

GRA TRON™

GRA KARCIANA

← DRUGA EDYCJA →



KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

JEDYNA GRA, KTÓRA MA ZNACZENIE

„Za dużo nowych graczy. Kiedy gnitem w tożu, gra zmieniła oblicze i nikt nie chce mnie zapoznać z nowymi zasadami.”

—George R.R. Martin, *Pieśń Lodu i Ognia*

STOP!

Przeczytajcie najpierw Zasady wprowadzające. Jeśli podczas rozgrywki pojawiają się pytania, możecie sprawdzić konkretne zagadnienia w niniejszym dokumencie. Po ukończeniu rozgrywki wprowadzającej zalecamy zapoznanie się z Dodatkami (od strony 24).

Niniejszy dokument został przygotowany jako ostateczne źródło informacji o zasadach, ale nie służy do nauki gry. Gracze powinni najpierw przeczytać w całości broszurę „Zasady wprowadzające”, a z „Kompletnej Księgi Zasad” korzystać tylko, jeśli podczas rozgrywki zachodzi taka potrzeba.

Większą część tej broszury stanowi słownik pojęć, zawierający uszeregowane alfabetycznie zagadnienia oraz sytuacje, z którymi gracze mogą spotkać się podczas rozgrywki. To właśnie nim powinni posłużyć się gracze w momencie pojawienia się pytań dotyczących zasad gry.

Na końcu tego dokumentu znajdują się dwa Dodatki. Pierwszy z nich zawiera szczegółowy diagram kolejności, który przedstawia strukturę całej rundy, a także szczegółowo wyjaśnia w jaki sposób należy rozpatrywać każdy z przedstawionych w nim kroków gry. Drugi Dodatek zawiera szczegółowy opis wszystkich typów kart.

ZŁOTE ZASADY

Jeśli tekst niniejszej Kompletnej Księgi Zasad stoi w sprzeczności z tekstem Zasad wprowadzających, tekst Kompletnej Księgi Zasad ma pierwszeństwo.

Jeśli tekst karty stoi w sprzeczności z treścią zasad (w Zasadach wprowadzających lub Kompletnej Księdze Zasad), tekst karty ma pierwszeństwo.

SŁOWNIK POJĘĆ

W tej części znajduje się alfabetycznie uszeregowana lista zasad, terminów gry i sytuacji, jakie mogą wystąpić podczas rozgrywki.

Akcje

Akcja jest zdolnością aktywowaną, poprzedzoną pogrubionym nagłówkiem „Akcja:”. Takie zdolności mogą być inicjowane przez gracza wyłącznie w oknie akcji. Szczegółowe informacje na temat występowania okien akcji w każdej rundzie znajdują się w tabelach kolejności w Dodatku I.

Niektóre akcje posiadają nazwę fazy jako kwalifikator do słowa akcja. Takie zdolności nadal uznawane są za zdolności akcji, z ograniczeniem wskazującym, że mogą zostać zainicjowane wyłącznie w oknie akcji w konkretnej fazie.

Akcja musi zostać rozpatrzona w całości, zanim kolejna akcja będzie mogła zostać zainicjowana.

Powiązane tematy: W grze i poza grą

Aktywny gracz

Podczas niektórych faz gra wskazuje aktywnego gracza, który otrzymuje możliwość wykonywania określonych działań.

✦ Podczas fazy mobilizacji, aktywny gracz otrzymuje dochód i ma możliwość mobilizowania postaci, miejsc, dodatków oraz zagrywania duplikatów kart ze swojej ręki.

✦ Podczas fazy wyzwania, aktywny gracz ma możliwość inicjowania wyzwań.

Powiązane tematy: Faza mobilizacji, Faza wyzwania

Anulowanie

Niektóre zdolności kart (zwykle zdolności przerywania) mogą „anulować” efekty innych kart lub gry. Zdolności anulujące przerywają inicjowanie efektu i powstrzymują jego zainicjowanie. Z tego powodu, zdolności anulujące mają pierwszeństwo rozpatrywania przed *wszystkimi* innymi przerywaniami efektu, który ma zostać zainicjowany.

✦ Kiedy efekt jest anulowany, przestaje nadchodzić i kolejne przerywania (włączając w to efekty anulujące) nie mogą być inicjowane w odpowiedzi na anulowany efekt.

✦ Kiedy efekt zdolności jest anulowany, w dalszym ciągu uznaje się, że zdolność została użyta, a jej koszt opłacony.

- ❖ Jeśli efekt karty wydarzenia jest anulowany, w dalszym ciągu uznaje się, że karta została zagrana i umieszcza się ją na stosie kart odrzuconych właściciela.

Powiązane tematy: Inicjowanie zdolności, Koszty, Ograniczenia i maksymalne wartości, Przerwania, Warunek aktywacji

Atakujący, Atakująca postać, Atakujący gracz

Termin „atakująca postać” odnosi się do postaci, która bierze udział w wyzwaniu po stronie gracza, który je zainicjował. Termin „atakujący” wykorzystywany jest jako skrót od „atakująca postać”.

Termin „atakujący gracz” odnosi się do gracza, który zainicjował aktualnie rozpatrywane wyzwanie.

Powiązane tematy: Faza wyzwań, Broniący, Udział

Bez dodatków

„Bez dodatków” to zdolność słowa kluczowego. Karta z tym słowem kluczowym nie może posiadać dołączonych kart dodatków.

- ❖ Jeśli po słowie „dodatki” występuje jedna lub więcej cech, dana karta nie może posiadać dodatków, na których znajduje się jedna ze wskazanych cech, ale może posiadać dodatki nieposiadające wskazanych cech.
- ❖ Jeśli po słowie „dodatki” występuje zwrot „innych niż” oraz jedna lub więcej cech, dana karta może posiadać dodatki, na których znajduje się jedna lub więcej wskazanych cech, ale nie może posiadać dodatków na których nie znajduje się żadna z tych cech.
- ❖ Jeśli karta posiada kilka różnych wariantów słowa kluczowego „Bez dodatków”, każdy wariant, który zabrania karcie posiadania danego dodatku ma pierwszeństwo.

Powiązane tematy: Cechy, Karty dodatków, Słowa kluczowe

Cechy

Większość kart posiada jedną lub więcej cech, wymienionych na górze pola tekstowego, wydrukowanych *pogrubioną kursywą*.

- ❖ Cechy nie mają bezpośredniego wpływu na grę, natomiast niektóre zdolności kart mogą odnosić się do kart posiadających określone cechy.

Dla twojego stronnictwa

Zwrot „Dla twojego stronnictwa” jest wykorzystywany w celu poinstruowania gracza aby umieścić zyskane żetony władzy na swojej karcie stronnictwa.

Dobieranie kart

Kiedy gracz ma dobrać jedną lub więcej kart, dobiera je z wierzchu swojej talii dobierania.

- ❖ Kiedy gracz dobiera 2 lub więcej kart w wyniku pojedynczej zdolności lub kroku gry, karty te dobierane są jednocześnie.
- ❖ Dobierane karty dodawane są do ręki gracza.
- ❖ Nie ma ograniczenia liczby kart, które gracz może dobrać w każdej rundzie.

Powiązane tematy: Wartość rezerw

Dochód

Kiedy gracz zostaje aktywnym graczem podczas fazy mobilizacji, zbiera on dochód, zyskując ilość złota ze skarbcza równą wartości złota na jego odkrytej karcie fabuły (z uwzględnieniem łącznej wartości modyfikatorów złota).

Powiązane tematy: Faza mobilizacji, Modyfikatory złota, Złoto

Duplikaty

Gracz może wykorzystać dodatkowe kopie (biorąc pod uwagę nazwę) każdej z unikatowych kart (oznaczonej symbolem „♠” w nazwie), które posiada i kontroluje w grze jako duplikaty. Kiedy karta wchodzi do gry jako duplikat, umieszcza się ją odkrytą (częściowo widoczną) pod kopią karty już znajdującą się w grze.

Duplikat zapewnia kontrolującemu go graczowi następującą aktywowaną zdolność gry: „**Przerwanie:** kiedy nachodząca na tę kartę unikatowa karta miałaby opuścić grę, odrzuć ten duplikat, aby ją ocalić (Nie można anulować)”.

- ❖ Nie ma kosztu mobilizacji karty jako duplikatu.
- ❖ Duplikatów nie uznaje się za dodatki. Na duplikaty nie wpływają teksty, które odnoszą się do dodatków.
- ❖ Duplikaty nie posiadają tekstu, nazw, charakterystyk, typu ani cech. Obecny w grze duplikat uznaje się za pustą „kartę duplikatu”.
- ❖ Do pojedynczej karty można dołączyć więcej niż jeden duplikat.
- ❖ Inna wersja unikatowej karty może zostać użyta jako duplikat. Wersja karty, która znajdowała się w grze jako pierwsza, pozostaje w grze jako aktywna wersja po tym jak zostanie do niej dołączony duplikat. Gracz nie może zamienić karty z jej duplikatem.
- ❖ Mobilizacji duplikatu nie uznaje się za mobilizację karty typu wydrukowanego na tym duplikacie. Uznaje się to jedynie za „mobilizację karty duplikatu”.

Powiązane tematy: Karty unikatowe, Ocalanie, Własność i kontrola

Efekty

Efekt karty to efekt następujący w wyniku rozpatrzenia zdolności wydrukowanej na, lub získanej przez kartę. Efekt ramowy to dowolny efekt, który występuje w wyniku rozpatrzenia wydarzenia ramowego.

- ✦ Efekty kart mogą być poprzedzone kosztem, warunkami aktywacji, obostrzeniami i/lub zezwoleniami. Tych elementów nie uznaje się za efekty.
- ✦ Po zainicjowaniu, gracze muszą rozpatrzyć tak wiele aspektów danego efektu, jak to możliwe, o ile efekt nie wykorzystuje słowa „możesz”.
- ✦ Kiedy efekt nie wskazujący celu próbuje wpłynąć na liczbę podmiotów (np. „dobierz 3 karty” lub „przeszukaj 10 wierzchnich kart swojej talii”), która przekracza liczbę tych podmiotów znajdujących się w określonej strefie gry, ten efekt wpływa na tyle podmiotów, na ile to możliwe.
- ✦ Wygaśnięcie się trwającego efektu (lub zakończenie zdolności stałej) nie jest uznawane za stworzenie zmiany stanu gry przez efekt karty.

Powiązane tematy: Efekty opóźnione, Efekty trwające, Inicjowanie zdolności, Koszty, Może, Obostrzenia i zezwolenia, Warunek aktywacji, Zdolności

Efekty opóźnione

Niektóre zdolności posiadają opóźnione efekty. Takie zdolności określają przyszły moment lub przyszły warunek, który może wystąpić, i opisują efekt, który w tym momencie wystąpi.

- ✦ Efekty opóźnione rozpatrywane są automatycznie, natychmiast we wskazanym momencie lub po wystąpieniu wskazanego warunku, zanim reakcje na ten moment będą mogły zostać użyte.
- ✦ Kiedy rozpatrywany jest efekt opóźniony, nie jest traktowany jako nowa zdolność aktywowana, nawet jeśli efekt opóźniony powstał w wyniku zdolności aktywowanej.

Powiązane tematy: Efekty, Zdolności, Zdolności aktywowane

Efekty ramowe i wydarzenia ramowe

Wydarzenie ramowe to obowiązkowe zdarzenie, występujące w strukturze rozgrywki. Efekt ramowy to efekt, który występuje w wyniku rozpatrzenia wydarzenia ramowego.

Powiązane tematy: Dodatek I: Kolejność i organizacja gry, Efekty

Efekty trwające

Niektóre zdolności kart tworzą efekty lub stany, które wpływają na stan gry przez określony czas (takie jak „do końca wyzwania” albo „do końca fazy”). Takie efekty nazywane są efektami trwającymi.

- ✦ Efekt trwający działa dalej po rozpatrzeniu zdolności, która go wygenerowała, przez czas wskazany przez ten efekt. Efekt wpływa na stan gry przez wskazany okres czasu, niezależnie od tego, czy karta, która wygenerowała ten efekt trwający, znajduje się lub pozostaje w grze.
- ✦ Efekt trwający wygasa w momencie kiedy osiągnięty zostanie moment wskazany przez jego czas trwania. Oznacza to, że efekty trwające „do końca rundy” wygasają zaraz przed tym, jak efekty „na końcu rundy” mogą zostać zainicjowane.
- ✦ Wszelkie efekty trwające „do końca X”, które miałyby zostać zainicjowane po zakończeniu X (poprzez rozpatrzenie przerwania lub reakcji na warunek aktywacji występujący na końcu X) wygasają natychmiast, bez wpływania na stan gry i w związku z tym ich inicjowanie jest nieudane.

Efekty zastępujące

Efekt zastępujący to efekt (zwykle przerwanie), który zastępuje rozpatrywanie warunku aktywacji innym sposobem rozpatrzenia tego samego warunku aktywacji, ale w taki sposób, że w dalszym ciągu uznaje się, że warunek aktywacji wystąpił. Słowo „zamiast” często wskazuje na występowanie takiego efektu. Po tym, jak wszystkie przerwania dla danego warunku aktywacji zostaną rozpatrzone i przychodzi czas na rozpatrzenie samego warunku aktywacji, zamiast tego rozpatrywany jest efekt zastępujący.

Jeśli kilka efektów zastępujących zostaje zainicjowanych dla tego samego warunku aktywacji, zastosowanie ma ostatni efekt zastępujący wykorzystany dla danego warunku aktywacji.

Przykładowo, Benjen Stark posiada następujący efekt zastępujący: „Przerwanie: Kiedy Benjen Stark zostanie zabity, zyskujesz 2 żetony władzy dla twojego stronnictwa. Następnie wtasuj go z powrotem do twojej talii zamiast umieszczać go w stosie zabitych”. Warunek aktywacji (zabicie Benjena Starka) dalej występuje, ale zostaje rozpatrzony w inny sposób niż normalnie, ponieważ karta zostanie wtasowana do talii właściciela, zamiast zostać umieszczona w stosie zabitych właściciela.

Powiązane tematy: Przerwania

Faza dobierania

Patrz: Dodatek I, „Faza dobierania” na stronie 27.

Faza dominacji

Patrz: Dodatek I, „Faza dominacji” na stronie 29.

Faza fabuły

Patrz: Dodatek I, „1. Faza fabuły” na stronie 26.

Faza mobilizacji

Patrz: Dodatek I, „4. Faza mobilizacji” na stronie 27.

Faza podatków

Patrz Dodatek I, „7. Faza podatków” na stronie 29.

Faza wstawiania

Patrz Dodatek I, „6. Faza wstawiania” na stronie 29.

Faza wyzwania

Patrz: Dodatek I, „4. Faza wyzwania” na stronie 27.

Grabież

Grabież to słowo kluczowe rozpatrywania wyzwania. Po tym, jak gracz wygra wyzwanie, za każdą uczestniczącą postać ze słowem kluczowym Grabież, którą kontroluje, dany gracz może odrzucić 1 kartę z wierzchu talii przegrywającego gracza.

Powiązane tematy: Faza wyzwania, Słowa kluczowe

Inicjatywa

Inicjatywa gracza to wartość inicjatywy na jego odkrytej karcie fabuły (z uwzględnieniem wszystkich modyfikatorów inicjatywy).

Kiedy w fazie fabuły odkrywane są karty fabuły, gracze porównują inicjatywę. Gracz z najwyższą wartością inicjatywy wygrywa inicjatywę i wybiera, który z graczy zostanie „pierwszym graczem” do momentu wyboru nowego pierwszego gracza.

W przypadku remisu inicjatywy, inicjatywę wygrywa ten z remisujących graczy, który ma mniej żetonów władzy. Jeśli gracze remisują również w najmniejszej liczbie żetonów władzy, wówczas pierwszego gracza należy wyłonić w losowy sposób.

Powiązane tematy: Pierwszy gracz

Inicjowanie zdolności/Mobilizacja kart

Kiedy gracz chce zmobilizować lub zagrać kartę, albo zainicjować zdolność aktywowaną, ten gracz musi najpierw zadeklarować swój zamiar (i pokazać kartę, której zamierza użyć, jeśli jest to konieczne). Należy kolejno wykonać następujące kroki:

1. Należy sprawdzić obostrzenia zagrywania: Czy karta może zostać zmobilizowana lub zagrana, a zdolność zainicjowana w danym momencie?
2. Ustalenie kosztu (lub kosztów, jeśli występuje kilka kosztów) mobilizacji/zagrania karty lub zainicjowania zdolności. Jeśli ustalony koszt (z uwzględnieniem modyfikatorów) może zostać opłacony, należy wykonać pozostałe kroki tej sekwencji.
3. Należy zastosować modyfikatory do kosztu (lub kosztów).
4. Opłacenie kosztów.
5. Wybór celu (celów), jeśli są wymagane.
6. Karta jest mobilizowana/zagrywana lub podejmowana jest próba zainicjowania efektów zdolności. Zdolność przerwania, która anuluje jej inicjowanie może zostać w tym momencie użyta.
7. Inicjowanie efektów zdolności zostaje ukończone (jeśli nie zostało anulowane w kroku 6), a jej efekty są rozpatrywane.

Przerwania i reakcje mogą być normalnie użyte podczas tego procesu, o ile wystąpi ich warunek aktywacji.

Powiązane tematy: Anulowanie, Cel, Koszty, Obostrzenia i zezwolenia, Zdolności

Intuicja

Intuicja to słowo kluczowe fazy wyzwania. Po tym, jak gracz wygra wyzwanie, za każdą uczestniczącą w nim postać ze słowem kluczowym Intuicja, którą kontroluje, ten gracz może dobrać 1 kartę.

