

GRA o TRON

GRA KARCIANA

DRUGA EDYCJA



UWAGI, ERRATA ORAZ NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA (FAQ) v1.01, JUNE 2016

Ten dokument zawiera objaśnienia kart, zasad oraz najczęściej zadawane pytania i krótkie odniesienie do materiałów z *Gry o Tron: gry karcianej*. Najnowsza wersja tego dokumentu jest traktowana jako dodatek do Zasad turniejowych *Gry o Tron: gry karcianej* oraz Kompletnej księdze zasad *Gry o Tron: gry karcianej*. Wszystkie zmiany i dodatkowe zasady w tym dokumencie w stosunku do poprzedniej wersji zostały zaznaczone na **czerwono**.

Dodana treść (v1.01): Rozdział 1.2 (wyjaśnienie), Rozdział 1.3 (wyjaśnienie)

UWAGI ORAZ ERRATA

Ten rozdział zawiera uwagi oraz erratę odnoszącą się do konkretnych kart lub miejsc w zasadach. Podany jest numer wersji dokumentu, w którym zostały wprowadzone zmiany, w celu stworzenia historii zmian.

ERRATA ZASAD

ERRATA KART

(v1.0) Ser Horas Redwyne (*Westeros* 63)

Powinno brzmieć: „... wybierz i wstań postacią z cechą *Lady*”.

Pierwszy śnieg zimy (Cykl *Westeros*, Nie ma ziemi niczyjej 79)

Jest: „*Zwiastun*.”

Powinno brzmieć: „*Omen*.”

Żebraczy król (Cykl *Wojna Pięciu Królów*, Wezwanie do broni 34)

Jest: „z wyższą wartością złota”

Powinno brzmieć: „...z wyższą wydrukowaną wartością złota...”

DEFINICJE ORAZ TERMINY

Ten rozdział zawiera definicję ważnych terminów, które pełnią ściśle określoną funkcję w grze. Terminy są przedstawione alfabetycznie.

Stan Czasowy

Jest to termin używany do opisanie efektu trwającego lub zdolności stałej, która będzie nieustannie usuwać kartę z gry tak długo, jak będzie w tym stanie. Przykład czasowego stanu to: „Do końca tej fazy dana postać zostanie zabita, jeżeli jej SIŁA to 0”.

Wybierz

Słowo „wybierz” oznacza, że zdolność wybiera jeden lub więcej celów. W przypadku braku słowa „wybierz” zdolności nie uważa się za zdolność wybierającą.

ZASADY I WYJAŚNIENIA

Ten rozdział zawiera dodatki oraz wyjaśnienia do podstawowych zasad. Każdy wpis jest umieszczony w specjalnej sekcji, tak by można było łatwiej zidentyfikować objaśnienia zasad, odpowiedzi na pytania lub inne odniesienia.

Powinny być stosowane w odniesieniu do Kompletnej Księgi Zasad jako podstawy zasad gry. Jeżeli tekst w tym dokumencie jest sprzeczny z tekstem w Kompletnej Księdze Zasad, tekst w tym dokumencie ma pierwszeństwo.

1. ROZGRYWKA

(1.1) Nieskończona pętla

Przy określonej kombinacji kart można stworzyć „nieskończoną pętlę” (jak posiadanie dwóch kłęczących kart, aby wstawać nimi nawzajem w nieskończoność). Podczas wykonywania nieskończonej pętli gracz musi wykonać następujące kroki:

1. Wyjaśnić nieskończoną pętlę przeciwnikowi (oraz sędziemu, jeżeli przeciwnik tego wymaga). Gracz musi rozegrać, przy użyciu wszystkich potrzebnych kart, jeden pełny cykl nieskończonej pętli.
2. Określić, jak wiele razy chce wykonać pętlę. Na przykład, gracz może powiedzieć „Chcę wykonać pętlę 17 razy”. Następnie natychmiast rozpatruje pętlę tyle razy. Jeżeli wykonanie tej pętli powoduje, że gracz wygrywa grę, gra się kończy.

Nieskończone pętle nie powinny być wykorzystywane do grania na czas.

Podczas rozpatrywania zdolności pętli, gracz nie jest zobowiązany do wybrania, czy chce kontynuować pętlę. Na przykład, jeżeli jedyny sposób do przerwania pętli dla gracza to podjęcie decyzji, czy chce to zrobić, gracz nie jest zmuszony do podjęcia tej decyzji. Jako gracz, który może teoretycznie utrzymać pętlę w nieskończoność, dopuszcza się dobrowolne zakończenie sekwencji po wykonaniu wybranej liczby pętli bez podejmowania niepożądanego wyboru.

