał swoje rany po nieudanym buncie, czekając dnia, w którym raz jeszcze wyśle swoje długie łodzie ku zachodnim wybrzeżom Westeros.



**RÓD LANNISTERÓW** „Słuchajcie mojego ryku!”  
Ambitna rodzina, która zbudowała swą potęgę na kopalniach złota i niehumanitarnym spycie.



**RÓD MARTELLÓW** „Niezachwiani, nieugięci, niezłomni”  
Ta zażarta i pamiętliwa rodzina rosła w siłę pod pięknym słońcem Dorne.



**RÓD TYRELLÓW** „Zbieramy siły”  
Chociaż ich żyźne ziemie są powszechnie uważane za serce rycerstwa Westeros, dumni Tyrellowie nigdy jeszcze nie zasiadali na Żelaznym Tronie. To przeoczenie, które niebawem zamierzają naprawić.



**RÓD BARATHEONÓW** „Nasza jest furia”  
Skłócona, ale silna wolą rodzina Roberta Baratheona, zmarłego Króla, posiada najsilniejsze prawo sukcesji do Żelaznego Tronu.

## WAŻNE DEFINICJE!

Zanim gracze przejdą do dalszej części instrukcji, powinni przeczytać i zapamiętać poniższe terminy gry:

**Jednostka:** Plastikowy statek, piechur, rycerz lub machina oblężnicza. Inne rodzaje elementów (w tym garnizony, wojska neutralne i żetony Władzy) nie są jednostkami.

**Obszar:** Przedstawiony na planszy region Westeros oddzielony od innych regionów białą lub czerwoną granicą. Obszar jest albo **obszarem morskim** (czerwona granica), albo **obszarem lądowym** (biała granica).

**Obszar rodzinny:** Obszar lądowy, na którym wydrukowano herb danego Rodu. *Na przykład, Winterfell jest obszarem rodzinnym Rodu Starków.*

**KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI:** Każdą mechanikę gry, która działa zgodnie z „kolejnością rozgrywki”, należy rozpatrywać w kolejności pozycji Rodów na torze Żelaznego Tronu. Pierwszy Ród (na pozycji „1”) działa pierwszy, po nim drugi Ród (na pozycji „2”) itd.

**Ród/Gracz:** Stosowane zamiennie na określenie gracza i/ lub Rodu, którym włada.

**Wróg/Wrogi/Przeciwnik/Przeciwnika:** Określają elementy gry i obszary kontrolowane przez innego gracza, a także samego innego gracza.

**PRZYJACIEL/PRZYJAZNY:** Elementy gry i obszary planszy należące do tego samego gracza.

**ARMIA/ARMIE:** Armią określa się dwie lub więcej przyjaznych jednostek znajdujących się na tym samym obszarze lądowym lub morskim. Pojedyncza jednostka zajmująca dany obszar nie jest uważana za armię (i w związku z tym nie wpływają na nią zmiany w zaopatrzeniu, patrz strona 8).

**DOSTĘPNA WŁADZA:** Żetony Władzy znajdujące się na obszarze gry gracza. Gracz może je przeznaczyć na licytację lub w inny sposób wydać w trakcie rozgrywki. Żetonów Władzy w puli władzy nie uważa się za dostępną władzę. *Na przykład, podczas przygotowania do gry każdy z Rodów otrzymuje po 5 żetonów Władzy z puli władzy. W ten sposób na początku gry dostępna władza każdego z Rodów wynosi 5 żetonów.*

**POBIERANIE/OTRZYMYWANIE/ODRZUCANIE ŻETONÓW WŁADZY:** Kiedy gra nakazuje graczowi pobrać lub otrzymać żetony Władzy, bierze on wskazaną liczbę żetonów z herbu swojego Rodu ze wspólnej puli władzy. Kiedy gra nakazuje graczowi odrzucić żetony Władzy, bierze on wskazaną liczbę żetonów ze swojej dostępnej władzy i odkłada ją do puli władzy. Gracz może pobierać, otrzymywać i odrzucać jedynie te żetony Władzy, które są oznaczone symbolem jego Rodu.

**ZNISZCZ:** Jednostkę, która w trakcie rozgrywki zostanie zniszczona, należy usunąć z planszy. Taka jednostka wraca na obszar gry gracza i znów staje się dla niego dostępna.

**OBZAR OGARNIĘTY BITWĄ:** Obszar, na którym obecnie toczy się bitwa.



# RUNDA

Rozgrywka w *Grze o Tron* trwa 10 rund, a każda runda składa się z trzech następujących faz:

## 1. Faza Westeros (pomijana w pierwszej rundzie)

Należy wylosować wierzchnią kartę z każdej talii Westeros, a następnie rozpatrzyć je w odpowiedniej kolejności (I, II, a potem III). Karty Westeros przedstawiają ważne wydarzenia i rutynowe czynności nieodzowne wojnie.

## 2. Faza Planowania

Podczas fazy Planowania wszyscy gracze jednocześnie przydzielają zakryte żetony Rozkazów wszystkim obszarom, w których posiadają przynajmniej po jednej jednostce.

## 3. Faza Akcji

Podczas fazy Akcji gracze rozpatrują żetony Rozkazów przydzielone w Fазie Planowania. W *Grze o Tron* większość działań graczy przypada właśnie na tę fazę.

Po każdej fazie Akcji rozpoczyna się nowa runda, zaczynając od kolejnej fazy Westeros.

Jeśli w dowolnym momencie gry któryś z graczy kontroluje siedem obszarów zawierających Zamki lub Twierdze, gra się kończy, a ten gracz zostaje ogłoszony zwycięzcą. W przeciwnym razie gra toczy się do końca 10 rundy, w którym to momencie wygrywa gracz posiadający najwięcej obszarów zawierających Zamki lub Twierdze (patrz „Wygrana” na stronie 16).

## FAZA WESTEROS

W trakcie tej fazy gracze losują i rozpatrują trzy karty Westeros, po jednej z każdej talii Westeros.

**UWAGA:** Podczas pierwszej rundy tę fazę należy pominąć i od razu przejść do fazy Planowania.

Faza Westeros składa się z poniższych etapów, które należy przeprowadzić w podanej kolejności:

### 1. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA RUNDY: Znacznik rundy należy przesunąć o jedno pole na torze rundy.

Jeśli na początku fazy Westeros znacznik rundy znajdował się na polu „10”, nie można go już dalej przesunąć. Zamiast tego gra natychmiast się kończy, a gracze muszą ustalić zwycięzcę (patrz „Wygrana” na stronie 16).

### 2. LOSOWANIE KART WESTEROS: Należy odkryć po jednej wierzchniej karcie z każdej z trzech talii Westeros.

### 3. PRZESUNIĘCIE ŻETONU DZIKICH:

Należy zsumować liczbę symboli Dzikich, znajdujących się na trzech odkrytych kartach Westeros i przesunąć żeton Dzikich o tyle pól na torze Dzikich. Jeśli podczas tej czynności żeton Dzikich znajdzie się na polu „12”, należy natychmiast rozpatrzyć atak Dzikich (ignorując nadmiarowe symbole Dzikich). Opis rozpatrywania ataków Dzikich znajduje się na stronie 22.



Symbol Dzikich

## KARTY WESTEROS

W grze występują trzy talie kart Westeros, każda oznaczona rzymską cyfrą. Odkrywając, a potem rozpatrując karty Westeros podczas fazy Westeros, należy zawsze zaczynać od talii I, a następnie przejść do talii II i wreszcie III.

### 1. Nazwa wydarzenia i ilustracja

**2. Numer talii:** Cyfra na polu po prawej wskazuje talię Westeros, z której pochodzi dana karta (to samo oznaczenie znajduje się na rewersie karty).

**3. Treść (efekt):** Opisuje sposób, w jaki karta wpływa na rozgrywkę.

**4. Symbol Dzikich:** W prawym górnym rogu niektórych kart można znaleźć symbol Dzikich. Podczas etapu Przesuwania żetonu Dzikich za każdy symbol Dzikich znajdujący się na wylosowanych kartach Westeros należy przesunąć żeton Dzikich o jedno pole.



### 4. ROZPATRYWANIE KART WESTEROS: Teraz, zgodnie z kolejnością numeryczną (zaczynając od karty z numerem 1), należy rozpatrzyć wszystkie karty Westeros.

W celu rozpatrzenia karty Westeros należy po prostu przeczytać jej treść i wprowadzić w życie jej efekty. Działanie wielu kart jest oczywiste, ale niektóre wymagają szczegółowych wyjaśnień. Opis kart Westeros zawarto na następnych stronach.



## Karta Westeros: Zaopatrzenie



Utrzymanie armii wymaga olbrzymich ilości zapasów: jedzenia, wody, stali, koni, ubrań itd. Bez odpowiednich zapasów armia szybko się rozpadnie, a wojownicy rozpierzchną.

Kiedy gracze muszą rozpatrzyć kartę Zaopatrzenia, każdy z nich, w kolejności rozgrywki, liczy symbole Zaopatrzenia wydrukowane na kontrolowanych przez siebie obszarach. Następnie każdy gracz przesuwa swój żeton Zaopatrzenia na torze Zaopatrzenia na odpowiednią pozycję, aby odzwierciedlić obecny limit Zaopatrzenia.



Symbol  
Zaopatrzenia

Każda kolumna na torze Zaopatrzenia posiada przypisaną liczbę chorągwi. Chorągwie te przedstawiają ilość armii, jakie dany gracz może wystawić na planszy, oraz maksymalną liczbę jednostek, które mogą wchodzić w skład tych armii.

Na przykład, Ród posiadający zaopatrzenie „3” może wystawić cztery armie: jedną armię składającą się z maksymalnie trzech jednostek oraz trzy mniejsze, po maksymalnie dwie jednostki każda.

**Przypomnienie: ARMIA** to dwie lub więcej przyjaznych jednostek na tym samym obszarze lądowym lub morskim. Pojedyncza jednostka nie jest uważana za armię, dlatego nie jest brana pod uwagę przy sprawdzaniu limitu Zaopatrzenia.



Na rysunku powyżej Starkowie (posiadający zaopatrzenie „2”) mogą wystawić do trzech armii, jedną armię składającą się z nie więcej niż trzech jednostek i dwie armie po maksymalnie dwie jednostki. Zarówno Lannisterowie, jak i Baratheonowie mają więcej zaopatrzenia, mogą więc wystawić proporcjonalnie więcej (liczniejszych) armii.

Kiedy gracz ustali nowy limit Zaopatrzenia, musi sprawdzić, czy liczba (i rozmiar) armii aktualnie wystawionych przez niego na planszy nie przekracza jego limitu Zaopatrzenia. Jeśli jego armie przekraczają nowy limit Zaopatrzenia, gracz musi natychmiast usunąć odpowiednią liczbę jednostek z planszy, tak aby liczba (i rozmiar) jego armii mieściła się w granicach wytyczonych przez jego nową pozycję na torze Zaopatrzenia.

### INNE ZASADY ZAOPATRZENIA

- Gracz może posiadać mniej i/lub mniejszych armii niż wynosi limit wyznaczony przez jego pozycję na torze Zaopatrzenia.

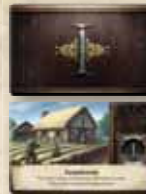
## PRZYKŁAD ZAOPATRZENIA

Lannisterowie stracili kontrolę nad Riverrun i Seagardem na rzecz Greyjoyów (każdy z tych obszarów posiada po jednym symbolu zaopatrzenia). Podczas następnej fazy Westeros gracze wylosowali kartę Zaopatrzenia. Gracz prowadzący Ród Lannisterów musi teraz odpowiednio zmniejszyć swoje zaopatrzenie (przesunąć żeton z pozycji „5” na pozycję „3”).

Zanim wylosowano kartę Zaopatrzenia, Lannisterowie posiadali cztery armie liczące odpowiednio po 4, 3, 2 i 2 jednostki.

Lannisterowie kontrolują też kilka innych obszarów, na których posiadają po jednej jednostce Piechurów, ale pojedyncze jednostki nie są traktowane jako armie, dlatego nie bierze się ich pod uwagę podczas sprawdzania limitu Zaopatrzenia.

Zaopatrzenie Lannisterów spadło do „3” i nie są oni już w stanie odpowiednio zaopatrzyć wszystkich swoich armii. Jak wynika z toru Zaopatrzenia, zaopatrzenie o wartości 3 pozwala graczowi na posiadanie 4 armii liczących 3, 2, 2 i 2 jednostki. Aby sprostać swoim nowym możliwościom zaopatrzeniowym, gracz prowadzący Lannisterów „niszczy” jedną jednostkę Piechurów stacjonującą w Bliźniakach i jedną jednostkę Piechurów z armii w Harrenhal.



- Chociaż jednostki Rycerzy i Machin Obłężniczych są silniejsze od jednostek Piechurów i Statków, na potrzeby zaopatrzenia traktuje się je jak pojedyncze jednostki.
- W trakcie jednej lub większej liczby faz Akcji gracz może zdobyć lub stracić wiele symboli zaopatrzenia, jednakże ilość i rozmiar swoich armii musi sprawdzać tylko wtedy, kiedy następuje przesuwanie żetonów na torze Zaopatrzenia (w wyniku karty Zaopatrzenia lub innego efektu gry).
- Gracz nigdy nie może wykonać akcji, która sprawiłaby, że przekroczył swój limit Zaopatrzenia, wytyczony przez jego pozycję na torze Zaopatrzenia (na przykład poprzez werbowanie nowych jednostek, marsz lub przeprowadzenie odwrotu; wszystkie te działania opisano później).



## Karta Westeros: Mobilizacja



Karta Mobilizacji odzwierciedla próby zebrania pospolitego ruszenia. Wielkie Rody zwołują swych chorążych, szkolą wojowników, budują potężne okręty i konstruują olbrzymie maszyny oblężnicze.

Kiedy gracze muszą rozpatrzyć kartę Mobilizacji, każdy z nich, w kolejności rozgrywki, może **zwerbować nową jednostki na każdym kontrolowanym przez siebie obszarze zawierającym Zamek lub Twierdzę**. Każdy Zamek lub Twierdza zapewnia **punkty mobilizacji**, które gracz może wydać, aby powołać pod broń nowe jednostki na danym obszarze:



Każda Twierdza zapewnia 2 punkty mobilizacji



Każdy Zamek zapewnia 1 punkt mobilizacji

Zwerbowanie danego rodzaju wojsk kosztuje odpowiednio:



**JEDNOSTKA PIECHURÓW:** 1 punkt mobilizacji



**JEDNOSTKA RYCERZY:** 2 punkty mobilizacji (lub 1 punkt, jeśli gracz ulepsza jednostkę Piechurów)



**JEDNOSTKA STATKÓW:** 1 punkt mobilizacji



**JEDNOSTKA MACHIN OBLĘŻNICZYCH:** 2 punkty mobilizacji (lub 1 punkt, jeśli gracz ulepsza jednostkę Piechurów)

Zwerbowaną jednostkę pobiera się ze stosu niewykorzystywanych jednostek gracza i umieszcza **bezpośrednio na obszarze Zamku lub Twierdzy, który zapewnił punkt(y) mobilizacji potrzebny do zwerbowania tej jednostki**.

Jednostka Piechurów znajdująca się na obszarze mobilizacji (tj. na obszarze zawierającym Zamek lub Twierdzę) może, za 1 punkt mobilizacji, zostać ulepszona (tj. zastąpiona) w jednostkę Rycerzy lub Machin Oblężniczych.

Gracz nigdy nie może zwerbować jednostki, która stworzyłaby lub powiększyła armię, która przekroczyłaby jego aktualny limit Zaopatrzenia. Innymi słowy, jeśli mobilizacja nowej jednostki sprawiłaby, że gracz posiadałby więcej armii (lub większe armie), niż pozwala mu na to jego pozycja na torze Zaopatrzenia, **taki gracz nie może zmobilizować tej jednostki**.