Powiązane tematy: Faza wyzwania, Słowa kluczowe

Karta fabuły

Karty fabuły reprezentują zmieniające się co rundę plany oraz decyzje strategiczne, które gracze podejmują w trakcie rozgrywki. Na początku rozgrywki w talii fabuły gracza znajduje się dokładnie siedem kart fabuły. Każda karta fabuły posiada wartość złota, inicjatywy, roszczeń oraz rezerw. Wiele kart fabuły posiada także zdolność.

✦ Każda karta fabuły może znajdować się w jednym z trzech stanów: w talii fabuły, odkryta lub na stosie wykorzystanych kart.

✦ Kiedy gracz odkrywa nową kartę fabuły, opuszcza ona talię fabuły i przechodzi w stan odkryty. Gracz umieszcza ją na poprzednio odkrytej karcie fabuły. Ta czynność usuwa wcześniej odkrytą kartę z gry

i zastępuje ją właśnie odkrytą kartą. Wszystkie karty znajdujące się pod aktualnie odkrytą kartą fabuły uznaje się ze stos wykorzystanych kart tego gracza.

- ✦ Odkrytą kartę fabuły gracza uznaje się za będącą w grze i wpływającą na stan gry.
- ✦ Kiedy gracz odkrywa ostatnią kartę ze swojej talii fabuły, po tym, jak wszystkie właśnie odkryte karty fabuły wejdą do gry, a ich zdolności „Po odkryciu” zostaną rozpatrzone, wszystkie karty fabuły ze stosu wykorzystanych kart danego gracza są zwracane do jego talii fabuły. Właśnie odkryta karta fabuły nie znajduje się w tym momencie na stosie wykorzystanych i pozostaje odkryta.

Opis karty fabuły znajduje się w Dodatku II

Powiązane tematy: Po odkryciu, Talia fabuły, W grze i poza grą

Karty agend

Karty agend umieszczane są obok karty stronnictwa gracza i zapewniają specjalne zdolności oraz ograniczenia dla jego talii. Tworząc talię, gracz może korzystać z pojedynczej karty agendy w połączeniu ze swoją kartą stronnictwa. Karta agendy rozpoczyna grę obok karty stronnictwa gracza i podczas przygotowania gry jest odkrywana razem z nią.

- ✦ Kart agend nie uznaje się za będące „w grze”. Ich tekst wpływa na stan gry z obszaru poza grą, kiedy karta jest aktywna wraz z kartą stronnictwa gracza.
- ✦ Karty z wydrukowanym rodzajem „agenda” nie mogą zostać usunięte z gry przez inne zdolności kart.

Opis karty agendy znajduje się w Dodatku II

Powiązane tematy: Tworzenie talii, W grze i poza grą

Karty dodatków

Karty dodatków reprezentują broń, pancerze, przedmioty, umiejętności, stany i tytuły. Wchodzą one do gry stojąc i są dołączane do innych kart lub elementów gry. Pozostają one w grze do momentu ich usunięcia przez zdolność, lub do momentu aż karta, do której były dołączone, opuści grę. Dodatek nie może wejść do gry, jeśli nie ma dozwolonej karty lub elementu gry, do którego mógłby zostać dołączony.

- ✦ Dodatek może zostać dołączony wyłącznie do postaci, o ile jego tekst wyraźnie nie wskazuje inaczej.
- ✦ Nie ma ograniczenia liczby dodatków, które można dołączyć do karty lub elementu gry.

✦ Jeśli karta, do której dołączono dodatek, opuszcza grę, ten dodatek wraca na rękę jego właściciela. Ma to miejsce równocześnie z opuszczeniem gry przez kartę, do której był dołączony.

✦ Jeśli wystąpi sytuacja, w której dodatek jest dołączony w niedozwolony sposób, należy go odrzucić.

✦ Dodatek kontrolowany przez gracza pozostaje pod jego kontrolą, nawet jeśli karta lub element gry, go którego był dołączony, jest pod kontrolą przeciwnika.

✦ Karta dodatku wstaje i klęka niezależnie od karty, do której jest dołączona.

Opis karty dodatku znajduje się w Dodatku II

Powiązane tematy: Własność i kontrola

Karty miejsc

Karty miejsc reprezentują zamki, miasta, lasy, sklepy, tawerny, burdele, ulice i inne miejsca, które można odkryć w świecie sagi *Pieśni Lodu i Ognia*. Wchodzą one do gry w tylnym rzędzie na obszarze gry gracza i pozostają w grze, do momentu usunięcia ich przez zdolność.

Opis karty miejsca znajduje się w Dodatku II

Karty postaci

Karty postaci reprezentują lordów, damy, rycerzy, armie, najemników, istoty i inne osobistości oraz grupy, które można napotkać w świecie *Pieśni Lodu i Ognia*. Karty te wchodzą do gry w przednim rzędzie obszaru gry danego gracza i pozostają w grze, do momentu usunięcia ich przez zdolność lub efekt gry.

Opis karty postaci znajduje się w Dodatku II

Karty tytułów, Pula tytułów (tylko format starcia)

Karty tytułów są wykorzystywane wyłącznie podczas rozgrywki w formacie starcia. Każdy tytuł zapewnia wyjątkowe możliwości noszącemu go graczowi i sprzyja tworzeniu politycznych relacji pomiędzy graczami.

Pulę tytułów tworzy się podczas przygotowania gry. Zawiera ona wszystkie karty tytułów aktualnie nie kontrolowane przez graczy. Gracze wybierają tytuły z puli w każdej rundzie, podczas fazy fabuły i noszą je podczas trwania całej rundy. Kiedy gracz nosi tytuł, znajduje się on w grze pod kontrolą tego gracza.

Poza tworzeniem relacji wspierania i rywalizacji pomiędzy graczami (oraz tekstowych bądź oznaczonych symbolami zdolności na kartach), każdy z poniższych tytułów zapewnia noszącemu go graczowi również premię do SIĘY w określonej części rundy.

Regent Korony zapewnia noszącemu go graczowi dodatkowe 2 SIĘY do łącznej sumy podczas sprawdzania dominacji.

Królewski Namiestnik zapewnia noszącemu go graczowi dodatkowe 1 SIĘY podczas każdego wyzwania ♣, w którym ten gracz posiada uczestniczącą postać.

Starszy nad Statkami zapewnia noszącemu go graczowi dodatkowe 1 SIĘY podczas każdego wyzwania †, w którym ten gracz posiada uczestniczącą postać.

Starszy nad Szeptaczami zapewnia noszącemu go graczowi dodatkowe 1 SIĘY podczas każdego wyzwania 👁, w którym ten gracz posiada uczestniczącą postać.

✦ Jeśli karta tytułu gracza opuszcza grę, musi zostać zwrócona do puli tytułów.

Opis karty tytułu znajduje się w Dodatku II

Powiązane tematy: Faza fabuły, Przekierowanie, Rozgrywka w formacie starcia, Rywalizowanie, Wspieranie

Karty unikatowe

Karta z symbolem ♠ przed nazwą to karta „unikatowa”. Każdy gracz może posiadać w grze maksymalnie jedną kopię unikatowej karty (biorąc pod uwagę nazwę).

✦ Gracz może zmobilizować (lub umieścić w grze w wyniku zdolności karty) dodatkowe kopie każdej unikatowej karty, którą posiada i kontroluje, umieszczone jako duplikat danej karty, bez opłacania jej kosztu.

✦ Gracz nie może przejąć kontroli nad unikatową kartą, jeśli kontroluje lub posiada już w grze kopię tej karty.

✦ Gracz nie może wprowadzić do gry ani przejąć kontroli nad unikatową kartą, jeśli kopia tej karty znajduje się na jego stosie zabitych.

Powiązane tematy: Duplikaty, Stos zabitych, Własność i kontrola

Karty wydarzeń

Karty wydarzeń reprezentują taktyczne działania, spiski, zarządzania losu i inne nieprzewidywalne zwroty akcji, które mogą wystąpić podczas rozgrywki.

✦ Typ zdolności karty wydarzenia, warunek aktywacji (jeśli występuje) oraz obostrzenia/zezwoleń zagrywania (jeśli występują) określają, kiedy i w jaki sposób karta może zostać zagrana.

✦ Kiedy gracz zagrywa kartę wydarzenia, jej koszt jest opłacany, jej efekt rozpatrywany (lub anulowany), a kartę umieszcza się na stosie kart odrzuconych właściciela, przed otwarciem okna reakcji, po którym następuje rozpatrzenie zdolności.

✦ *Efekty* karty wydarzenia wpływają na stan gry w momencie ich rozpatrywania. Jeśli jakaś karta wydarzenia tworzy efekt trwający wpływający na zestaw kart, może wpłynąć tylko na karty znajdujące się w grze w momencie zagrania tej karty wydarzenia. Na karty, które wejdą do gry po rozpatrzeniu wydarzenia nie wpływają jego efekty trwające.

✦ Jeśli efekt trwający karty wydarzenia jest anulowany, w dalszym ciągu uznaje się, że karta została zagrana, a jej koszt pozostaje opłacony. Wyłącznie efekty są anulowane.

✦ O ile zdolność, która umieszcza ją w grze nie zmienia jej rodzaju na taki, który dozwolony jest w grze, karta wydarzenia nie może wejść do gry.

Opis karty wydarzenia znajduje się w Dodatku II

Powiązane tematy: Anulowanie, Efekty opóźnione, Efekty trwające, Koszty, Obostrzenia i zezwolenia, Warunek aktywacji

Kłęczy, Kłęknięcie, Kłęczący

Karty często kłękają, aby zaatakować, bronić lub użyć zdolności. Kiedy karta kłęka, należy obrócić ją o 90 stopni. Kartę w takim stanie uznaje się za kłęczącą.

✦ Kłęcząca karta nie może uklęknąć ponownie do momentu aż nie wstanie (zwykle w wyniku kroku gry lub zdolności karty).

Powiązane tematy: Stojący, Wstawanie

Kolejność rozgrywki

Jeśli gracze zostaną poinstruowani, aby wykonać sekwencję w „kolejności rozgrywki”, pierwszy gracz wykonuje swoją część sekwencji jako pierwszy, a po nim pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Zwrot „następny gracz” wykorzystywany jest do określenia następnego (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) gracza, który ma wykonać działanie.

Powiązane tematy: Pierwszy gracz

Kolejność rozpatrywania jednoczesnych efektów

Jeśli pojedynczy efekt wpływa jednocześnie na kilku graczy, a każdy z nich musi podejmować indywidualne decyzje w celu jego rozpatrzenia. Pierwszy gracz decyduje jako pierwszy, a po nim kolejni gracze w kolejności rozgrywki. Po tym, jak wszystkie niezbędne decyzje zostały podjęte, efekt jest rozpatrywany jednocześnie dla wszystkich podmiotów, na które wpływa.

✦ Jeśli dwa lub więcej efektów „Po odkryciu”, efektów opóźnionych lub zdolności wymuszonych miało być rozpatrzonych jednocześnie, pierwszy gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania, niezależnie od tego, kto kontroluje karty z tymi zdolnościami.

✦ Jeśli dwie lub więcej stałych zdolności i/lub efektów trwających nie może być zastosowanych jednocześnie, pierwszy gracz decyduje o kolejności, w jakiej zostaną zastosowane.

Powiązane tematy: Pierwszy gracz

Kontrola

Patrz „Własność i kontrola” na stronie 20.

Kopia (karty)

Kopia karty jest definiowana przez jej nazwę: dowolną kartę o tym samym tytule uznaje się za kopię, niezależnie od typu karty, tekstu, ilustracji i innych cech kart(y).

Powiązane tematy: Karty unikatowe, Tekst odnoszący się do siebie, Tworzenie talii, Własność i kontrola

Koszt

Koszt karty w złocie to wartość liczbowa, która musi zostać opłacona w celu mobilizacji lub zagrania karty.

Zdolności niektórych kart posiadają strukturę „zrób X, aby Y”. W tej konstrukcji fragment „zrób X” (poprzedzający słowo „aby”) jest kosztem, a część „Y” (po słowie „aby”) jest efektem.

✦ Elementy gry przeciwnika nie mogą być wykorzystywane do opłacania kosztów.

✦ Jeśli koszt wymaga elementu gry, który nie znajduje się w grze, gracz opłacający koszt może do opłacenia tego kosztu wykorzystywać tylko elementy gry, które znajdują się w jego strefach poza grą i/lub puli złota.

✦ Jeśli kilka kosztów pojedynczej karty lub zdolności wymaga opłacenia, muszą one zostać opłacone równocześnie.

✦ Jeśli dowolna część opłacania kosztu zostaje powstrzymana, po tym jak wszystkie koszty, które mogą być opłacone zostaną opłacone, proces inicjowania zdolności lub mobilizowania/zagrywania karty natychmiast się kończy i nie jest dalej rozpatrywany (karta pozostaje niezagrana na ręce właściciela).

✦ Zdolność nie może zostać zainicjowana (a w związku z tym jej koszt opłacony), jeśli rozpatrzenie jej efektu nie wpłynie na stan gry.

Powiązane tematy: W grze i poza grą, Własność i kontrola

Kwalifikatory

Jeśli tekst karty zawiera kwalifikator, po którym następuje kilka pojęć, kwalifikator stosuje się do każdego wymienionego elementu, do którego da się go zastosować. Na przykład, w wyrażeniu „każda unikatowa postać i miejsce” – słowo „unikatowa” odnosi się zarówno do „postaci” jak i „miejsca”.

Limity i maksymalne ilości

„Limit X na [odcinek czasu]” to limit, który pojawia się na kartach pozostających w grze w wyniku rozpatrzenia efektu zdolności. Każda kopia zdolności z takim limitem może zostać wykorzystana X razy we wskazanym okresie czasu. Jeśli karta opuszcza grę i wchodzi do gry ponownie w tym samym okresie czasu, uznaje się, że wprowadza ona do gry nową kopię tej zdolności.

„Limit X kopii na [kartę/element gry]” to limit, który pojawia się na kartach dodatków, ograniczający liczbę kopii danej karty (biorąc pod uwagę nazwę), które mogą być dołączone do wskazanej karty lub elementu gry.

„Maksymalnie X na [okres czasu]” to maksimum, które pojawia się na kartach, które nie wchodzi, ani nie pozostają w grze w wyniku rozpatrzenia swojego efektu (na przykład karty wydarzeń). Zdanie to wskazuje maksymalną liczbę razy, jaką może zostać zainicjowana dana zdolność ze wszystkich kopii kart (biorąc pod uwagę nazwę), które posiadają tę zdolność (włączając ją samą), w danym okresie czasu. Inicjowanie zdolności z karty wlicza się do maksimum dla wszystkich kopii tej karty.

✦ Wszystkie limity i maksymalne ilości odnoszą się do konkretnego gracza.

✦ Jeśli efekty karty lub zdolności z limitem lub maksymalną ilością zostaną anulowane, wciąż wlicza się ona do limitu/maksymalnej ilości.

Powiązane tematy: Limity talii, Limity talii fabuły

Limit w talii fabuły: X

Jeśli na karcie fabuły występuje zdanie „Limit w talii fabuły”, w talii fabuły nie może znaleźć się więcej niż X kopii (biorąc pod jej uwagę nazwę) danej karty.

- ✦ Jeśli X to 1, to zdanie pełni rolę obostrzenia podczas tworzenia talii. Gracz nie może zawrzeć dodatkowej kopii tej karty fabuły w swojej talii fabuły.
- ✦ Jeśli X to 3 lub więcej, to zdanie pełni rolę zezwolenia podczas tworzenia talii. Gracz może zawrzeć w swojej talii fabuły najwyżej X kopii danej kart. Musi jednak być do wybrana przez gracza karta, dla której w talii dozwolone są dodatkowe kopie.

Litera „X”

O ile zdolność karty lub przyznany graczowi wybór nie wskazuje inaczej, litera X zawsze jest równa 0. Dla kosztów zawierających literę X, wartość X jest zawsze definiowana przez zdolność karty lub wybór gracza, po którym *opłacana ilość* może być modyfikowana przez efekty, bez zmieniania wartości X.

Lojalna, Lojalność

Lojalność to ograniczenie w tworzeniu talii, wskazujące, które karty mogą być wykorzystywane poza stronnictwem. Karta jest lojalna wobec swojego stronnictwa, jeśli posiada zwój pergaminu poniżej swojego herbu. Stronnictwo lojalnej karty musi odpowiadać karcie stronnictwa talii, aby mogła ona znaleźć się w tej talii. Niektóre zdolności kart (takie jak karty agend-*Sztandarów*) pozwalają graczom wykorzystywać w talii karty spoza stronnictwa.

Powiązane tematy: Tworzenie talii

Maksymalnie X (kopii) (na okres)

Patrz „Limity i maksymalne ilości” na stronie 8.

Miałby

Słowo „miałby” (we wszelkich odmianach) jest wykorzystywane do określenia warunku aktywacji niektórych zdolności przerwania i ustala wyższy priorytet dla tych zdolności niż dla przerwania dla tego samego warunku aktywacji nieposiadających słowa „miałby”.

Wszystkie przerwania „miałby być X” są używane przed jakimikolwiek przerwaniem „jest X”. Oznacza to, że przerwanie ze słowem „miałby” (takie jak „kiedy

postać miałaby zostać zabita”) ma wyższy priorytet niż przerwanie bez słowa miałby dla tego samego zjawiska (takie jak „kiedy postać zostaje zabita”).

