

BITWY WESTEROS

BATTLELORE™



STRAŻNICY
ZACHODU

INSTRUKCJA I PLANY BITEW

STRAŻNICY ZACHODU

W tym rozszerzeniu do **Bitew Westeros (BW)** znajdują się nowe jednostki i dowódcy dla armii Lannisterów. Oprócz nowych zasad i elementów, gracze otrzymają trzy nowe bitwy i nową potyczkę. Podobnie jak w przypadku gry podstawowej, zawartość tego pudełka może posłużyć graczom do tworzenia własnych bitew.

ZAWARTOŚĆ

- Ta instrukcja i 1 broszura Planów Bitew Westeros
- 32 plastikowe figurki, w tym:
 - » 9 figurek Pikinierów Braxów (czerwone)
 - » 12 figurek Pospolitego ruszenia Zachodu (czerwone)
 - » 8 figurek Kuszników Clegane'a (czerwone)
 - » 3 figurki unikatowych dowódców Lannisterów (ciemnoszare)
- 32 zielone podstawki pod figurki, w tym:
 - » 22 kwadratowych podstawek
 - » 10 prostokątnych podstawek
- 8 brązowych drzewców pod sztandary
- 32 karty, w tym:
 - » 3 karty Dowódców
 - » 15 kart Przywództwa
 - » 3 karty Jednostek
 - » 1 karta Podsumowania Potyczek
 - » 6 kart Przygotowania Potyczek
 - » 4 karty Gambitów
- 7 elementów nakładek
- 3 dyski dowódców
- 9 sztandarów jednostek (po trzy zielone, niebieskie i czerwone)
- 6 żetonów katapult (po dwa zielone, niebieskie i czerwone)

WYKORZYSTANIE ROZSZERZENIA

Plany bitew wskazują, jakie elementy z tego rozszerzenia należy wykorzystać. Te elementy działają tak samo, jak ich odpowiedniki z podstawowej gry **BW**. Wyjątek stanowią karty Gambitów, które można wykorzystać w dowolnej bitwie lub potyczce.

NOWI DOWÓDCY

W tym rozszerzeniu znajduje się trzech nowych dowódców lojalnych wobec Rodu Lannisterów, którzy zapewnią graczom szerzy wachlarz taktycznych opcji.

Każdemu z dowódców przyporządkowana jest nowa karta Dowódcy. Dla każdego z dowódców załączono po 5 specyficznych dla niego kart Przywództwa. Z tych kart korzysta się tylko, jeśli w bitwie bierze udział odpowiedni dowódca (zgodnie z zasadami gry zawartymi w podstawowej grze **BW**).

Tyrion Lannister



Tyrion Lannister, brat Jaime Lannister, jest wrzodem na niemal idealnym obliczu Rodu Lannisterów. Powszechnie nazywają go Karłem ze względu na mikry wzrost i zdeformowane ciało. Tyrion nauczył się przedkładać spryt ponad bezpardonową siłę.

Zdolność jednostki: Kiedy jednostka Tyriona wyeliminuje jednostkę wroga, gracz kontrolujący Tyriona może wybrać, czy podczas następnej tury jego przeciwnik będzie mógł zagrać żeton rozkazu czy też kartę Przywództwa.

Aby gracz mógł skorzystać z tej zdolności, jego przeciwnik musi posiadać zarówno żeton rozkazu, jak i kartę Przywództwa. Dodatkowo, jeśli gracz wybierze żeton rozkazu, jego przeciwnik musi mieć przynajmniej jedną jednostkę, na którą zgodnie z zasadami może zagrać jeden ze swoich rozkazów (albo posiadać parę identycznych żetonów rozkazów). Przeciwnik gracza zawsze posiada możliwość spaszowania.

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę, kiedy Tyrion miałby zostać złapany. Zignoruj wyniki ataku i przesun jednostkę Tyriona o dwa pola (bez względu na ograniczenia terenu). Jednostka Tyriona nie może zakończyć ruchu na polu, z którego rozpoczęła.

Ponieważ atak został zignorowany, nie można podjąć akcji pościgu ani natarcia.

Sandor Clegane



Sandor Clegane, znany jako Ogar, to młodszy brat Gregora Clegane'a i lennik Lannisterów. W młodości Gregor straszliwie poparzył mu twarz. Sandor nosi hełm kształtem przypominający potwornego psa. Budzi postrach zarówno wśród wrogów, jak i sojuszników. W walce stosuje brutalnie efektywną taktykę.

Zdolność jednostki: Przerażający.