(1.2) Duplikaty

Podczas wprowadzenia karty do gry jako duplikat, obie karty, duplikat oraz unikatowa karta, która miałaby być zduplikowana, muszą należeć i być kontrolowane przez gracza próbującego duplikować.

Gracz nie może duplikować unikatowej karty, jeżeli inna kopia tej karty znajduje się w stosie kart zabitych danego gracza.

Gracz nie może wprowadzić karty z ograniczeniem jako duplikat, jeżeli w tej turze już zagrał kartę ze słowem kluczowym. Wprowadzenie karty z ograniczeniem jako duplikat zaliczane jest do limitu kart z ograniczeniem na rundę, które może zagrać w turze.

(1.3) Unikatywne karty w grze i w stosie kart zabitych

Następujące definicje kontroli oraz własności dotyczą unikatowych kart:

- ♦ Gracz nie może wprowadzić, umieścić w grze ani przejąć/dostać kontrolę nad unikatową kartą, jeżeli inna kopia tej karty jest w jego stosie kart odrzuconych.
- ♦ Gracz nie może umieścić w grze kopii unikatowej karty przeciwnika, jeżeli inna kopia tej karty (należąca albo gracza próbującego wprowadzić kartę do gry, albo do przeciwnika, posiadającego unikatową kartę, która ma być wprowadzona) jest już w grze lub w stosie kart zabitych właściciela.
- ♦ Zdolności, które przywracają unikatowe karty ze stosów kart zabitych gracza do gry, mogą zadziałać, tylko jeżeli nie ma innych kopii danej karty w stosie kart zabitych po rozpatrzeniu zdolności.
- ♦ Jeżeli gracz kontroluje unikatową kartę, której nie jest właścicielem, nie może on mobilizować ani umieszczać w grze dodatkowych kopii danej karty, bez względu na własność.
- ♦ Jeżeli gracz kontroluje unikatową kartę (bez względu na własność), gracz ten nie może przejąć/dostać kontroli nad inną kopią danej karty.
- ♦ Jeżeli gracz posiada i kontroluje unikatową kartę, każda inna kopia tej karty, która by weszła do gry, wejdzie do gry jako duplikat.

(1.4) Kontrola żetonów

Żetonów nie uznaje się jako elementy kontrolowane przez gracza. Żetony występują w obszarze gry (tak jak pula złota gracza) i na kartach (na karcie stronnictwa lub postaci), które są pod kontrolą gracza.

- ♦ Łączną władzę gracza ustala się poprzez zsumowanie wszystkich żetonów władzy na kartach, które kontroluje.
- ♦ Jeżeli zdolność nie mówi inaczej, gracz może jedynie wykorzystać żetony, które są na obszarze gry oraz na kartach, które kontroluje, aby opłacić koszt.

2. INTERPRETACJA ZDOLNOŚCI KART

(2.1) Nie może być {zmienna}

Jeżeli karta „Nie może być {zmienna}”, gdzie {zmienna} jest czymś, co mogłoby się wydarzyć danej karcie, jak „zabita”, „odrzucona” lub „klęcząca”, dana karta nie może zostać wybrana do {zmienna} przez efekt karty lub efekt gry, który mógłby {zmienna} daną kartę. Dodatkowo, dana karta nie zostać {zmienna}, ignorując wszystkie niecelujące zdolności lub efekty gry, które mogłyby ją {zmienna}.

Przykład: Karta, która „nie może być zabita”, nie może zostać zabita do spełnienia roszczenia w wyzwaniu militarnym, nie może zostać wybrana przez zdolność, która mogłaby ją zabić, oraz ignoruje efekty, które brzmią „Zabij każdą postać w grze”.

(2.2) Opóźnione efekty i odporność

W celu określenia, czy dana karta jest odporna na opóźniony efekt, opóźniony efekt uważa się za efekt karty i rodzaju karty, która go stworzyła.

(2.3) Cele odniesienia czasowym stanem

Niektóre zdolności wymagają wybrania celu, na który wpływają niebezpośrednio. Dany cel zamiast tego jest punktem odniesienia podczas rozpatrywania zdolności. Przy wyborze celów odniesienia gracz nie jest zobowiązany zasadą, że nie można wybrać danej karty, jeżeli rozpatrzenie efektu nie oddziałuje na wybrany cel.