- ✦ Jeśli przerwanie dla warunku aktywacji, który miałby wystąpić zmienia charakter zjawiska, które ma wystąpić (na przykład ocalenie postaci, która miała zostać zabita), dalsze przerwania dla pierwotnego warunku aktywacji nie mogą zostać użyte, ponieważ rozpatrzenie tego warunku nie jest dłużej nadchodzące.

Powiązane tematy: Anulowanie, Efekty zastępujące, Ocalenie, Przerwania

Mobilizacja

W fazie mobilizacji aktywny gracz może (jako akcję gracza) zmobilizować kartę postaci, miejsca lub dodatku (lub duplikatu) ze swojej ręki, przez opłacenie kosztu w złocie tej karty i umieszczenie jej na swoim obszarze gry. Gracz opłaca koszt poprzez zwrócenie wskazanej ilości złota ze swojej puli złota do skarbcza.

- ✦ Kiedy karta jest mobilizowana, uznaje się, że wchodzi do gry.
- ✦ Karty wydarzeń nie są mobilizowane, są zagrywane.
- ✦ Zdolności kart, które umieszczają karty bezpośrednio w grze nie są uznawane za mobilizację tych kart.

Powiązane tematy: Duplikaty, Inicjowanie zdolności/Mobilizacja kart, Karty wydarzeń, Koszty, Umieszczanie w grze, Wchodzi do gry

Modyfikator inicjatywy

Patrz: „Modyfikatory wartości fabuły” na stronie 10.

Modyfikator rezerw

Patrz „Modyfikatory wartości fabuły” na stronie 10.

Modyfikator złota

Patrz „Modyfikatory wartości fabuły” na stronie 10.

Modyfikatory

Niektóre zdolności mogą nakazać graczom modyfikowanie wartości. Stan gry cały czas sprawdza i aktualizuje różne wartości, które są modyfikowane.

Za każdym razem, kiedy nowy modyfikator zostaje zastosowany (lub usunięty), łączna wartość jest od nowa obliczana, z uwzględnieniem podstawowej wartości i wszystkich aktywnych modyfikatorów.

- ✦ Obliczenia wartości powinny traktować wszystkie modyfikatory jako aplikowane jednocześnie. Jednak podczas wykonywania obliczeń wszystkie



Ród Baratheonów,
lojalna



Ród Baratheonów,
nie-lojalna

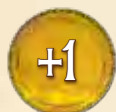
modyfikatory dodające i odejmujące powinny zostać podliczone przed modyfikatorami mnożącymi/dzielącymi.

- ❖ Niepełne wartości są zaokrąglane w górę, po zastosowaniu wszystkich innych modyfikatorów.
- ❖ Kiedy wartość zostaje „ustawiona” na konkretną liczbę, modyfikator ustawiający znosi wszelkie modyfikatory nie-ustawiające (wliczając w to modyfikatory nie-ustawiające dodane w trakcie ustawiania wartości). Jeśli kilka modyfikatorów ustawiających stoi ze sobą w sprzeczności, zastosowanie ma modyfikator zagrany jako ostatni.
- ❖ Wartość nie może zostać zredukowana poniżej zera, a karta nie może posiadać „ujemnych” symboli, SIŁY, cech, kosztu lub słów kluczowych. Ujemne modyfikatory, przekraczające daną wartość mogą być zastosowane, ale po tym, jak wszystkie aktywne modyfikatory zostaną zastosowane, każda wartość poniżej zera jest traktowana jak zero.

Powiązane tematy: Wartość bazowa

Modyfikatory wartości fabuły

Poniższe symbole modyfikują wartości różnych statystyk na odkrytej karcie fabuły kontrolującego go gracza. Ich zastosowanie jest obowiązkowe.



Modyfikator
złota



Modyfikator
inicjatywy



Modyfikator
rezerw

- ❖ Efekty wszystkich aktywnych modyfikatorów wartości fabuły, które znajdują się pod kontrolą gracza, kumulatywnie wpływają na odkrytą kartę fabuły tego gracza.
- ❖ Jeśli wydrukowane pole tekstowe karty traktuje się jakby było puste, wszelkie modyfikatory w nim wydrukowane są nieaktywne.

Może

Słowo „może” wskazuje, że określony gracz ma możliwość wykonania następującego po nim efektu. Jeśli żaden gracz nie jest wskazany, możliwość taką ma gracz kontrolujący kartę z tą zdolnością.

Mulligan

Po tym jak gracz dobierze rękę początkową podczas przygotowania gry (ale przed wyłożeniem kart początkowych), ten gracz ma możliwość jednokrotnego wykonania mulligana. Jeśli się na to

zdecyduje, wtasowuje swoją rękę początkową do talii i dobiera 7 nowych kart na rękę początkową. Gracz musi zatrzymać nową rękę.

- ❖ Gracze decydują o wykonaniu (lub nie) mulligana w kolejności rozgrywki.

Powiązane tematy: Przygotowanie gry

Następny gracz

Patrz „Kolejność rozgrywki” na stronie 7.

Neutralne

Niektóre karty nie są powiązane z żadnym stronnictwem – są one neutralne. Neutralne karty mogą znaleźć się w każdej talii.

- ❖ Kart neutralnych nie uznaje się za karty „ze stronnictwa” lub „spoza stronnictwa”.

Powiązane tematy: Stronnictwo, Tworzenie talii

Nie może

Wyrażenie „nie może” (we wszelkich odmianach) jest ostateczne i nie może zostać cofnięte przez inne zdolności.

Niebroniony, Niebronione wyzwanie

Wyzwanie jest „niebronione” jeśli broniący gracz posiada 0 SIŁY kiedy określany jest zwycięzca wyzwania. Taka sytuacja może wystąpić, jeśli broniący gracz nie kontroluje żadnych obrońców, lub jeśli obrońcy posiadają łączną SIŁĘ obrony równą 0.

- ❖ Kiedy gracz wygrywa niebronione wyzwanie jako atakujący, dany gracz zyskuje 1 żeton władzy dla swojego stronnictwa. Ma to miejsce podczas kroku ramowego 4.2.3 (patrz Dodatek I) i jest nazywane premią z niebronione wyzwanie.

Nietrwały

Nietrwały to zdolność słowa kluczowego, która występuje na kartach dodatków. Jeśli karta lub element gry, do którego dołączona jest Nietrwała karta, opuszcza grę, ten dodatek *nie* wraca na rękę właściciela i zostaje odrzucony z gry.

Powiązane tematy: Karty dodatków, Słowa kluczowe

Obostrzenia i zezwolenia zagrywania

Wiele kart lub zdolności zawiera szczegółowe instrukcje dotyczące tego kiedy mogą lub nie mogą zostać użyte lub do specjalnych warunków, które muszą zostać spełnione aby można było ich użyć. Aby użyć takiej zdolności lub zagrać/zmobilizować taką kartę, należy sprawdzić obostrzenia zagrywania.

Zezwolenie to opcjonalne obostrzenie zagrywania, które pozwala graczowi zagrać/zmobilizować kartę lub użyć zdolności poza momentem określonym przez zasady gry.

Powiązane tematy: Inicjowanie zdolności/Mobilizacja kart, Karty wydarzeń

Obronca, Broniąca postać, Broniący gracz

Termin „broniąca postać” odnosi się do postaci, która bierze udział w wyzwaniu po stronie broniącego gracza. Termin „obronca” wykorzystywany jest jako skrót od „broniąca postać”.

Termin „broniący gracz” odnosi się do przeciwnika atakującego gracza, przeciwko któremu (z perspektywy atakującego gracza) rozpatrywane jest wyzwanie.

Powiązane tematy: Atakujący, Faza wyzwań, Udział

Ocalanie

Kiedy karta zostaje ocalona przed efektem, który próbuje usunąć ją z gry, pozostaje ona w grze po rozpatrzeniu tego efektu i nie jest uznawana za zabita, odrzuconą lub w inny sposób usuniętą z gry przez ten efekt.

- ✦ Jeśli karta zostaje ocalona przed efektem roszczeń \dagger , w dalszym ciągu pozostaje wybrana dla efektu roszczeń \dagger i w związku z tym dalej wlicza się do spełnienia wymagań roszczenia.
- ✦ Jeśli po jakiejś części zdolności, która usuwa kartę z gry, występuje zwrot „nie może być ocalona”, gracze nie mogą podjąć próby ocalenia danej karty.
- ✦ Jeśli zdolność trwała lub efekt trwający nakłada na kartę warunek, który w sposób ciągły miałby usuwać ją z gry (*przykładowo, efekt trwający, który działa na postać przez wskazany okres czasu i zabija tę postać, jeśli jej SIEA wynosi 0*), każda próba ocalenia tej karty musi również zdjąć z niej ten ciągły warunek. W innym wypadku, po rozpatrzeniu próby ocalenia karty, zostaje ona natychmiast poddana działaniu tego warunku i usunięta z gry. W związku z tym, jeśli ocalający efekt nie zdejmuje ciągłego warunku, nie może być zainicjowany, ponieważ nie jest potencjalnie w stanie zmienić stanu gry. Dlatego też używanie duplikatów do ocalania przed działaniem takich ciągłych warunków również jest niedozwolone.

Powiązane tematy: Efekty, Miałby, Roszczenia militarne

Odkryta karta fabuły

Patrz „Karta fabuły” na stronie 5.

Odkrywanie

Kiedy gracz zostaje poinstruowany aby odkryć karty, dany gracz musi pokazać te karty przeciwnikom. Jeśli nie jest określony czas przez jaki karty pozostają odkryte, karty są odkryte do momentu aż nie osiągną nowego stanu (wskazanego przez zdolność) lub do momentu ukończenia rozpatrywania zdolności.

- ✦ Kiedy dana karta jest odkryta, dalej uznawana jest za znajdującą się w strefie gry (takiej jak ręka czy talia gracza), z której została odkryta.

Odporność

Jeśli karta jest odporna na określone zestawy efektów (przykładowo, „odporna na efekty kart wydarzeń” lub „odporna na efekty kart \otimes ”), nie może być wskazana jako cel lub znaleźć się pod wpływem należących do tego zestawu efektów. Wyłącznie sama karta jest chroniona, a podmioty związane z odporną kartą (takie jak dodatki, żetony, zdolności pochodzące od odpornej karty czy duplikaty) nie są odporne.

Jeśli karta zyskuje odporność na efekt, wcześniej istniejący efekt trwający, który był zastosowany do tej karty, nie jest usuwany.

Odporność chroni kartę wyłącznie przed efektami. Nie zapobiega wykorzystaniu karty do opłacania kosztów.

Powiązane tematy: Efekty trwające, Koszty

Ograniczenia talii, Limit w talii: X

W talii gracza mogą się znaleźć najwyżej 3 kopie (biorąc pod uwagę nazwę) większości kart. Jeśli karta posiada tekst „Limit w talii: X”, w talii nie może znaleźć się więcej niż X kopii tej karty.

- ✦ Jeśli X wynosi 2 lub mniej, wyrażenie to działa jako ograniczenie w tworzeniu talii.
- ✦ Jeśli X wynosi 4 lub więcej, wyrażenie to działa jako zezwolenie na dodanie do talii gracza więcej niż standardowych 3 kopii karty.

Powiązane tematy: Limit w talii fabuły: X

Ograniczenie

Ograniczenie to zdolność słowa kluczowego. W każdej rundzie nie więcej niż 1 karta ze słowem kluczowym Ograniczenie może zostać zmobilizowana (lub zagrana, jeśli jest to karta wydarzenia) przez każdego z graczy. Podczas przygotowania każdy z graczy nie może wyłożyć więcej niż jednej karty z Ograniczeniem.

- ✦ Karty z Ograniczeniem, które są „umieszczane w grze” przez efekty kart gry ignorują i są ignorowane przez to Ograniczenie.

Powiązane tematy: Słowa kluczowe, Umieszczanie w grze

Opuszczanie gry

Zwrot „opuszcza grę” odnosi się do momentu, w którym karta zmienia stan z „w grze” na „poza grą”.

Jeśli karta opuści grę, jednocześnie występują następujące konsekwencje opuszczenia gry przez tę kartę:

- ✦ Wszystkie żetony z tej karty są zwracane do skarbcza.
- ✦ Wszystkie duplikaty karty są odrzucane.
- ✦ Wszystkie dodatki dołączone do tej karty są zwracane do rąk ich właścicieli.
- ✦ Wszystkie efekty trwające i/lub efekty opóźnione wpływające na tę kartę kiedy jest ona w grze wygasają dla tej karty.

Powiązane tematy: W grze i poza grą

Pasowanie

Podczas rozgrywki występują liczne momenty, w których gracz ma możliwość wykonania czynności (takiej jak wykonanie akcji, aktywowanie zdolności czy wykonanie kroku gry) lub spasowania. Pasując w takiej sytuacji, gracz traci możliwość wykonania czynności w tym momencie.

- ✦ Wiele sekwencji rozgrywki toczy się do momentu aż wszyscy gracze kolejno spasują. Jeśli jeden z graczy wykona działanie (nie spasuje) kiedy ma okazję, okazja na wykonanie działania lub pasowanie przechodzi na kolejnych graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, do momentu aż nie wystąpi sytuacja, w której wszyscy gracze kolejno spasowali. Pasowanie nie powstrzymuje gracza przed wykonaniem jakiegoś działania w kolejnej okazji podczas tej samej sekwencji, o ile nie wystąpiła sytuacja, w której wszyscy gracze kolejno spasowali.

Pierwszy gracz, Żeton pierwszego gracza

Pierwszy gracz jest losowo wybierany podczas przygotowania gry. Nowy pierwszy gracz jest wybierany w każdej fazie fabuły przez gracza, który wygra inicjatywę. Wybrany gracz pozostaje pierwszym graczem do momentu wyboru nowego pierwszego gracza. Do oznaczenia pierwszego gracza wykorzystywany jest żeton pierwszego gracza.

- ✦ Pierwszy gracz jako pierwszy zostaje aktywnym graczem podczas fazy mobilizacji i wyzwań.
- ✦ Podczas wszelkich wydarzeń ramowych oraz okien akcji/reakcji/przerwań, pierwszy gracz jako pierwszy ma możliwość inicjowania zdolności akcji, przerwań czy reakcji w każdym z odpowiednich momentów gry.

- ✦ W przypadku wątpliwości, kto powinien wykonywać czynności lub podejmować decyzję jako pierwszy, a treść zasad lub kart nie wskazuje na kolejność, pierwszy gracz wykonuje je jako pierwszy, a po nim kolejno pozostali gracze.

- ✦ Jeśli pierwszy gracz zostaje wyeliminowany, gracz po jego lewej zostaje pierwszym graczem.

Powiązane tematy: Aktywny gracz, Faza fabuły, Inicjatywa, Kolejność rozpatrywania jednoczesnych efektów, Przygotowanie

„Po odkryciu”

Zdolność „Po odkryciu” jest poprzedzona pogrubionym nagłówkiem „Po odkryciu:”. Taka zdolność musi zostać rozpatrzona, kiedy karta fabuły, na której się znajduje, zostaje odkryta.

Patrz krok „1.3 Odkrycie kart fabuły” na stronie 26.

Podejrzyj

Kiedy gracz ma „podejrzeć” jedną lub więcej kart, ten gracz nie pokazuje podglądanych kart swoim przeciwnikom. Karty nie uznaje się za opuszczającą swoją strefę gry kiedy jest podglądana. Polecenie podglądnięcia kończy się w momencie kiedy karta wraca do swojego zakrytego stanu lub osiąga nowe miejsce przeznaczenia.

Podstęp

Podstęp to zdolność słowa kluczowego. Kiedy gracz inicjuje wyzwanie, za każdą postać ze słowem kluczowym Podstęp, którą deklaruje jako atakującą, dany gracz może wybrać jedną postać bez słowa kluczowego Podstęp, kontrolowaną przez broniącego gracza. Każdą wybraną postać uznaje się za ominiętą z użyciem Podstępu i żadna z nich nie może być deklarowana jako obrońca w tym wyzwaniu.

Powiązane tematy: Faza wyzwań, Słowa kluczowe

Poświęcanie

Kiedy gracz zostaje poinstruowany aby poświęcić kartę, dany gracz musi wybrać kartę, którą kontroluje i która spełnia wymagania poświęcenia i umieścić ją na swoim stosie kart odrzuconych.

- ✦ Jeśli wybrana karta nie opuści gry, poświęcenia nie uznaje się za dokonane.
- ✦ Poświęcanie karty nie spełnia warunków (takich jak „zabij” czy „odrzucić”) kart opuszczających grę.
- ✦ Poświęcana karta nie może być ocalona.

Powiązane tematy: Ocalanie, Własność i kontrola

Poza grą

Patrz „W grze i poza grą” na stronie 19.

Przeciwno

Podczas wyzwania, atakujący i broniący gracz uznawani są za biorących udział w wyzwaniu „przeciwno sobie”.

Przekierowanie (tylko format starcia)

Karta tytułu Regenta Korony może zostać użyta aby przekierować pojedyncze wyzwanie w każdej rundzie. Ta zdolność jest wykorzystywana po tym, jak wyzwanie zostanie zainicjowane, zanim jakiegokolwiek reakcje dla inicjacji tego wyzwania będą mogły zostać aktywowane.