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę podczas fazy Dowództwa. Do końca tej fazy jednostkom kontrolowanym przez Sandora można wydawać rozkazy dowolnymi żetonami rozkazów.

Daven Lannister



Daven Lannister, kuzyn Jaime Lannister, z wyglądu przypomina lwa, bowiem przysiągł, że nie zetnie włosów, dopóki nie pomści śmierci swego ojca. Egzekucja tegoż zabójcy, Rickarda Karstarka, wykonana na rozkaz Robba Starka, okradła go z tej szansy. Daven jest zdolnym dowódcą i „Strażnikiem Zachodu.”

Zdolność jednostki: Pościg 1.

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę, kiedy przyjacielska jednostka sąsiadująca z Davenem zostanie wyeliminowana, ale zanim w grę wejdą jakieś słowa-klucze. Jednostka Davena może przesunąć się na pole wyeliminowanej jednostki i zaatakować dowolną sąsiednią jednostkę.

NOWE JEDNOSTKI

Gracze mogą wykorzystać specjalne jednostki Rodu Lannisterów, aby zaskoczyć wrogów nowymi przewagami i zdolnościami.

Każdej jednostce odpowiada karta Jednostki, na której szczegółowo opisano jej zdolności. Te karty działają dokładnie tak samo jak karty Jednostek z podstawowej gry BW.

Pikinierzy Braxów



Zaprzysiężony Lannisterom Ród Braxów wystawia oddziały pikinierów, które mają za zadanie powstrzymać piorunujące uderzenia ciężkiej kawalerii Starków. Chociaż **Pikinierzy Braxów** są podatni na zwykłe ataki (tylko 3 siły), ich **broń drzewcowa** pozwala im lepiej ścierać się z jednostkami *konniczy*.

Pikinierów szkoli się również do walki w formacjach – w trakcie gry pikinierzy mogą zmieniać formacje. Wybór formacji będzie miał różny wpływ, zależnie od tego czy jednostka atakuje, czy też się broni.

Westerlands Militia



To żołnierze z powszechnego poboru przeprowadzonego we wsiach i siołach. Jednostki pospolitego ruszenia służą ze względu na złożoną im obietnicę złota – albo obietnicę śmierci w razie odrzucenia obowiązku wobec Rodu Lannisterów. Pospolite ruszenie jest niewyszkolone, dlatego w walce polega na swojej liczności.

Wystawianie jednostek złożonych z pospólstwa niesie ze sobą pewne ryzyko. Jednostki pospolitego ruszenia poruszają się **nieefektywnie**. W związku z tym nie można ich w trakcie fazy Dowództwa przegrupować żetonami rozkazów. Do pewnego stopnia są też **nietożalne** i mogą uciec, gdy bitwa zacznie się obracać na ich niekorzyść.

Kusznicy Clegane'a



Kusznicy Rodu Clegane'ów to weterani, żołnierze, którzy brali udział w wielu starciach i doprowadzili swoje umiejętności do perfekcji. W przeciwieństwie do niedoświadczonych rekrutów, atakując wrogów kusznicy Clegane'a będą mogli oddawać **wymierzone strzały**.

NOWE SŁOWA-KLUCZE

Wymierzony strzał – Niektóre jednostki mogą skupić swoje wysiłki na wykonaniu bardziej precyzyjnego ataku, zwiększając potencjalne zadawane obrażenia. Jeśli jednostka posiadająca to słowo-klucz nie poruszy się, może wykonać specjalne ataki.

Podczas takiego ataku gracz nie rzuca normalnymi kośćmi ataku odpowiadającymi randze atakującej jednostki. Zamiast tego, aby ustalić rangę ataku (liczbę kości), odrzuca jeden żeton rozkazu.

Na przykład, jeśli zostanie odrzucony niebieski żeton rozkazu, gracz rzuci 3 kośćmi ataku.

Nietożalni – Nietożalne jednostki mogą uciec z pola bitwy, kiedy morale ich Rodu jest zbyt niskie. Gracz kontrolujący taką jednostkę musi sprawdzić morale podczas kroku rozpatrywania warunków statusowych fazy Reorganizacji. Jeśli morale Rodu jest zielone, przeciwnik rzuca 1 kością. Jeśli jest żółte, przeciwnik rzuca 2 kośćmi. Jeśli jest czerwone, przeciwnik rzuca 3 kośćmi. Każdą nietożalną jednostkę należy sprawdzać oddzielnie. Za każdy wynik morale lub tarczy odpowiadającej randze

nietożalnej jednostki, gracz musi usunąć jedną figurkę z takiej jednostki.