Przykład: Dziki Ogień (ZP, 26) pozwala każdemu graczowi wybrać do 3 postaci, które kontroluje. Efekt rozpatrywany jest na tych niewybranych. Cele wybrane przez tą zdolność są „celami odniesienia”, a gracz nie jest związany zasadą, że wybrane cele są pod wpływem efektu Dzikiego Ognia, tak jakby to było niemożliwe. Wybrane przez tą zdolność cele nigdy nie są pod wpływem tego efektu.

3. DYNAMICZNE SYTUACJE

(3.1) Ocalenie przed stanem czasowym

Przy ustalaniu, czy efekt ocalenia ma potencjalną możliwość zadziałania na czasowy stan, sprawdzamy jedynie działanie wszystkich aspektów danego efektu, który utworzył ocalenie, tak jakby wszystkie efekty opóźnione oraz stałe zdolności oddziaływały na kartę po zastosowaniu danego efektu.

LEGALNOŚĆ KART

Dla większości turniejów poziomu towarzyskiego i formalnego, produkty są dozwolone od dnia premiery aż do rotacji (jeżeli jest stosowana). Dla turniejów poziomu mistrzowskiego (jak Mistrzostwa Polski) produkty są dozwolone 11 dni po oficjalnej premierze, aby upewnić się, że wszyscy uczestnicy mieli szansę nabycia i zapoznania się z wszystkimi dozwolonymi produktami w puli. Aktualną dozwoloną listę produktów można znaleźć na stronie FFG:

<https://www.fantasyflightgames.com/en/op/legality/>

LISTA ZAKAZANYCH KART

Karty na liście zakazanych kart nie mogą być wykorzystywane w rozgrywkach turniejowych.

W tej chwili nie ma kart zakazanych.

LISTA RESTRYKCJI

Gracz może wybrać jedną kartę z listy restrykcji i umieścić ją w talii. Nie może mieć w talii żadnej innej karty z tej listy w tej samej talii. Gracz może wykorzystać w talii dowolną liczbę wybranej karty, zgodnie z zasadami gry lub treścią karty.

W tej chwili nie ma kart objętych restrykcją.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Ten rozdział odpowiada na częste pytania dotyczące gry. Wpisy są przedstawione w sposób „pytanie i odpowiedź”, gdzie najnowsze pytania znajdują się na końcu listy.

Które zdolności uniemożliwiają zagrywać Catelyn Stark (ZP, 143)?

Catelyn Stark zabrania przeciwnikowi wykorzystywania aktywowanych zdolności kart, które mogłyby być zainicjowane. Aktywowana zdolność jest oznaczona pogrubionym tekstem, tak jak **Akcja**, **Przerwanie**, **Reakcja**, **Akcja Dominacji** itd. Catelyn zabrania przeciwnikowi inicjowania pogrubionych zdolności. Zdolności **Wymuszone** oraz **Po odkryciu** są jednak inicjowane automatycznie przez grę (nie przez gracza, który kontroluje kartę), zatem Catelyn nie blokuje tych dwóch rodzajów aktywowanych zdolności. Dodatkowo, używanie duplikatu jest definiowane jako aktywowana zdolność gry (w przeciwieństwie do aktywowanej zdolności karty), dlatego Catelyn nie zabrania wykorzystywania duplikatów. Na koniec, wszystkie zdolności, które nie są poprzedzone pogrubioną zdolnością (jak słowa kluczowe np. **Zasadzka**), nie są rozpatrywane jako aktywowane zdolności, więc nie są blokowane przez tekst Catelyn.

*Kiedy mogę aktywować reakcję Melisandre (ZP, 47) po zagraniu wydarzenia **R'hllor**, jak np. **Widziany w płomieniach** (ZP, 64), przed czy po efekcie **Widzianego w płomieniach**?*

Zagranie wydarzenia wiąże się z opłaceniem jego kosztu, rozpatrzeniem jego efektów (lub ich odwołaniem) i umieszczeniem wydarzenia w stosie kart odrzuconych właściciela. Reakcje na zagranie wydarzenia mogą być aktywowane tylko, gdy proces zostanie zakończony. W związku z tym efekt **Widzianego w płomieniach** jest rozpatrywany przed reakcją Melisandre, aby zagranie danego wydarzenia mogło być aktywowane.

