

BITWY WESTEROS

BATTLELORE™



BRACTWO
BEZ CHORAĞWI™

INSTRUKCJA I PLANY BITEW

BRACTWO BEZ CHORAĞWI

W tym rozszerzeniu do **Bitew Westeros (BW)** znajdują się nowe jednostki i dowódcy dla dowolnej armii. Oprócz nowych zasad i elementów, gracze otrzymują cztery 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 broszura Planów Bitew Westeros
- 36 plastikowych figurek, w tym:
 - » 9 figurek Rycerzy Wydrążonego Wzgórza (jasnobrązowe)
 - » 12 figurek Łuczników Lorda Błyskawicy (jasnobrązowe)
 - » 12 figurek Banitów Prawdziwego Króla (jasnobrązowe)
 - » 3 figurki unikatowych dowódców Bractwa (ciemnoszare)
- 36 zielonych podstawek pod figurki, w tym:
 - » 26 kwadratowych podstawek
 - » 10 prostokątnych podstawek
- 30 kart, w tym:
 - » 3 karty Dowódców
 - » 15 kart Przywództwa
 - » 3 karty Jednostek
 - » 1 karta Podsumowania Potyczki
 - » 6 kart Przygotowania Potyczek
 - » 2 karty Gambitów
- 5 elementów nakładek
- 5 dysków dowódców
- 4 żetony wojennego rogu
- 16 żetonów Bractwa
- 9 żetonów zwłok
- 1 żeton Wydrążonego Wzgórza

Twoje figurki powinny pasować do załączonych podstawek, tak jak pokazano to poniżej. **Zaleca się nakładać na spód figurki odrobinę kleju tuż przed wsunięciem jej w podstawkę.** W ten sposób figurka nie rozpadnie się podczas gry.



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.

Należy zwrócić uwagę, że zgodnie z fabułą książek znajdująca się w tym dodatku organizacja „Bractwo Bez Chorągwi” nie stanowi jednolitego Rodu, jednakże dla potrzeb tej gry uważa się, że stanowi jeden Ród.

W przeciwieństwie do wszystkich innych jednostek z **BW**, jednostki **Bractwa** nie wykorzystują sztandarów. To rozszerzenie nie zawiera drzewców pod sztandary ani arkuszy sztandarów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie 8.



SPRZYMIERZONE ARMIE

Za **główny Ród** uważa się ten, którego symbol znajduje się na planszy dowództwa gracza. **Sprzymierzeńcem (członkiem Rodu sprzymierzonego)** nazywa się każdego dowódcę i każdą jednostkę, który/a posiada na swojej karcie symbol Rodu **inny**, niż ten znajdujący się na planszy dowództwa gracza.

W tym rozszerzeniu gracze znajdują sprzymierzone siły organizacji znanej jako Bractwo Bez Chorągwi. Armie sprzymierzeńców pozwalają graczowi wzmocnić swój **główny Ród** wojskami innego Rodu. Jednostki sprzymierzeńców posiadają jasnobrązowy kolor, zaś dowódców sprzymierzeńców (ciemnoszary) można rozpoznać po symbolach Rodów na odpowiednich kartach dowódców.

Normalnie Ród, do którego przynależy dana jednostka, można zidentyfikować po symbolu znajdującym się na jego sztandarze. W tym rozszerzeniu jednostki nie wykorzystują sztandarów. Tym samym, jednostki i dowódców Bractwa Bez Chorągwi można rozpoznać po **braku** sztandarów.

Jeśli gracz korzysta z pomocy jakiegoś sprzymierzeńca, jego przeciwnik nie może korzystać z jednostek tego samego sprzymierzeńca.

Ponadto w danej bitwie lub potyczce tylko jeden gracz może korzystać z usług danego dowódcy (bez względu na to, do którego Rodu przynależy).

Poza powyższymi wyjątkami jednostki i dowódcy sprzymierzeńców działają na tych samych zasadach, co ich odpowiedniki z głównego Rodu.

KARTY PRZYWÓDZTWA SPRZYMIERZEŃCÓW

Składając talię Przywództwa gracze powinni postępować zgodnie z zasadami zawartymi w zestawie podstawowym. W efekcie otrzymają talię Przywództwa, w której część kart posiada inne rewersy. Kiedy gracz korzystający z sił sprzymierzeńców potasuje swoją talię, jego przeciwnik powinien ją przełożyć.

KARTY POTYCZEK SPRZYMIERZEŃCÓW

Tak jak karty Przywództwa specyficzne dla dowódców sprzymierzeńców, karty Potyczek sprzymierzeńców posiadają inny rewers, odpowiadający ich Rodowi. Po wybraniu karty Podsumowania Potyczki, każdy gracz może wybrać jedną talię kart Potyczek sprzymierzeńców, którą wykorzysta jednocześnie z talią kart Potyczek swojego Rodu. Gracz może wybrać talię **dowolnego** dostępnego Rodu sprzymierzonego, bez względu na to, jaki jest jego główny Ród. Gracz posiadający Impet pierwszy wybiera talię kart Potyczek sprzymierzeńców.