Punkty mobilizacji zapewniane przez obszar Zamku albo Twierdzy, na którym nie można dokonać werbunku lub ulepszenia jednostki (albo też właściciel takiego obszaru nie chce dokonywać na nim werbunku lub ulepszenia jednostki), przepadają (tj. nie sumują się z

## PRZYKŁAD MOBILIZACJI



Podczas fazy Westeros gracze odkrywają kartę Mobilizacji. Pierwszy w kolejności rozgrywki jest gracz prowadzący Lannisterów (limit Zaopatrzenia „3”) i to on rozpoczyna powoływanie nowych jednostek.

1. Za 2 punkty mobilizacji, które dostarcza Lannisport, wystawia 1 jednostkę Piechurów w tymże Lannisporcie i 1 jednostkę Statków w Złotej Cieśninie.
2. Następnie wykorzystuje pojedynczy punkt mobilizacji dostarczany przez Harrenhal i zamienia jedną z dwóch stacjonujących tam jednostek Piechurów w jednostkę Rycerzy (zamiana nie wpływa na rozmiar armii).
3. W Riverrun gracz posiada już armię składającą się z trzech jednostek Rycerzy, dlatego wykorzystuje jeden z punktów mobilizacji dostarczanych przez tę Twierdzę, aby umieścić kolejny statek w Złotej Cieśninie (która sąsiaduje z Riverrun). W ten sposób tworzy kolejną armię składającą się z 2 jednostek Statków. Gracz nie może już wykorzystać drugiego punktu mobilizacji dostarczanego przez Riverrun, bowiem osiągnął już swój limit Zaopatrzenia.
4. Gracz kontroluje też Kamienny Sept, ale na tym obszarze nie ma Zamku ani Twierdzy, nie dochodzi tam więc do mobilizacji.

punktami z przyszłej mobilizacji na tym obszarze).

Aby następny gracz mógł rozpocząć swoją mobilizację, obecny gracz musi rozpatrzyć wszystkie możliwe werbunki (ze wszystkich obszarów zawierających Zamki i Twierdze).

### Mobilizacja jednostek Statków

Jednostki Statków, podobnie jak pozostałe jednostki, są werbowane przez obszar zawierający Zamek lub Twierdzę. W przeciwieństwie do innych rodzajów jednostek, jednostki Statków można umieszczać jedynie w porcie połączonym z obszarem mobilizacji **albo** na sąsiednim obszarze morskim (szczegółowe informacje na temat portów można znaleźć na stronie 25).

Jednostek Statków nie można umieszczać na obszarach morskich zawierających jedną lub więcej wrogich jednostek Statków. Jeśli obszar Zamku lub Twierdzy nie ma portu lub dostępu do odpowiedniego sąsiedniego obszaru morskiego, nie można tam mobilizować jednostek Statków.

Należy pamiętać, że dwie lub więcej jednostek Statków na tym samym obszarze morskim uważa się za armię, która podlega limitowi Zaopatrzenia Rodu tak jak każda inna armia (być może celniej byłoby nazywać zgrupowanie jednostek Statków *flotą*, ale w ramach uproszczenia będziemy je nazywać *armią*).

W przeciwieństwie do jednostek Statków, jednostki Piechurów, Rycerzy i Machin Oblężniczych nigdy nie mogą zostać zmobilizowane w portach ani na obszarach morskich.



## Karta Westeros: Starcie królów



Od czasów inwazji Pierwszych Ludzi do rządów andalskich królów, od zażartego podboju Targaryenów po rebelię Roberta Baratheona – w Westeros wciąż wrze wojna. Gra o Tron nie zawsze rozgrywa się na polu bitwy. Intrygi, zdrady i zabójstwa pokonały niejednego pretendenta, tak samo zresztą jak brak wsparcia pomniejszych rodów szlacheckich. Ród, który planuje zagarnąć Żelazny Tron, musi puścić w ruch wiele kół aby osiągnąć swój cel.

Karta Westeros Starcie królów symuluje intrygi i zakulisowe polityczne knowania wpływające na wojnę na wiele subtelnych (a czasem nie tak znowu subtelnych) sposobów.

Kiedy gracze muszą rozpatrzyć kartę Starcia królów, najpierw usuwają wszystkie żetony Wpływów z trzech torów Wpływów. Następnie będą się licytować o pozycje na tych trzech torach. Licytacje rozgrywa się po kolei, zaczynając od toru Żelaznego Tronu. Po nim przychodzi czas na tor Lenników, a na końcu licytuje się tor Królewskiego Dworu.

## Licytacje o tor Wpływów

Przed rozpoczęciem licytacji o każdy tor Wpływów, gracze powinni ukryć posiadane żetony Władzy za swoimi zasłonkami. Potem, w sekrecie przed innymi, wybierają, ile żetonów poświęcą podczas danej licytacji. Następnie biorą do ręki odpowiednią liczbę żetonów i zaciskają je w pięści. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, jednocześnie otwierają dłonie i pokazują, ile żetonów przeznaczyli.

Gracz, który przeznaczył najwięcej żetonów, umieszcza swój żeton Wpływów na pozycji „1” danego toru Wpływów. Gracz, który przeznaczył drugą pod względem wielkości liczbę żetonów, umieszcza swój żeton na pozycji „2”, trzeci na pozycji „3” itd.

Remisy podczas licytacji rozstrzyga gracz posiadający żeton Żelaznego Tronu. Posiadacz żetonu może umieścić żetony Wpływów remisujących graczy w dowolnej kolejności (każdy żeton musi się jednak znaleźć na najlepszej możliwej dla niego pozycji).

Wszystkie żetony, które zostały wykorzystane podczas licytacji, bez względu na jej wynik, muszą zostać odrzucone do puli władzy.

Kiedy wszystkie żetony Wpływów zostaną umieszczone na torze aktualnie podlegającym licytacji, gracz na pozycji „1” tego toru otrzymuje odpowiedni żeton Dominacji (żeton Żelaznego Tronu, Ostrza z Valyriańskiej Stali albo Kruka Pośłańca; więcej informacji na temat zdolności żetonów Dominacji można znaleźć na stronie 11). Następnie gracze przechodzą do licytacji o kolejny tor Wpływów.

Kiedy gracze zakończą licytację o tor Królewskiego Dworu, a gracz na jego pozycji „1” otrzyma Kruka Pośłańca, karta Starcia królów zostaje rozpatrzona, a gracze kontynuują rozgrywkę. Wszystkie pozostałe graczom po licytacjach żetony Władzy znów trafiają przed zasłonki.

## PRZYKŁAD LICYTACJI O TOR WPŁYWÓW

Podczas gry na pięciu graczy, w trakcie fazy Westeros wylosowano kartę Starcia królów. Gracze zakończyli już licytację o Żelazny Tron (pierwszą pozycję i żeton Żelaznego Tronu zdobył Ród Greyjoyów).



Gracze przechodzą do licytacji o pozycje na torze Lenników. Ukrywają posiadane żetony Władzy za swoimi zasłonkami i w sekrecie umieszczają wybraną liczbę żetonów w swojej dłoni. Gracze jednocześnie otwierają dłonie. Wynik licytacji to:

- ♪ **LANNISTEROWIE:** 4 żetony Władzy
- ♪ **BARATHEONOWIE:** 3 żetony Władzy
- ♪ **STARKOWIE:** 3 żetony Władzy
- ♪ **TYRELOWIE:** 2 żetony Władzy
- ♪ **GREYJOYOWIE:** 0 żetonów Władzy

Ród Lannisterów zdobywa pierwsze miejsce na torze Lenników i umieszcza swój żeton Wpływów na pozycji „1”.

Baratheonowie i Starkowie remisują na drugim miejscu. Gracz prowadzący Greyjoyów (posiadacz żetonu Żelaznego Tronu) decyduje, że żeton Wpływów Baratheonów zostanie umieszczony na pozycji „2”, zaś żeton Starków na pozycji „3”.

Tyrellowie zajmują pozycję czwartą, umieszczając więc swój żeton Wpływów na pozycji „4”, a Greyjoyom przypada ostatnie miejsce, umieszczając więc swój żeton Wpływów na pozycji „5”. Pozycja „6” pozostaje pusta, bowiem to rozgrywka na pięciu graczy.

Kiedy gracze umieszczą już swoje żetony Wpływów na torze, w nagrodę za zajęcie pierwszego miejsca gracz prowadzący Lannisterów otrzymuje żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali.





## TORY WPŁYWÓW I ŻETONY DOMINACJI

Na planszy znajdują się trzy różne tory Sfer Wpływów: tor Żelaznego Tronu, tor Lenników i tor Królewskiego Dworu. Gracz na najwyższej pozycji każdego toru otrzyma odpowiedni żeton Dominacji: Żelazny Tron, Ostrze z Valyriańskiej Stali lub Kruka Posłańca. Efekty każdego z torów Sfer Wpływów oraz ich żetonów Dominacji opisano poniżej.

### Tor Żelaznego Tronu

Kolejność żetonów Wpływów na torze Żelaznego Tronu ustala kolejność rozgrywki. Jeśli dany element gry należy rozpatrzyć zgodnie z „kolejnością rozgrywki”, zawsze zaczyna się od gracza, którego żeton znajduje się na pozycji „1” tego toru. Po nim przychodzi kolei gracza, który zajmuje na tym torze pozycję „2” itd. Jeśli wszyscy gracze wykonają swoje akcje, kolejka wraca do gracza na pozycji „1” itd.

Gracz, którego żeton znajduje się na pozycji „1” toru Żelaznego Tronu, otrzymuje żeton Żelaznego Tronu.

#### Żeton Żelaznego Tronu

Gracz posiadający ten żeton decyduje o wyniku każdego remisu, do którego dojdzie w trakcie rozgrywki, z wyłączeniem bitew (remisy podczas bitew rozstrzyga pozycja na torze Lenników) i remisu podczas ustalania zwycięzcy gry.

**UWAGA:** Żeton Żelaznego Tronu zmienia właściciela dopiero po zakończeniu licytacji o Żelazny Tron (po umieszczeniu na torze wszystkich żetonów Wpływów). Oznacza to, że gracz, który dotychczas posiadał żeton Żelaznego Tronu, podczas licytacji o tor Żelaznego Tronu nadal będzie rozstrzygał remisy, nawet jeśli jest oczywiste, że straci go po jej zakończeniu.



Żeton Żelaznego Tronu

### Tor Lenników

Gracz znajdujący się na wyższej pozycji (tj. bliżej pozycji „1”) na torze Lenników wygrywa remisy podczas bitew z graczami znajdującymi się na niższych pozycjach tego toru (patrz „Bitwy” na stronie 17).

Gracz, którego żeton znajduje się na pozycji „1” toru Lenników, otrzymuje żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali.

Należy pamiętać, że wszystkie remisy (w tym remisy podczas licytacji o tor Lenników) poza walką i ustaleniem zwycięzcy gry rozstrzyga posiadacz żetonu Żelaznego Tronu.

#### Żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali



Żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali

Raz w trakcie rundy gracz posiadający ten żeton może użyć go w bitwie, aby otrzymać premię +1 do siły armii.

Kiedy gracz skorzysta w ten sposób z Ostrza z Valyriańskiej Stali, odwraca żeton na stronę, aby zaznaczyć, że podczas tej rundy został już wykorzystany. Pod koniec każdej fazy Akcji (więc jednocześnie pod koniec rundy) posiadacz Ostrza z Valyriańskiej Stali odwraca żeton na kolorową stronę z konturem, aby zaznaczyć, że w następnej rundzie będzie mógł z niego ponownie skorzystać.

### Tor Królewskiego Dworu

Pozycja Rodu na torze Królewskiego Dworu dyktuje liczbę żetonów Specjalnych Rozkazów dostępną temu Rodowi podczas fazy Planowania. Im wyższa pozycja Rodu na torze Królewskiego Dworu (tj. bliższa pozycji „1”), tym więcej żetonów Specjalnych Rozkazów będzie on miał do swojej dyspozycji.

Gracz, którego żeton znajduje się na pozycji „1” toru Królewskiego Dworu, otrzymuje żeton Kruka Posłańca.

Gwiazdki wydrukowane obok pozycji na torze Królewskiego Dworu wskazują liczbę specjalnych rozkazów dostępną Rodowi, który zajmuje daną pozycję na torze (niektóre z niższych pozycji nie zapewniają Rodom żadnych specjalnych rozkazów). Więcej informacji na temat specjalnych rozkazów można znaleźć w akapicie „Specjalne rozkazy” na stronie 22.

W grach na trzech lub czterech graczy na torze Królewskiego Dworu należy umieścić nakładkę, która zmienia liczbę gwarantowanych przez każdą pozycję rozkazów specjalnych.

#### Żeton Kruka Posłańca

Posiadacz żetonu Kruka Posłańca może wykonać **jedną** z poniższych akcji po zakończeniu etapu Odkrywania rozkazów fazy Planowania:

➤ **ZAMIENIĆ ŻETON ROZKAZU:** Posiadacz Kruka Posłańca może zamienić jeden ze swoich żetonów Rozkazów na planszy na jeden z niewykorzystanych żetonów Rozkazów.

➤ **PODEJRZEĆ TALIE DZIKICH:** Posiadacz Kruka Posłańca może podejrzeć wierzchnią kartę z talii Dzikich. Kiedy już się jej przyjrzy, może odłożyć kartę na wierzch talii Dzikich albo umieścić ją na spodzie tej talii. Gracz może podzielić się zdobytymi w ten sposób informacjami z innymi graczami (może ich też okłamać), ale nie może im pokazać samej karty.

Kiedy gracz skorzysta z Kruka Posłańca w jeden z powyższych sposobów, odwraca żeton na stronę z konturem, aby zaznaczyć, że podczas tej rundy został już wykorzystany. Pod koniec każdej fazy Akcji (więc jednocześnie pod koniec rundy) posiadacz Kruka Posłańca odwraca żeton na kolorową stronę, aby zaznaczyć, że w następnej rundzie będzie mógł z niego ponownie skorzystać.



Żeton Kruka Posłańca



## FAZA PLANOWANIA

Podczas tej fazy gracze w sekrecie rozmieszczają swoje rozkazy na obszarach planszy.

Faza planowania składa się z trzech następujących etapów:

1. **PRZYDZIELANIA ROZKAZÓW**
2. **ODKRYWANIA ROZKAZÓW**
3. **KORZYSTANIA Z KRUKA POSŁAŃCA**

### 1. Przydzielanie rozkazów

Podczas tego etapu każdy gracz **musi** umieścić dokładnie jeden zakryty (tj. umieścić go na planszy w sekrecie przed innymi graczami, stroną z herbem Rodu ku górze) żeton Rozkazu na każdym kontrolowanym przez siebie obszarze, na którym znajduje się **przynajmniej jedna** z jego jednostek (Piechurów, Rycerzy, Statków lub Machin Obłężniczych). Wszyscy gracze umieszczają swoje żetony Rozkazów jednocześnie. Żadnemu obszarowi nie można przydzielić więcej niż jednego żetonu Rozkazu.

Podczas tego etapu gracze nie mogą ujawniać przeciwnikom, jakie żetony Rozkazów umieścili na planszy, ale mogą ich namawiać do konkretnych ruchów i sugerować strategię.

W grze występuje pięć rodzajów żetonów Rozkazów:



Rozkazy Marszu



Rozkazy Obrony



Rozkazy Wsparcia



Rozkazy Najazdu



Rozkazy Umocnienia Władzy

Powyżej przedstawiono normalne żetony Rozkazów. Każdy gracz posiada też pięć żetonów **Specjalnych Rozkazów** (oznaczonych gwiazdkami), które stanowią silniejsze wersje każdego ze zwykłych rodzajów rozkazów. Szczegółowy opis specjalnych rozkazów znajduje się na stronie 22.