Jeśli wyzwanie jest przekierowane, gracz który inicjuje wyzwanie musi natychmiast wybrać nowego przeciwnika, przeciwno któremu rozpatrzy to wyzwanie. Jeśli chce, atakujący gracz może również wybrać nowe cele dla Podstępu (kontrolowane przez nowego broniącego gracza). Żadnych z pierwotnie wybranych celów Podstępu nie uznaje się za ominięte z użyciem Podstępu, a nowe cele tak.

Wyzwanie dalej uznaje się za zainicjowane przeciwno pierwotnie wybranemu przeciwnikowi, ale jest rozpatrywane przeciwno nowemu przeciwnikowi.

Przekierowane wyzwanie nie może być rozpatrywane przeciwno temu samemu przeciwnikowi, przeciwno któremu zostało pierwotnie zainicjowane.

Wszelkie efekty, które zapobiegają zainicjowaniu wyzwania przeciwno graczowi, nie zapobiegają rozpatrzeniu przekierowanego wyzwania przeciwno temu graczowi (to oznacza, że przekierowane wyzwanie może zostać rozpatrzone przeciwno przeciwnikowi, którego atakujący gracz wspiera).

Kiedy wyzwanie jest przekierowywane, gracz inicjujący wyzwanie nie może zmienić postaci, które zadeklarował, ani ogłoszonego rodzaju wyzwania.

Powiązane tematy: Rozgrywka w formacie starcia

Przemieszczanie

Niektóre efekty pozwalają graczom przemieszczać karty lub żetony.

- ✦ Kiedy element się przemieszcza, nie może przemieścić się do tego samego (obecnego) miejsca. Jeśli nie ma żadnych dozwolonych miejsc do wykonania przemieszczenia, próba przemieszczenia nie może zostać zainicjowana.

Przemieszczanie żetonów władzy

Niektóre efekty (takie jak roszczenia wyzwania władzy) pozwalają przemieszczać żetony władzy z jednej karty na inną. Żetonów władzy przemieszczonych w ten sposób nie uznaje się za „zyskane”.

- ✦ Żetony władzy przemieszczone na kartę pod kontrolą innego gracza wliczają się do warunku zwycięstwa tego gracza.

Powiązane tematy: Roszczenia władzy, Zyskiwanie

Przerwanie

Przerwanie jest zdolnością aktywowaną, której tekst rozpoczyna pogrubione słowo „Przerwanie:”. Zdolność przzerwania przerywa rozpatrzenie jej warunku aktywacji, czasem anulując lub zmieniając rozpatrzenie tego warunku. Zawsze należy rozpatrzyć przerwanie warunku aktywacji, przed rozpatrzeniem skutków samego warunku aktywacji.

W przeciwieństwie do akcji, które mogą zostać zainicjowane podczas okien akcji, każde przerwanie może zostać zainicjowane *raz*, za każdym razem, kiedy wystąpi określony warunek aktywacji, opisany w tekście zdolności przzerwania.

Kiedy inicjowany jest warunek aktywacji (ale zanim rozpoczęte zostanie jego rozpatrywanie), otwiera się okno przzerwania dla tego warunku aktywacji.

W oknie przzerwania pierwszy gracz zawsze jako pierwszy ma możliwość zainicjowania wybranego przzerwania (dla tego warunku aktywacji), lub spasowania. Możliwość inicjowania przzerwania lub spasowania przechodzi na kolejnych graczy w kolejności rozgrywki, do momentu aż wszyscy gracze kolejno spasują, a okno przzerwania się zamknie. Pasowanie nie uniemożliwia graczowi inicjowania przzerwania później, w tym samym oknie przzerwania.

Po tym, jak okno przzerwania się zamknie, dalsze przzerwania dla tego konkretnego warunku aktywacji nie mogą być inicjowane. Rozpatrywanie warunku aktywacji jest w tym momencie zakańczane (o ile jego efekty nie zostały anulowane).

- ✦ Możliwe jest zainicjowanie kilku przewrań dla tego samego warunku aktywacji. Każde przerwanie musi zostać rozpatrzone w całości, zanim kolejne przerwanie dla tego samego warunku aktywacji będzie mogło zostać zainicjowane.

- ✦ Jeśli kilka kopii tego samego przzerwania może zostać zainicjowanych, każda kopia może zostać zainicjowana raz dla tego warunku aktywacji.

Powiązane tematy: Anulowanie, Miałby, Pierwszy gracz, Sekwencje zdolności osadzonych, Wymuszone przzerwania/Wymuszone reakcje

Przeszukiwanie

Kiedy gracz zostaje poinstruowany, aby wyszukać kartę, dany gracz może popatrzeć na wszystkie karty w przeszukiwanej strefie bez pokazywania ich przeciwnikom.

- ✦ Jeśli efekt pozwala przeszukać całą talię, po ukończeniu przeszukiwania talia musi zostać przetasowana w sposób satysfakcjonujący wszystkich przeciwników.
- ✦ Gracz nie jest zobligowany do znalezienia celu efektu przeszukiwania, nawet jeśli pośród przeszukiwanych kart znajduje się karta, która spełnia wymagania tego przeszukiwania.
- ✦ Jeśli efekt przeszukiwania miałby dodać kartę o określonych charakterystykach do ukrytej strefy gry, gracz wykonujący przeszukiwanie musi odkryć i pokazać tę kartę swoim przeciwnikom, aby mogli oni przekonać się czy jest to karta, która może być wyszukana w wyniku przeszukiwania.
- ✦ Kiedy karty są wyszukiwane, nie uznaje się że opuściły strefę gry, w której pierwotnie się znajdowały.

Powiązane tematy: Talia

Przygotowanie gry

Aby przygotować rozgrywkę należy kolejno wykonać poniższe kroki:

1. **Wybór formatu rozgrywki oraz talii.** Rozgrywka dla dwóch graczy rozgrywana jest w formacie pojedynku. Rozgrywka dla trzech lub więcej graczy wykorzystuje format starcia.
2. **Ustalenie pierwszego gracza.** W losowy sposób należy wybrać osobę, która podczas przygotowania gry będzie pierwszym graczem. Przed wylosowanym graczem należy umieścić żeton pierwszego gracza.
3. **Ogłoszenie stronnictw i agend (jeśli występują).** W kolejności rozgrywki każdy z graczy ogłasza stronnictwo oraz agendę (jeśli występuje), wykorzystywane przez jego talię i umieszcza je na swoim obszarze gry.
4. **Stworzenie skarbcza.** Żetony złota, władzy i wpływów należy umieścić w stosach, w zasięgu każdego z graczy. Ten obszar nazywany jest skarbcem.
5. **Wyłożenie talii fabuły.** Każdy z graczy umieszcza swoją zakrytą talię fabuły obok swojej karty stronnictwa.
6. **Tasowanie talii dobierania.** Każdy gracz tasuje swoją talię dobierania w sposób satysfakcjonujący wszystkich przeciwników.
7. **Dobranie ręki początkowej.** Każdy z graczy dobiera siedem kart ze swojej talii dobierania. W kolejności rozgrywki każdy gracz ma możliwość wykonania jednego mulligana, wtasowując te siedem kart z powrotem do talii i dobierając siedem nowych.
8. **Wyłożenie kart początkowych.** Każdy z graczy, w kolejności rozgrywki, może wyłożyć na obszarze gry karty postaci, miejsc i dodatków ze swojej ręki, o maksymalnej łącznej wartości 8, jako swoje karty początkowe. Gracze wykładają karty początkowe zakryte na swoich obszarach gry. Wykładając początkowe karty, należy przestrzegać następujących ograniczeń:
 - ✦ Łączny koszt wykładanych kart nie może przekroczyć 8.
 - ✦ Nie można wyłożyć więcej niż jednej karty ze słowem kluczowym „Ograniczenie”.
 - ✦ Wyłącznie karty postaci, miejsc i dodatków mogą być wykładane jako karty początkowe.
 - ✦ Dla każdego wykładanego dodatku gracz musi kontrolować kartę lub element gry, do którego dany dodatek może zostać dołączony. Dana karta/element musi znajdować się pod kontrolą tego gracza, kiedy dodatek jest odkrywany w kolejnym kroku.
 - ✦ Dodatkowe kopie unikatowych kart mogą być wykładane podczas przygotowania bez opłacania ich kosztu i w kolejnym kroku zostają odkryte jako duplikaty.
9. **Odkrycie kart początkowych.** Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają swoje karty początkowe. Następnie, każdy z graczy dołącza swoje dodatki i wyklada duplikaty, w kolejności rozgrywki.

Uwaga: Kart nie uznaje się za zmobilizowane, zagrane, umieszczone w grze lub za wchodzące do gry, kiedy są odkrywane lub ogłaszane podczas przygotowania, a wszelkie zdolności odnoszące się do tych terminów są ignorowane. Te karty uznaje się za „już będące w grze” kiedy rozgrywka się rozpoczyna.
10. **Uzupełnienie początkowej ręki.** Każdy gracz dobiera karty, aż będzie miał ich siedem na ręce.

Powiązane tematy: Dodatek II: Opis kart, Duplikaty, Mulligan

Pusty

Jeśli wydrukowane pole tekstowe karty uznaje się za „puste” w wyniku zdolności, to pole tekstowe traktuje się tak, jakby nie posiadało żadnej wydrukowanej zawartości. Tekst i/lub symbole uzyskane w wyniku działania innych źródeł nie są „puste”.

✦ Ramka tekstowa karty zawiera: cechy, słowa kluczowe, tekst i zdolności karty oraz symbole nie-wyzwań (takie jak modyfikatory złota, inicjatywy i rezerw).

Powiązane tematy: Wydrukowany

Reakcja

Reakcja jest zdolnością aktywowaną, której tekst rozpoczyna pogrubiony nagłówek „Reakcja:”. Zawsze należy rozpatrzyć warunek aktywacji przed zainicjowaniem jakichkolwiek reakcji dla tego warunku aktywacji.

W przeciwieństwie do akcji, które są rozpatrywane podczas okien akcji, każda reakcja może zostać zainicjowana *raz* za każdym razem, kiedy wystąpi wskazany warunek aktywacji, wskazany w tekście zdolności reakcji.

Po tym, jak warunek aktywacji zostanie rozpatrzony, otwiera się okno reakcji dla tego warunku aktywacji.

W obrębie okna reakcji pierwszy gracz zawsze jako pierwszy ma możliwość zainicjowania dozwolonej reakcji (dla tego warunku aktywacji) lub spasowania. Możliwość zainicjowania dozwolonej reakcji lub spasowania przechodzi następnie na kolejnych graczy, zgodnie z kolejnością rozgrywki, do momentu aż wszyscy gracze kolejno spasują, a okno reakcji zostanie w takim momencie zamknięte. Pasowanie nie powstrzymuje gracza przed zainicjowaniem dozwolonej reakcji później w tym samym oknie akcji.

Po tym, jak okno reakcji zostanie zamknięte, dalsze reakcje dla danego warunku aktywacji nie mogą być inicjowane.

✦ Możliwe jest, że kilka reakcji może zostać zainicjowanych dla tego samego warunku aktywacji. Każda reakcja musi zostać rozpatrzona w całości, zanim kolejna reakcja dla tego samego warunku aktywacji będzie mogła zostać zainicjowana.

✦ Jeśli kilka kopii tej samej reakcji może zostać zainicjowanych, każda kopia może zostać zainicjowana raz dla danego warunku aktywacji. Każda dozwolona reakcja może zostać użyta raz na każdy warunek (jeśli kilka kopii tej samej reakcji jest dozwolonych, każda z kopii może zostać użyta raz).

Powiązane tematy: Przerwania, Sekwencje zdolności osadzonych

Renoma

Renoma to słowo kluczowe rozpatrywania wyzwań. Po tym, jak gracz wygra wyzwanie, każda uczestnicząca postać ze słowem kluczowym Renoma może zyskać 1 żeton władzy.

Powiązane tematy: Faza wyzwań, Słowa kluczowe

Roszczenia Intrygi

Kiedy gracz przegrywa wyzwanie intrygi (👁️) jako broniący gracz, musi odrzucić losowe karty z ręki, w liczbie równej wartości roszczeń na odkrytej karcie fabuły atakującego gracza.

Jeśli gracz ma na ręce mniej kart niż wymaga wartość roszczeń, musi odrzucić tyle kart, ile jest w stanie, aby spełnić wymagania roszczenia.

Powiązane tematy: Faza wyzwań

Roszczenia, wartość roszczeń

Roszczenia reprezentują konsekwencje czekające gracza, który przegrał wyzwanie jako broniący gracz.

Wartość roszczeń na odkrytej karcie fabuły gracza (wraz z uwzględnionymi wszelkimi modyfikatorami wartości roszczeń) określa potencjalne efekty każdego wyzwania, które ten gracz inicjuje, jeśli uda mu się je wygrać.

Wartość roszczeń określa: ile różnych postaci musi zabić przegrywający gracz (w wyzwaniach ⚔️), ile kart zostaje odrzuconych z ręki przegrywającego gracza (w wyzwaniach 👁️) lub ile żetonów władzy zabieranych jest z karty stronnictwa przegrywającego gracza (w wyzwaniach 👑).

Powiązane tematy: Roszczenia intrygi, Roszczenia militarne, Roszczenia władzy

Roszczenia militarne

Kiedy gracz przegrywa wyzwanie militarne (⚔️) jako broniący gracz, dany gracz musi wybrać postacie, które kontroluje w liczbie równej wartości roszczeń na odkrytej karcie fabuły atakującego gracza i zabić te postacie. Wszystkie wybrane postacie są zabijane jednocześnie.

Jeśli gracz kontroluje mniej postaci, niż wymaga wartość roszczeń, musi zabić tyle postaci ile jest w stanie, aby spełnić wymagania roszczenia.

✦ Ta sama postać nie może zostać wybrana więcej niż raz, aby spełnić wymagania roszczenia w pojedynczym wyzwaniu ⚔️.

✦ Jeśli postać wybrana do zabicia w wyniku roszczenia militarnego zostanie ocalona, w dalszym ciągu jest wliczana do spełnienia wymagań tego roszczenia.

Powiązane tematy: Faza wyzwań, Ocalanie

Roszczenia władzy

Kiedy gracz przegrywa wyzwanie władzy (♣) jako broniący gracz, musi usunąć ze swojej karty stronnictwa żetony władzy w liczbie równej wartości roszczeń na odkrytej karcie atakującego gracza i przenieść je na kartę stronnictwa atakującego gracza.

Jeśli gracz kontroluje mniej żetonów władzy, niż wymaga wartość roszczeń, musi przenieść tyle żetonów władzy, ile jest w stanie, aby spełnić wymagania roszczenia.

Powiązane tematy: Faza wyzwań

Rozgrywka w formacie pojedynku

Rozgrywka w formacie pojedynku to bezpośrednia rozgrywka pomiędzy dwoma graczami.

♣ Karty tytułów z formatu starcia i powiązane z nimi kroki ramowe (1.4 i 7.4, patrz Dodatek I) nie są wykorzystywane w formacie pojedynku.

Powiązane tematy: Rozgrywka w formacie starcia

Rozgrywka w formacie starcia

Rozgrywka w formacie starcia to rozgrywka dla trzech lub więcej graczy.

♣ W rozgrywce w formacie starcia wykorzystywane są karty tytułów oraz powiązane z nimi kroki ramowe (1.4 i 7.4, patrz Dodatek I).

Powiązane tematy: Karty tytułów, Rozgrywka w formacie pojedynku

Rywalizuje z (tylko format starcia)

Jeśli karta tytułu gracza wskazuje inny tytuł z którym „rywalizuje”, dany gracz zyskuje 1 żeton władzy dla swojego stronnictwa po tym, jak wygra wyzwanie przeciwko przeciwnikowi noszącemu tytuł, z którym rywalizuje. Ma to miejsce w trakcie kroku ramowego 4.2.3 (patrz Dodatek I) i nazywane jest premią za rywalizację.

♣ W każdej rundzie, za każdego przeciwnika, z którym rywalizuje, gracz może zyskać maksymalnie 1 premię za rywalizację za wygrane wyzwanie przeciwko danemu przeciwnikowi.

Powiązane tematy: Karty tytułów, Rozgrywka w formacie starcia

Sekwencje zdolności osadzonych

Za każdym razem, kiedy występuje warunek aktywacji, ma miejsce następująca sekwencja wydarzeń: (1) wykonanie wszystkich przerwania dla tego warunku aktywacji, (2) rozpatrzenie warunku aktywacji, a następnie (3) wykonanie reakcji dla tego warunku aktywacji.

Jeśli przerwanie lub reakcja na pierwotny warunek aktywacji stworzy nowy warunek aktywacji w tej sekwencji, gra zostaje zatrzymana i rozpoczyna się nowa sekwencja: (1) wykonanie wszystkich przerwania dla nowego warunku aktywacji, (2) rozpatrzenie nowego warunku aktywacji, a następnie (3) wykonanie reakcji dla nowego warunku aktywacji. Kiedy ta osadzona sekwencja zostanie ukończona, gra jest wznawiana od momentu, w którym została przerwana, a rozpatrywanie sekwencji pierwotnego warunku aktywacji kontynuowane.

Możliwe jest, że osadzona sekwencja wygeneruje kolejne warunki aktywacji (i w związku z tym kolejne osadzone sekwencje). Nie ma limitu osadzonych sekwencji, które mogą w ten sposób wystąpić, ale każda z nich musi zostać ukończona przed powrotem do rozpatrywania sekwencji, w wyniku której została rozpoczęta. W efekcie sekwencje rozpatrywane są w kolejności Zagrana Ostatnia, Rozpatrzona Pierwsza (ZORP) (z ang. *LIFO - Last In, First Out*).