Kiedy przyjdzie czas wyboru dowódców, gracz może wybrać spośród wszystkich dowódców należących do jego głównego Rodu, jak i Rodu sprzymierzonego. Następnie wszystkie karty Przygotowania Potyczek (zarówno Rodu głównego, jak i wybranego Rodu sprzymierzonego), które nie zostały wybrane na dowódców, należy potasować w jedną talię, która posłuży do wyboru jednostek i terenu. Wybierając jednostki i teren, gracze powinni losować karty ze spodu talii (w ten sposób uniknie się „ustawiania” talii).

ZASADA ZASTĘPSTWA POTYCZEK

Przygotowując armię do rozegrania potyczki, może się zdarzyć, że wylosowana karta przyzna graczowi więcej jednostek danego rodzaju, niż jest aktualnie dostępnych. W takim wypadku gracz może wykorzystać w zastępstwie jednostkę tej samej klasy i rangi ze swego głównego Rodu. Jeśli gracz nie posiada już więcej dostępnych jednostek tej samej klasy i rangi swego głównego Rodu, nie może już dokonywać zastępstw

Przygotowując nakładki terenu do rozegrania potyczki, gracz posiadający Impet zawsze pierwszy losuje wszystkie swoje pola terenu. Jeśli któryś z rodzajów pól terenu skończy się, żaden z graczy nie może już pobierać tego rodzaju terenu – nie dokonuje się żadnego zastępstwa





NOWI DOWÓDCY

W tym rozszerzeniu znajduje się trzech nowych dowódców Bractwa Bez Chorałgi, którzy zapewnią graczom szerszy wachlarz taktycznych opcji. Gracze mogą korzystać z tych dowódców w połączeniu z dowolnym Rodem.

Każdemu z tych 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).

Chociaż dowódcy Bractwa Bez Chorałgi nie posiadają sztandarów, uważa się, że posiadają niebieską rangę.

Beric Dondarrion



Beric Dondarrion zmarł – ale Thorosowi z Myr udało się go wskrzesić, i to więcej niż raz. Beric nadal prowadzi z Lannisterami wojnę podjazdową, bowiem poprzysiągł wierność prawdziwemu królowi, Robertowi Baratheonowi. Ludzie zaczęli go nazywać „Lordem Błyskawicą”, w nawiązaniu do błyskawicy w herbie jego rodu. Beric jest skory do walki, do której staje z ognistym mieczem w rękę.

Zdolność jednostki: Sama obecność Berica w okolicy inspiruje maluczkich do buntu i przyłączenia się do Bractwa, co pozwala mu na rekrutację jednostki o zielonej randze. Beric włada też ognistym mieczem, który ma szansę podpalić wroga.

Zdolność wyczerpania: Beric jest niestrudzonym wojownikiem. Odwróć tę kartę, aby zmusić jednostkę Berica do kontynuowania pościgu tak długo, jak tylko się da.

Thoros z Myr



Thoros to czerwony kapłan R'hllora i oddany sojusznik Lorda Błyskawicy. Od czasu, kiedy w niespodziewany sposób udało mu się wskrzesić Berica, zaczął rozumieć i rozwijać swoje nowe moce, aby pomagać innym. Thoros jest też groźnym wojownikiem, potrafi nawet wykorzystać dziki ogień, aby podpalić swój miecz. Thoros i Beric wspólnie dowodzą Bractwem.

Zdolność jednostki: Thoros może wskrzeszać poległe w walce jednostki i dowódców *Bractwa* – o ile jest w stanie do nich dotrzeć (patrz strona 7).

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę, aby Thoros przegrupował jednostki *R'hllora*, a także je wyleczył.

Anguy



Anguy to łucznik o sokolim wzroku i pierwszy dowódca, który prowadzi do walki jednostkę dystansową. Chociaż nadal młody, jest uważany za jednego z najcenniejszych strzelców w całym Westeros.

Zdolność jednostki: Kiedy Anguy obiera za cel wroga jednostkę, potrafi strzelić do wybranej figurki. Anguy potrafi też skutecznie wykorzystywać zalesiony teren, aby uniknąć schwywania.

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę i odrzuć kartę Przywództwa, aby zwiększyć o X kości ataku jednostki Anguya, gdzie X to liczba jednostek, której wydałbyś rozkaz odrzuconą kartą. Jeśli ten atak wyeliminuje wroga jednostkę, Anguy może skorzystać z tej zdolności ponownie, w późniejszym czasie.

NOWE JEDNOSTKI

Specjalne jednostki Bractwa są bezlitosne i potrafią zmiążyć wroga nieustannymi atakami.

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

Chociaż jednostki Bractwa Bez Chorągwi nie posiadają sztandarów, uważa się, że posiadają niebieską rangę.