Żeton Rozkazu



Żeton Specjalnego Rozkazu  
(oznaczony gwiazdką)

Podczas fazy Planowania gracz może wykorzystać dowolne ze swoich 10 zwykłych żetonów Rozkazów, ale **może wykorzystać tylko tyle żetonów Specjalnych Rozkazów, ile gwiazdek wydrukowano obok jego pozycji na torze Królewskiego Dworu.**

Na przykład (w grze na sześciu graczy), Ród na pozycji „1” toru Królewskiego Dworu może podczas fazy Planowania umieścić na planszy do 3 specjalnych rozkazów (wskazują na to trzy gwiazdki obok pozycji „1” na torze). Ród na czwartej pozycji może umieścić tylko jeden specjalny rozkaz, natomiast Ród na piątej pozycji nie może umieścić na planszy żadnego specjalnego rozkazu.

Efekt każdego ze zwykłych rozkazów opisano szczegółowo w ramce „Działanie żetonów Rozkazów” na stronie 13 (a także na każdej zasłonce).

Kiedy wszyscy gracze zakończą umieszczanie rozkazów, przechodzą do etapu Odkrywania rozkazów. *Należy pamiętać, aby przed zakończeniem tego etapu upewnić się, że na każdym obszarze, na którym znajduje się przynajmniej jedna jednostka, znajduje się żeton Rozkazu. Jeśli nie, oznacza to, że jeden lub więcej graczy nie umieściło na planszy wszystkich wymaganych żetonów Rozkazów.*

### Zbyt mało żetonów Rozkazów?

Sporadycznie może się zdarzyć, że gracz będzie posiadał mniej możliwych do wykorzystania żetonów Rozkazów, niż będzie potrzebował (tj. nie będzie mógł przydzielić rozkazu każdemu ze swoich obszarów, na którym posiada jedną lub więcej jednostek). **W takim wypadku wszyscy gracze muszą odbyć etap Przydzielania rozkazów w kolejności rozgrywki** (a nie jednocześnie). Pierwszy gracz umieszcza na planszy wszystkie swoje rozkazy (zakryte), po nim swoje rozkazy umieszcza następny gracz w kolejności rozgrywki itd. Kiedy przyjdzie kolej gracza (lub graczy), który nie ma odpowiedniej liczby możliwych do wykorzystania żetonów Rozkazów, musi on umieścić na planszy **wszystkie** swoje możliwe do wykorzystania żetony Rozkazów, ale wyjątkowo może pozostawić część obszarów (wybranych przez siebie) bez rozkazów. Gracz nigdy, pod żadnym pozorem, nie może umieścić na planszy więcej żetonów Specjalnych Rozkazów, niż pozwala mu na to tor Królewskiego Dworu.

### 2. Odkrywanie rozkazów

Należy jednocześnie odkryć wszystkie umieszczone na planszy żetony Rozkazów. Należy je po prostu odwrócić, ujawniając ich rodzaj. Gracze rozpatrzą je podczas fazy Akcji.

### 3. Korzystanie z Kruka Posłańca

Tak jak opisano to w ramce na stronie 11, posiadacz żetonu Kruka Posłańca może wykonać **jedną** z poniższych akcji:

☞ **ZAMIEŃCZ ŻETON ROZKAZU:** Zamienić jeden ze swoich żetonów Rozkazów na planszy na jeden z niewykorzystanych żetonów Rozkazów.

☞ **PODEJRZEC TALIE DZIKICH:** Podejrzyć wierzchnią kartę z talii Dzikich. Kiedy już się jej przyjrzy, może odłożyć kartę na wierzch talii Dzikich albo umieścić ją zakrytą na spodzie tej talii. Gracz może podzielić się zdobytymi w ten sposób informacjami z innymi graczami, ale nie może im pokazać samej karty.

Jeśli posiadacz Kruka Posłańca nie chce, podczas tego etapu nie musi korzystać z żadnej z tych zdolności.

Kiedy gracz skorzysta z Kruka Posłańca w jeden z powyższych sposobów, odwraca żeton na stronę z konturem, aby zaznaczyć, że podczas tej rundy został już wykorzystany. Pod koniec każdej fazy Akcji (więc jednocześnie pod koniec rundy) posiadacz Kruka Posłańca odwraca żeton na kolorową stronę, aby zaznaczyć, że w następnej rundzie będzie mógł z niego ponownie skorzystać.

Kiedy gracze zakończą ten etap, faza Planowania dobiega końca, gracze przechodzą do fazy Akcji.



## DZIAŁANIE ŻETONÓW ROZKAZÓW

### Rozkaz Najazdu



Rozkazy Najazdu reprezentują łupieskie wypadki na ziemi wroga. Wykorzystując taki rozkaz, gracz rozprasza uwagę przeciwnika i uniemożliwia mu skuteczne wspieranie bitew, umacnianie władzy i przeprowadzanie własnych najazdów.

Rozkazy Najazdu rozpatruje się podczas pierwszego etapu fazy Akcji. Rozpatrując rozkaz Najazdu, gracz usuwa swój żeton Najazdu, aby usunąć sąsiedni wrogi rozkaz Wsparcia, Umocnienia Władzy lub Najazdu. **Szczegółowe zasady rozpatrywania rozkazów Najazdu znajdują się na stronie 14.**

Każdy gracz posiada dwa zwykłe rozkazy Najazdu i jeden specjalny rozkaz Najazdu.

### Rozkaz Marszu



Rozkazy Marszu reprezentują ruchy jednostek i statków po krainach i morzach Westeros. Przydzielanie rozkazów Marszu jednostkom na planszy to jedyny sposób, aby zdobywać nowe obszary i atakować wrogów.

Rozkazy Marszu rozpatruje się podczas drugiego etapu fazy Akcji. Rozpatrując rozkaz Marszu, gracz przesuwa wszystkie jednostki z obszaru, któremu przydzielił rozkaz, na jeden lub więcej sąsiednich obszarów. Jeśli poruszające się w ten sposób jednostki wejdą na obszar, na którym znajduje się jedna lub więcej wrogich jednostek, dochodzi do bitwy (co ważne, jednym rozkazem Marszu można wywołać tylko jedną bitwę). **Szczegółowe zasady rozpatrywania rozkazów Marszu znajdują się na stronie 15. Zasady bitew znajdują się na stronie 17.**

Każdy gracz posiada dwa zwykłe rozkazy Marszu, jeden z modyfikatorem -1 do siły armii, a drugi z modyfikatorem +0 do siły armii. Dodatkowo każdy gracz posiada jeden specjalny rozkaz Marszu.

### Rozkaz Obrony



Rozkazy Obrony reprezentują fortyfikowanie zajmowanych pozycji i przygotowania przed spodziewanym atakiem. Takie rozkazy zapewniają premię do siły armii obrońcy obszaru, do którego zostały przydzielone (premię wydrukowano na żetonie Rozkazu). **Szczegółowe zasady bitew znajdują się na stronie 17.**

Jeśli rozkaz Obrony nie zostanie usunięty podczas fazy Akcji (na przykład w wyniku przegranej bitwy na obszarze, do którego został przydzielony), podczas danej rundy zapewnia swoją obronną premię przeciwko dowolnej liczbie ataków przeprowadzanych na obszar, do którego został przydzielony.

Każdy gracz posiada dwa zwykłe rozkazy Obrony, oba z modyfikatorem +1 do siły armii i jeden specjalny rozkaz Obrony.

### Rozkaz Wsparcia



Rozkazy Wsparcia reprezentują logistyczne i wojskowe wsparcie dla sił biorących udział w pobliskiej bitwie. Gracz może udzielić wsparcia nie tylko *własnym* armiom, ale również armiom *innych* graczy. To czyni z rozkazu Wsparcia kluczowe narzędzie negocjacji i spisków.

W trakcie bitwy, podczas etapu Wezwania wsparcia, walczące strony mogą zwrócić się do sąsiednich obszarów z prośbą o wsparcie. Wspierające jednostki na obszarach sąsiadujących z obszarem ogarniętym bitwą mogą zapewnić premię równą sile jednej ze stron biorących udział w bitwie. **Szczegółowe zasady wykorzystywania rozkazów Wsparcia w bitwie znajdują się na stronie 17.**

Każdy gracz posiada dwa zwykłe rozkazy Wsparcia i jeden specjalny rozkaz Wsparcia.

### Rozkaz Umocnienia Władzy



Rozkazy Umocnienia Władzy reprezentują próby uzyskania poparcia lokalnych możnych, zbieranie podatków i innych zasobów z obszaru znajdującego się pod kontrolą gracza. Takie rozkazy to najbardziej bezpośredni sposób na zdobycie żetonów Władzy z puli władzy.

Rozkazy Umocnienia Władzy rozpatruje się podczas trzeciego etapu fazy Akcji. Rozpatrując rozkaz Umocnienia Władzy, gracz usuwa go z planszy, w zamian otrzymując jeden żeton Władzy z puli władzy plus po jednym żetonie Władzy za każdy symbol władzy wydrukowany na obszarze, do którego ten rozkaz Umocnienia Władzy został przydzielony. **Szczegółowe zasady rozpatrywania rozkazów Umocnienia Władzy znajdują się na stronie 16.**

Rozkazy Umocnienia Władzy umieszczone na obszarach morskich nie wywołują żadnego efektu, ale nadal można je tam umieścić (na przykład, aby zwiędzić przeciwnika).

Każdy gracz posiada dwa zwykłe rozkazy Umocnienia Władzy i jeden specjalny rozkaz Umocnienia Władzy.



## FAZA AKCJI

Podczas fazy Akcji gracze rozpatrują wszystkie rozkazy, które zostały umieszczone na planszy podczas fazy Planowania. Faza Akcji składa się z czterech następujących etapów:

1. Rozpatrywania rozkazów Najazdu
2. Rozpatrywania rozkazów Marszu (i wynikłych zeń bitew)
3. Rozpatrywania rozkazów Umocnienia Władzy
4. Porządkowania

### 1. Rozpatrywanie rozkazów Najazdu

W kolejności rozgrywki, każdy gracz rozpatruje jeden ze swoich znajdujących się na planszy rozkazów Najazdu. Jeśli gracz nie posiada już takich żetonów na planszy, nie podejmuje żadnych dalszych akcji podczas tego etapu.

Gracze kontynuują rozpatrywanie rozkazów Najazdu w kolejności rozgrywki (rozpatrując po jednym ze swoich rozkazów naraz), dopóki wszystkie rozkazy Najazdu nie zostaną rozpatrzone. Kiedy na planszy nie będzie już rozkazów Najazdu, gracze przechodzą do etapu Rozpatrywania rozkazów Marszu.

Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Najazdu, po prostu wybiera sąsiadujący z nim wrogi rozkaz Wsparcia, Najazdu lub Umocnienia Władzy. Zarówno rozpatrywany rozkaz Najazdu, jak i wybrany rozkaz przeciwnika zostają usunięte z planszy.

Dokonując najazdu gracz niweczy plany przeciwnika i pozbawia najechane obszary rozkazów.

Jeśli gracz wykorzysta rozkaz Najazdu, aby usunąć rozkaz Umocnienia Władzy przeciwnika, **GRABI** jego ziemie. Kiedy taki gracz rozpatrzy swój rozkaz Najazdu, otrzymuje jeden żeton Władzy z puli władzy, a jego przeciwnik musi odrzucić do puli władzy jeden ze swoich dostępnych żetonów Władzy (jeśli jakieś posiada). Gracz, który dokonuje grabieży, zawsze otrzymuje jeden żeton z puli władzy, nawet, jeśli jego przeciwnik nie posiada żadnych żetonów Władzy, które mógłby stracić.

Rozkaz Najazdu umieszczony na obszarze lądowym **nigdy** nie może najechać na sąsiedni obszar morski. Jednakże rozkaz Najazdu umieszczony na obszarze morskim **może** najechać na sąsiedni obszar lądowy.

Rozkazy Najazdu mogą usuwać sąsiednie żetony Specjalnych Rozkazów, o ile należą one do wyszczególnionych wcześniej rodzajów (tj. są żetonami Wsparcia, Najazdu lub Umocnienia Władzy).

#### POZOSTAŁE ZASADY DOTYCZĄCE ROZKAZÓW NAJAZDU

- Jeśli w chwili rozpatrywania rozkazu Najazdu na planszy nie ma żadnych sąsiadujących, nadających się do usunięcia żetonów Rozkazów, rozkaz Najazdu nie wywiera żadnego efektu i należy go usunąć z planszy.
- Rozpatrując rozkaz Najazdu gracz może zdecydować, że nie wywrze on żadnego efektu (i po prostu usunąć go z planszy), mimo że na planszy znajduje się jeden lub więcej nadających się do usunięcia sąsiednich wrogich rozkazów.

Obszerny przykład rozpatrywania rozkazów Najazdu można znaleźć obok, w ramce „Przykład rozpatrywania rozkazów Najazdu”.

## PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA ROZKAZÓW NAJAZDU

Na planszy znajduje się 5 rozkazów Najazdu. Lannisterowie umieścili rozkaz Najazdu w Reach i nad Morzem Zachodzącego Słońca, Greyjoyowie na Zachodnim Morzu Letnim, Tyrellowie na Dornijskim Pograniczu, a Baratheonowie w Kamiennym Sepcie.

Kolejność rozgrywki (zgodnie z torem Żelaznego Tronu) wygląda następująco: Greyjoyowie, Starkowie, Lannisterowie, Baratheonowie i Tyrellowie.



Etap Rozpatrywania rozkazów Najazdu przebiega następująco:

1. Pierwszy swój rozkaz Najazdu rozpatrują Greyjoyowie. Gracz postanawia najechać rozkaz Umocnienia Władzy, który Tyrellowie umieścili w Wysogrodzie. Gracz usuwa swój żeton Najazdu z Zachodniego Morza Letniego, jednocześnie usuwając rozkaz Umocnienia Władzy z Wysogrodu. Usunięcie żetonu Umocnienia Władzy żetonem Najazdu uważa się za *grabienie* – gracz otrzymuje jeden żeton Władzy z puli władzy, natomiast Tyrellowie odrzucają jeden żeton Władzy do puli władzy.
2. Starkowie nie wydali rozkazów Najazdu, przychodzi więc kolej Lannisterów. Lannisterowie mają dwa rozkazy Najazdu na planszy. Gracz prowadzący Lannisterów postanawia najechać (rozkazem Najazdu z Reach) rozkaz Najazdu, który na Dornijskim Pograniczu umieścili Tyrellowie. Gracz usuwa swój żeton Najazdu z Reach, jednocześnie usuwając z Dornijskiego Pogranicza rozkaz Najazdu Tyrellów.
3. Gracz prowadzący Baratheonów wykorzystuje swój specjalny rozkaz Najazdu z Kamiennego Septu, aby usunąć z Lannisportu rozkaz Obrony Lannisterów. Gracz usuwa oba żetony. Usuwanie rozkazów Obrony to zdolność specjalnego rozkazu Najazdu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Specjalne rozkazy” na stronie 22.
4. Tyrellowie nie posiadają już żadnych rozkazów Najazdu, bowiem Lannisterowie usunęli wcześniej ich jedyny rozkaz. Kolejka wraca do pierwszego gracza według kolejności rozgrywki.
5. Tylko Lannisterowie posiadają jeszcze rozkaz Najazdu na Morzu Zachodzącego Słońca, ale nie sąsiaduje on z żadnym obszarem, na którym znajduje się wrogi rozkaz Wsparcia, Umocnienia Władzy lub Najazdu. Gracz jest zmuszony usunąć swój żeton Najazdu, który nie wywołuje żadnego efektu.





## 2. Rozpatrywanie rozkazów Marszu

W kolejności rozgrywki, każdy gracz rozpatruje jeden ze swoich znajdujących się na planszy rozkazów Marszu. Jeśli gracz nie posiada już takich żetonów na planszy, nie podejmuje żadnych dalszych akcji podczas tego etapu.