Na przykład, na końcu rundy Lannisterów znacznik morale znajduje się w żółtej części jego strony toru morale. Gracz musi sprawdzić, czy jakieś figurki nie uciekną z jego dwóch nietożalnych jednostek Pospolitego ruszenia Zachodu. Każdą z jednostek rozpatruje się oddzielnie. Przeciwnik Lannisterów rzuca dwiema kośćmi za każdą jednostkę (bowiem morale Lannisterów jest żółte). Za każdą zieloną tarczę (bowiem obie jednostki posiadają zieloną rangę) lub wynik morale gracza prowadzący Lannisterów musi usunąć jedną figurkę z odpowiedniej jednostki.

Przerażający – Przerażające jednostki mogą zastraszać jednostki wroga. Jednostki wroga nie mogą uciekać ze zwarcia (dobrowolnie przesunąć się lub zaatakować jednostkę, z którą nie znajdują się w zwarcu) z przerażającymi jednostkami. Za każdy wynik morale uzyskany przez tę jednostkę podczas walki, jednostka wroga musi wykonać odwrót o dwa pola.

Jeź (formacja) – Ta jednostka otrzymuje +1 kość ataku, ale każdy, wykonany przeciwko niej atak wręcz uważa się za atak z flanki.

Nieefektywni – Nieefektywne jednostki są zazwyczaj niedyscyplinowane i nie potrafią wykonywać skomplikowanych manewrów na polu bitwy. Jednostki posiadające to słowo-klucz nie mogą się przegrupowywać podczas fazy Dowództwa.

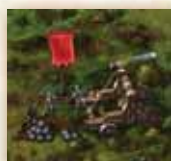
Pikinierski czworobok (formacja) – Ta jednostka otrzymuje normalnie -2 kości ataku. Podczas kontrataku i ciosu na pożegnanie otrzymuje +2 kości ataku.

Broń drzewcowa – Długość pewnych rodzajów broni zapewnia poważną przewagę przeciwko jednostkom jazdy. Ta jednostka otrzymuje +1 kość podczas rzutów przeciwko jednostkom **konnicy**.

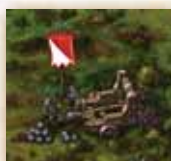
RODZAJ SŁÓW-KLUCZY: FORMACJE

Ten rodzaj słów-kluczy reprezentuje różne formacje, które jednostka może przyjąć ze względu na zaistniałą sytuację. Każda formacja zapewnia jednostce konkretne korzyści (a czasem i utrudnienia). Karta jednostki posiadającej to słowo-klucz ma dwie różne strony (każda przedstawia jedną formację). Podczas Przygotowania do gry oraz kroku rozpatrywania warunków statusowych fazy Reorganizacji (czyli raz na rundę) gracz kontrolujący taką jednostkę może zdecydować, która strona karty ma znajdować się na wierzchu. Gracz po prostu bierze kartę i kładzie ją odpowiednią stroną ku górze (o ile nie leży już odpowiednią stroną ku górze).

ŻETONY KATAPULT



Aktywna strona



Nieaktywna strona

Zgodnie z planami niektórych bitew, Rody mogą korzystać z jednej lub większej ilości katapult. Taki dom otrzymuje odpowiednie żetony, które umieszcza w swoim obszarze gry (zaznaczając w ten sposób obecność katapult). Katapulty posiadają trzy rangi (zieloną, niebieską i czerwoną). Wykorzystuje się je, aby przeprowadzać druzgocące ataki spoza pola bitwy, ignorując linię wzroku (LW). Katapulty o zielonej randze są celniejsze, ale mają krótszy zasięg, zaś katapulty czerwone są mniej celne, ale o dużym zasięgu.

Jedna strona żetonu przedstawia **aktywną katapultę**, zaś drugą **nieaktywną katapultę**. Kiedy żetony katapult są wykorzystywane w bitwie, przed jej rozpoczęciem obok planszy należy umieścić stos żetonów celowania katapultami (z gry podstawowej). Te żetony muszą być zwrócone wspólną stroną ku górze i pomieszan.

Jeśli żeton katapulty spoczywa aktywną stroną ku górze, gracz może wystrzelić z katapulty podczas kroku rozpatrywania warunków statusowych fazy Reorganizacji (przed rozpatrzeniem pozostałych warunków statusowych). Jeśli na początku fazy Reorganizacji żeton katapulty spoczywa nieaktywną stroną ku górze, gracz nie może wystrzelić z katapulty. Zamiast tego, odwraca żeton na stronę aktywną (z tej katapulty będzie mógł wystrzelić podczas następnej fazy Reorganizacji).