*Kiedy zagrywam **Osądem Namiestnika** (ZP, 45) z mojej ręki, a przeciwnik korzysta z innego wydarzenia, które anuluje mój **Osąd Namiestnika**, czy mogę spróbować zagrać tę samą kopię **Osądu Namiestnika** drugi raz, aby skasować wydarzenie przeciwnika?*

Proces zagrania karty wydarzenia polega na zadeklarowaniu chęci zagrania karty i pokazania danej karty jeżeli to konieczne (KKZ, strona 7). Jeśli karta została odkryta w ten sposób i jest w procesie zagrania, ta sama karta nie może zostać odkryta z ręki z intencją zagrania w tym czasie. (Można jednak zagrać inną kopię tej karty.)

*Czy **Nymeria Sand** (Westeros, 35) może być wykorzystana do zabrania symbolu wyzwania postaci, która aktualnie go nie posiada, tak by wszystkie **Żmijowe Bękarce** otrzymały dany symbol?*

Tak. Zdolność Nymerii Sand nie ma innych obostrzeń poza „wybierz postać przeciwnika”, więc każda postać przeciwnika jest dozwolonym wyborem. Jeżeli zostanie wybrany symbol, którego dana postać nie posiada, powoduje to trwający efekt, który dąży do utraty przez postać danego symbolu, podczas trwania tego efektu. (Oznacza to, że postać potrzebuje teraz dodatkowy symbol danego typu, aby funkcjonować tak, jakby go posiadała.)

Dodatkowo, otrzymanie danego symbolu przez każdą *Żmijową Bękaricę* nie jest zależne od stracenia przez postać przeciwnika funkcjonalnej wersji symbolu.

Jeżeli umieszczę dodatek w przygotowaniu, który mógłby mieć dozwolony cel wśród innych kart, czy mogę po odkryciu przygotowanych kart zdecydować się dołączyć go do dozwolonego celu u przeciwnika?

Nie. Karty w przygotowaniu mogą być jedynie dołączone do odkrytych kart, które kontrolujesz.

Kiedy dołączam karty podczas przygotowania, dołączam je wszystkie naraz czy po kolei?

Wszystkie dodatki gracza są dołączane jednocześnie podczas przygotowania. Kiedy umieszczasz karty w przygotowaniu, nie możesz stworzyć warunków, w których inny dodatek zyskuje możliwość dozwolonego dołączenia. Innym słowy, nie można w przygotowaniu dołączyć Pasowany na rycerza (Westeros, 58) na postać bez cechy *Rycerz*, tak by również dołączyć do tej postaci dodatek Klacz w rui (Westeros, 44).

Jeżeli podczas dołączania kart podczas przygotowania jeden dodatek stworzy stan gry, w którym inny dodatek jest dołączony w sposób *niedozwolony*, należy natychmiastowo odrzucić niedozwolony dodatek.

Jeżeli wygram wyzwanie, w którym kontroluję dwie atakujące postacie z cechą Rycerz i jeden z nich zostanie wybrany przez Ghoston Grey (Core, 116), wracając go na rękę (i pozostawiając jednego atakującego Rycerza), czy mogę następnie zagrać Różę Lady Sansy (Westeros, 24) ze względu na to, że teraz pojedynczy Rycerz atakuje?

Tak. Treść karty Róża Lady Sansy brzmi „...w którym kontrolujesz postać z cechą *Rycerz*, która jest jedynym atakującym”, a sprawdzenie stanu „jedynym atakującym” jest w momencie, w którym wydarzenie miało być zagrane.

Jeżeli zagram kartę z Ograniczeniem jako duplikat, czy jest to liczone jako zagranie karty z Ograniczeniem na rundę?

Tak. Słowo kluczowe Ograniczenie jest sprawdzane podczas 1 kroku opisanego w KKZ na stronie 5, które odpowiada na pytanie „Czy karta zostać zmobilizowana lub zagrana, a zdolność zainicjowana w danym momencie?”. W momencie zagrania duplikatu, gracz musi sprawdzić kilka warunków: czy karta jest unikatowa, czy kontroluje i jest właścicielem kopii danej karty, czy kopia danej karty nie znajduje się w stosie zabitych. Jeżeli karta została zagrana jako duplikat jest z Ograniczeniem, gracz musi również sprawdzić, czy nie zagrał lub zmobilizował innej karty z Ograniczeniem w tej turze. Jeżeli gracz jeszcze nie zagrał/zmobilizował takiej karty, ta liczy się jako zagrana karta gracza z Ograniczeniem.

Deklaruję dwie kopie karty Wilki Północy (Wilki Północy, 6) jako atakujących. Czy każda kopia może wybrać ten sam cel dla Podstępu?