W każdym oknie przerwania i reakcji, osadzonym lub nie, pierwszy gracz zawsze jako pierwszy ma możliwość zainicjowania przerwania lub reakcji (odpowiednio).

Powiązane tematy: Przerwania, Reakcje

SIŁA, Modyfikatory siły

Siła postaci (na kartach występuje jako „SIŁA”) reprezentuje jej skuteczność w wyzwaniach. Im wyższa SIŁA, tym skuteczniejsza postać. Wydrukowana SIŁA postaci znajduje się na tarczy, po lewej stronie od jej nazwy.

Łączna SIŁA ataku to suma SIŁY wszystkich uczestniczących postaci po stronie atakującego gracza, z uwzględnieniem stosownych modyfikatorów.

Łączna SIŁA obrony to suma SIŁY wszystkich uczestniczących postaci po stronie broniącego gracza z uwzględnieniem stosownych modyfikatorów.

Gracz nie jest w stanie wygrać wyzwania posiadając łączną SIŁĘ ataku lub obrony równą zero.

Powiązane tematy: Faza wyzwań

Skarbiec

Skarbiec tworzy się podczas przygotowania rozgrywki. Zawiera on wszystkie żetony i znaczniki nie wykorzystywane aktualnie przez żadnego z graczy.

♣ Kiedy gracz zyskuje złoto, zabiera je ze skarbcia i umieszcza w swojej puli złota. Kiedy gracz wydaje złoto, aby zmobilizować kartę lub opłacić zdolność, zwraca to złoto do skarbcia.

- ✦ Kiedy karta, na której znajdują się żetony lub znaczki opuszcza grę, wszystkie żetony i znaczki są zwracane do skarbcza.

Powiązane tematy: Przygotowanie gry, Władza, Złoto, Żetony wpływów

Słowo kluczowe

Słowo kluczowe to zdolność karty, zapewniająca specjalne zasady karcie, na której się znajduje.

- ✦ Po słowie kluczowym czasami występuje zapisany kursywą tekst przypomnienia. Tekst przypomnienia jest krótkim objaśnieniem działania tego słowa kluczowego, ale nie jest tekstem zasad i nie zastępuje zasad tego słowa kluczowego zawartych w słowniku pojęć.
- ✦ Uznaje się, że karty posiadają słowo kluczowe lub nie. Pojedyncza karta, która posiada i/lub zyskuje to samo słowo kluczowe z kilku źródeł, funkcjonuje tak, jakby posiadała jedno wystąpienie tego słowa kluczowego (Uwaga: Kilka wystąpień słowa kluczowego Zasadzka (X) z różnymi wartościami X uznaje się za różne słowa kluczowe).
- ✦ Słowa kluczowe w grze to: Bez dodatków, Grabież, Intuicja, Nietrwały, Ograniczenie, Podstęp, Renoma, Zasadzka (X) oraz Zastraszanie.

Powiązane tematy: Bez dodatków, Grabież, Intuicja, Nietrwały, Ograniczenie, Podstęp, Renoma, Zasadzka (X), Zastraszanie

Słowo „Następnie”

Jeśli tekst efektu zdolności zawiera słowo „następnie”, tekst poprzedzający słowo „następnie” musi zostać skutecznie rozpatrzony w pełni (tzn. stan gry został zmieniony, aby w całości wypełnić część efektu przed słowem „następnie”) zanim pozostała część efektu, opisana po słowie „następnie”, będzie mogła zostać rozpatrzona.

- ✦ Jeśli część efektu przed słowem „następnie” zostanie skutecznie rozpatrzona w całości, próba rozpatrzenia części efektu po słowie „następnie” również musi zostać podjęta.
- ✦ Jeśli część efektu przed słowem „następnie” nie zostanie skutecznie rozpatrzona w całości, próba rozpatrzenia części efektu po słowie „następnie” nie jest podejmowana.

Stojący, Wstawanie

Za stojącą uznaje się kartę znajdującą się w pozycji wyprostowanej w taki sposób, że kontrolujący ją gracz może przeczytać jej tekst od lewej do prawej strony.

- ✦ Karty domyślnie wchodzi do gry stojąc.

- ✦ Stojącą kartą kłęka się, poprzez obrócenie jej na bok o 90 stopni.

Powiązane tematy: Klękanie, Wchodzi do gry

Stos kart odrzuconych

Stos kart odrzuconych jest strefą poza grą, różną od stosu zabitych.

- ✦ Za każdym razem, kiedy karta zostaje „odrzucona” (z gry lub strefy poza obszarem gry, takich jak ręka bądź talia) należy umieścić ją odkrytą na stosie kart odrzuconych jej właściciela.
- ✦ Stos kart odrzuconych każdego z graczy jest jawną informacją i może być w dowolnym momencie przeglądany przez dowolnego gracza.
- ✦ Kolejność kart w stosie kart odrzuconych nie może być zmieniana, o ile zdolność karty nie nakazuje graczowi tego zrobić.
- ✦ Jeśli kilka kart zostaje odrzuconych w tym samym momencie, właściciel tych kart może fizycznie umieścić je na swoim stosie kart odrzuconych jedna po drugiej, w dowolnej kolejności.

Powiązane tematy: Opuszczanie gry, Poświęcanie, Stos zabitych

Stos wykorzystanych kart fabuły

Patrz „Karta fabuły” na stronie 5.

Stos zabitych

Stos zabitych jest strefą poza grą, różną od stosu kart odrzuconych.

- ✦ Za każdym razem kiedy postać w grze zostaje „zabita”, należy umieścić ją odkrytą na stosie zabitych właściciela.
- ✦ Gracz nie może mobilizować, zagrywać, umieszczać w grze ani przejmować kontroli nad kopią żadnej unikatowej (⊕) postaci, która znajduje się na jego stosie zabitych.
- ✦ *Pojedyncza* kopia unikatowej karty w stosie zabitych gracza nie zapobiega efektom, które pozwalają wejść karcie do gry bezpośrednio ze stosu zabitych. Dzieje się tak, ponieważ taki efekt usuwa jedyną kopię tej karty ze stosu zabitych.
- ✦ Stos zabitych każdego gracza jest jawną informacją i może być w dowolnym momencie przeglądany przez dowolnego gracza.
- ✦ Kolejność kart w stosie zabitych nie może być zmieniana, o ile zdolność karty nie nakazuje graczowi tego zrobić.

✦ Jeśli kilka postaci zostaje zabitych w tym samym momencie, właściciel tych kart może fizycznie umieścić je na swoim stosie zabitych jedna po drugiej, w dowolnej kolejności.

Powiązane tematy: Karty unikatowe, Opuszczanie gry, Stos kart odrzuconych

Stronnictwo, Karty stronnictw

W grze występuje 8 stronnictw, przedstawionych w tabeli poniżej.

Karta stronnictwa wskazuje, które stronnictwo gracz wybrał jako podstawowe stronnictwo w swojej talii. Karty w obrębie stronnictwa posiadają lojalny, bądź nie-lojalny symbol stronnictwa, wskazujący na przynależność do stronnictwa na wybranej przez gracza karcie stronnictwa.

Opis karty stronnictwa znajduje się w Dodatku II

Powiązane tematy: Dla twojego stronnictwa, Lojalność, Tworzenie talii,

Stronnictwo	Lojalna	Nie-lojalna	W tekście
Ród Starków			
Ród Lannisterów			
Ród Baratheonów			
Ród Greyjoyów			
Ród Tyrellów			
Ród Martellów			
Ród Targaryenów			
Nocna Straż			

Symbole wyzwania

Niniejsze symbole występują na większości kart postaci i wskazują, w jakich rodzajach wyzwań postać może zostać zadeklarowana jako atakujący lub obrońca.

Symbole wyzwań to:

Wyzwanie	Symbol graficzny	W tekście
Militarne		+
Intrygi		
Władzy		

Talia, Talia dobierania

Kiedy słowo „talia” pojawia się w zasadach lub tekście karty, odnosi się do talii gracza, zawierającej karty dodatków, postaci, wydarzeń oraz miejsc. Określa się ją również jako „talię dobierania”.

Wszelkie zasady i zdolności odnoszące się do talii fabuły zawierają zwrot „talia fabuły”.

Powiązane tematy: Talia fabuły

Talia fabuły

Każdy gracz korzysta ze swojej własnej talii fabuły. Na początku rozgrywki talia fabuły gracza składa się z dokładnie siedmiu kart. W obrębie talii, jedna z kart fabuły może wystąpić w dodatkowej kopii (biorąc pod uwagę jej nazwę). W talii nie może znaleźć się więcej niż jedna kopia każdej z pozostałych kart fabuły.

Powiązane tematy: Karta fabuły, Limit w talii fabuły: X, Talia fabuły, Tworzenie talii

Tekst odnoszący się do siebie

Kiedy tekst zdolności karty odnosi się do jej nazwy, odnosi się wyłącznie do danej karty, a nie do innych kopii tej karty (biorąc pod uwagę jej nazwę).

Powiązane tematy: Kopia

Tworzenie talii

Aby stworzyć własną talię dopuszczoną do sankcjonowanych turniejów:

- ✦ Gracz musi wybrać dokładnie 1 kartę stronnictwa.
- ✦ Gracz może wybrać 1 kartę agendy lub może zdecydować się nie używać agend.

- ❖ Talia fabuły gracza musi zawierać dokładnie 7 kart. W talii fabuły najwyżej jedna karta może raz się powtórzyć (biorąc pod uwagę jej nazwę). W talii fabuły nie może być więcej niż 1 kopia każdej z pozostałych kart fabuły.
- ❖ Talia dobierania gracza musi zawierać co najmniej 60 kart.
- ❖ Nie ma górnego limitu liczby kart w talii dobierania.
- ❖ Talia gracza może zawierać najwyżej 3 kopie każdej karty (biorąc pod uwagę jej nazwę).
- ❖ O ile jakaś zdolność nie zezwala inaczej, każda karta w talii gracza oraz w talii fabuły musi być neutralna lub jej stronnictwo musi odpowiadać stronictwu na karcie stronnictwa gracza.

Powiązane tematy: Kopia, Ograniczenia talii, Stronnictwo, Talia, Talia fabuły

Typy kart

Typy kart występujące w grze, wraz z ich dokładnymi opisami przedstawiono w Dodatku II, na stronie 30.

- ❖ Jeśli zdolność powoduje, że karta zmienia swój typ (np. karta wydarzenia, która zmienia się w dodatek), traci ona wszystkie inne typy kart, jakie może posiadać i funkcjonuje jak każda karta odpowiadająca jej nowemu typowi.

Uczestniczenie

Każda postać zadeklarowana jako atakujący lub obrońca w wyzwaniu jest uznawana za uczestniczącą w tym wyzwaniu podczas jego rozpatrywania.

- ❖ Postać uczestniczy lub nie uczestniczy w wyzwaniu.
- ❖ Jeśli zdolność wyraźnie usuwa postać z wyzwania, dana postać nie uczestniczy dłużej w tym wyzwaniu.
- ❖ Jeśli uczestnicząca postać z dowolnego powodu zostanie usunięta z gry, nie uczestniczy dłużej w wyzwaniu.
- ❖ Kiedy postać uczestniczy w wyzwaniu, utrata przez nią symbolu wyzwania danego typu *nie* usuwa jej z wyzwania.

Powiązane tematy: Atakujący, Faza wyzwań, Obrońca

Ujemne wartości

Patrz: „Modyfikatory” na stronie 10.

Umieszczanie w grze

Niektóre zdolności kart mogą spowodować, że karta zostanie „umieszczona w grze”. Takie zdolności umieszczają kartę bezpośrednio w grze ze strefy poza grą.

- ❖ Koszt w złocie karty „umieszczanej w grze” nie jest opłacany.

- ❖ O ile efekt „umieść w grze” nie wskazuje inaczej, karty które wchodzi do gry w ten sposób, wchodzi na obszar gry lub są dołączane jako dodatek tak, aby spełniać zasady mobilizacji karty.

- ❖ Karta, która została umieszczona w grze nie jest uznawana za „zmobilizowaną”.

- ❖ Jeśli dodatkowa kopia unikatowej karty, którą gracz już posiada i kontroluje, jest umieszczana w grze pod jego kontrolą, wchodzi do gry jako duplikat.

Powiązane tematy: Duplikaty, Mobilizacja, Stos zabitych, Unikatowe karty, W grze i poza grą

Ustawianie

Patrz „Modyfikatory” na stronie 9.

Usunięty z gry

Karta, która zostaje usunięta z gry, jest odkładana na bok i nie może w żaden sposób wchodzić w żadne interakcje z grą przez cały czas usunięcia.

Jeśli nie jest wskazany określony czas, usuniętą z gry kartę uznaje się za usuniętą do czasu zakończenia rozgrywki.

Powiązane tematy: W grze i poza grą

W grze i poza grą

Karty (zazwyczaj postaci, miejsc, dodatków, duplikatów oraz stronnictw), które gracz kontroluje na obszarze gry, karta tytułu jaki w danym momencie nosi gracz w formacie starcia, jak również jego odkrytą kartę fabuły uznaje się za będące „w grze”.

Określenie „poza grą” odnosi się do wszystkich pozostałych kart i stref środowiska gry, do których zaliczają się: karty na ręce gracza, w talii, na stosie kart odrzuconych i stosie zabitych, w talii fabuły, w stosie wykorzystanych kart fabuły, karty agend oraz inne karty, które zostały usunięte z gry.

- ❖ Karta wchodzi do gry w momencie jej przejścia ze strefy poza grą na obszar gry.

- ❖ Karta opuszcza grę w momencie jej przejścia z obszaru gry do strefy poza grą.

- ❖ Karta stronnictwa gracza nie może opuścić gry.

- ❖ Poza procesem, w którym gracz odkrywa nową kartę fabuły, a poprzednia karta przenosi się na stos wykorzystanych kart, karta fabuły gracza nie może opuścić gry.

Powiązane tematy: Karta fabuły, Stos kart odrzuconych, Stos zabitych, Talia, Zdolności

Wartość bazowa

Wartość jakiejś wielkości przed zastosowaniem wszelkich modyfikatorów. Dla większości wielkości jest to również wartość wydrukowana.

Powiązane tematy: Modyfikatory, Wydrukowany

Wartość rezerw

Każda karta fabuły posiada wartość rezerw. Podczas fazy podatków każdy gracz porównuje aktualny rozmiar swojej ręki (czyli liczbę kart na swojej ręce) z wartością rezerw na swojej odkrytej karcie fabuły (z uwzględnieniem wszystkich modyfikatorów rezerw). Jeśli ręka gracza jest większa, niż jego wartość rezerw, dany gracz musi odrzucać karty z ręki do momentu aż jego ręka będzie równa wartości rezerw. Gracze wykonują tę czynność w kolejności rozgrywki.

Powiązane tematy: Modyfikatory wartości fabuły

Warunek aktywacji

Warunek aktywacji to określone zjawisko, które ma miejsce w trakcie rozgrywki. Dla zdolności kart warunek aktywacji to odnosząca się do tego zjawiska część zdolności, wskazująca moment, w którym dana zdolność może zostać użyta. Opis warunku aktywacji zdolności często występuje po słowie „kiedy” (dla zdolności przerwań) lub „po tym” (dla zdolności reakcji).

Jeśli pojedyncze zjawisko tworzy kilka warunków aktywacji (na przykład dwie postacie zabite jednocześnie w wyniku wartości 2 dla roszczeń militarnych), te warunki aktywacji działają w połączonym oknie przerwania/reakcji, w którym zdolności odnoszące się do dowolnego warunku aktywacji stworzonego przez dane zjawisko mogą zostać użyte.

Poniżej przedstawiono sekwencję możliwości wykorzystania przerwania i reakcji dla każdego warunku aktywacji, który może wystąpić podczas rozgrywki:

1. Nadchodzi warunek aktywacji (innymi słowy, jeśli nie zostanie anulowany, zmieniony lub w inny sposób wyprzedzony przez zdolności przerwania, warunek aktywacji jest następną rzeczą jaka będzie miała miejsce podczas rozgrywki).
2. Zdolności przerwania odnoszące się do nadchodzącego warunku aktywacji, który „miałby” nastąpić mogą zostać użyte (Należy pamiętać, że przerwanie „anuluj” może zapobiec zainicjowaniu efektu i że zainicjowanie efektu jest osobnym warunkiem aktywacji, który ma miejsce przed rozpatrzeniem efektu. Przerwania „anuluj” są jedynym typem, który odnosi się do inicjowania efektów). Jeśli zbliżający się warunek aktywacji

zostaje anulowany, żaden z kolejnych kroków tej sekwencji nie występuje. Jeśli warunek aktywacji zostanie zmieniony, pierwotny warunek aktywacji przestaje być nadchodzącym, ale nowo ustalony warunek aktywacji jest teraz nadchodzący (zwykle oznacza to, że karta, która miała opuścić grę ma zostać ocalona).

3. Wymuszone przerwania dla nadchodzącego warunku aktywacji muszą zostać rozpatrzone, w kolejności wskazanej przez pierwszego gracza.
4. Okno przerwania dla nadchodzącego warunku aktywacji zostaje otwarte i zamyka się kiedy wszyscy gracze kolejno spasują.
5. Występuje sam warunek aktywacji.
6. Wymuszone reakcje dla warunku aktywacji muszą zostać rozpatrzone, w kolejności wskazanej przez pierwszego gracza.
7. Okno reakcji dla warunku aktywacji zostaje otwarte i zamyka się, kiedy wszyscy gracze kolejno spasują.