Rycerze Wydrążonego Wzgórza



Rycerze Wydrążonego Wzgórza to rycerze tylko z nazwy, służący jako konnica milicji Bractwa. Wykorzystując swoją szybkość i impet potrafią **tratować** uciekających wrogów.

Łucznicy Lorda Błyskawicy



Dowodzeni przez Berica Dondarriona łucznicy są mistrzami w wykorzystywaniu przewagi zapewnianej przez pozycję na polu bitwy. Posiadają długie łuki, które pozwalają im strzelać dalej i celniej od zwykłych łuczników.

Banici Prawdziwego Króla



Banici to niekonwencjonalni wojownicy, którzy stają się szczególnie niebezpieczni, kiedy ktoś zapędzi ich w kozi róg. Chaotyczny styl walki zaskakuje większość napastników i pozwala tym **bojownikom** wykonać kilka kontrataków.



NOWE SŁOWA-KLUCZE

Wezwanie do broni X – Jednostki posiadające słowo-klucz wezwanie do broni podzęgają lokalne chłopstwo do wystąpienia przeciw swoim panom na polu bitwy. X to liczba żetonów wojennego rogu umieszczanych podczas przygotowania do gry na karcie jednostki lub dowódcy z tym słowem-kluczem.

Zamiast atakować taką jednostką, gracz może odrzucić z jej karty żeton wojennego rogu, aby spróbować zdobyć wsparcie jednostki piechoty o zielonej randze. Najpierw gracz wybiera dowolną żeton wojennego rogu dostępną jednostkę **piechoty** swojego głównego Rodu. Następnie rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi podstawowa siła wybranej jednostki. Dana jednostka wchodzi na planszę z siłą równą sumie uzyskanych w rzucie zielonych i niebieskich wyników. Jeśli gracz nie uzyskał żadnych zielonych lub niebieskich wyników, jednostka nie wchodzi do gry. Nową jednostkę należy umieścić jako aktywną na dowolnym dozwolonym polu sąsiadującym z jednostką, z której karty odrzucono żeton wojennego rogu.

Ostrzał na ślepo – Jednostki posiadające to słowo-klucz mogą podczas ataku wytyczać swoją linię wzroku do wroga od sąsiednich przyjaznych jednostek. Jednakże zasięg zawsze należy liczyć od atakującej jednostki.



Bojownicy – Jednostki posiadające słowo-klucz bojownicy to nieugięci zbrojni, którzy walczą zaciekle nawet w defensywie. Kiedy ta jednostka zostanie zaatakowana, wykonuje swój normalny kontratak (jeśli jest dostępny), a potem może wyeliminować jedną z własnych figurek, aby wykonać jeszcze jeden kontratak (bez względu na to, czy posiadała normalny kontratak, czy też nie).

Tratowanie – Jednostki posiadające słowo-klucz tratowanie potrafią wybijać wrogów podczas pościgu. Kiedy taka jednostka wykorzystuje słowo-klucz **pościg**, może poruszać się przez jednostki wroga (o ile stosuje się do ograniczeń terenu i zakończy swój ruch na pustym polu). Jednostki wroga, przez które poruszyła się ta jednostka, otrzymują po jednym automatycznym trafieniu. Po wykonaniu swojego ruchu ta jednostka nadal może wykonać swój darmowy atak wynikający ze słowa-klucza **pościg**.

Celny strzał – Jednostki posiadające słowo-klucz celny strzał są mistrzami w wybieraniu poszczególnych celów i ich eliminowaniu. Zanim gracz wykona rzut kośćmi ataku za jednostkę posiadającą to słowo-klucz, może wybrać za cel ataku konkretną figurkę z obranej za cel ataku jednostki. Podczas ataku należy obniżyć o jeden rangę obranej za cel ataku jednostki (minimalnie zielona ranga), ale wszystkie obrażenia z tego ataku otrzyma wybrana figurka. W ten sposób gracz może wyeliminować figurkę dowódcy przed wyeliminowaniem pozostałych figurek z jego jednostki. Ta umiejętność czyni z jednostek posiadających słowo-klucz celny strzał niebezpiecznych zabójców.



WSKRZESZANIE CZŁONKÓW BRACTWA

Thoros z Myr nie jest pewien jak, ale otrzymał zdolność wskrzeszania poległych żołnierzy. Thoros jest jednym z założycieli Bractwa Bez Chorągwi, a jego tajemniczy talent okazał się nieoceniony na polu bitwy. Dopóki Thoros z Myr znajduje się na planszy, każda jednostka *Bractwa*, która z **dowolnego powodu** zostanie wyeliminowana z gry, powinna zostać zastąpiona żetonem reprezentującym zwłoki poległych żołnierzy tej jednostki.