Gracze kontynuują rozpatrywanie rozkazów Marszu w kolejności rozgrywki (rozpatrując po jednym ze swoich rozkazów naraz), dopóki wszystkie rozkazy Marszu nie zostaną rozpatrzone. Kiedy na planszy nie będzie już rozkazów Marszu, gracze przechodzą do etapu Rozpatrywania rozkazów Umocnienia Władzy.

Rozpatrywanie rozkazów Marszu to prawdopodobnie najważniejszy aspekt *Gry o Tron*. To podczas tego etapu gracze przesuwać swoje jednostki po planszy, wydają przeciwnikom bitwy i zdobywają cenne terytoria, potrzebne, aby zaspokoić swoje ambicje.

Rozpatrując rozkaz Marszu należy stosować poniższe zasady:

- ✎ Z obszaru, któremu przydzielił swój rozkaz Marszu, gracz może przesunąć wszystkie, część lub żadne ze znajdujących się tam jednostek.
- ✎ Jednostki mogą zostać przesunięte na jeden sąsiedni obszar, na kilka sąsiednich obszarów i/lub pozostać na obecnym obszarze.
- ✎ Gracz może przesunąć swoje jednostki tylko na **sąsiedni** obszar (chyba, że korzysta z transportu morskigo, patrz „Transport morski” na stronie 23).
- ✎ Gracz nigdy nie może przesunąć jednostki Piechurów, Rycerzy lub Machin Oblężniczych na obszar morski lub do portu. Gracz może przesunąć jednostki Statków na przyjazny połączony obszar portu lub na sąsiedni obszar morski, ale nigdy nie może ich przesunąć na obszar lądowy.
- ✎ Każdym rozkazem Marszu gracz może przesunąć swoje jednostki **tylko na jeden obszar**, na którym znajdują się jednostki innego Rodu. Innymi słowami, chociaż rozkaz Marszu pozwala graczowi dzielić jednostki i przesuwać je na kilka sąsiednich obszarów, tylko jeden z nich może zawierać jednostki innego Rodu. Innymi słowami, każdym rozkazem Marszu gracz może wydać tylko jedną bitwę.
- ✎ Kiedy gracz przesuwa jednostki na obszar, na którym znajdują się już jednostki innego Rodu, rozpoczyna **bitwę** jako atakujący. Zasady prowadzenia bitew znajdują się na stronie 17.
- ✎ Zanim gracz przejdzie do rozpatrywania bitwy, musi zakończyć pozostałe ruchy z obszaru, do którego został przydzielony rozkaz Marszu.
- ✎ Cyfra wydrukowana na żetonie Marszu wskazuje na modyfikator siły armii, jaki dany rozkaz Marszu zapewnia atakującemu graczowi.
- ✎ Jeśli gracz opuści obszar (tj. nie zostawi na nim żadnej jednostki), traci nad tym obszarem kontrolę – chyba że **USTANOWI NAD NIM SWOJĄ KONTROLĘ**. Aby to zrobić, gracz umieszcza na opuszczanym obszarze żeton Władzy ze swojej dostępnej władzy. Zasady kontrolowania obszarów i ustanawiania kontroli zostały opisane na stronie 24.

### PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA ROZKAZU MARSZU



Gracz prowadzący Lannisterów umieścił w Lannisporcie (gdzie posiada 3 jednostki Piechurów) rozkaz Marszu -1.

Kiedy przychodzi jego kolej, gracz przesuwa jedną jednostkę Piechurów do Kamiennego Septu, jedną jednostkę Piechurów na Mokradła Morskiego Traktu (gdzie znajduje się już jedna jednostka Piechurów Lannisterów, w ten sposób tworząc armię łączącą 2 jednostki), a ostatnią jednostkę Piechurów pozostawia w Lannisporcie.

Gracz rozpatrzył swój rozkaz Marszu i zdejmuje z planszy jego żeton (swoim rozkazem Marszu gracz nie wydał nikomu bitwy).

Przykład rozpatrywania rozkazu Marszu można znaleźć powyżej, w ramce „Przykład rozpatrywania rozkazu Marszu”.

**Wskazówka dla zaawansowanych:** Gracz może „przedłużyć” ruch swoich jednostek, umieszczając na planszy kilka rozkazów Marszu w rzędzie. W ten sposób jednostki będą w stanie poruszyć się o więcej niż jeden obszar na rundę. Gracz może wykonać taki ruch, przesuując jednostki na obszar, na którym znajduje się kolejny rozkaz Marszu. Następnie (wykonując drugi rozkaz Marszu) gracz przesuwa jednostki na trzeci obszar (który potencjalnie zawiera trzeci rozkaz Marszu, co pozwoliłoby graczowi przesunąć jednostkę jeszcze raz). Trudno przeprowadzić taki manewr, bowiem udany atak wroga może usunąć jeden z żetonów Marszu gracza i tym samym przełamać jego łańcuch rozkazów.



### 3. Rozpatrywanie rozkazów Umocnienia Władzy

W kolejności rozgrywki, każdy gracz rozpatruje jeden ze swoich znajdujących się na planszy rozkazów Umocnienia Władzy. Jeśli gracz nie posiada już takich żetonów na planszy, nie podejmuje żadnych dalszych akcji podczas tego etapu.

Gracze kontynuują rozpatrywanie rozkazów Umocnienia Władzy w kolejności rozgrywki (rozpatrując po jednym ze swoich rozkazów naraz), dopóki wszystkie rozkazy Umocnienia Władzy nie zostaną rozpatrzone. Kiedy na planszy nie będzie już rozkazów Marszu, gracze przechodzą do etapu Porządkowania.



Symbol Władzy

Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Umocnienia Władzy, usuwa go, aby otrzymać jeden żeton Władzy z puli władzy **plus** po jednym dodatkowym żetonie Władzy za każdy symbol władzy wydrukowany na obszarze, do którego został przydzielony rozkaz Umocnienia Władzy.

Przykład rozpatrywania rozkazu Umocnienia Władzy można znaleźć obok, w ramce „Przykład rozpatrywania rozkazu Umocnienia Władzy”.

### 4. Porządkowanie

W tym momencie należy usunąć z planszy wszystkie pozostałe rozkazy Wsparcia i Obrony, a rozbite jednostki przywrócić do normalnej, „stojącej” pozycji (więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Odwroty i rozbite jednostki” na stronie 21). Żetony Kruka Posłańca i Ostrza z Valyriańskiej Stali należy odwrócić na kolorową (niewykorzystaną) stronę.

Faza Akcji dobiega końca. Jeśli to koniec 10 rundy, gra się kończy i należy ustalić zwycięzcę. W przeciwnym razie gra toczy się dalej, rozpoczyna się nowa faza Westeros kolejnej rundy.

#### USUWANIE/ROZPATRYWANIE ROZKAZÓW

Bez względu na to, czy żeton Rozkazu zostanie normalnie rozpatrzony czy też usunięty z planszy w inny sposób, powraca po prostu do puli dostępnych rozkazów danego Rodu i może zostać wykorzystany ponownie podczas następczej fazy Planowania.

## WYGRANA

Rozgrywka w *Grę o Tron* kończy się na jeden z dwóch sposobów:

- Gracze dotarli do końca 10 rundy gry.
- Natychmiast po tym, jak któryś z graczy obejmie kontrolę nad siódmym obszarem zawierającym Zamek lub Twierdzę.

Każdy z graczy musi przez cały czas zaznaczać na torze Zwycięstwa liczbę kontrolowanych przez siebie obszarów zawierających Zamki i Twierdze.

Pod koniec dziesiątej rundy gracz, który zajmuje najwyższą pozycję na torze Zwycięstwa (tj. kontroluje najwięcej obszarów zawierających Zamki i Twierdze), wygrywa. Jeśli dwóch (lub więcej) graczy remisuje na najwyższej pozycji, remis wygrywa gracz, który posiada większą liczbę Twierdz. Jeśli gracze dalej remisują, wygrywa gracz na wyższej pozycji na torze Zaopatrzenia. Jeśli gracze dalej remisują, wygrywa gracz posiadający więcej dostępnej władzy. W niesamowicie rzadkim przypadku dalszego remisu, wygrywa gracz na wyższej pozycji na torze Żelaznego Tronu.

Jeśli w **dowolnym momencie gry** któryś z Rodów dotrze na siódmą pozycję toru Zwycięstwa (tj. zdobędzie siódmy obszar zawierający Zamek lub Twierdzę), gra natychmiast się kończy, a ten gracz wygrywa.

### PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA ROZKAZU UMOCNIENIA WŁADZY



Na Smoczej Skale pozostała samotna jednostka Piechurów Baratheonów. Podczas fazy Przydzielania rozkazów gracz prowadzący Baratheonów postanawia przydzielić Smoczej Skale rozkaz Umocnienia Władzy. Później, podczas fazy Akcji, gracz rozpatruje ten rozkaz i otrzymuje dwa żetony Władzy: jeden żeton za sam rozkaz i jeden dodatkowy żeton za symbol władzy wydrukowany na obszarze Smoczej Skały. Gracz pobiera dwa żetony Władzy z puli władzy i dodaje je do swojej dostępnej władzy.





# BITWY

Kiedy gracz przesunie jedną lub więcej ze swoich jednostek na obszar zawierający jednostki innego Rodu, dochodzi do bitwy.

Bitwy rozstrzyga się poprzez porównanie sił armii walczących stron. Zwycięzcą zostaje gracz, którego armia będzie silniejsza (będzie posiadać większą siłę armii).

Poniższe elementy mają wpływ na siłę armii:

- „J” Jednostki biorące udział w bitwie
- „J” Jednostki wspierające
- „J” Rozkaz Obrony (tylko obrońca)
- „J” Rozkaz Marszu (tylko atakujący)
- „J” Żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali
- „J” Karty Rodów
- „J” Żeton Garnizonu (tylko obrońca)

Gracza, który rozpatruje rozkaz Marszu, uważa się za **ATAKUJĄCEGO** (a jego jednostki za *atakujące*), a gracza, który obecnie zajmuje sporny obszar za **OBROŃCĘ** (a jego jednostki za *broniące się*). Jednostki, które udzielają wsparcia (poprzez rozkaz Wsparcia z sąsiedniego obszaru), uważa się za *wspierające* (tj. nie uważa się ich za jednostki atakującego ani obrońcy).

Bitwę rozgrywa się zgodnie z poniższymi etapami:

1. Wezwanie wsparcia
2. Ustalenie początkowej siły armii
3. Wybór i ujawnienie kart Rodów
4. Wykorzystanie Ostrza z Valyriańskiej Stali
5. Ustalenie ostatecznej siły armii
6. Rozstrzygnięcie bitwy

## 1. Wezwanie wsparcia

Podczas pierwszego etapu bitwy zarówno atakujący, jak i obrońca, wzywają wsparcie z obszarów **sąsiadujących z obszarem ogarniętym bitwą**. Sąsiedni obszar może udzielić wsparcia tylko, jeśli znajduje się na nim rozkaz Wsparcia.

## SILA ARMII ZAPEWNIANA PRZEZ JEDNOSTKI

Każdy rodzaj jednostek zapewnia w bitwie pewną premię do siły armii:



Jednostka Piechurów: Zapewnia premię +1 do siły armii.



Jednostka Rycerzy: Zapewnia premię +2 do siły armii.



Jednostka Statków: Zapewnia premię +1 do siły armii.



Jednostka Machin Oblężniczych: Zapewnia premię +4 do siły armii podczas ataku (lub wspierania czyjegoś ataku) na obszar zawierający Zamek lub Twierdzę. W przeciwnym razie zapewnia premię +0 punktów do siły armii.

Gracz, który przydzielił taki sąsiadujący rozkaz Wsparcia, może teraz udzielić (lub odmówić udzielenia) swojej **WSPIERAJĄCEJ SIŁY** atakującemu bądź obrońcy.

Wspierająca siła to łączna siła armii wszystkich jednostek na wspierającym obszarze.

Gracz może udzielić wsparcia każdej sąsiedniej bitwie, bez względu na to, czy jego własne jednostki biorą w niej udział, czy też jest to bitwa między dwoma innymi graczami.

Jeśli z obszarem ogarniętym bitwą sąsiaduje kilka rozkazów Wsparcia, wsparcie należy zadeklarować (lub odmówić jego udzielenia) w kolejności rozgrywki.

Jeśli na sąsiednich obszarach znajdują się przyjazne rozkazy Wsparcia atakującego lub obrońcy, może on wesprzeć własne wojska (i zazwyczaj tak właśnie zrobi).





## PRZYKŁAD WSPARCIA

Gracz prowadzący Tyrellów rusza armią, składającą się z 2 jednostek Rycerzy, z Reach nad Czarny Nur (wykorzystuje przy tym rozkaz Marszu +1). Nad Czarnym Nurtem stacjonuje 1 jednostka Piechurów Lannisterów, której wydano rozkaz Marszu -1.

Podczas pierwszego etapu bitwy gracze wzywają wsparcie. Na obszarach sąsiadujących z Czarnym Nurtem znajdują się 3 żetony Wsparcia: w Królewskiej Przystani (rozkaz Tyrellów, 1 jednostka Rycerzy), w Kamiennym Sepcie (rozkaz Lannisterów, 1 jednostka Rycerzy i 1 jednostka Piechurów) i w Harrenhal (rozkaz Baratheonów, 1 jednostka Rycerzy).

Gracz prowadzący Lannisterów deklaruje wsparcie z Kamiennego Septu (siła armii 3). Baratheonowie ogłaszają, że wspierają Lannisterów 2 punktami siły z Harrenhal. Tyrellowie otrzymują wsparcie od własnych sił z Królewskiej Przystani - stacjonujący tam Rycerz zapewnia 2 punkty siły.

W tym momencie bitwy Tyrellowie posiadają siłę armii o wartości 7 (4 punkty za atakujące jednostki Rycerzy, 2 za wsparcie z Królewskiej Przystani, +1 za rozkaz Marszu), a Lannisterowie siłę armii o wartości 6 (1 za broniącą się jednostkę Piechurów i 5 za jednostki wspierające z Kamiennego Septu i Harrenhal).



### POZOSTAŁE ZASADY DOTYCZĄCE ROZKAZÓW WSPARCIA:

- ✧ Kiedy gracz udziela wsparcia, po bitwie **nie usuwa** żetonu Wsparcia. Rozkaz Wsparcia może zostać wykorzystany do udzielenia wsparcia wielu bitwom toczącym się na sąsiednich obszarach podczas danej rundy.
- ✧ Rozkaz Wsparcia nie zapewnia żadnych premii obronnych przeciwko atakom wykonywanym na obszar, do którego został przydzielony (jednostki z tego obszaru bronią się zgodnie z normalnymi zasadami).
- ✧ Atakujący lub obrońca mogą odmówić przyjęcia wsparcia.
- ✧ Jednostki Statków mogą wspierać bitwy odbywające się na sąsiednich obszarach morskich lub lądowych. Jednostki Piechurów, Rycerzy i Machin Oblężniczych **nigdy nie mogą** wspierać bitew odbywających się na obszarach morskich.
- ✧ Wspierające jednostki Machin Oblężniczych zapewniają wspierającą siłę tylko, jeśli są wykorzystywane do wspierania **atakującego**, a na ogarniętym bitwą obszarze znajduje się Zamek lub Twierdza.
- ✧ Wspierający gracz nie może udzielić wsparcia częściowego: może albo wesprzeć innego gracza całą swoją siłą albo nie udzielić mu wsparcia wcale.
- ✧ Gracz nigdy nie może wspierać przeciwnika w bitwie przeciwko własnym jednostkom.

**Przypomnienie:** Wsparcia można udzielić jedynie z obszaru zawierającego rozkaz Wsparcia, który sąsiaduje z obszarem ogarniętym bitwą. Nie należy mylić obszaru ogarniętego bitwą z obszarem, do którego był przydzielony rozkaz Marszu atakującego (i z którego przybyły atakujące jednostki).

Obszerny przykład udzielania wsparcia można znaleźć obok, w ramce „Przykład wsparcia”.