Powiązane tematy: Anulowanie, Inicjowanie zdolności, Miałby, Przerwania, Reakcje

Wchodzi do gry

Zwrot „wchodzi do gry” odnosi się do dowolnego momentu, kiedy karta przenosi się z strefy poza grą na obszar gry. Mobilizacja karty oraz umieszczanie karty w grze korzystając ze zdolności karty to dwie możliwości, które pozwalają kartom wejść do gry.

Powiązane tematy: Mobilizacja, Umieszczanie w grze, W grze i poza grą

Władza

Celem gry jest zdobycie przez gracza 15 (lub więcej) żetonów władzy. Łączna władza gracza to suma władzy zgromadzonej na kartach pod jego kontrolą, oznaczanej za pomocą żetonów władzy.



Żeton władzy

Powiązane tematy: Zwycięstwo

Własność i kontrola

Właścicielem danej karty jest gracz, w którego talii ta karta znajdowała się na początku rozgrywki.

- ✦ Karty domyślnie wchodzi do gry pod kontrolą ich właściciela. Niektóre zdolności mogą spowodować zmianę kontroli nad kartą podczas gry.
- ✦ Gracz kontroluje karty znajdujące się w jego strefach poza grą (takich jak ręka, talia, stos kart odrzuconych czy stos zabitych).
- ✦ Jeśli karta miałaby się znaleźć w strefie poza grą gracza innego niż jej właściciel, zamiast tego jest

umieszczana w odpowiadającej strefie poza grą jej właściciela (na potrzeby wszystkich powiązanych zdolności kart i efektów ramowych uznaje się, że karta została umieszczona w strefie poza grą tego przeciwnika, a jedynie fizyczne umieszczenie karty zostaje zmienione).

- ✦ Jeśli w trakcie rozpatrywania wyzwania zmienia się kontrola nad uczestniczącą postacią, dana postać jest natychmiast usuwana z tego wyzwania.

Powiązane tematy: Opuszczanie gry, Talia

Wskazywanie

Termin „wybierz” oznacza, że aby zdolność mogła zostać rozpatrzona musi zostać wskazany jej cel. Gracz rozpatrujący efekt musi wskazać element gry (zwykle kartę), który spełnia wymagania tej zdolności.

- ✦ Gracz kontrolujący wskazujący efekt dokonuje wyboru co do wszystkich wskazań efektu, chyba że karta stanowi inaczej.
- ✦ Jeśli zdolność wymaga wskazania celu (lub celów), a nie ma dozwolonego celu (lub niewystarczającą ich liczbę), wówczas taka zdolność nie może zostać zainicjowana. Sprawdzenie czy możliwe jest zainicjowanie efektu jest wykonywane w tym samym momencie co sprawdzenie ograniczeń zagrywania.
- ✦ W momencie wskazywania celów każdy aktualnie dozwolony cel może zostać wskazany (wskazanie nie jest ograniczone do celów, które były obecne w momencie sprawdzania czy możliwe jest zainicjowanie efektu).
- ✦ Jeśli wymagane jest wskazanie kilku celów przez jednego gracza, są one wskazywane równocześnie.
- ✦ Zdolność, która pozwala wskazać „dowolną liczbę” celów nie jest rozpatrywana (i nie wpływa na stan gry) jeśli wskazanych zostało zero celów.
- ✦ Rozpatrzenie niektórych efektów (na przykład efektów występujących po słowie „następnie” lub efektów opóźnionych) wymaga wskazania celów po zainicjowaniu tego efektu. Takie cele nie muszą być weryfikowane podczas sprawdzania ograniczeń zagrywania i określania czy cała zdolność może zostać zainicjowana. Jeśli nie ma dozwolonych celów w momencie kiedy miałyby one zostać wybrane, nie udaje się rozpatrzeć tego aspektu danego efektu.
- ✦ Karta nie jest dozwolonym celem dla zdolności, jeśli rozpatrzenie efektu tej zdolności w żaden sposób nie wpłynie na cel (*Przykładowo, klęcząca postać nie może zostać wskazana jako cel efektu brzmiącego „wybierz i uklęknij postacią”*).

Powiązane tematy: Efekty opóźnione, Inicjowanie zdolności, Słowo „Następnie”

Wspiera (tylko format starcia)

Jeśli karta tytułu gracza „wspiera” inny tytuł, noszący dany tytuł gracz nie może inicjować wyzwań przeciwko graczowi noszącemu wspierany tytuł.

Powiązane tematy: Karty tytułów

Wybierz

Słowo „wybierz” wskazuje, że aby rozpatrzeć zdolność, musi zostać wskazany jeden lub więcej celów.

Powiązane tematy: Wskazywanie

Wydrukowany

Słowo „wydrukowany” odnosi się do tekstu, charakterystyk, symboli lub wartości fizycznie wydrukowanych na karcie.

Powiązane tematy: Pusty

Wygrana w wyzwaniu

Każde wyzwanie zostaje wygrane przez gracza, który posiada wyższą łączną SIŁĘ po swojej stronie kiedy określany jest wynik wyzwania.

- ✦ Łączna SIŁA gracza to suma SIŁY wszystkich uczestniczących postaci po jego stronie, z uwzględnieniem wszelkich modyfikatorów wpływających na łączną SIŁĘ tego gracza w danym wyzwaniu.
- ✦ Gracz musi posiadać łączną SIŁĘ o wartości przynajmniej 1 oraz przynajmniej 1 uczestniczącą postać po swojej stronie, aby mógł wygrać wyzwanie.
- ✦ Jeśli wystąpi remis SIŁY po każdej stronie (dla wartości przynajmniej 1, a każdy z graczy posiada przynajmniej 1 uczestniczącą postać), wyzwanie wygrywa atakujący gracz.
- ✦ Jeśli żaden z graczy nie spełni wymagań wygranej w wyzwaniu, żaden z graczy nie wygrywa (ani nie przegrywa) tego wyzwania.

Powiązane tematy: Faza wyzwań, Niebroniony, Roszczenia

Wymuszone przerwania/Wymuszone reakcje

Podczas gdy większość zdolności aktywowanych jest opcjonalna, niektóre przerwania i reakcje są poprzedzone słowem „Wymuszona”. Takie zdolności muszą zostać rozpatrzone natychmiast po wystąpieniu warunku aktywacji wskazanego w tekście karty.

- ✦ Dla każdego warunku aktywacji, wymuszone przerwania ma pierwszeństwo i jest inicjowane przed niewymuszonymi przerwaniem, a wymuszone reakcje mają pierwszeństwo i są inicjowane przed niewymuszonymi reakcjami.

✦ Jeśli dwie lub więcej wymuszonych zdolności miałyby być zainicjowanych, pierwszy gracz wybiera kolejność, w której są one inicjowane, niezależnie od tego, kto kontroluje karty z tymi zdolnościami.

✦ Każda wymuszona zdolność musi zostać w całości rozpatrzona, zanim kolejna wymuszona zdolność o tym samym warunku aktywacji będzie mogła zostać zainicjowana.

Powiązane tematy: Przerwania, Reakcje

Zabicie, Zabity

Postacie mogą zostać zabite przez efekty ramowe i zdolności kart. Kiedy postać zostaje zabita, opuszcza grę i jest umieszczana odkryta na stosie zabitych właściciela.

Powiązane tematy: Ocalanie, Opuszczanie gry, Stos zabitych

Zakryte karty

Niektóre zdolności umieszczają w grze zakryte karty. Zakryta karta nie posiada atrybutów innych niż „zakryta karta”, ale może otrzymać atrybuty w wyniku zdolności karty, która umieszcza ją w grze.

✦ Gracz może podglądać dowolną zakrytą kartę w grze, która znajduje się pod jego kontrolą.

Zamiast

Patrz: „Efekty zastępujące” na stronie 4.

Zamień

Niektóre zdolności wykorzystują słowo „zamień”. Aby rozpatrzyć taką zdolność, zamieniane elementy muszą występować po obu stronach zamiany.

Zasadzka (X)

Zasadzka to zdolność słowa kluczowego. Jako akcję gracza w fazie wyzwań, gracz może zapłacić złoto w ilości równej wartości (X) na karcie z Zasadzką, aby umieścić ją w grze ze swojej ręki. Karty, która wchodzi do gry z wykorzystaniem Zasadzki nie uznaje się za zmobilizowaną.

✦ Jeśli Zasadzka występuje na karcie kilkukrotnie, z różnymi wartościami (X), kontrolujący tę kartę gracz może wybrać, której Zasadzki używa, aby umieścić kartę w grze.

Powiązane tematy: Słowa kluczowe, Umieszczanie w grze

Zastraszanie

Zastraszanie to słowo kluczowe fazy wyzwań. Po tym, jak gracz jako atakujący wygra wyzwanie, w którym kontroluje postać ze słowem kluczowym Zastraszanie, ten gracz może wybrać i ukłęknąć

postać kontrolowaną przez przegrywającego gracza, o SILE równej lub niższą od wartości SILEY, o którą wyzwanie zostało wygrane (wybrana postać nie musi uczestniczyć w tym wyzwananiu).

✦ Podczas każdego wyzwania można rozpatrzyć nie więcej niż jedno Zastraszanie.

Powiązane tematy: Faza wyzwań, Słowa kluczowe

Zdolności

Zdolność to specjalny tekst w grze, jaki zapewnia karta. Zdolności kart zaliczają się do jednego z następujących typów: akcja, przerwanie, reakcja, słowo kluczowe, zdolność „Po odkryciu” lub zdolność stała.

✦ Inicjowanie akcji, przerwania i reakcji jest opcjonalne. Słowo „możesz” daje graczowi możliwość rozpatrzenia zdolności. Gracz kontrolujący kartę, na której występuje zdolność opcjonalna, decyduje czy chce rozpatrzyć (lub nie) tę zdolność w odpowiednim momencie.

✦ Zastosowanie lub rozpatrzenie następujących typów zdolności jest obowiązkowe: zdolności stałe, zdolności „Po odkryciu”, wymuszone przerwania oraz wymuszone reakcje.

✦ Inicjowanie zdolności dowolnego słowa kluczowego, w opisie którego znajduje się słowo „możesz”, jest opcjonalne. Zastosowanie wszystkich pozostałych słów kluczowych jest obowiązkowe.

✦ Zdolności kart mogą wpływać i wskazywać wyłącznie karty znajdujące się w grze, o ile tekst zdolności wyraźnie nie odnosi się do elementów lub stref poza obszarem gry. Zdolności kart na postaciach, miejscach i dodatkach mogą być inicjowane lub wpływać na grę wyłącznie z obszaru gry, o ile wyraźnie nie wskazują, że mogą być wykorzystane ze strefy poza obszarem gry, lub wymagają aby karta była poza obszarem gry, aby jej zdolność została rozpatrzona. Karty wydarzeń oraz agend domyślnie wpływają na grę spoza obszaru gry, na co wskazują zasady tych typów kart.

✦ Zdolność karty może być zainicjowana wyłącznie jeśli jej efekt ma możliwość wpłynięcia na stan gry. Możliwość tę ocenia się bez uwzględnienia konsekwencji opłacenia kosztu i interakcji z innymi zdolnościami.

✦ Zdolność karty może być zainicjowana wyłącznie, jeśli jej koszt (po uwzględnieniu modyfikatorów) może potencjalnie zostać w całości opłacony.

Powiązane tematy: Akcje, Efekty, Efekty opóźnione, Efekty trwające, Koszty, Po odkryciu, Przerwania, Reakcje, Słowa kluczowe, W grze i poza grą, Wymuszone przerwania/wymuszone reakcje, Zdolności aktywowane

Zdolności aktywowane

Zdolność aktywowana to zdolność rozpoczynająca się pogrubionym słowem, po którym następuje dwukropek i reszta zdolności. Są to akcje, akcje określonej fazy, przerwania, reakcje, wymuszone przerwania lub reakcje oraz zdolności „Po odkryciu”.

Powiązane tematy: Warunek aktywacji, Zdolności

Zdolności stałe

Zdolność stała to zdolność inna niż słowo kluczowe, której tekst nie jest poprzedzony pogrubionym słowem wskazującym na rodzaj zdolności. Zdolność stała staje się aktywna od momentu wejścia karty do gry i pozostaje aktywna do momentu opuszczenia gry przez tę kartę.

- ✦ Niektóre zdolności stałe cały czas sprawdzają, czy nie występuje określony warunek (oznaczony słowami takimi jak „podczas”, „jeśli” lub „dopóki”). Efekty takich zdolności aktywują się w dowolnym momencie kiedy występuje wskazany warunek.
- ✦ Jeśli kilka wystąpień tej samej zdolności stałej znajduje się w grze, każda z nich wpływa na stan gry.

Powiązane tematy: W grze i poza grą

Złoto

Złoto jest walutą w grze i jest wykorzystywana do płacenia za karty i zdolności kart. Ilość złota jaką posiada gracz w danym momencie jest reprezentowana (i jest jawną informacją) przez żetony złota w jego puli złota.



Żetony złota

Złoto na początku gry znajduje się w skarbcu. Kiedy gracz zyskuje złoto, bierze określoną ilość złota ze skarbcza i umieszcza w swojej puli złota. Kiedy gracz wydaje złoto, zwraca do skarbcza złoto ze swojej puli.

Powiązane tematy: Faza mobilizacji, Faza podatków

Zwycięstwo w grze

Pierwszy gracz, który zgromadzi 15 (lub więcej) żetonów władzy na kontrolowanych przez siebie kartach wygrywa grę. Gra kończy się natychmiast kiedy gracz spełni warunek posiadania 15 (lub więcej) żetonów władzy.

- ✦ Jeśli kilku graczy miałoby osiągnąć warunek zwycięstwa jednocześnie, pierwszy gracz wybiera, który z nich wygrywa grę.
- ✦ Gracz zostaje wyeliminowany z rozgrywki kiedy w jego talii dobierania nie pozostały żadne karty. Jeśli wszyscy przeciwnicy gracza zostaną wyeliminowani, ostatni gracz wygrywa grę (jeśli wszyscy pozostali gracze mieliby zostać wyeliminowani jednocześnie, pierwszy gracz wybiera kolejność, w jakiej zostaną wyeliminowani).

Zyskiwanie

Słowo „zyskuje” jest wykorzystywane w kilku kontekstach.

- ✦ Jeśli gracz zyskuje żetony złota, bierze określoną liczbę żetonów złota ze skarbcza i umieszcza w swojej puli złota.
- ✦ Jeśli gracz zyskuje żetony władzy dla karty pod jego kontrolą, bierze określoną liczbę żetonów władzy ze skarbcza i umieszcza je na tej karcie.
- ✦ Jeśli karta zyskuje charakterystyki (takie jak symbol, *Cechę*, słowo kluczowe lub tekst zdolności), karta ta funkcjonuje jakby posiadała zyskiwaną charakterystykę. Zyskanych charakterystyk nie uznaje się za wydrukowane.

Powiązane tematy: Władza, Wydrukowany, Złoto

Żetony wpływ

Żetony wpływ to uniwersalne żetony wykorzystywane do oznaczania różnych stanów i statusów podczas rozgrywki. Nie posiadają one własnych zasad.



Żetony wpływów (dwustronne)

- ✦ Zdolności kart mogą tworzyć i definiować różne rodzaje żetonów, takich jak „żetony zdrady”, „żetony trucizny” i „żetony stania”. Kiedy taki żeton jest wymagany, żeton wpływ jest wykorzystywany, aby oznaczyć jego obecność w grze.

Żetony, wyczerpanie się żetonów

Nie ma limitu żetonów złota, władzy lub wpływów, które mogą znajdować się na obszarze gry w danym momencie. Jeśli graczom wyczerpią się żetony danego rodzaju, mogą wykorzystać inne żetony, znaczniki lub monety, aby śledzić aktualny stan gry.

LISTA ELEMENTÓW

Lista elementów znajdujących się w niniejszym zestawie podstawowym:

- ✦ 28 kart fabuły
- ✦ 20 kart Starków
- ✦ 20 kart Lannisterów
- ✦ 20 kart Baratheonów
- ✦ 20 kart Greyjoyów
- ✦ 20 kart Targaryenów
- ✦ 20 kart Martellów
- ✦ 20 kart Tyrellów
- ✦ 20 kart Nocnej Straży
- ✦ 31 kart neutralnych
- ✦ 1 karta agendy „Wierność”
- ✦ 8 kart stronnictw/agend
- ✦ 6 kart tytułów dla formatu starcia
- ✦ 30 żetonów złota
- ✦ 30 żetonów władzy
- ✦ 10 żetonów wpływów
- ✦ 1 żeton pierwszego gracza

DODATEK I: KOLEJNOŚĆ I ORGANIZACJA GRY

Ponumerowane elementy przedstawione w ciemnych ramkach są określane mianem wydarzeń ramowych. Występują one obowiązkowo w strukturze gry. Żółte ramki to wydarzenia ramowe, które występują wyłącznie podczas rozgrywki w formacie starcia. Szare ramki to specjalne wydarzenia ramowe, oznaczające możliwość powrotu do wcześniejszego wydarzenia ramowego w tabeli. Takie powtarzalne sekwencje mogą zostać zakończone na różne sposoby, na przykład kiedy gracz kolejno wykonał określone kroki lub kiedy gracz podjął określoną decyzję. W każdej szarej ramce wyjaśniono kiedy i w jaki sposób każda z tych pętli cofa się do wcześniejszego lub przechodzi do kolejnego wydarzenia ramowego.