Moment deklarowania celów dla Podstępu jest rozpatrywany równocześnie z deklarowaniem wyzwania, przeciwnika oraz atakujących. Jednak każdy cel Podstępu jest deklarowany niezależnie, a każdy Wilk Północy może wybrać ten sam cel dla swojej zdolności Podstępu.

Jak działa zdolność tytułu Starszy na Szeptaczami (ZP, 206) z zastąpieniem roszczenia lub zmienieniem, jak w przypadku Próby Walki (Westeros, 90), Zemsta za Elię (Westeros 96) czy Mirri Maz Duur (Westeros, 93)?

Zdolność Starszego nad Szeptaczami nie jest zamiennikiem roszczenia, więc funkcjonuje wraz z efektami zastępującymi roszczenia na tyle na ile to możliwe, bazując na efekcie, o którym mowa.

Dla Próby Walki, każdy wybrany przeciwnik będzie rozpatrywał roszczenie militarne.

Dla Zemsty za Elię, gracz, który przegrał wyzwanie (jeżeli gracz z tytułem Starszy nad Szeptaczami zadecyduje, że przegrany będzie rozpatrywał wyzwanie), może wybrać innego gracza, by rozpatrzył roszczenie za niego, a atakujący w dalszym ciągu może rozpatrzyć roszczenie przeciwko dowolnej liczbie innych przeciwników. Ważne, że gracz, który już zaspokoił roszczenie, został wybrany jako cel Zemsty za Elię, ciągle rozpatruje roszczenie tylko raz i zaspokaja oba obowiązki.

Dla Mirri Maz Dur, jej zdolność wymaga wybrania jednej postaci kontrolowanej przez przegrywającego przeciwnika i zabicie danej postaci. Jako że tylko jedna postać jest wybrana do zabicia przez tę zdolność, w rezultacie roszczenie Mirri wobec innych przeciwników nie wywołuje efektu i nie ma interakcji pomiędzy tymi kartami.

Jeżeli zagram Smoczy Wzrok (Wolves of the North, 36) w oknie akcji wyzwania przed zadeklarowaniem obrońców, czy później zadeklarowani obrońcy będą po wpływie Smoczego Wzroku?

Nie. Jeżeli zdolność tworzy efekt trwający na części kart, wpływa on tylko na karty, które były dozwolone w momencie zagrania wydarzenia.

Odwrotnie, jeżeli postać uczestnicząca w wyzwaniu jest pod wpływem Smoczego Wzroku i zostanie z tego wyzwania usunięta, efekt trwający cały czas na nią działa aż do końca wyzwania, niezależnie od tego, czy uczestniczy w nim, czy nie.

Jak działa wiele efektów „przejmij kontrolę”? Na przykład, jeden przeciwnik przejmuje kontrolę mojej postaci przez Przywdziać Czerni (ZP, 139), a następnie inny przeciwnik przejmuje kontrolę tej postaci przez Wychowanek (Westeros, 102), co się stanie jeżeli zostanie odrzucony Wychowanek z danej postaci?

Po wygaśnięciu lub zmianie efektu kontroli, kontrola karty wraca do gracza z następnym ostatnim efektem, który na nią wpływał. (Jeżeli żaden gracz nie posiada efektu, który mógłby kontrolować kartę, kontrola wraca do właściciela.) W tym przypadku, kiedy Wychowanek opuści grę, kontrola postaci wraca do gracza, który zyskał kontrolę z Przywdziać Czerni.

KRÓTKIE PRZYPOMNIENIE

Ten rozdział zawiera ważne informacje w formie przypomnienia, które mogą być pomocne podczas rozstrzygania częstych sytuacji w grze.

Sekwencja stosowana w wyzwaniu

Podczas stosowania rezultatu wyzwania, należy przejść przez poniższe kroki:

- 1) Ustalenie zwycięzcy
- 2) Niebronione
- 3) Roszczenie
- 4) Słowa kluczowe

Sekwencja czasu koniec fazy

Wiele zdolności odnosi się do końca fazy w różnych wariantach. Poniżej przedstawiona jest kolejność jej rozgrywania.

- 1) Przerwania na koniec fazy mogą być zagrane.
- 2) Zdolności trwające „do końca fazy” (oraz zdolności „podczas fazy X”) przestają działać. Jest to moment, w którym kończy się faza, a wszystko, co dotyczy następnych dwóch kroków, dzieje się poza daną fazą.
- 3) Rozpatrzenie efektów „na koniec tury”.
- 4) Reakcje na koniec fazy mogą zostać użyte.

Powyższe punkty można uogólnić i wykorzystać również w innych przypadkach, takich jak koniec wyzwania czy koniec tury.