Kiedy wszystkie rozkazy Wsparcia sąsiadujące z obszarem ogarniętym bitwą zostaną rozpatrzone, a gracze otrzymają wsparcie (lub zostanie im ono odmówione), należy przejść do następnego etapu bitwy.

## 2. Ustalenie początkowej siły armii

Teraz każdy z graczy oblicza i ogłasza siłę swojej armii. Ta liczba będzie nazywana **POCZĄTKOWĄ SIŁĄ ARMII**. W jej skład wchodzi siła zapewniana przez:

- ✧ Atakujące/broniące się jednostki
- ✧ Premię z rozkazu Obrony (tylko obrońca)
- ✧ Premię/karę z rozkazu Marszu (tylko atakujący)
- ✧ Jednostki wspierające i premię ze specjalnego rozkazu Wsparcia
- ✧ Żeton Garnizonu (patrz strona 26)

Obaj gracze wyraźnie ogłaszają swoją początkową siłę armii, po czym przechodzą do etapu Wyboru i ujawnienia kart Rodów.



## OPIS KARTY RODU

1. **Imię przywódcy wraz z ilustracją:** Ilustracja i imię jednego z bohaterów *Pieśni Lodu i Ognia*.
2. **Siła:** Siłę odkrytej karty Rodu dodaje się do siły armii jej właściciela.
3. **Specjalna zdolność:** Specjalna zdolność karty Rodu, która może wpłynąć na bitwę lub inny aspekt gry.
4. **Symbole bitwy:** Karty nieposiadające specjalnych zdolności posiadają zazwyczaj jeden lub więcej symboli miecza lub fortyfikacji.



### 3. Wybór i ujawnienie kart Rodów



Karta Rodu Greyjoyów

Teraz zarówno atakujący, jak i obrońca, wybierają w sekrecie po jednej z kart Rodu, które mają na ręce. Kiedy będą gotowi, jednocześnie ujawniają wybrane karty i rozpatrują ich specjalne zdolności.

Zagranie karty Rodu podczas bitwy jest **obowiązkowe**. Zarówno atakujący, jak i obrońca, muszą zagrać po jednej karcie.

Następnie gracze przechodzą do etapu Wykorzystania Ostrza z Valyriańskiej Stali.

#### Karty Rodów

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z siedmioma unikatowymi kartami Rodu. Te karty przedstawiają postacie, które wspierają armię gracza swoją wiedzą i zdolnościami przywódczymi (ilustrowany opis karty Rodu można znaleźć powyżej, na rysunku „Opis karty Rodu”).

Gracze rozpatrują zdolności obu kart Rodów natychmiast po ich ujawnieniu. Z treści niektórych kart wynika, że ich zdolności wchodzi w grę w późniejszym czasie, podczas tej samej bitwy (na przykład zdolności „po bitwie”), ale jeśli nic takiego nie zostało wyraźnie zaznaczone, efekt karty należy rozpatrzyć natychmiast.

Podczas rozgrywki zdarzają się sytuacje, kiedy dokładna kolejność rozpatrzenia kart Rodu będzie mieć znaczenie. W sytuacji spornej należy zastosować się do poniższych zasad:

1. Najpierw rozpatruje się zdolności „Zignoruj” i „Anuluj”, zgodnie z kolejnością rozgrywki (kolejnością na torze Żelaznego Tronu).

2. Wszystkie pozostałe specjalne zdolności rozpatruje się zgodnie z kolejnością rozgrywki (kolejnością na torze Żelaznego Tronu).

3. Po ustaleniu wyniku bitwy, wszystkie zdolności „Jeśli wygrales/przegrales tę bitwę...” rozpatruje się zgodnie z kolejnością rozgrywki (kolejnością na torze Żelaznego Tronu).

Zanim gracze przejdą do rozpatrywania drugiej z kart, powinni zastosować się całkowicie do specjalnej zdolności pierwszej karty.

Po zakończeniu bitwy obie karty Rodów umieszcza się odkryte na stosach kart odrzuconych odpowiednich graczy. Dopóki karta Rodu znajduje się na stosie kart odrzuconych, gracz nie może z niej korzystać podczas bitwy.

**Jeśli gracz wykorzystał swoją ostatnią (tj. siódmą) kartę Rodu, pod koniec bitwy bierze na rękę pozostałe sześć kart Rodu znajdujących się obecnie na stosie kart odrzuconych. Ostatnia zagrana karta pozostaje na stosie kart odrzuconych.**

#### SYMBOLE BITWY

Niektóre karty nie posiadają specjalnych zdolności i zamiast tego zapewniają graczom jeden lub więcej **symboli bitwy**. W *Grze o Tron* występują dwa rodzaje symboli bitwy: symbol miecza i symbol fortyfikacji.

**SYMBOL MIECZA:** Podczas etapu Rozstrzygnięcia bitwy, gracz, który wygrał bitwę (tj. **ZWYCIĘZCA**) liczy symbole miecza na swojej karcie Rodu. Za każdy symbol miecza jego przeciwnik musi zniszczyć jedną ze swoich jednostek znajdujących się na ogarniętym bitwą obszarze (patrz „Straty” na stronie 20).



**SYMBOL FORTYFIKACJI:** Za każdy symbol fortyfikacji na karcie Rodu pokonanego gracza ignoruje się jeden symbol miecza z karty Rodu zwycięzcy.



**UWAGA:** Wszystkie karty Rodów, dostępne lub wykorzystane (tj. odrzucone), są jawne. To oznacza, że w dowolnym momencie gry gracze mogą przeglądać swoje stosy kart odrzuconych i rękę (z wyjątkiem etapu Wyboru i ujawniania kart Rodów bitwy).



#### 4. Wykorzystanie Ostrza z Valyriańskiej Stali

Jeśli atakujący lub obrońca jest posiadaczem żetonu Ostrza z Valyriańskiej Stali, ten gracz ma teraz możliwość skorzystania z jego zdolności, zapewniającej premię +1 do siły armii. Jeśli żeton zostanie wykorzystany, należy go odwrócić na pozbawioną koloru stronę, aby zaznaczyć, że podczas tej rundy nie można już z niego korzystać.

#### 5. Ustalenie ostatecznej siły armii

Teraz obaj gracze sumują swoją początkową siłę armii z modyfikatorami, które otrzymali w wyniku zagrania kart Rodów i/lub wykorzystania żetonu Ostrza z Valyriańskiej Stali. Tę wartość nazywa się **OSTATECZNĄ SIŁĄ ARMII** gracza.

Poniżej znajduje się podsumowanie wszystkich czynników, które mogą mieć wpływ na ostateczną siłę armii gracza:

- Początkowa siła armii \*
- Siła i odpowiednie specjalne zdolności wybranej karty Rodu
- Premia +1 do siły armii z Ostrza z Valyriańskiej Stali (jeśli gracz posiada odpowiedni żeton i zdecyduje się go wykorzystać)

\* Niektóre karty Rodów mogą sprawić, że gracz będzie musiał ponownie obliczyć początkową siłę armii. *Na przykład, jeśli tekst ujawnionej karty Rodu zniszczy jednostkę Piechurów przeciwnika, jego początkowa siła armii zostanie podczas tego etapu zmniejszona o 1.*

#### 6. Rozstrzygnięcie bitwy

Bitwę kończą następujące podetapy:

1. Ustalenie zwycięzcy
2. Straty
3. Odwroty i rozbite jednostki
4. Porządkowanie po bitwie

##### 1. Ustalenie zwycięzcy

Gracz posiadający większą siłę armii wygrywa bitwę, jego przeciwnik zostaje pokonany. Jeśli doszło do remisu, wygrywa gracz na wyższej pozycji (tj. bliższej pozycji „1”) toru Lenników.

##### 2. Straty

Tylko pokonany gracz ponosi straty w bitwie. Straty ustala się w poniższy sposób:

1. **SYMBOLE MIECZA ZWYCIĘZCY:** Należy policzyć symbole miecza znajdujące się na karcie Rodu zwycięzcy.
2. **SYMBOLE FORTYFIKACJI POKONANEGO GRACZA:** Należy policzyć symbole fortyfikacji znajdujące się na karcie Rodu pokonanego gracza.

### PRZYKŁAD ROZSTRZYgniĘCIA BITWY

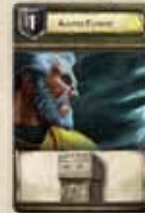


Gracz prowadzący Tyrellów przesunął dwie jednostki Rycerzy z Królewskiej Przystani do Królewskiego Lasu. W Królewskim Lesie przebywają dwie jednostki Piechurów Lannisterów, dochodzi więc do bitwy.

Na sąsiednich obszarach nie ma żadnych rozkazów Wsparcia. Początkowa siła armii Lannisterów wynosi 2 (dwie jednostki Piechurów), a Tyrellów 3 (jedna jednostka Piechurów i jedna Rycerzy). Gracz prowadzący Tyrellów wykorzystał rozkaz Marszu +0, który nie zapewnia mu ani premii do siły armii, ani karty.

Obaj gracze wybierają w secrecie po jednej karcie Rodu z ręki, a potem jednocześnie je ujawniają. Gracz prowadzący Lannisterów wybrał Ser Jaime'a Lannistera, posiadającego siłę 2 i jeden symbol miecza. Gracz prowadzący Tyrellów ujawnił Alestera Florenta, posiadającego siłę 1 i jeden symbol fortyfikacji.

Ani Lannisterowie, ani Tyrellowie nie posiadają Ostrza z Valyriańskiej Stali, nie otrzymają więc z tego tytułu żadnej premii do siły armii.



Ostateczna siła obu armii wynosi 4, doszło do remisu. Jednakże Lannisterowie znajdują się wyżej od Tyrellów na torze Lenników. Pozycja na torze Lenników decyduje o rozstrzygnięciu remisu podczas bitwy, dlatego gracz prowadzący Lannisterów zostaje zwycięzcą.



Tyrellowie przegrali bitwę, dlatego mogą ponieść straty. Szczęśliwie dla nich pojedynczy symbol miecza (z karty Ser Jaime'a Lannistera) zostaje zniwelowany przez pojedynczy symbol fortyfikacji (z karty Alestera Florenta), dlatego podczas tej bitwy Tyrellowie nie poniosą żadnych strat.

Teraz Tyrellowie muszą dokonać odwrotu – ponieważ to oni atakowali, muszą wycofać swoje jednostki na obszar, z którego przybyli. Gracz prowadzący Tyrellów wycofuje swoje jednostki do Królewskiej Przystani, gdzie ich pionki należy położyć na boku, aby zaznaczyć, że zostały rozbite.



3. **STRATY POKONANEGO GRACZA:** Pokonany gracz musi zniszczyć po jednej jednostce z obszaru ogarniętego bitwą za każdy symbol miecza zwycięzcy. Liczbę strat **należy zmniejszyć** o liczbę symboli fortyfikacji pokonanego gracza. Jeśli okaże się, że pokonany gracz posiada więcej symboli fortyfikacji, niż zwycięzca symboli miecza, nie ponosi żadnych strat.

Jeśli gracz musi ponieść straty, to on wybiera, które jednostki zostaną zniszczone (chyba, że co innego wskazuje zdolność specjalna dowolnej z zagranych kart Rodów). Należy pamiętać, że jednostki wspierające nigdy nie mogą zostać zniszczone jako straty.

**UWAGA:** Każdy „punkt” strat niszczy pojedynczą jednostkę, bez względu na jej siłę. Innymi słowy, usunięcie jednostki Rycerzy nadal uważa się za poniesienie **jednego** „punktu” strat, chociaż jej siła wynosi 2. Z tego względu, o ile to możliwe, najlepiej jest usuwać jako straty jednostki Piechurów.

### 3. Odwróty i rozbite jednostki

Pokonana armia, po otrzymaniu strat, musi **PRZEPROWADZIĆ ODWRÓT** z obszaru ogarniętego bitwą (jednostki wspierające nie przeprowadzają odwrótu).

Jeśli to atakujący przegrał bitwę, te z jego jednostek, które ją przetrwały, muszą przeprowadzić odwrót na obszar, z którego przybyły.

Jeśli to obrońca przegrał bitwę, te z jego jednostek, które ją przetrwały, muszą przeprowadzić odwrót zgodnie z poniższymi zasadami:

- ☞ Jednostki, które przeprowadzają odwrót, mogą wycofać się tylko na **pusty, sąsiedni** obszar (tj. taki, na którym nie znajdują się wrogie jednostki ani żeton Władzy innego Rodu) lub na **sąsiedni przyjazny** obszar (tj. taki, na którym znajdują się przyjazne jednostki i/lub żeton Władzy własnego Rodu).
- ☞ Wszystkie jednostki, które przeprowadzają odwrót, muszą wycofać się na ten sam obszar.
- ☞ Jednostki obrońcy, które przeprowadzają odwrót, nigdy nie mogą wycofać się na obszar, z którego przybyła armia atakującego, nawet jeśli jest on pusty.
- ☞ Gracz nigdy nie może wycofać jednostek, **jeśli przekroczyłby w ten sposób limit Zaopatrzenia**. Jeśli gracz **będzie mógł wycofać się** tylko na obszar, na którym przekroczy limit Zaopatrzenia, będzie musiał najpierw usunąć z planszy jednostki, które nie będą się w nim mieścić. Pozostałe jednostki gracz może wycofać normalnie.
- ☞ Jeśli wokół obszaru ogarniętego bitwą nie ma żadnych obszarów, na które gracz mógłby się wycofać, wszystkie jego jednostki ulegają zniszczeniu.
- ☞ Jednostki Piechurów i Rycerzy nigdy nie mogą przeprowadzić odwrótu na obszar morski lub obszar portu. Jednostki Statków nigdy nie mogą przeprowadzić odwrótu na obszar lądowy.

Kiedy gracz wycofa jednostki na sąsiedni obszar, musi je położyć na boku - w ten sposób zaznacza, że jednostki te zostały **ROZBITE**. Rozbite jednostki nie posiadają żadnej siły. Takie jednostki nadal wliczają się do limitu Zaopatrzenia. Jeśli podczas tej samej tury zostaną ponownie zmuszone do odwrótu, zostaną automatycznie zniszczone. Gracz nie może usuwać rozbitych jednostek jako strat w bitwie (zawsze musi usuwać „świeże” jednostki). Rozbite jednostki nie mogą się poruszać, nawet, jeśli na obszarze, na który się wycofały, znajduje się rozkaz Marszu.

## PRZYKŁAD ODWRÓTU I ROZBICIA JEDNOSTEK

Tyrellowie właśnie przegrali bitwę z Baratheonami w Królewskim Lesie. Tyrellowie ponieśli straty i teraz muszą przeprowadzić odwrót.

1. Ocalała jednostka Rycerzy Tyrellów wycofuje się do Końca Burzy (gdzie znajduje się już jedna jednostka Piechurów Tyrellów). Gracz kładzie pionek Rycerza na boku, aby zaznaczyć, że ta jednostka została rozbita.

2. Później, podczas tej samej tury, Baratheonowie atakują Koniec Burzy dwoma jednostkami Rycerzy ze Szlaku Kości. Siła broniących się Tyrellów wynosi jedynie 1 (ponieważ rozbita jednostka Rycerzy posiada siłę równą zero). Jeśli Tyrellowie przegrają tę bitwę, jednostka Rycerzy - która z powodu rozbitcia nie może się wycofać - zostanie automatycznie zniszczona.



### POZOSTAŁE ZASADY ODWRÓTÓW

- ☞ Podczas odwrótu gracz **może wykorzystać transport morski** (zasady transportu morskiego znajdują się na stronie 23).
- ☞ Jednostki Machin Oblężniczych nie mogą przeprowadzać odwrótu. Jeśli jednostka Machin Oblężniczych zostanie zmuszona do odwrótu, zostaje zniszczona.

### 4. Porządkowanie po bitwie

Kiedy bitwa zostanie zakończona, atakujący gracz usuwa z planszy swój żeton Marszu.