Zwłoki jednostki konnicy Zwłoki jednostki piechoty



Zwłoki jednostki dystansowej



Jeśli wyeliminowana jednostka *Bractwa* nie jest jednostką dowódcy, należy ją zastąpić żetonem zwłok odpowiadającym klasie tej jednostki (*dystansowa*, *piechota* lub *konnica*). Jeśli wyeliminowana jednostka Bractwa jest jednostką dowódcy, należy ją zastąpić odpowiadającym jej dyskiem dowódcy. W obu przypadkach żeton lub dysk należy umieścić rewersem ku górze (stroną z symbolem klasy lub wizerunkiem dowódcy ku dołowi) na ostatnim polu, które zajmowała wyeliminowana jednostka lub dowódca.

Te żetony pozostaną na planszy do końca gry. Usuwa się je jedynie, jeśli na ich polu zostanie umieszczony żeton pożaru (dowolnego poziomu).

Jeśli jednostka *Bractwa* zostanie wyeliminowana, a w puli nie ma już żetonów zwłok odpowiadających jej klasie, gracz musi **przesunąć** żeton zwłok tej klasy z innego pola planszy na pole właśnie wyeliminowanej jednostki.

(Uwaga: W tym rozszerzeniu znajdują się dodatkowe dyski dowódców, które można wykorzystać, kiedy będzie ich wymagać inna funkcja gry, np. niektóre karty Gambitów lub zasady scenariusza.)

Kiedy Thoros zakończy swoją turę na polu zawierającym żeton zwłok, gracz umieszcza na planszy, na pustym sąsiednim polu, wyeliminowaną jednostkę *Bractwa* tej samej klasy, posiadającą połowę swojej podstawowej siły (zaokrąglając w górę).

Kiedy Thoros zakończy swoją turę na polu zawierającym dysk dowódcy wyeliminowanego dowódcy *Bractwa*, gracz umieszcza na planszy, na pustym sąsiednim polu, tego wyeliminowanego dowódcę (nie towarzyszą mu żadne dodatkowe figurki, Thoros wskrzesza tylko samego dowódcę).

Jeśli na planszy nie ma żadnego wolnego pola, na którym gracz mógłby umieścić jednostkę, żeton zwłok pozostaje na swoim miejscu, a jednostka nie zostaje wskrzeszona (dotyczy to również dysku dowódcy).

Za każdym razem, kiedy jednostka lub dowódca zostaną wskrzeszone przez Thorosa, przeciwnik traci PZ zdobyte wcześniej za wyeliminowanie tych jednostek. Tor morale pozostaje niezmienny.



KONTROLOWANIE BRACTWA

Zeton Bractwa



Jak głosi ich nazwa, Bractwo Bez Chorągwi nie wykorzystuje sztandarów. W związku z tym jednostki Bractwa nie podlegają normalnym zasadom aktywacji. Zamiast tego, aby aktywować jednostki **Bractwa**, gracz musi wydawać żetony Bractwa.

Poniżej znajdują się zasady żetonów Bractwa:

- Podczas przygotowania do gry gracz korzystający z jednostek lub dowódców **Bractwa** pobiera tyle żetonów **Bractwa**, ile wynosi suma trzykrotności liczby dowódców **Bractwa** na planszy plus 3. Na przykład, gracz korzystający z dwóch dowódców **Bractwa** pobrałby dziewięć żetonów (3×2 dowódców + 3 = 9 żetonów). Gracz korzystający z jednostek **Bractwa**, **ale nie** z dowódców **Bractwa**, otrzymałby 3 żetony (3×0 dowódców + 3 = 3 żetony). Te żetony gracz umieszcza na swoim obszarze gry.

- Pod koniec każdej tury, w której gracz wydał rozkazy **jednej lub więcej** jednostek **Bractwa**, musi on odrzucić **jeden** żeton Bractwa. Wydawanie rozkazów kilku jednostkom **Bractwa** w tej samej turze **nie wymaga** odrzucenia więcej niż jednego żetonu.

- Dopóki gracz Bractwa posiada **przynajmniej jeden** żeton Bractwa na swoim obszarze gry, **wszystkie** jednostki **Bractwa** uważa się za aktywne.

- Gdy tylko na obszarze gry gracza Bractwa **nie będzie już** ani jednego żetonu Bractwa, **wszystkie** jednostki **Bractwa** natychmiast stają się nieaktywne.

- Jeśli jakiś efekt gry miałby uczynić jednostkę **Bractwa** nieaktywną (takie działanie mają np. pewne zdolności przeciwnika i efekty kart), zamiast to zrobić, gracz Bractwa odrzuca po jednym żetonie Bractwa za każdy taki efekt.

- Istnieją dwa sposoby, w jakie gracz Bractwa może otrzymać więcej żetonów Bractwa:

- a) Gracz Bractwa automatycznie odzyskuje jeden żeton Bractwa na rundę. W momencie, w którym jednostki ulegają przegrupowaniu podczas fazy Przegrupowania, gracz Bractwa pobiera jeden ze swoich wydanych żetonów Bractwa i umieszcza go z powrotem na swoim obszarze gry. Jeśli zaistnieje bardzo rzadka sytuacja, w której wszystkie żetony Bractwa znajdują się już w użyciu, gracz nie może odzyskać podczas tej rundy żadnych żetonów Bractwa.