Strzelanie z katapulty gracz postępuje zgodnie z poniższymi krokami:

1. Wybiera jednostkę.

Gracz wybiera wroga jednostkę z zasięgu katapulty (4 pola dla katapulty o zielonej randze, 6 pól dla katapulty o niebieskiej randze lub 8 pól dla katapulty o czerwonej randze). Pierwsze liczone podczas sprawdzania zasięgu pole to dowolne pole sąsiadujące z krawędzią planszy właściciela katapulty. Należy zignorować LW.

2. Sprawdza, czy katapulta trafi.

Gracz rzuca jedną kością. Jeśli wynik odpowiada kolorem kolorowi żetonu katapulty, atak się powodzi.

3. Przydziela obrażenia (jeśli katapulta trafi).

Jeśli atak się powiedzie, gracz losuje żeton celowania katapultami. Jednostka będąca celem ataku otrzymuje obrażenia wynikające z koloru wylosowanego żetonu: 2

trafienia za kolor zielony, 3 za niebieski lub 4 za czerwony. Następnie gracz odrzuca żeton i miesza stos.

4. Odwraca żeton katapulty.

Po wystrzeleniu z katapulty, gracz odwraca jej żeton na stronę nieaktywną (nawet, jeśli atak się nie powiódł).

KARTY GAMBITÓW (OPCJONALNE)



Karty Gambitów to opcjonalne karty, z których gracze mogą korzystać zamiast żetonu Impetu z gry podstawowej BW. Gracze wspólnie decydują o korzystaniu z tych kart; jeśli jeden z nich się nie zgodzi, karty nie mogą być użyte.

Karty Gambitów zapewniają zdolności, z których może skorzystać gracz posiadający Impet, kosztem przekazania Impetu przeciwnikowi.

Przed bitwą lub potyczką każdy z graczy wybiera jedną kartę Gambitu swojego Rodu. Gracz będzie korzystał z tej karty podczas rozgrywki. Każdy z graczy umieszcza swoją kartę przed sobą koszulką do góry (zakrytą). Kiedy ustala się Impet, gracz, który powinien wziąć żeton Impetu, odkrywa swoją kartę Gambitu (zamiast brać żeton Impetu). Jeśli gracze korzystają z kart Gambitów, żeton Impetu nie będzie potrzebny – należy go odłożyć do pudełka.

Jeśli zaistnieje remis, co do przewagi, wygrywa go gracz posiadający odkrytą kartę Gambitu.

Podczas gry gracz z odkrytą kartą Gambitu może skorzystać z opisanej na niej zdolności. Jeśli to zrobi, natychmiast zakrywa swoją kartę (tak jak wskazuje to tekst karty). Następnie jego przeciwnik odkrywa własną kartę Gambitu. Impet przeszedł na stronę przeciwnika – teraz on będzie posiadał wszystkie związane z nim korzyści (wygrywał remis, co do przewagi, i mógł wykorzystać zdolność swojej karty Gambitu).

O NUMERACH PLANÓW BITEW

Aby łatwiej z nich korzystać, każdy plan bitwy posiada jednostkowy numer. Ten numer znajduje się przed nazwą planu bitwy i wskazuje na miejsce w porządku wydanych planów bitew względem planów bitew z innych zestawów BW.

W tym zestawie znajdują się plany bitew nr 11, 12 i 13.

OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie gry: Robert A. Kouba

Zainspirowana klasyczną grą stworzoną przez Richarda Borga.

Redakcja: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: Andrew Navaro

Okładka: Tomasz Jedrusek

Plansza: Henning Ludvigsen

Nowe grafiki kart: Nacho Molina

Pozostałe grafiki: plastycy Gry o Tron: Gry Karcianej

Opracowanie figurek: Aaron Panagos

Fotografie figurek: Jason Beaudoin i Keith Hurley

Dodatkowy tekst fabularny: Tim Uren

Testerzy: Grupa testerów „Lurkers in the Valley” (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff i Vernon Wester), Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Touyee Yang i Jamie Zephyr

Koordynator artystyczny: Zoë Robinson

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Polskie wydanie: Galakta 2010

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

Odwiedźcie nasze strony:

WWW.GALAKTA.PL

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Dziękujemy za zakup **Strażników Zachodu**.

Twoje figurki powinny pasować do załączonych podstawek, tak jak pokazano to poniżej.

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

Miłej zabawy!