Jeśli bitwę wygrał atakujący, z obszaru ogarniętego bitwą należy usunąć znajdujący się tam ewentualny żeton Rozkazu obrońcy, a także ewentualny żeton Władzy, jaki ten gracz mógł tam pozostawić, jeśli wcześniej ustanowił nad tym obszarem kontrolę (patrz strona 24).

Jeśli bitwę wygrał obrońca, jego ewentualny żeton Rozkazu i żeton Władzy pozostają nienaruszone na ogarniętym bitwą obszarze.

Obie zagrane karty Rodów należy odrzucić na stosy kart odrzuconych odpowiednich graczy. Gracze wznawiają etap Rozpatrywania rozkazów Marszu fazy Akcji.



# POZOSTAŁE ZASADY

## SPECJALNE ROZKAZY

Oprócz 10 zwykłych żetonów Rozkazów każdy Ród posiada również pięć żetonów Specjalnych Rozkazów. Podczas fazy Planowania gracz może wykorzystać dowolne ze swoich 10 zwykłych żetonów Rozkazów, ale może wykorzystać tylko tyle żetonów Specjalnych Rozkazów, ile gwiazdek wydrukowano obok jego pozycji na torze Królewskiego Dworu.

Na przykład, w grze na pięciu lub sześciu graczy, gracz na najwyższej pozycji toru Królewskiego Dworu może wykorzystać do trzech żetonów Specjalnych Rozkazów na rundę, gracz na czwartej pozycji może wykorzystać tylko jeden taki żeton itd.

Możliwości specjalnych rozkazów opisano poniżej:



**Obrona +2:** Gracz broniący się na tym obszarze otrzymuje premię +2 do siły armii.



**Marsz +1:** Gracz, który zaatakował poprzez ten specjalny rozkaz Marszu, otrzymuje premię +1 do siły armii.



**Wsparcie +1:** Ten rozkaz pozwala graczowi wspierać bitwę na sąsiednim obszarze z siłą zwiększoną o +1.



**Najazd:** Gracz może wykorzystać ten żeton jak normalny rozkaz Najazdu albo rozpatrzyć go, aby usunąć dowolny sąsiedni rozkaz Obrony (należy usunąć oba żetony).



**Umocnienie Władzy:** Gracz może wykorzystać ten żeton jak normalny rozkaz Umocnienia Władzy albo rozpatrzyć go, aby na obszarze, do którego został przydzielony, przeprowadzić mobilizację (zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 9). **Gracz dokonuje mobilizacji jedynie na obszarze, do którego przydzielił specjalny rozkaz Umocnienia Władzy.** Jeśli na takim obszarze nie ma Zamku lub Twierdzy, gracz nie może przeprowadzić tam mobilizacji.

Specjalne rozkazy są po prostu lepsze od swoich zwykłych odpowiedników, ale zapewniają też dodatkową subtelną przewagę: możliwość wykorzystania trzech rozkazów danego rodzaju (zamiast dwóch) co może stanowić poważny atut podczas opracowywania każdej strategii (np. aby przeprowadzić wielką ofensywę lub szybko zgromadzić władzę).

## ATAKI DZIKICH

Na mroźnej północy zbierają się barbarzyńskie armie Dzikich. Ich zachłanne oczy kierują się w stronę Westeros. Starożytny zakon Nocnej Straży broni masywnego Muru, stanowiącego barierę przeciwko tym (a także innym, groźniejszym) niebezpieczeństwom. Niestety, potęga Nocnej Straży zawiedzie bez wsparcia wielkich Rodów.



W Grze o Tron występują dwa zdarzenia, które podczas fazy Westeros mogą zmusić Dzikich do ataku. Atak następuje, gdy:

- Żeton Dzikich dotrze na pole „12” toru Dzikich.
- Gracze wylosują i rozpatrzą kartę Westeros „Atak Dzikich”.

### Zagrożenie ze strony Dzikich

We wszystkich trzech taliach Westeros (I, II i III) pojawiają się karty oznaczone symbolem Dzikich. Za każdy taki symbol na karcie Westeros żeton Dzikich należy przesunąć o jedno pole na torze Dzikich (w ten sposób podczas jednej fazy Westeros żeton może zostać przesunięty maksymalnie trzykrotnie).



Symbol Dzikich

Atak Dzikich rozpatruje się zgodnie z poniższymi etapami:

1. **USTALENIE SIŁY DZIKICH:** Gracze sprawdzają aktualną pozycję żetonu Dzikich. Liczba wydrukowana na polu toru Dzikich, które zajmuje żeton, to siła ataku Dzikich.
2. **UDZIELENIE WSPARCIA (LICYTACJA):** Każdy gracz ukrywa swoją dostępną władzę za zasłonką, a następnie decyduje, ile żetonów Władzy przeznaczy na obronę przed Dzikimi, bierze do ręki odpowiednią liczbę żetonów i zaciska je w pięści.
3. **USTALENIE SIŁY NOCNEJ STRAŻY:** Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, jednocześnie otwierają dłonie i pokazują, ile żetonów przeznaczyli. Teraz należy ustalić, **ile żetonów Władzy gracze przeznaczyli wspólnie** na obronę – ta suma to siła Nocnej Straży.
4. **USTALENIE WYNIKU ATAKU:** Jeśli siła Nocnej Straży jest **równa lub wyższa** od siły ataku Dzikich, hordy zostają pokonane. Zwycięża Nocna Straż.



Jeśli siła Nocnej Straży jest mniejsza od siły ataku Dzikich, hordy zwyciężają. Teraz gracze będą rozpatrywać konsekwencje ataku Dzikich, tak jak opisano to w akapicie poniżej.

- 5. PRZESUNIĘCIE ŻETONU DZIKICH:** Jeśli Nocna Straż zwyciężyła, należy natychmiast cofnąć żeton Dzikich na pole „0” toru Dzikich. Jeśli to Dzicy zwyciężyli, żeton Dzikich należy cofnąć na torze Dzikich jedynie o dwa pola (maksymalnie na pole „0”).
- 6. ODRZUCENIE WŁADZY:** Wszystkie żetony Władzy, które gracze przeznaczili na obronę, bez względu na to, czy Nocna Straż odniosła zwycięstwo, czy poniosła klęskę, zostają odrzucone do puli władzy.

### Konsekwencje ataku Dzikich



Kiedy gracze ustalą wynik ataku Dzikich (podczas etapu Ustalania wyniku ataku), muszą zmierzyć się z konsekwencjami sukcesu lub porażki, wykonując następujące czynności:

- 1. UJAWNIAJĄ KARTĘ DZIKICH:** Gracze losują wierzchnią kartę z talii Dzikich, aby ustalić, jaką nagrodę lub karę otrzymają.
- 2. ROZPATRUJĄ KARTĘ DZIKICH:** Jeśli Nocna Straż pokonała Dzikich, gracz, który przeznaczył na wsparcie obrony **najwięcej** żetonów Władzy, otrzymuje nagrodę wskazaną w części karty Dzikich zatytułowanej „Zwycięstwo Nocnej Straży”.

Jeśli zwyciężyli Dzicy, gracz, który przeznaczył na wsparcie obrony **najmniej** żetonów Władzy, otrzymuje surową karę, natomiast pozostali gracze otrzymują karę łagodniejszą. Obie kary zostały opisane w części karty Dzikich zatytułowanej „Zwycięstwo Dzikich”.

- 3. ZAKOPIJĄ KARTĘ DZIKICH:** Gracze odkładają wykorzystaną zakrytą kartę Dzikich na spód talii Dzikich.

Tak jak zawsze w *Grze o Tron*, w przypadku remisu podczas wspierania Nocnej Straży, o kolejności decyduje posiadacz żetonu Żelaznego Tronu. Na przykład, jeśli dwóch graczy przeznaczyło na obronę taką samą, najniższą liczbę żetonów, posiadacz żetonu Żelaznego Tronu zadecyduje, który z tych dwóch graczy zostanie uznany za gracza, który przeznaczył na obronę **najmniej** żetonów Władzy.

Atak Dzikich zostaje zakończony i gracze mogą kontynuować rozgrywkę.

**Uwaga:** Sporadycznie może dojść do sytuacji, w której Dzicy zaatakują **dwukrotnie** podczas jednej fazy Westeros. Taka sytuacja będzie mieć miejsce, jeśli gracze wylosują dostatecznie dużo kart Westeros z symbolem Dzikich, aby żeton Dzikich znalazł się na polu „12” toru Dzikich, a jednocześnie jedną z wylosowanych kart będzie Atak Dzikich.

## TRANSPORT MORSKI

Transport morski to bardzo ważny element gry, pozwala bowiem jednostkom Piechurów, Rycerzy i Machin Obłężniczych na pokonywanie na pokładach statków znacznie większych dystansów, niż byłoby to możliwe drogą lądową.

### PRZYKŁAD TRANSPORTU MORSKIEGO



Tyrellowie posiadają jedną jednostkę Statków w Cieśninie Redwyne'ów, jedną na Zachodnim Morzu Letnim i jedną na Wschodnim Morzu Letnim. Te obszary morskie tworzą łańcuch sąsiednich obszarów, dlatego jednostki Tyrellów z Wysogrodu mogą, jednym rozkazem Marszu, przesunąć się bezpośrednio do Słonecznej Włóczni (lub innego obszaru wybrzeża sąsiadującego z tymi jednostkami Statków).

Dwa dowolne obszary lądowe połączone ciągiem nieprzerwanych obszarów morskich (lub pojedynczym obszarem morskim), z których każdy zawiera **przynajmniej** jedną przyjazną jednostkę Statków, uważa się za sąsiednie na potrzeby Marszu lub odwrotu jednostek danego gracza. Innymi słowami, jednostki Statków znajdujące się na łańcuchu sąsiadujących ze sobą obszarów morskich tworzą „most” dla jednostek Piechurów, Rycerzy i Machin Obłężniczych, którym mogą się one poruszać bezpośrednio (w *jednym ruchu*) z jednego obszaru wybrzeża na drugi.

Podczas danej rundy gracz może wykorzystywać swoje jednostki Statków w charakterze transportu morskiego dowolną liczbę razy. Gracz może nawet wykorzystać te same jednostki Statków, aby podczas jednego rozkazu Marszu przesunąć jednostki z obszaru, do którego został przydzielony rozkaz Marszu, na wiele różnych obszarów. Jednakże podczas transportu morskiego gracz nigdy nie może korzystać z jednostek Statków innych Rodów, nawet, jeśli otrzymałby na to pozwolenie.

#### POZOSTAŁE ZASADY TRANSPORTU MORSKIEGO:

- ✧ Statki mogą posłużyć do transportu morskiego bez względu na to, jakie żetony Rozkazów przydzielono do obszaru morskiego, na którym się znajdują.
- ✧ Rozbita jednostka Statków nadal może być wykorzystana na potrzeby transportu morskiego.
- ✧ Gracz może wykorzystać transport morski, aby przesunąć swoje jednostki Piechurów, Rycerzy i Machin Obłężniczych na wrogi obszar i wydać tam przeciwnikowi bitwę (należy jednak pamiętać, że jednym rozkazem Marszu można wywołać tylko jedną bitwę).
- ✧ Same jednostki Statków nie mogą korzystać z transportu morskiego.
- ✧ Transport morski sprawia, że dwa obszary lądowe uważa się za sąsiednie dla potrzeb Marszu i przeprowadzania odwrotów, ale poza tym tych obszarów **nie** uważa się za sąsiednie na potrzeby wszelkich innych celów (w tym na potrzeby wspierania i najazdów).



## KONTROLOWANIE OBSZARÓW

Dany Ród **KONTROLUJE** obszar lądowy, jeśli znajduje się na nim przynajmniej jedna jednostka Piechurów, Rycerzy lub Machin Oblężniczych, albo jeśli **USTANOWIŁ KONTROLĘ** nad tym obszarem wcześniej, umieszczając tam żeton Władzy (patrz poniżej).

### Ustanawianie kontroli nad obszarem

Jeśli gracz opuści dany obszar lądowy wszystkimi swoimi jednostkami, traci nad nim władzę, o ile nie postanowi **USTANOWIĆ NAD NIM SWOJEJ KONTROLI**.

Kiedy gracz opuszcza dany obszar lądowy (tj. wszystkie znajdujące się na nim jednostki opuszczają go w wyniku rozkazu Marszu), może ustanowić nad nim swoją kontrolę – aby to zrobić, umieszcza na tym obszarze żeton Władzy ze swojej dostępnej władzy (gracz nigdy nie może ustanowić kontroli nad obszarem morskim). Żeton Władzy umieszczony na planszy reprezentuje wsparcie lokalnej szlachty, a także inwestycję w straż, poborców podatkowych i urzędników lojalnych Rodowi.

Jeśli w późniejszym czasie na taki obszar wejdzie jakaś przyjazna jednostka, żeton Władzy pozostanie nienaruszony na swoim miejscu (i będzie dalej reprezentował ustanowioną kontrolę gracza, kiedy ta jednostka opuści ten obszar).

Jeśli gracz opuści obszar z zamiarem wywołania bitwy, musi zdecydować, czy zamierza ustanowić kontrolę nad tym obszarem *zanim* rozpocznie bitwę.

Umieszczony na planszy żeton Władzy wraca do puli władzy tylko wtedy, kiedy przeciwnik zdobędzie kontrolę nad obszarem, na którym został on umieszczony. Wkroczenie jednostek na obszar, który zawiera tylko żeton Władzy przeciwnika (nie ma tam jego jednostek), nie wywołuje bitwy. W takiej sytuacji żeton Władzy należy po prostu odłożyć do puli władzy.

Żetony Władzy nie zapewniają żadnej premii obrońcy w bitwie, nie uważa się ich również za „symbole władzy” wydrukowane na planszy (dla potrzeb żetonów Umocnienia Władzy lub karty Gry o tron).

W danym momencie na danym obszarze może się znajdować tylko jeden żeton Władzy.

Jeśli gracz nie posiada dostępnej władzy, nie może ustanowić nad obszarem kontroli.

**Ważne:** Gracz może ustanowić kontrolę nad obszarem tylko, jeśli opuszcza go w wyniku rozkazu Marszu. Wydarzenia, które sprawiają, że dany obszar stanie się pusty (jak na przykład negatywne efekty zwycięstwa Dzikich), nie pozwalają graczom ustanawiać kontroli nad obszarem po zniszczeniu ostatniej, znajdującej się tam jednostki.

## Kontrolowanie obszarów rodzinnych

Każdy Ród posiada swój obszar rodzinny, zaznaczony wydrukowanym na planszy herbem Rodu. Od początku gry uważa się, że gracz ustanowił już kontrolę nad własnym obszarem rodzinnym, co oznacza, że wydrukowany na planszy herb Rodu działa dokładnie w taki sam sposób, jak żeton Władzy, którego jednak nie można usunąć.

Gracze mogą objąć kontrolę nad wrogimi obszarami rodzinnymi na dwa sposoby: a) utrzymując na takim obszarze przyjazne jednostki lub b) ustanawiając nad nim kontrolę. Kiedy gracz ustanawia kontrolę nad wrogim obszarem rodzinnym, umieszcza swój żeton Władzy bezpośrednio na wierzchu wydrukowanego na planszy wrogiego herbu Rodu.

Jeśli gracz nie chce lub nie może pozostawić żetonu Władzy na wrogim obszarze rodzinnym, kiedy go opuszcza, kontrola nad tym obszarem natychmiast wraca do oryginalnego właściciela.

**Przypomnienie:** Armia nigdy nie może przeprowadzić odwrotu na obszar zawierający wrogie żetony Władzy.

## PRZYMIERZA

Gracze zawsze (w każdej fazie, w dowolnej chwili) mogą składać sobie obietnice lub szukać sojuszników wśród innych Rodów. Obietnice i przymierza nigdy nie są wiążące, gracze mogą je łamać lub zrywać z **dowolnego** powodu. Nawet najwierniejszy ze sprzymierzeńców nie może być w 100% pewien intencji swojego sojusznika. W końcu na Żelaznym Tronie jest miejsce tylko dla jednej osoby.