- b) Każdy efekt przegrupowania (np. karty Przywództwa „Przegrupuj __”, żetony rozkazów „morale” itd.), który wpływa na przynajmniej jedną jednostkę **Bractwa**, zapewnia graczowi Bractwa jeden dodatkowy żeton Bractwa. Efekty przegrupowania zagrywane na jednostki **Bractwa** nie kosztują gracza żadnych żetonów Bractwa.

KARTY GAMBITÓW BRACTWA (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.

W tym rozszerzeniu znajdują się jedynie karty Gambitów Bractwa Bez Chorągwi. W danej bitwie z danego sprzymierzeńca może korzystać tylko jeden gracz, **dlatego aby skorzystać z tej opcji gracz musi posiadać dodatkowe karty Gambitów (można je znaleźć w innych rozszerzeniach do BW)**.

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. Do końca gry Impet będzie posiadać ten z graczy, którego karta Gambitu pozostaje odkryta.





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).

Obie znajdujące się w tym rozszerzeniu karty Gambitów Bractwa działają w taki sam sposób, jak ich zwykle odpowiedniki, z tym tylko, że gracz musi wystawić w bitwie przynajmniej jedną jednostkę lub jednego dowódcę **Bractwa**, aby móc z nich korzystać.

Gracz, który może wybierać spośród kart więcej niż jednego Rodu, nadal musi wybrać tylko jedną kartę.

ŻETON WYDRAŻONEGO WZGÓRZA

Żeton Wydrążonego Wzgórza wchodzi do gry w wyniku zagrania odpowiadającej mu karty Gambitu. Za pierwszym razem, kiedy gracz Bractwa wykorzysta kartę Gambitu „Wydrążone Wzgórze”, umieszcza ten żeton na dowolnym polu wzgórza na planszy. Za każdym razem (w tym również za pierwszym razem), kiedy gracz Bractwa skorzysta z tej karty Gambitu, może umieścić dowolną nową (w pełni siły) jednostkę Bractwa na planszy na tym polu (jeśli na tym polu nie znajdują się aktualnie żadne inne jednostki).



O NUMERACH PLANÓW BITEW

Aby łatwiej było korzystać z planów bitew, każdy z nich 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 o numerach 23, 24, 25 i 26.

ROZSZERZENIA I SCENARIUSZE

Do Bitew Westeros ukazało się już wiele rozszerzeń. Niektóre (takie jak **Strażnicy Północy** czy **Strażnicy Zachodu**) dostarczają więcej jednostek i dowódców już istniejącym głównym Rodom. Inne (np. **Władcy Rzeki**, **Plemiona Doliny** czy **Bractwo Bez Chorągwi**) pozwalają graczom wzmocnić dowolny główny Ród konkretnym Rodem sprzymierzonym.

Znajdujące się w tej instrukcji scenariusze wykorzystują wiele z elementów zawartych w wydanych do tej pory rozszerzeniach, dlatego wymagają od graczy posiadania egzemplarza niektórych z nich. Na prawo od nazwy scenariusza znajduje się kilka symboli. Każdy z tych symboli odpowiada konkretnemu produktowi z serii **BW**. Jeśli w danym scenariuszu, obok sztandaru opisanego jako „Wymagane zestawy”, znajdują się któreś z poniższych symboli, gracze muszą posiadać przynajmniej jeden egzemplarz danego rozszerzenia, aby móc rozegrać ten scenariusz. Jeśli w opisie scenariusza znajdują się dwa takie same symbole, gracze muszą posiadać dwa egzemplarze tego konkretnego rozszerzenia, aby rozegrać ten scenariusz.



Bitwy Westeros zestaw podstawowy



Strażnicy Zachodu



Strażnicy Północy



Bractwo Bez Chorągwi



Plemiona Doliny



Władcy Rzeki

CREDITS

Projekt i opracowanie gry: Robert A. Kouba

Zainspirowana klasyczną grą stworzoną przez Richarda Borga

Producent: Jason Walden

Redakcja i korekta: Matt Mehlhoff i Julian Smith

Dodatkowy tekst fabularny: Brady Sadler

Opracowanie graficzne: Michael Silsby i Adam Taubenheim

Okładka: Tomasz Jędruszek

Plansza: Henning Ludvigsen

Nowe grafiki kart: Daniel McGowan i Lucas Soriano

Pozostałe grafiki: plastycy Gry o Tron: Gry Karcianej

Opracowanie figurek: Anna Christenson

Fotografie figurek: Jason Beaudoin

Koordynator artystyczny: Kyle Hough i Zoë Robinson

Administrator artystyczny: Andrew Navaro

Koordynator licencji FFG: Deb Beck

Kierownik produkcji: Eric Knight

Zastępca kierownik produkcji: Laura Creighton

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Testerzy: Grupa testerów „Lurkers in the Valley” (Ed Browne, Ramona McCance i Loren Overby), Kathy Bishop, Jamison Bruce, Emile de Maat, Rich Edwards, Marieke Franssen, David Gagner, Anita Hilberdink, Alex Lee, Ronald Leerink, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Eric Olsen, Arjan Snippe, Katie Talmadge, James Voelker, Zach Yanzer, Touyee Yang i Jamie Zephyr.