OKNA AKCJI

Akcja może zostać zainicjowana wyłącznie w oknie akcji. Okna akcji zostały przedstawione na diagramie jako czerwone ramki. Kiedy otwiera się okno akcji, pierwszy gracz jako pierwszy ma możliwość inicjowania akcji lub spasowania. Możliwość inicjowania akcji przechodzi na kolejnych graczy w kolejności rozgrywki, do momentu aż wszyscy gracze kolejno spasują, kiedy to okno akcji się zamyka (należy pamiętać, że jeśli gracz pasuje podczas swojej okazji do działania, ale przeciwnicy kolejno nie spasują, dany gracz w dalszym ciągu może wykonywać akcje kiedy powróci do niego możliwość działania).

Należy rozpatrzyć w całości każdą akcję, zanim możliwe będzie wykonanie kolejnej akcji.

REAKCJE I PRZERWANIA

Zdolność przerwania lub reakcji pozwala przerwać lub zareagować na rozpatrzenie wydarzenia ramowego, jeśli wystąpi warunek aktywacji tej zdolności.

Każda reakcja lub przerwanie musi zostać rozpatrzone w całości zanim kolejne przerwanie lub reakcja dla tego samego warunku aktywacji będzie mogła zostać zainicjowana.

Przykład: Zdolność brzmiąca „Reakcja: Po tym, jak wygrasz wyzwanie...” zostaje zainicjowana po zakończeniu wydarzenia ramowego w kroku (4.2.2.) rozpatrywania wyzwań.

1. FAZA FABUŁY

1.1 Początek rundy. Rozpoczyna się faza fabuły.

1.2 Wybór kart fabuły.

1.3 Odkrycie kart fabuły.
I. Podliczenie inicjatywy.
II. Wybór pierwszego gracza.
III. Rozpatrzenie zdolności „Po odkryciu”.

1.4 Wybór tytułów (tylko w formacie starcia).

OKNO AKCJI

1.5 Faza fabuły dobiega końca.

Należy przejść do fazy dobierania.

2. FAZA DOBIERANIA

2.1 . Rozpoczyna się faza dobierania.

2.2 Każdy gracz dobiera 2 karty.

OKNO AKCJI

2.3 Faza dobierania dobiega końca.

Należy przejść do fazy mobilizacji.

3. FAZA MOBILIZACJI

3.1 Rozpoczyna się faza mobilizacji.

3.2 Aktywny gracz pobiera dochód
(pierwszy gracz rozpoczyna jako aktywny gracz).

SPECJALNE OKNO AKCJI

Wszyscy gracze mogą używać akcji, ale tylko aktywny gracz może mobilizować karty do gry.

3.3 Kolejny gracz zostaje aktywnym graczem,
do momentu, chyba każdy z graczy był już
aktywnym graczem.

3.4 Faza mobilizacji dobiega końca.

Należy przejść do fazy wyzwań.

4. FAZA WYZWAŃ

4.1 Rozpoczyna się faza wyzwań.

OKNO AKCJI

4.2 Jeśli jest w stanie, aktywny gracz może inicjować wyzwanie (pierwszy gracz rozpoczyna jako aktywny gracz). Jeśli aktywny gracz inicjuje wyzwanie, należy przejść do tabeli rozpatrywania wyzwań.

4.3 Jeśli aktywny gracz nie inicjuje kolejnych wyzwań, kolejny gracz w kolejności rozgrywki zostaje aktywnym graczem – należy przejść do „okna akcji”. Jeśli każdy z graczy był już aktywnym graczem, należy przejść do kroku 4.4.

4.4 Faza wyzwań dobiega końca.

Należy przejść do fazy dominacji.

ROZPATRZENIE WYZWANIA

4.2 Wyzwanie zostaje zainicjowane.

OKNO AKCJI

4.2.1 Broniący gracz deklaruje obroćców.

OKNO AKCJI

4.2.2 Porównanie SIŁY w celu wyłonienia zwycięzcy wyzwania.

4.2.3 Zyskanie premii za wyzwanie.

4.2.4 Zastosowanie rezultatu rozszczeń.

4.2.5 Rozpatrzenie słów kluczowych wyzwań.

4.2.6 Zakończenie wyzwania.

5. FAZA DOMINACJI

5.1 Rozpoczyna się faza dominacji.

5.2 Podliczenie SIŁY stojących postaci (oraz niewydanego złota) i nagroda za dominację.

OKNO AKCJI

5.3 Faza dominacji dobiega końca.

Należy przejść do fazy wstawania.

6. FAZA WSTAWANIA

6.1 Rozpoczyna się faza wstawania.

6.2 Wszystkie klęczące karty wstają.

OKNO AKCJI

6.3 Faza wstawania dobiega końca.

Należy przejść do fazy podatków.

7. FAZA PODATKÓW

7.1 Rozpoczyna się faza podatków.

7.2 Zwrot niewydanego złota do skarbcza.

7.3 Każdy gracz odrzuca karty z ręki, tak aby mieć ich na ręce nie więcej, niż wynosi jego wartość rezerw.

7.4 Wszystkie tytuły są zwracane do puli tytułów (tylko w formacie starcia).

OKNO AKCJI

7.5 Faza podatków dobiega końca. Runda się kończy.

Należy przejść do fazy fabuły w kolejnej rundzie rozgrywki.

SZCZEGÓŁOWY OPIS WYDARZEŃ RAMOWYCH

Ten rozdział szczegółowo objaśnia w jaki sposób należy rozpatrywać poszczególne kroki zaprezentowane w tabeli przebiegu rozgrywki, przedstawione w kolejności zgodnej z porządkiem, w jakim wydarzenia te występują w trakcie rundy.

1. Faza fabuły

1.1 *Rozpoczyna się faza fabuły*

Ten krok określa początek fazy fabuły. Ponieważ jest to pierwsze wydarzenie ramowe w rundzie, formalizuje ono również rozpoczęcie nowej rundy rozgrywki.

Rozpoczęcie fazy to istotny punkt rozgrywki, do którego może odnosić się tekst kart, zarówno jako moment kiedy zdolność może albo musi zostać rozpatrzona lub jako moment kiedy trwający efekt lub stała zdolność rozpoczyna się albo wygasa.

1.2 *Wybór kart fabuły*

Każdy z graczy przegląda karty pozostałe w jego talii fabuły i wybiera jedną z nich, którą odkryje w trakcie kolejnego wydarzenia ramowego. Wybrana karta fabuły jest układana zakryta osobno od talii fabuły, i nie jest w tym kroku pokazywana innym graczom.

Po tym, jak każdy gracz wybrał kartę fabuły i ułożył ją osobno od talii fabuły, ten krok zostaje ukończony.

1.3 *Odkrycie kart fabuły*

Gracze jednocześnie odkrywają wszystkie karty fabuły wybrane w kroku 1.2.

Kiedy karta fabuły gracza zostaje odkryta, należy umieścić ją na wcześniej odkrytych kartach fabuły danego gracza. Wszystkie karty fabuły znajdujące się pod aktualnie odkrytą kartą fabuły gracza uznaje się za będące na stosie „wykorzystanych kart fabuły”.

Odkrywanie kart fabuły podczas tego wydarzenia ramowego składa się z trzech kroków, wykonywanych w poniższej kolejności:

I. Podliczenie inicjatywy. Gracz z najwyższą wartością inicjatywy na swojej odkrytej karcie fabuły (po uwzględnieniu wszystkich stosownych modyfikatorów) wygrywa inicjatywę. Jeśli kilku graczy ma taką samą wartość inicjatywy, inicjatywę wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada najmniej żetonów władzy. Jeśli gracze remisują zarówno w łącznej inicjatywie oraz władzy, remis rozstrzyga się wybierając losowo jednego spośród remisujących graczy.

II. Wybór pierwszego gracza. Gracz, który wygrał inicjatywę w kroku I wybiera gracza, który będzie pierwszym graczem. Wybrany gracz bierze żeton pierwszego gracza i zatrzymuje go do momentu kiedy inny efekt karty lub efekt gry (zwykle ten krok w kolejnej rundzie) wybierze nowego pierwszego gracza.

Uwaga: Jeśli gracz odkrywa nową kartę fabuły poza normalnym krokiem ramowym w fazie fabuły (przykładowo, rozpatrując zdolność karty), kroki I i II są pomijane: nie podlicza się inicjatywy, ani nie wybiera nowego pierwszego gracza.

III. Rozpatrzenie zdolności „Po odkryciu”.

Wszystkie zdolności „Po odkryciu” znajdujące się na odkrytych właśnie kartach fabuły muszą zostać teraz zainicjowane. Jeśli kilku graczy ma na swoich kartach fabuły zdolności „Po odkryciu”, pierwszy gracz decyduje w jakiej kolejności zostają one zainicjowane. Należy rozpatrzyć każdą zdolność „Po odkryciu” zanim zostanie zainicjowana kolejna.

Po wykonaniu powyższych kroków proces odkrywania kart fabuły dobiega końca. Jeśli gracz nie posiada kart w swojej talii fabuły, stos wykorzystanych kart fabuły tego gracza wraca do jego talii fabuły (Właśnie odkryta karta nie znajduje się jeszcze na stosie wykorzystanych kart i nie wraca w tym momencie do talii).

UWAGA DO KOLEJNOŚCI: *Zdolności reakcji brzmiące „Po tym, jak odkryjesz kartę fabuły” lub „Po tym, jak gracz odkryje kartę fabuły” mogą zostać zainicjowane po zakończeniu powyższego kroku III.*

1.4 *Wybór tytułów (tylko w formacie starcia)*

Wybór tytułów (tylko w formacie starcia) na tę rundę. W rozgrywce w formacie pojedynku ten krok jest pomijany.

Najpierw należy potasować sześć zakrytych kart tytułów i losowo usunąć jedną z nich z puli tytułów. Jeśli w rozgrywce bierze udział trzech graczy należy zamiast tego usunąć dwie losowe karty. W rozgrywce dla sześciu lub więcej graczy żadne tytuły nie są usuwane.

Następnie pierwszy gracz ogląda pozostałe w puli karty tytułów i wybiera jedną z nich, nie pokazując wybranej karty innym graczom. Pozostałe tytuły są przekazywane zgodnie z kolejnością rozgrywki, a każdy gracz wybiera w ten sposób jedną kartę. Po tym, jak wszyscy gracze dokonają wyboru, wszystkie niewykorzystane tytuły (wliczając w to karty odrzucone losowo na początku tego kroku) są zwracane losowo do puli tytułów, a każda wybrana

karta tytułu zostaje w tym momencie odkryta przed graczem, który ją wybrał. Wszystkie wybrane tytuły wchodzi do gry jednocześnie, są uznawane za będące w grze pod kontrolą noszącego je gracza i mogą wpływać na stan gry do momentu aż nie zostaną zwrócone do puli tytułów.

Jeśli w rozgrywce w formacie starcia bierze udział więcej niż sześciu graczy, każdy gracz który miałby wybierać tytuł z pustej puli rozgrywa rundę bez tytułu.

1.5 Faza fabuły dobiega końca

Ten krok określa koniec fazy fabuły.

Zakończenie fazy to istotny punkt rozgrywki, do którego może odnosić się tekst kart, zarówno jako moment kiedy zdolność może albo musi zostać rozpatrzona lub jako moment kiedy trwający efekt lub stała zdolność rozpoczyna się albo wygasa.

2. Faza dobierania

2.1 Rozpoczyna się faza dobierania

Ten krok określa początek fazy dobierania.

2.2 Dobieranie

Wszyscy gracze jednocześnie dobierają po 2 karty ze swoich talii dobierania.

Uwaga: Gracz zostaje natychmiast wyeliminowany z rozgrywki jeśli w jego talii dobierania nie pozostały już żadne karty. Jeśli wszyscy pozostali gracze zostają wyeliminowani podczas tego kroku, pierwszy gracz decyduje, który z tych graczy wygrywa grę.

2.3 Faza dobierania dobiega końca

Ten krok określa koniec fazy dobierania.

3. Faza mobilizacji

3.1 Rozpoczyna się faza mobilizacji

Ten krok określa początek fazy mobilizacji.

3.2 Aktywny gracz pobiera dochód

Pierwszy gracz jako pierwszy zostaje aktywnym graczem w fazie mobilizacji.

Aktywny gracz zbiera przychód równy wartości złota na swojej odkrytej karcie fabuły (z uwzględnieniem wszystkich stosownych modyfikatorów) i zyskuje tyle złota ze skarbcza, dodając je do swojej puli złota.

Okno akcji gracza podczas fazy mobilizacji

Pierwszy gracz zawsze jako pierwszy ma możliwość działania podczas tego okna akcji.

Poza możliwością inicjowania zdolności „Akcji” i „Akcji mobilizacji” (tak jak pozostali gracze), aktywny gracz może również (kiedy przychodzi jego moment

na działanie), jako akcję gracza, zmobilizować postać, miejsce, dodatek lub duplikat. Możliwość wykonywania akcji w tym oknie przechodzi zgodnie z kolejnością rozgrywki, do momentu aż wszyscy gracze kolejno spasują.

UWAGA DO KOLEJNOŚCI: *Każdy z graczy może również inicjować zdolności przerwania lub reakcji jeśli wystąpi określony warunek aktywacji.*

Aby zmobilizować kartę, gracz zwraca ze swojej puli złota do skarbcza ilość złota równą kosztowi karty w złocie.

Kiedy gracz mobilizuje kartę postaci, jest ona umieszczana w przednim rzędzie obszaru gry tego gracza.

Kiedy gracz mobilizuje kartę miejsca, jest ona umieszczana w tylnym rzędzie obszaru gry tego gracza.

Kiedy gracz mobilizuje kartę dodatku, jest ona dołączana do innej karty lub elementu znajdującego się w grze. Niektóre dodatki posiadają obostrzenia lub zezwolenia zagrywania, które określają rodzaj karty lub elementu, do których muszą zostać dołączone. Jeśli dodatek nie posiada takich obostrzeń ani zezwoleń, domyślnym stanem dla dodatku jest dołączenie go do postaci.

Kiedy gracz mobilizuje duplikat, jest on umieszczany odkryty, częściowo pod kopią karty, która już znajdowała się w grze. Zagrywanie duplikatu nie ma kosztu.

Możliwość wykonywania akcji przechodzi na kolejnych graczy zgodnie z kolejnością rozgrywki, do momentu aż wszyscy gracze kolejno spasują, a okno akcji się zamknie. W związku z tym nie ma górnego limitu liczby okazji jakie aktywny gracz ma na mobilizowanie swoich kart.

3.3 Kolejny gracz zostaje aktywnym graczem

Jeśli w momencie osiągnięcia tego kroku każdy z graczy był już w tej fazie aktywnym graczem, należy przejść do kroku 3.4.

W innym wypadku, następny gracz (w kolejności rozgrywki) zostaje aktywnym graczem. Należy wrócić do kroku 3.2.

3.4 Faza mobilizacji dobiega końca

Ten krok określa koniec fazy mobilizacji.

4. Faza wyzwań

4.1 Rozpoczyna się faza wyzwań

Ten krok określa początek fazy wyzwań.

4.2 Aktywny gracz może inicjować wyzwanie

Pierwszy gracz jako pierwszy zostaje aktywnym graczem w fazie wyzwania.

Kiedy gracz jest aktywnym graczem podczas fazy wyzwania, może zainicjować jedno wyzwanie **+**, jedno **👁** i jedno **👑** (w dowolnej kolejności).

Jeśli aktywny gracz pasuje w momencie kiedy może zainicjować wyzwanie lub nie jest w stanie zainicjować wyzwania, należy przejść do kroku 4.3.

Aby zainicjować wyzwanie, aktywny gracz wykonuje poniższe czynności. Gra traktuje te kryteria jako wykonywane automatycznie (wszystkie naraz), i aby wyzwanie zostało zainicjowane, muszą one zostać ukończone.

- ✦ Ogłoszenie rodzaju inicjowanego wyzwania (**+**, **👁**, lub **👑**).
- ✦ Ogłoszenie przeciwnika, przeciwko któremu inicjowane jest wyzwanie.
- ✦ Ogłoszenie, które postacie (pod kontrolą danego gracza) są deklarowane jako atakujące oraz jednocześnie klęknięcie nimi. Aby dana postać mogła zostać atakującym, musi posiadać symbol wyzwania odpowiadający rodzajowi inicjowanego spotkania oraz musi stać. Co najmniej jedna postać musi zostać zadeklarowana jako atakujący, aby wyzwanie zostało zainicjowane. Każda postać ze słowem kluczowym Podstęp zadeklarowana jako atakujący wskazuje teraz cele dla Podstępu, jeśli kontrolujący ją gracz chce skorzystać ze słowa kluczowego Podstęp.

UWAGA DO KOLEJNOŚCI: Po tym, jak wyzwanie zostało zainicjowane, reakcje dla każdej z powyższych czynności również mogą zostać zainicjowane.

UWAGA DO KOLEJNOŚCI: Po tym, jak wyzwanie zostało zainicjowane, uznaje się je za rozpatrywane do momentu jego zakończenia w kroku 4.2.6.

4.2.1 Broniący gracz deklaruje obrońców

Broniący gracz ma możliwość zadeklarowania dozwolonych postaci, które kontroluje, jako obrońców (w tym celu jednocześnie nimi klęka). Aby dana postać mogła zostać obrońcą, musi posiadać symbol wyzwania odpowiadający rodzajowi trwającego spotkania oraz musi stać. Postać wskazana za pomocą słowa kluczowego Podstęp w kroku 4.2 nie może zostać zadeklarowana jako obrońca.