Są trzy zasady, którym muszą się podporządkować gracze, wchodzący z innymi w konszachty:

- ✧ Gracze nigdy nie mogą pokazywać innym graczom (publicznie lub w sekrecie) przydzielonych obszarom żetonów Rozkazów. Gracze nie mogą też pokazywać innym *niewykorzystanych* żetonów Rozkazów podczas fazy Planowania (tak aby nikt nie mógł wydedukować, jakie żetony gracz przydzielił obszarom planszy).
- ✧ Gracz nie może też nigdy przekazać, otrzymać, dać jako łapówkę itd. innemu graczowi żadnego elementu gry, takiego jak żeton Władzy, żeton Dominacji, żetony Rozkazów, karty Rodów itd.
- ✧ Licytacje zawsze muszą się odbywać w sekrecie. Gracz nie może pokazać innym swojej stawki, dopóki wszyscy ich jednocześnie nie ujawnią.





## PORTY



Porty to specjalny rodzaj obszarów, które łączą obszar lądowy z obszarem morskim. Tylko gracz kontrolujący połączony z portem obszar lądowy może korzystać z danego portu. Tego gracza uważa się za „właściciela” portu.

### Korzystanie z portów

W portach mogą przebywać jedynie jednostki Statków. Jeśli w porcie znajduje się więcej niż jedna jednostka Statków, te jednostki uważa się za armię. Taka armia musi mieścić się w limicie Zaopatrzenia. Oprócz normalnych restrykcji nałożonych na wielkość armii, **armie stacjonujące w porcie nie mogą w danym momencie zawierać więcej, niż trzech jednostek Statków.**

Jeśli na obszarze lądowym połączonym z portem dochodzi do mobilizacji nowych jednostek, gracz może werbować nowe jednostki Statków bezpośrednio do samego portu lub na sąsiedni obszar morski.

**Gracz może werbować jednostkę Statków do portu nawet, jeśli połączony z nim obszar morski zajmuje jedna lub więcej wrogich jednostek Statków** (w zasadzie zdolność werbowania jednostek Statków do portu nawet, jeśli połączony obszar morski zajmują wrogie jednostki, to najpotężniejszy atut portów).

### Rozkazy w porcie

Podczas etapu Przydzielania rozkazów fazy Planowania gracz musi przydzielić żeton Rozkazu każdemu obszarowi portu, w którym znajdują się jego jednostki Statków. Gracz może tam umieścić żeton Obrony, chociaż nie wywrze on w grze żadnego efektu, bowiem portów nie wolno bezpośrednio atakować.

### Pozostałe zasady portów

- Jednostki Statków mogą się przesuwać z sąsiadującego obszaru morskiego do przyjaznego portu albo z przyjaznego portu na sąsiedni obszar morski. **Jednostki Statków nie mogą jednak nigdy**

przesunąć się do portu, którego właścicielem jest inny gracz.

- Znajdujące się w porcie jednostki Statków mogą wspierać bitwę na sąsiednim obszarze morskim, nie mogą jednak wspierać bitwy na sąsiednich obszarach lądowych (nawet na obszarze lądowym połączonym z portem). Przebywające w porcie jednostki Statków nie zapewniają broniącej się na połączonym obszarze lądowym armii żadnej premii do siły.
- Znajdujące się w porcie jednostki Statków mogą dokonywać najazdów na sąsiedni obszar morski, ale nie mogą ich dokonywać na sąsiedni obszar lądowy.
- Wrogie jednostki Statków znajdujące się na obszarze morskim połączonym z portem mogą dokonać najazdu na port. Wrogie jednostki na sąsiednich obszarach lądowych **nie mogą** dokonać najazdu na port.
- Jeśli podczas etapu Rozpatrywania rozkazów Umocnienia Władzy fazy Akcji na obszarze morskim połączonym z portem znajdują się wrogie jednostki Statków, rozkaz Umocnienia Władzy przydzielony do obszaru portu należy usunąć (nie wywołuje on żadnego efektu). W przeciwnym razie żeton Umocnienia Władzy w porcie rozpatruje się w taki sam sposób, jak normalny żeton przydzielony do obszaru lądowego, na którym nie wydrukowano żadnych symboli władzy.
- Gracz nie może wykorzystać specjalnego rozkazu Umocnienia Władzy, aby mobilizować jednostki w porcie, ale może pobrać za ten rozkaz żeton Władzy (mając na uwadze powyższy podpunkt).

### PRZEJMOWANIE KONTROLI NAD WROGIMI PORTAMI

Jeśli gracz zaatakuje i zdobędzie kontrolę nad połączonym z portem obszarem lądowym, natychmiast zamienia wszystkie wrogie jednostki Statków znajdujące się w porcie na taką samą liczbę własnych jednostek Statków (lub na tyle jednostek Statków, ile jest dostępnych, ile chce lub na ile pozwala mu limit Zaopatrzenia). Nadmiarowe wrogie jednostki Statków należy po prostu usunąć z planszy.

### HANDEL Z WOLNYMI MIASTAMI

Kiedy podczas fazy Westeros gracze będą rozpatrywać kartę Gry o tron, oprócz żetonów Władzy za każdy symbol władzy, otrzymają też po jednym żetonie Władzy za każdy przyjazny port, w którym znajduje się przynajmniej jedna jednostka Statków – o ile na połączonym z portem obszarze morskim nie znajdują się wrogie jednostki Statków.

## PRZYKŁAD WYKORZYSTANIA PORTU

Z talii Westeros właśnie wylosowano kartę Mobilizacji. Martellowie są pierwsi według kolejności rozgrywki, dlatego to oni muszą najpierw dokonać werbunku jednostek.

Gracz prowadzący Martellów wykorzystuje 2 punkt mobilizacji zapewniane przez Słoneczną Włóczę, aby zwerbować jedną jednostkę Piechurów i jedną jednostkę Statków. Gracz postanawia umieścić jednostkę Statków w porcie Słonecznej Włóczni (mógłby też umieścić ją na Morzu Dornijskim, ale nie na Wschodnim Morzu Letnim, bowiem ten obszar morski okupują jednostki Tyrellów).

Później, podczas fazy Planowania, gracz prowadzący Martellów przydziela portowi Słonecznej Włóczni rozkaz Najazdu. Podczas fazy Akcji wykonuje ten rozkaz i usuwa z planszy rozkaz Wsparcia przydzielony przez Tyrellów do obszaru Wschodniego Morza Letniego.





## ŻETONY WOJSK NEUTRALNYCH



Żetony Wojsk Neutralnych przedstawiają opór niezależnych rodów, niechętnych poddać się władzy graczy. Neutralne wojska umieszcza się na planszy podczas przygotowania do gry.

Gracze mogą przesuwać swoje jednostki na obszary zajmowane przez wojska neutralne, aby je niszczyć i przejmować kontrolę nad ich obszarami. Gracz nie może podjąć takiej próby, jeśli nie posiada odpowiednio silnej armii, aby pokonać takie wojska neutralne.

### Niszczanie wojsk neutralnych

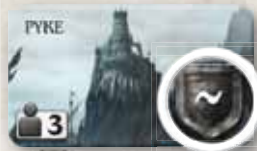
Aby zniszczyć wojska neutralne i przejąć kontrolę nad ich obszarem, gracz atakuje taki obszar, przesuwając nań swoje jednostki. Siła armii gracza musi być **równa lub większa** od wartości siły wydrukowanej na żetonie Wojsk Neutralnych. Ustalając, czy gracz posiada odpowiednio silną armię, należy wziąć pod uwagę jedynie poniższe czynniki:

- ✎ Sumę siły jednostek atakujących dany obszar (siłę jednostek Machin Obłężniczych bierze się pod uwagę tylko, jeśli na obszarze wojsk neutralnych znajduje się Zamek lub Twierdza).
- ✎ Podczas ataku na wojska neutralne nie zagrywa się karty Rodu.
- ✎ Premię (lub karę) wynikającą z rozkazu Marszu.
- ✎ Wojska neutralne nie mogą otrzymać wsparcia z sąsiednich obszarów.
- ✎ Atakujący gracz **może otrzymać wsparcie** z sąsiednich obszarów przeciwko wojskom neutralnym (w taki sam sposób, jak podczas bitwy).
- ✎ Gracz **NIE MOŻE** wykorzystać Ostrza z Valyriańskiej Stali, aby otrzymać premię +1 do siły armii.

Jeśli siła armii gracza jest równa lub wyższa od wartości siły wojsk neutralnych, wojska te zostają zniszczone, a ich żeton usunięty z gry. Gracz może teraz przesunąć swoje jednostki na zajmowany dotychczas przez wojska neutralne obszar.

Atak na wojska neutralne wlicza się do limitu jednego ataku na jeden rozkaz marszu.

Większość żetonów Wojsk Neutralnych wykorzystywanych w grze na trzech graczy posiada w miejscu wartości siły symbol „-”. Oznacza to, że taki obszar jest nie do zdobycia i gracze nie mogą przesuwać do niego swoich jednostek. W związku z tym takie obszary będą przez całą rozgrywkę niedostępne dla graczy.



## ATAK NA WOJSKA NEUTRALNE

Armia Tyrellów zamierza wkroczyć do Słonecznej Włóczni z Yronwood. W Słonecznej Włóczni stacjonują wojska neutralne o sile 5.

Armia Tyrellów składa się z 1 jednostki Rycerzy i 1 jednostki Piechurów, a gracz wydał jej specjalny rozkaz Marszu +1. Razem armia posiada siłę 4. Tyrellowie posiadają jeszcze Statek na Morzu Dornijskim, któremu wydano rozkaz Wsparcia. Statek dodaje więc +1 do siły maszerującej armii.

Ostatecznie armia Tyrellów posiada siłę 5, czyli taką samą, jaką posiadają wojska neutralne stacjonujące w Słonecznej Włóczni. W związku z tym atak się powodzi, a wojska neutralne ze Słonecznej Włóczni zostają zniszczone. Jednostki Tyrellów wkraczają na obszar Słonecznej Włóczni.



## GARNIZONY

Garnizony to specjalne żetony zapewniające dodatkową obronę obszaru rodzinnego każdego z Rodów.



Każdy Ród rozpoczyna z żetonem Garnizonu na swoim obszarze rodzinnym. Garnizony nie są jednostkami, więc nie bierze się ich pod uwagę podczas sprawdzania limitu Zaopatrzenia, nie można im też nigdy przydzielać rozkazów.

Jeśli obszar rodzinny, w którym znajduje się żeton Garnizonu, zostanie zaatakowany, siłę garnizonu (wartość wydrukowaną na żetonie) dodaje się do początkowej siły armii obrońcy (patrz strona 17). Jeśli na obszarze, na którym znajduje się żeton Garnizonu, nie ma żadnych jednostek obrońcy, **NADAL DOCHODZI DO BITWY**, a garnizon *traktuje się* tak, jakby był pojedynczą jednostką.

Jeśli garnizon zostanie pokonany w bitwie (bez względu na to, czy bronił się samotnie czy wraz z innymi przyjaznymi jednostkami), należy go permanentnie usunąć z gry, bez względu na liczbę symboli miecza i fortyfikacji znajdujących się na zagranych podczas bitwy kartach Rodów.

Gracze nie mogą przydzielać rozkazów obszarom, na których znajdują się **JEDYNI** garnizon. Z siły garnizonu korzysta się jedynie, kiedy jego obszar zostanie zaatakowany, nie można jej natomiast wykorzystać podczas wsparcia czy dla innych celów. Garnizony to wojska czysto defensywne.

Garnizony są odporne na efekty symboli czaszki z kart Losów Bitwy (patrz strona 29).



## RODZAJE TERENU NA PLANSZY

Plansza składa się głównie z obszarów lądowych i morskich, ale pojawiają się na niej również trzy wyjątkowe rodzaje terenu, którym należy się obszerniejsze wyjaśnienie:

**RZEKI:** Te granice uniemożliwiają ruch pomiędzy obszarami lądowymi, które dzielą. Innymi słowy, dwa obszary oddzielone rzeką nie są, dla potrzeb gry (poruszania się, wspierania, najazdów itd.), uważane za sąsiednie.



**MOSTY:** Wyjątek od powyższej zasady stanowią mosty. Dwa obszary rozdzielone rzeką, ale połączone mostem są uważane za sąsiednie.



**OBZARY WYSP:** Trzy z obszarów lądowych (Smocza Skała, Pyke i Arbor) są wyjątkowe, bowiem ze wszystkich stron otaczają je obszary morskie. Mimo to uważa się je za obszary lądowe, które podlegają wszystkim zasadom dla obszarów lądowych.



Arbor

Ze względu na szczególny status tych obszarów, jednostki Piechurów, Rycerzy i Machin Oblężniczych muszą korzystać z transportu morskiego, aby się na nie przesuwać lub je opuścić.

Pozostałe wyspy na planszy (tj. takie, które nie posiadają wokół siebie białych granic) służą jedynie jako dekoracja i nie stanowią obszarów gry.

## PRZESUWANIE ŻETONÓW NA TORACH WPŁYWÓW

W grze występuje kilka kart (np. karta Rodu Dorana Martella albo karta Dzikich Król za Murem), które zmuszają do przesunięcia żetonów Wpływów na torach Wpływów poza normalnymi licytacjami, które odbywają się, kiedy z talii Westeros zostanie wylosowana karta Starcia królów.

Kiedy gracz musi przesunąć swój żeton na torze Wpływów w wyniku takich specjalnych okoliczności, wszyscy pozostali gracze muszą odpowiednio przesunąć swoje własne żetony. *Na przykład, jeśli jeden gracz musi przesunąć swój żeton na torze na najwyższą pozycję (pozycję „1”), obecny gracz na tej pozycji musi przesunąć swój żeton o jedno pole w prawo, na pozycję „2” itd.* Jeśli taka zmiana sprawi, że jakiś gracz straci pozycję „1” na dowolnym torze, musi on **natychmiast** oddać odpowiedni żeton Dominacji (w takim stanie, w jakim się znajduje, już wykorzystany lub dostępny do wykorzystania) nowemu graczowi, który zajmuje pozycję „1”. Taka zmiana na torze Królewskiego Dworu nie wpływa na specjalne rozkazy, które zostały już zgodnie z zasadami umieszczone na planszy, ale może zmniejszyć lub zwiększyć ich dostępność podczas następnej fazy Planowania.



## SEKRETNE INFORMACJE

Na początku gry każdy gracz otrzymuje zasłonkę, za którą może ukrywać przed innymi graczami pewne elementy gry.

Od początku gry gracze powinni chować za swoimi zasłonkami niewykorzystane żetony Rozkazów.

Dostępne żetony Władzy graczy muszą być dla innych graczy widoczne. Jedynym wyjątkiem są momenty tuż przed licytacjami.

Za każdym razem, kiedy podczas gry dochodzi do licytacji (na przykład o pozycje na torach Wpływów lub aby odeprzeć atak Dzikich), dobrym zwyczajem jest ogłosić wszystkim graczom liczbę posiadanych żetonów Władzy. Następnie każdy z graczy tymczasowo chowa swoje dostępne żetony za zasłonkę, aby w sekrecie wybrać stawkę podczas licytacji.

Ukryte w ten sposób żetony Władzy pozostaną za zasłonką przez cały czas trwania licytacji. Pod koniec licytacji gracze znów ujawniają innym swoje dostępne żetony Władzy.

Wszystkie karty Rodów, te znajdujące się na ręce gracza i te na stosie kart odrzuconych, są jawne. Gracze mogą swobodnie przeglądać stosy kart odrzuconych i ręce innych graczy (z wyjątkiem etapu Wyboru i ujawniania kart Rodów bitwy).



# ROZGRYWKA PRZY MNIEJSZEJ LICZBIE GRACZY

## Gra na pięciu graczy

W grze na pięciu graczy podczas przygotowania do gry nie można wybrać Rodu Martellów.