Polskie wydanie: Galakta 2013

Zawarte w tej grze nazwy, opisy i wizerunki pochodzą z dzieł George'a R.R. Martina chronionych prawami autorskimi. Nie można z nich korzystać bez jego zgody.

©2011 George R.R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez szczególnej pisemnej zgody. Pieśń Łodu i Ognia ©2011, wykorzystywana na licencji. Bitwy Westeros, Bractwo Bez Chorągwi, 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 się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Ze względu na małe części nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesiąca życia. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

Odwiedźcie nasze strony

WWW.GALAKTA.PL

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



ZDOBĄDŹ ŻELAZNY TRON
I WŁADAJ ZIEMIAMI WESTEROS!

GEORGE R. R. MARTIN

GRA o TRON™

GRA PLANSZOWA

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

©2012 George R.R. Martin, © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Pieśń Lodu i Ognia* ©2012, wykorzystana na licencji. Gra planszowa *Gra o Tron*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc.

WWW.GALAKTA.PL





„Do diabła z tymi banitami. Podróżują od wioski do wioski, sięją strach i kłamstwa, a wszystko to z oddania dla martwego króla. I to którego! Króla, który wpędził to królestwo w biedę. Zastanawiam się, czy w ogóle zdają sobie sprawę, że ich upór tylko pogarsza dolę ludzi, których przysięgają bronić. To z ich powodu musimy żerować na uciskanych, aby kontynuować tę wojnę – którą oni są skorzy prowadzić. A teraz jeszcze moi ludzie zaczynają się bać, wystraszy ich byle cień. Zaczynają wierzyć w te legendy o Dondarrionie... nawet mnie niepokoją te historie, które o nim krążą.

Jesteśmy daleko na północ od Harrenhal, ale nie mogę się pozbyć uczucia, że i tę krainę nawiedzają duchy. Jestem już za stary, żeby moczyć łóżko z powodu opowiestek o grumkinach i Innych, ale nie pasuje mi coś w tych historiach o Dondarrionie. Czterech różnych mężczyzn utrzymywało, że go zabiło, a wielu innych ręczyło jego zgubę! Ten człowiek ma trzy różne groby! A jednak nadal widuje się go u boku tych banitów, nadal niweczy każdy nasz wypad. Cóż, nie powiem, żeby ludzie, którzy donoszą o obecności Dondarriona na polu bitwy, należeli do najbardziej zaufanych, ale strach w ich oczach starcza mi za wyznanie prawdy. Dzieje się tu coś nienaturalnego, a mi nieśpieszno do dnia, w którym martwi walczą pomiędzy żywymi. Miejmy nadzieję, że to nie dzisiaj...”







—Willard Peake, Straż Lannisterów







Ród Lannisterów posiada żeton Impetu.

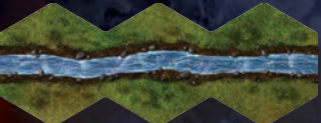


ZWYCIĘSTWO

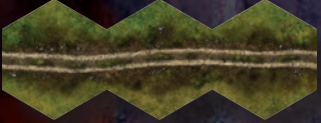


Gracz, który pod koniec 4 rundy kontroluje więcej celów, wygrywa.





ELEMENTY GRY

 GREATJON UMBER LORD OSTATNIEGO DOMOSTWA		 BERIC DONDARRION LORD BEYSKAWICA	
			
x12	x2	x6	x8

 ADDAM MARBRAND WOJOWNIK ASHEMARKU		 KEVAN LANNISTER ZAUFANY KAPITAN	
			
x8	x11	x8	x3

		
x3	x2	x2

		
x3	x1	x4

			
x1	x3	x1	x1



„Łostrowo! Lannisterowie wszystkich nas zwiedli! Namiestnik słusznie wysłał nas w pogoń za Górą, gdybyż tylko działał szybciej! Wiem, że lord Dondarrion i kapłan chcieli podejść do sprawy ostrożnie, ale powinniśmy się byli pospieszyć. Już z daleka widzieliśmy dym i to właśnie wtedy narzuciliśmy szybsze tempo. Niestety, ogień zdążył zrobić swoje. Kiedy dotarliśmy na miejsce, miasteczko było w zgliszczach; kobiety i dzieci leżały na poczerniałej ziemi, spaleni żywcem Jedyne, co słyszeliśmy podczas tej krótkiej chwili ciszy przed burzą, to jęki umierających.