4.2.2 Porównani SIĘ w celu wyłonienia zwycięzcy wyzwania

Należy porównać łączną SIĘ wszystkich atakujących postaci (oraz wszystkich aktywnych modyfikatorów) z łączną SIĘ wszystkich broniących postaci (oraz wszystkich aktywnych modyfikatorów) w celu wyłonienia zwycięzcy wyzwania.

Gracz, którego strona posiada wyższą łączną SIĘ wygrywa wyzwanie (lub, w przypadku remisu, wyzwanie wygrywa atakujący gracz). Jeśli ten gracz nie posiada łącznej siły 1 lub wyższej i/lub jeśli po stronie tego gracza nie ma żadnych uczestniczących postaci podczas tego kroku (tj. porównania SIĘ), żaden z graczy nie wygrywa (ani nie przegrywa) wyzwania.

Jeśli atakujący gracz został zwycięzcą, a łączna SIĘ po stronie broniącego gracza wynosiła 0, wyzwanie uznaje się za „niebronione”.

UWAGA DO KOLEJNOŚCI: Reakcje na wygranie i/lub przegranie wyzwania mogą zostać zainicjowane po ukończeniu tego kroku.

4.2.3 Zyskanie premii za wyzwanie

Jeśli wyzwanie było niebronione w poprzednim kroku, atakujący gracz zyskuje 1 żeton władzy za wygranie niebronionego wyzwania dla swojego stronnictwa. Nazywane jest to premią za niebronione wyzwanie.

W rozgrywce w formacie starcia, jeśli wyzwanie zostało wygrane przeciwko przeciwnikowi noszącemu tytuł, z którym rywalizuje tytuł wygrywającego gracza (a zwycięzca wyzwania nie zdobył już żetonu władzy za pokonanie rywala w tej rundzie), zwycięzca wyzwania zyskuje 1 żeton władzy dla swojego stronnictwa. Nazywane jest to premią za rywalizację.

Wszystkie premie, które gracze otrzymują w tym kroku są zyskiwane jednocześnie.

4.2.4 Zastosowanie rezultatu roszczeń.

Jeśli atakujący gracz wygrał wyzwanie, w tym momencie należy zastosować rezultat roszczeń. Dla każdego z rodzajów wyzwania rezultat roszczeń rozpatrywany jest w poniższy sposób i wykorzystuje wartość roszczeń na odkrytej karcie fabuły atakującego gracza (z uwzględnieniem wszystkich stosownych modyfikatorów wartości roszczeń).

+ **Militarne:** Broniący gracz musi wybrać postacie, które kontroluje, w liczbie równej wartości roszczeń i je zabić (postacie nie muszą być wybrane spośród postaci uczestniczących w wyzwaniu).

👁 **Intrygi:** Broniący gracz musi odrzucić losowe karty z ręki, w liczbie równej wartości roszczeń.

♣ **Władzy:** Broniący gracz usuwa żetony władzy, w liczbie równej wartości roszczeń, ze swojej karty stronnictwa i przenosi je na kartę stronnictwa atakującego gracza.

Jeśli broniący gracz wygra wyzwanie, rezultat roszczeń nie występuje.

4.2.5 Rozpatrzenie słów kluczowych wyzwania

Efekty słów kluczowych rozpatrywanych w fazie wyzwania (np. Intuicja, Zastraszanie, Grabież i Renoma) występują w tym momencie. Pierwszy gracz decyduje o kolejności w jakiej rozpatrywane są słowa kluczowe (według ich rodzajów). Pierwszy gracz wybiera jeden rodzaj słowa kluczowego (na przykład Renoma), a następnie wszystkie stosowne wystąpienia tego słowa kluczowego są jednocześnie rozpatrywane. Następnie pierwszy gracz wybiera kolejny rodzaj słowa kluczowego, które zostanie rozpatrzone i tak dalej, do momentu rozpatrzenia wszystkich słów kluczowych, które muszą zostać rozpatrzone podczas tego wyzwania.

4.2.6 Zakończenie wyzwania

Ten krok określa zakończenie wyzwania. Wszystkie postacie, które uczestniczyły w wyzwaniu, dłużej w nim nie uczestniczą. Należy przejść do okna akcji pomiędzy krokami ramowymi 4.1 i 4.2.

4.3 Kolejny gracz w kolejności rozgrywki zostaje aktywnym graczem

Jeśli aktywny gracz nie deklaruje wyzwania albo nie może zainicjować kolejnych wyzwania, kolejny gracz w kolejności rozgrywki zostaje aktywnym graczem. Należy przejść do okna akcji gracza pomiędzy krokami ramowymi 4.1 a 4.2.

Jeśli każdy z graczy był już w tej fazie aktywnym graczem, należy przejść do kroku 4.4.

4.4 Faza wyzwania dobiega końca

Ten krok określa koniec fazy wyzwania.

5. Faza dominacji

5.1 Rozpoczyna się faza dominacji

Ten krok określa początek fazy dominacji.

5.2 Określenie dominacji

Wszyscy gracze jednocześnie podliczają łączną SIŁĘ wszystkich swoich stojących postaci oraz dodają do uzyskanej sumy 1 za każdy żeton złota w swoich pulach złota. Gracz, który uzyskał najwyższą łączną sumę wygrywa dominację w tej rundzie i zyskuje 1 żeton władzy dla swojego stronnictwa (*Uwaga: Gracz może wygrać dominacji nie posiadając stojących postaci*).

Jeśli gracze remisują w najwyższej łącznej sumie, żaden z graczy nie wygrywa dominacji.

5.3 Faza dominacji dobiega końca

Ten krok określa koniec fazy dominacji.

6. Faza wstawiania

6.1 Rozpoczyna się faza wstawiania

Ten krok określa początek fazy wstawiania.

6.2 Wszystkie kłęzące karty wstają

Wszystkie kłęzące karty w grze jednocześnie wstają.

6.3 Faza wstawiania dobiega końca

Ten krok określa koniec fazy wstawiania.

7. Faza podatków

7.1 Rozpoczyna się faza podatków

Ten krok określa początek fazy podatków.

7.2 Zwrócenie niewydanego złota

Wszyscy gracze jednocześnie zwracają całe niewydane złoto ze swoich pul złota do skarbcza.

7.3 Sprawdzenie rezerw

Każdy gracz, w kolejności rozgrywki, sprawdza swoją rezerwę.

Każdy gracz, który ma w ręce więcej kart niż wynosi wartość rezerw na jego odkrytej karcie fabuły (z uwzględnieniem wszystkich stosownych modyfikatorów), wybiera i odrzuca karty z ręki, do momentu aż rozmiar jego ręki i wartość rezerw będzie równa.

Gracz nie może w tym kroku odrzucać kart z ręki, jeśli ma ich tyle samo lub mniej niż wynosi jego wartość rezerw.

7.4 Zwrócenie tytułów do puli (tylko w formacie starcia)

Każdy z graczy zwraca swój tytuł do puli tytułów. Wszystkie tytuły opuszczają grę jednocześnie (w rozgrywce w formacie pojedynku ten krok jest pomijany).

7.5 Faza podatków dobiega końca

Ten krok określa koniec fazy podatków.

Ponieważ faza podatków jest ostatnią fazą w rundzie, ten krok formalizuje również koniec rundy. Wszystkie zdolności aktywne efekty trwające „do końca rundy” w tym momencie wygasają.

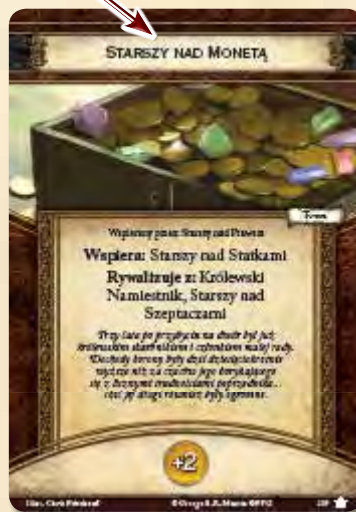
Po zakończeniu tego kroku gracze przechodzą do rozpoczęcia fazy fabuły kolejnej rundy rozgrywki.

DODATEK II: OPIS KART

Ten rozdział zawiera szczegółowy opis każdego z rodzajów kart. Definicja każdego z elementów znajduje się w słowniku pojęć.

LEGENDA DO OPISÓW KART

1. **Wartość złota:** Znajduje się wyłącznie na kartach fabuły. Jest to ilość złota zapewniana przez kartę.
2. **Wartość inicjatywy:** Znajduje się wyłącznie na kartach fabuły. Jest to wartość wykorzystywana w fazie fabuły do określenia zwycięzcy inicjatywy.
3. **Wartość roszczeń:** Znajduje się wyłącznie na kartach fabuły. Jest to wartość wykorzystywana do określania efektów każdego wyzwania jakie gracz wygra jako atakujący.
4. **Wartość rezerw:** Znajduje się wyłącznie na kartach fabuły. Jest to wartość funkcjonująca jako limit rozmiaru ręki w fazie podatków.
5. **Koszt i rodzaj karty:** Koszt w złocie zmobilizowania karty lub zagrania wydarzenia. Rodzaj karty jest przedstawiony poniżej jej kosztu.
6. **Nazwa:** Nazwa karty. Unikatowe karty posiadają przed nazwą symbol \oplus .
7. **Symbol stronictwa:** Stronictwo do którego przynależy karta. Jeśli karta jest lojalna dla danej frakcji, zostało to oznaczone zwojem pergaminu poniżej jej herbu.
8. **Symbole wyzwań:** Każda postać może posiadać do trzech symboli wyzwań, oznaczających w jakich rodzajach wyzwań może uczestniczyć.
9. **SIŁA:** Wartość siły postaci.
10. **Cechy:** Fabularne cechy postaci, do których mogą odnosić się zdolności kart.
11. **Tekst:** Specjalne zdolności karty. Tekst fabularny, który nie wpływa na rozgrywkę, został zapisany *kursywą*.
12. **Informacje o zestawie:** Każdy produkt z serii posiada swój własny symbol. Liczba obok symbolu zestawu oznacza numer karty w obrębie zestawu.





Postacie



Wydarzenia



Fabule



Miejsca



Dodatki

INDEKS

- A**
Akcje 2
Aktywny gracz 2
Anulowanie 2
Atakujący, Atakująca postać,
Atakujący gracz 3, 28
- B**
Bez dodatków 3
- C**
Cechy 3
- D**
Dla twojego stronnictwa 3
Dochód 3, 27
Duplikaty 3
- E**
Efekty 4
Efekty i wydarzenia
ramowe 4, 24
- F**
Faza dobierania 5
Faza dominacji 5
Faza fabuły 5
Faza mobilizacji 5
Faza podatków 5
Faza wstawiania 5
Faza wyzwania 5
- G**
Grabież 15
- I**
Inicjatywa 5, 26
Inicjowanie wyzwań 28
Intuicja 10
- J**
Jednocześnie 8
- K**
Karta fabuły 5, 31
Karty agend 6, 30
Karty dodatków 6
Karty miejsc 6, 31
Karty postaci 6, 31
Karty stronnictwa 18, 30
Karty tytułów 6, 26, 29
Karty unikatowe 7
Karty wydarzeń 7
Kłęknięcie 7
Kolejność rozgrywki 7
Kontrola 8
Koszt 8
- L**
Lista elementów 23
- M**
Mobilizacja 9, 27
Miałby 9
Mulligan 10
- N**
Nie może 10
Niebronione wyzwanie 10
Nietrzywał 10
- O**
Obrońca 11, 28
Ocalanie 11
Odkrywanie 11
Ograniczenie 11
- P**
Pierwszy gracz 12, 26
„Po odkryciu” 12, 26
Podstęp 12
Poświęcanie 12
Poza grę 12
Przekierowanie 12
Przerwanie 13, 24
Przeszukiwanie 14
Przygotowanie gry 14
Pusty 15
- R**
Reakcja 15, 24
Renoma 15
Roszczenia, wartość
roszczeń 15
Rozgrzywka w formacie
pojedynku 16
Rozgrzywka w formacie
starcia 16
Rywalizuje z 16
- S**
SIEŁA 16
Skarbiec 16
Słowo kluczowe 17
Stos kart odrzuconych 17
Stos zabitych 17
- T**
Talia 18
Tworzenie talii 18
- U**
Uczestnicząca postać 19
Umieszczanie w grze 19
- W**
W grze 19
Wartość rezerw 20, 29
Władza 20
Własność 20
Wspiera 21
Wymuszony 21
Wyzwanie 4
Wyzwanie intrygi 15, 28
Wyzwanie militarne 15, 28
Wyzwanie władzy 16, 28
- Z**
Zagrywanie kart 5
Zasadzka 22
Zastraszanie 22
Zdolności aktywowane 23
Złoto 23, 27
Złote zasady 2
Zwycięstwo w grze 23
- Ż**
Żetony wpływów 23

TESTERZY

Przygotowując drugą edycję gry karcianej *Gra o Tron* zmobilizowaliśmy ogromne siły testerów. Nasi testerzy są naszymi strażnikami na Murze i za to mają naszą dozgonną wdzięczność:

A. Grenier, A.P. Hynes, Aaron Broderick, Aaron Glazer, Aaron Settles, Adam "Bomb" Cerbone, Adam DeWulf, Adam Zuback, Allen Haas, Alex Esposito, Alex Filewood, Alex Kern, Álvaro Rodríguez, Amy Mangrich, Andrea Gualdoni, Andreas Aldrin, Anette Hall, Antti "WWDrakey" Korventausa, Ben Comstock, Ben DeWitt, Ben Tully, Ben Wesolowski, Björn Jorner, Brad "ELSM" Andres, Brad Zimmerman, Brandon Zimmer, Bret Kelso, Brian Aurelio, Brian Brimmer, Brian Cloonan, Brian Fred, Brian Gerken, Britt Fitch, Brooks Mitchell, Buz Hannon, Caleb "Bulldog" Grace, Cameron Davison, Charles Haring, Chris "Leo" Garder, Chris Gerber, Chris Kizer, Chris Schoenthal, Chris Thompson, Christopher Lavin, Colby Cram, Cory Glenn, Curt Shumaker, D. Tremblay, Dakota Zimmer, Damon Stone, Dan "Kid" Seefeldt, Dan Strouhal, Daniel Ach, Daniel Creed, Darlene Plis, Darryl Loyd, Dennis Harrison, Derrick Billings, Diego Iotti, Doug Knollenberg, Doug Pearson, Eddie Westdal, Elwe, Eric Lawell, Eric S. Wood, Erik Butzlaff, Erik Dahlman, Evan Craig, Evan Johnson, Eon Tomeny, Federico Pasolini, G. Rousseau, Greg Atkinson, Gregory Sztain, Guy Hancock, Hannah Kane, Harold Jean, Hodor!, Iiro "Ire" Jalonen, Ingrid Barnes, Jaelyn Wilson, Jacob Kern, Jakob Hultman, James Plank, James Randall Barnes, James Speck, James Waumsley, Jamie Bamfield, Jason Aubry, Jason Cerbone, Jeff Molander, Jere Tuovinen, Jeremy Hogan, Jeremy Zwirn, Jesse James Slater, Jesse Mariona, Jesse

Schingen, Jesse Sutherland, Jessica Hamburger, Jim Thomas, Jimi Lawson, Joe Oberbeck, Joey Huskinson, John Bruno, John Kraus, John R. Barber, John Salas, Jon Lenz, Jonas Henriksson, Jonathan Andrews, Josephine Fowler, Josh Forbes, Jukka Raminen, Julien Menuet, Justin Reddick, Justin Tholl, Kai Tai Chan, Kaleb Phillips, Keith Wigner, Ken Keller, Kevin McClure, Kyle Szklenski, Lauren Fitch, Liisa Ronkainen, Luca Manfredini, Lukas Litzinger, Luke Whitehurst, M-A. Marcotte, M-L. Lemay, Marin Christensen, Mark Downing-Heese, Mark Larson, Mark Moore, Mark Yocius, Martin Carlsson, Martin Henmark, Massimo Lizzori, Mat Armstrong, Matt Jenkins, Matt Mareck, Matt Neuman, Matt Phillips, Matthew Gebman, Matthew Ley, Matthew Rogers, Matthew Vercant, Max Meier, Michael Clarke, Michael K. Spaulding, Michael Norman, Michael Sibilia, Michael Wallace, Miguel Tarin, Mike Hantsch, Morgan Stana, Myron Mychal, Nate Torok, Nathan Tarantelli, Nathaniel Dean, Neil Kimball, Nicolò Merusi, Patrick Brennan, Patrick Haynes, Peter Wilson, Pontus Strimling, R.E. Hynes, Rachel Houk, Rheece Kennedy, Rich Meade, Richard Skelton, Rob Hayes, Robert Kopp, Ronnie Rivas Jr., Rowan Gavin, Roy Rogers, Ryan Jones, Ryan Lenard, Ryan Ritter, Sam Braatz, Samuel Bailey, Scott Awesome, Sean Becker, Sean Clemons, Sean Emberly, Sean Pacer Stringfellow, Shayne Lindeman, Stefan Hoard, Stephan Pennington, Stephen McNamara, Steven Cantrell, Steven Francisco, Stuart Wilson, Tabitha Hastie, Tagore Nakornchai, Talieson Solomon, Tasslehoff, Tiny Grimes, Tommy Plis, Tony Reische, Travis Pinter, Travis White, Tyler Hockman, Tyson Villa, Vince Aceturro, Will "Kennon" Lentz i Zach Nichols. Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!