Podczas przygotowania do gry na pięciu graczy na planszy umieszcza się dziewięć żetonów Wojsk Neutralnych, oznaczonych przedziałami graczy „4-6” i „4-5”. Żetony umieszcza się na odpowiadających im nazwami obszarach planszy. Gracze powinni się upewnić, że żetony spoczywają na planszy stroną o właściwym przedziale graczy ku górze.

## Gra na czterech graczy

W grze na czterech graczy podczas przygotowania do gry nie można wybrać Rodu Martellów ani Rodu Tyrellów.

Podczas przygotowania do gry na czterech graczy na planszy umieszcza się dwanaście żetonów Wojsk Neutralnych, oznaczonych przedziałami graczy „4-6”, „4-5” i „4”. Żetony umieszcza się na odpowiadających im nazwami obszarach planszy. Gracze powinni się upewnić, że żetony spoczywają na planszy stroną o właściwym przedziale graczy ku górze.

Następnie należy umieścić nakładkę na tor Królewskiego Dworu na torze Królewskiego Dworu, tak aby zakryć pierwsze cztery pozycje (patrz rysunek).

## Gra na trzech graczy

W grze na trzech graczy podczas przygotowania do gry nie można wybrać Rodu Martellów, Rodu Tyrellów ani Rodu Greyjoyów.

Podczas przygotowania do gry na trzech graczy na planszy umieszcza się czternaście żetonów Wojsk Neutralnych, oznaczonych przedziałem graczy „3”. Żetony umieszcza się na odpowiadających im nazwami obszarach planszy. Gracze powinni się upewnić, że żetony spoczywają na planszy stroną o właściwym przedziale graczy ku górze.

Następnie należy umieścić nakładkę na tor Królewskiego Dworu na torze Królewskiego Dworu, tak aby zakryć pierwsze cztery pozycje (patrz rysunek).



## PRZYGOTOWANIE DO GRY NA PIĘCIU GRACZY



## PRZYGOTOWANIE DO GRY NA TRZECH GRACZY



## PRZYGOTOWANIE DO GRY NA CZTERECH GRACZY





# LOSZY BITWY

Losy bitwy to opcjonalny wariant, który zwiększa nieprzewidywalność i śmiertelność bitew. Zwiększone ryzyko może uczynić negocjacje jeszcze ważniejszymi, a zdobycie wsparcia kluczowym. Ten wariant sprawia, że bitwy stają się bardziej dramatyczne (i krwawe) i zmusza do opracowania zupełnie nowych strategii.

Przed rozgrywką wszyscy gracze muszą się zgodzić na skorzystanie z tego wariantu. Jeśli wszyscy gracze się zgodzą, należy potasować karty Losów Bitwy i stworzyć z nich talie, którą podczas przygotowania do gry należy umieścić obok planszy.

Losy bitwy wprowadzają do bitew następujące modyfikacje:

## 1. LOSOWANIE KART LOSÓW BITWY:

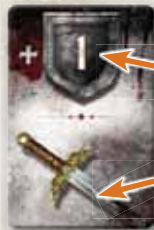
Kiedy gracz wybierą i ujawnią swoje karty Rodów, losują następnie po jednej karcie Losów Bitwy z wierzchu talii i w sekrecie przed innymi zapoznają się z ich treścią.



## 2. WYKORZYSTANIE OSTRZA Z VALYRIAŃSKIEJ STALI:

Zanim gracz ujawnią swoje karty Losów Bitwy, jeśli atakujący lub obrońca posiada żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali, może go wykorzystać, aby odrzucić swoją pierwszą wylosowaną kartę Losów Bitwy i na jej miejsce wylosować kolejną. Gracz musi zatrzymać tę nową kartę Losów Bitwy. Następnie odwraca żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali na stronę z konturem, aby zaznaczyć, że podczas tej rundy został już wykorzystany.

3. **UJAWNIE NIE KART LOSÓW BITWY:** Każdy gracz ujawnia swoją kartę Losów Bitwy, dodając wskazany na niej modyfikator (cyfrę na tarczy) do swojej siły armii.



## 4. MODYFIKOWANIE STRAT:

Każdy z graczy dodaje ewentualne symbole miecza lub fortyfikacji ze swojej karty Losów Bitwy do tych, które zapewnia mu jego karta Rodu (tak, jakby były wydrukowane na jego zagranej karcie Rodu).

Kiedy gracz rozpatrzy straty poniesione ze względu na symbole miecza, muszą rozpatrzeć symbole czaszki z wylosowanych kart Losów Bitwy.

Jeśli na karcie Losów Bitwy gracz znajduje się symbol czaszki, jego przeciwnik musi ponieść przynajmniej jeden „punkt” strat bez względu na to, kto wygrał bitwę.



Symbol czaszki

Ten „punkt” strat gracz ponosi razem z pozostałymi stratami zadany mu podczas tej bitwy, ale nie można mu zapobiec symbolem fortyfikacji. Usuwanie strat następuje zgodnie z normalnymi zasadami znajdującymi się na stronie 21.





## OPRACOWANIE

Gra oparta na książkach z serii *Pieśń Lodu i Ognia* George'a R.R. Martina

**PROJEKT GRY:** Christian T. Petersen

**DODATKOWE PROJEKTY GRY:** Corey Konieczka, Jason Walden oraz Kevin Wilson

**PRODUCENT:** Jason Walden

**TEKST ZASAD:** Christian T. Petersen oraz Jason Walden

**REDAKCJA I KOREKTA:** Molly Glover, Michael Hurley, Corey Konieczka, Matt Mehlhoff, Sarah Sadler, Julian Smith oraz Anton Torres.

**OPRACOWANIE GRAFICZNE:** David Ardila, Kevin Childress, Brian Schomburg oraz Michael Silsby

**OKŁADKA:** Tomasz Jędruszek

**ILUSTRACJA MAPY:** Henning Ludvigsen

**POZOSTAŁE ILUSTRACJE:** Alex Aparin, Ryan Barger, Mike Capprotti, Trevor Cook, Thomas Denmark, Adam Denton, Chris Dien, Sacha Diener, Mark Evans, Anders Finer, John Gravato, Chris Griffin, Rafal Hrynkiwicz, Tomasz Jędruszek, Andrew Johanson, Michael Komarck, Henning Ludvigsen, John Matson, Dennis McElroy, Patrick McEvoy, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Natasha Roeoesli, Grzegorz Rutkowski, Mark Simonett, Johnathan Standing, Matthew Starbuck, SYM7, Xia Taptara, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Magali Villeneuve oraz Doug Williams.

Ilustracje na kartach *Sandora Clegane'a*, *Melisandre*, *Eddarda Starka* i *Lorasa Tyrella* są objęte prawami autorskimi Michaela Komarcka.

**ZDJĘCIA JEDNOSTEK I IMAGING 3D:** Jason Beaudoin

**KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:** Zoë Robinson

**GŁÓWNY KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:** Andrew Navaro

**GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFICZNY:** Brian Schomburg

**KOORDYNATOR LICENCJI FFG:** Deb Beck

**KIEROWNIK PRODUKCJI:** Eric Knight

**PROJEKTANT WYKONAWCZY:** Corey Konieczka

**PRODUCENT WYKONAWCZY:** Michael Hurley

**WYDAWCA:** Christian T. Petersen

**WERSJA POLSKA:** Galakta 2011

**TESTERZY:** Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudley, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang oraz Jamie Zephyr.

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:** Daniela i Kat Abraham, Edge Studio, Tony'ego Doepnera, Carla Keima, Erica M. Langa, George'a R.R. Martina, Kaya McCauleya, Gretchen D. Petersen, Thomasa H. Petersena, Roberta Vaughna, Melindy M. Snodgrass i Mike'a Zebrowski.

*Nazwy i opisy wykorzystane w tej grze są pochodnymi prac George'a R.R. Martina, który posiada do nich prawa autorskie. Nie można z nich korzystać ani ponownie ich wykorzystywać bez jego zgody.*

©2011 George R.R. Martin, © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Pieśń Lodu i Ognia* ©2011, wykorzystana na licencji. Gra planszowa *Gra o Tron*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Wyprodukowano w Chinach. **TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.**

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)





# KARTY WESTEROS



## Nadchodzi zima

Należy potasować tę talię Westeros (w tym tę kartę) i wylosować z niej nową kartę. Jeśli ponownie zostanie wylosowana karta Nadchodzi zima, należy powtórzyć cały proces.



## Ostatnie dni lata

Nic się nie dzieje, gra toczy się dalej.



## Mobilizacja

Zgodnie z kolejnością rozgrywki każdy z graczy mobilizuje nowe jednostki na wszystkich obszarach zawierających Zamki lub Twierdze.



## Zaopatrzenie

Zgodnie z kolejnością rozgrywki każdy z graczy przesuwa swój żeton na torze Zaopatrzenia. W przypadku posiadania armii przekraczających nowy limit Zaopatrzenia gracz odpowiednio redukuje liczbę i/lub rozmiary swoich armii.



## Tron ostrzy

Posiadacz żetonu Żelaznego Tronu musi wybrać, czy: a) Wszyscy gracze muszą sprawdzić swój limit Zaopatrzenia i zmniejszyć ewentualne armie (tak jakby wylosowano kartę Zaopatrzenia), b) Wszyscy gracze mogą mobilizować jednostki (tak jakby wylosowano kartę Mobilizacji) lub c) Nic się nie dzieje (tak jakby wylosowano kartę Ostatnich dni lata).



## Gra o Tron

Zgodnie z kolejnością rozgrywki każdy z graczy pobiera po jednym żetonie Władzy z puli władzy za każdy wydrukowany na planszy symbol władzy (koronę), który znajduje się na obszarach pod jego kontrolą. Każdy gracz pobiera też po jednym żetonie Władzy za każdy przyjazny port, w którym znajduje się przynajmniej 1 jednostka Statków (o ile na sąsiednim obszarze morskim nie ma żadnych wrogich jednostek Statków).



## Starcie królów

Należy usunąć wszystkie żetony z torów Wpływów. Gracze będą teraz licytować pozycje na poszczególnych torach, zaczynając od toru Żelaznego Tronu.



## Mroczne skrzydła, mroczne słowa

Posiadacz żetonu Kruka Posłańca musi wybrać, czy: a) Wszyscy gracze muszą licytować się o pozycje na torach Wpływów (tak jakby wylosowano kartę Starcia królów), b) Wszyscy gracze pobierają żetony Władzy za symbole władzy na swoich obszarach i porty (tak jakby wylosowano kartę Gry o tron) lub c) Nic się nie dzieje (tak jakby wylosowano kartę Ostatnich dni lata).



## Atak Dzikich

Dzicy atakują Westeros (ze wskazaną na torze Dzikich siłą). Wszyscy gracze muszą wziąć udział w licytacji o wsparcie Nocnej Straży i spróbować zapobiec zwycięstwu Dzikich.



## Jesienne deszcze

Podczas tej fazy Planowania gracze nie mogą przydzielać swojego specjalnego rozkazu Marszu +1.



## Nawalnica mieczy

Podczas tej fazy Planowania gracze nie mogą przydzielać rozkazów Obrony (w tym specjalnego rozkazu Obrony).



## Morze sztormów

Podczas tej fazy Planowania gracze nie mogą przydzielać rozkazów Najazdu (w tym specjalnego rozkazu Najazdu).



## Uczta dla wron

Podczas tej fazy Planowania gracze nie mogą przydzielać rozkazów Umocnienia Władzy (w tym specjalnego rozkazu Umocnienia Władzy).



## Sieć kłamstw

Podczas tej fazy Planowania gracze nie mogą przydzielać rozkazów Wsparcia (w tym specjalnego rozkazu Wsparcia).



## Pod miecz

Posiadacz żetonu Ostrza z Valyriańskiej Stali musi wybrać, czy: a) Podczas tej fazy Planowania gracze nie mogą przydzielać rozkazów Obrony (tak jakby wylosowano kartę Nawalnicy mieczy), b) Podczas tej fazy Planowania gracze nie mogą przydzielać swojego specjalnego rozkazu Marszu +1 (tak jakby wylosowano kartę Jesiennych deszczy) lub c) Nic się nie dzieje (tak jakby wylosowano kartę Ostatnich dni lata).



## SKRÓT ZASAD

### Przebieg rundy

#### I. Faza Westeros (pomijana podczas 1 rundy)

1. Przesunięcie znacznika rundy
2. Losowanie kart Westeros
3. Przesunięcie żetonu na torze Dzikich (jeśli da się zastosować)
4. Rozpatrzenie kart Westeros (I, II, a potem III)

#### II. Faza Planowania

1. Przydzielanie rozkazów
2. Odkrywanie rozkazów
3. Wykorzystanie Kruka Posłańca (opcjonalne)

#### III. Faza Akcji

1. Rozpatrzenie rozkazów Najazdu
2. Rozpatrzenie rozkazów Marszu oraz bitew
3. Rozpatrzenie rozkazów Umocnienia Władzy
4. Porządkowanie

### Przebieg bitwy

#### I. Wezwanie wsparcia

#### II. Ustalenie początkowej siły armii

#### III. Wybór i ujawnienie kart Rodów

#### IV. Wykorzystanie Ostrza z Valyriańskiej Stali

#### V. Ustalenie ostatecznej siły armii

#### VI. Rozstrzygnięcie bitwy

1. Ustalenie zwycięzcy
2. Straty
3. Odwroty i rozbite jednostki
4. Porządkowanie po bitwie

### Żetony Specjalnych Rozkazów



#### Obrona +2

Zapewnia +2 do siły armii broniącego się gracza.



#### Marsz +1

Zapewnia +1 do siły armii atakującego gracza.



#### Wsparcie +1

Zapewnia +1 do siły armii wspierającego gracza.



#### Najazd

Można go wykorzystać jak normalny rozkaz Najazdu albo użyć go, aby usunąć jeden sąsiedni rozkaz Obrony.



#### Umocnienie Władzy

Można go wykorzystać jak normalny rozkaz Umocnienia Władzy albo użyć go, aby przeprowadzić mobilizację jednostek na obszarze, do którego został przydzielony.

### Legenda planszy

#### Twierdza

Podczas werbowania jednostek zapewnia 2 punkty mobilizacji. Kontrolowanie Twierdz to jeden z warunków zwycięstwa.



#### Zamek

Podczas werbowania jednostek zapewnia 1 punkt mobilizacji. Kontrolowanie Zamków to jeden z warunków zwycięstwa.



#### Zaopatrzenie

Gracz, który je kontroluje, przesuwając swój żeton do przodu na torze Zaopatrzenia, kiedy zostanie wylosowana karta Zaopatrzenia.



#### Władza

Kiedy na jej obszarze zostaje rozpatrzony rozkaz Umocnienia Władzy zapewnia jeden dodatkowy żeton Władzy.



#### Most

Łączy dwa obszary w innych okolicznościach nie uznawane za sąsiednie ze względu na dzielącą je rzekę.



#### Port

Gracz może werbować jednostki Statków do portu (z połączonego z portem obszaru lądowego). Jednostki Statków mogą się poruszać z i do portu przemieszczając się z i na połączony z nim obszar morski.



### Symbole kart

#### Symbol miecza

Pod koniec bitwy powoduje jeden „punkt” strat broniącemu się graczowi (jeśli symbol znajduje się na karcie Rodu zwycięzcy).



#### Symbol fortyfikacji

Pod koniec bitwy zapobiega jednemu „punktowi” strat zadanych broniącemu się graczowi (jeśli symbol znajduje się na karcie Rodu pokonanego gracza).



#### Symbol czaszki (na kartach Losów Bitwy)

Pod koniec bitwy powoduje jeden „punkt” strat przeciwnikowi. Symbole fortyfikacji nie zapobiegają tym stratom.



#### Symbol Dzikich (karty Westeros)

Kiedy ten symbol pojawia się na karcie Westeros, należy przesunąć żeton Dzikich o jedno pole na torze Dzikich.