Wtedy pułapka się zamknęła. Dobyć mieczy!”
 –Ser Riley Cafferren z Fawnton

Ród Starków posiada żeton Impetu.

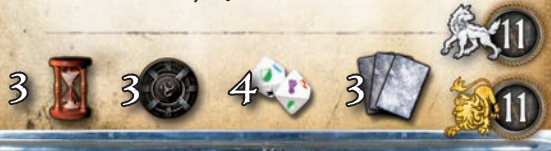
STARKOWIE

Gracz Stark wygrywa, jeśli pod koniec 3 rundy spełnia jeden z poniższych warunków zwycięstwa:

- 1) Kontroluje jeden ze znaczników kontroli oznaczonych „X” oraz jeden ze znaczników kontroli oznaczonych „Y”.
- 2) Kontroluje oba znaczniki kontroli oznaczone „X” oraz po tej stronie rzeki znajduje się nie więcej niż jedna jednostka Lannisterów (nie dotyczy to brodów).

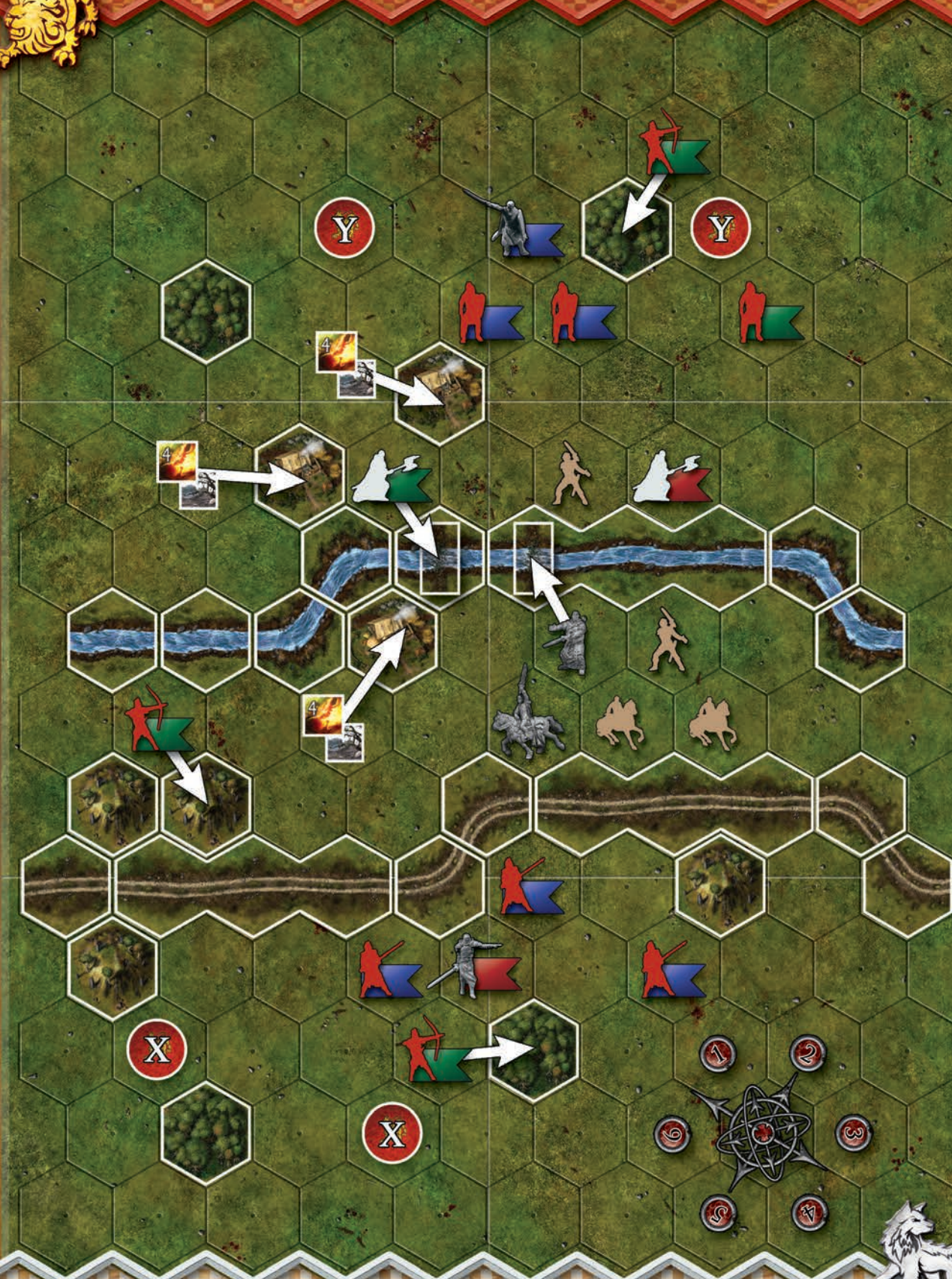
LANNISTEROWIE

Gracz Lannisterów wygrywa, jeśli pod koniec 3 rundy gracz Starków nie jest w stanie wypełnić żadnego ze swoich warunków zwycięstwa.



ELEMENTY GRY







„Lwy są głupcami, skoro sądziły, że mogą tak paradować przez ziemię, które gwałciły podczas swoich najazdów, i nie spotka ich żaden odwet ze strony skrzywdzonych i nękanych. Nie podejrzewają, że Lord Beric stworzył własną armię i że posiada poparcie ludu. Och, Królobójco, dzień twego sądu nadszedł!”

—Corbin Waters, młody zwiadowca w służbie Lorda Błyskawicy

Ród Starków posiada żeton Impetu.

Zadać w rogi: Kiedy jednostka Starków lub Bractwa zakończy swój ruch na polu z żetonem wojennego rogu, zamiast atakować, może dokonać **wezwania do broni**, tak jakby posiadała odpowiednie słowo-klucz (podczas jednej tury Beric Dondarrion może skorzystać z **wezwania do broni** tylko raz).



ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który pod koniec 5 rundy posiada więcej punktów zwycięstwa. PZ są przyznawane za:

1 PZ za każdą wyeliminowaną jednostkę przeciwnika (natychmiast).

1 PZ za każdy kontrolowany cel (pod koniec gry).

1/2/3 PZ, jeśli morale przeciwnika jest zielone/żółte/czerwone (pod koniec gry).

Jeśli gracze zremisują, wygrywa gracz posiadający wyższe morale. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz posiadający żeton Impetu

Gracz Starków nie może wygrać, jeśli nie odrzucił z planszy 2 z 3 żetonów wojennych rogów.



ELEMENTY GRY

BERIC DONDARRION LORD BŁYSKAWICA		THOROS Z MYR CZERWONY KAPŁAN R'HILLORA	
		ANGUY ŁUCZNIK	
x8	x8	x11	x11

JAIME LANNISTER KRÓLOBÓJCA		GREGOR CLEGANE ŁUPIEŻCA	
		KEVAN LANNISTER ZUFANY KAPITAN	
x12	x6	x12	x17

x1	x4	x3
x2	x4	x1
x7	x6	x3
x1		





„Módlcie się, dzieci. Módlcie się za Lorda Berika i dzielnych lordów z Rodu Starków. Niechaj obronią Wydrążone Wzgórze, bowiem to nasza jedyna nadzieja w walce z okrutnymi lordami Lannisterów. Módlcie się do R'hllora i do Siedmiu. Niechaj wszyscy bogowie obdarzą Lorda Błyskawicę siłą!”

– Zrozpaczona matka szukająca schronienia w Wydrążonym Wzgórze

Ród Lannisterów posiada żeton Impetu.

Łamanie ducha: Podczas kroku sprawdzania warunków zwycięstwa każdej fazy Reorganizacji (na końcu każdej rundy) następuje przesunięcie morale każdego z graczy. Przesunięcie morale następuje tylko, jeśli zostaną spełnione pewne szczególne warunki. Te przesunięcia morale są dodatkowe; gracze nadal dokonują normalnych przesunięć morale. Gracz, który posiada żeton Impetu, pierwszy przesuwają swoje morale.

- Jeden wzrost morale za każdą ze swoich jednostek po drugiej stronie (po przeciwnej stronie od strony rozpoczynającej) otoczonych czerwoną ramką pół. Nie należy brać pod uwagę jednostek znajdujących się dokładnie na czerwonych polach.

- Trzy wzrosty morale dla gracza, który kontroluje większość celów. Jeśli gracze remisują, co do ilości kontrolowanych celów, przesunięcie wynika z tego warunku nie następuje.

- Jeden wzrost morale dla gracza, który posiada jednostkę zajmującą otoczony zieloną ramką budynek. Jeśli żadna ze stron nie zajmuje tego budynku, przesunięcie wynika z tego warunku nie następuje.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który pod koniec 5 rundy posiada wyższe morale.

Jeśli pod koniec 5 rundy gracze zremisują, wygrywa gracz, który kontroluje więcej celów. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz posiadający żeton Impetu.



ELEMENTY GRY



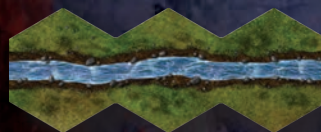
SMALLJON
UMBER
SMALLJON

BERIC
DONDARRION
LORD BŁYSKAWICA



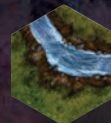
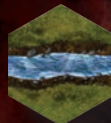
TYRION
LANNISTER
KARZEL

SHAGGA
SYN DOLFA



x3

x1



x5

x4

x1

x1



x4

x5

x2

x4



