

BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



WŁADCY RZEKI

INSTRUKCJA I PLANY BITEW

WŁADCY RZEKI

W tym rozszerzeniu do **Bitew Westeros (BW)** znajdują się nowe jednostki i dowódcy dla dowolnej armii. 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 Nadrzecznych Jeźdźców Tullych (jasnobrązowe)
 - » 12 figurek Łuczników Tullych (jasnobrązowe)
 - » 8 figurek Wojowników z Wayfarer's Rest (jasnobrązowe)
 - » 3 figurki unikatowych dowódców Tullych (ciemnoszare)
- 32 zielone podstawki pod figurki, w tym:
 - » 22 kwadratowe podstawki
 - » 10 prostokątnych podstawek
- 12 brązowych drzewców pod sztandary
- 2 arkusze sztandarów
- 30 kart, w tym:
 - » 3 karty Dowódców
 - » 15 kart Przywództwa
 - » 3 karty Jednostek
 - » 1 karta Podsumowania Potyczek
 - » 6 kart Przygotowania Potyczek
 - » 2 karty Gambitów
- 12 elementów nakładek
- 3 dyski dowódców
- 7 żetonów kupieckich wozów
- 3 żetony pozycji placówek
- 3 żetony ukrytych brodów

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.



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.





SPRZYMIERZONE ARMIE

Sprzymierzeńcem 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 Rodu Tullych i ich wasali.

Armie sprzymierzeńców pozwalają graczowi wzmocnić swój **główny Ród** wojskami innego Rodu. Za główny Ród uważa się ten, którego symbol znajduje się na planszy dowództwa gracza. Jednostki sprzymierzeńców posiadają jasnobrązowy kolor, zaś dowódców sprzymierzeńców (ciemnoszary) można rozpoznać po symbolach Rodów na odpowiednich kartach dowódców.

Jednostki sprzymierzeńców wykorzystują własne sztandary, na których przedstawiono symbole ich Rodów. 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 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 Potyczki (zarówno Rodu głównego, jak i 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.

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 ze swego głównego Rodu.



NOWI DOWÓDCY

W tym rozszerzeniu znajduje się trzech nowych dowódców z Rodu Tullych, 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).

Należy pamiętać, że karty Przywództwa specyficzne dla dowódców sprzymierzeńców posiadają inne rewersy od kart głównego Rodu gracza. Jeśli gracze korzystają z sił sprzymierzeńców, po tasowaniu talii powinni przełożyć talię przeciwnika.

Edmure Tully



Dwór Edmure'a Tully'ego mieści się w Riverrun, głównym ośrodku władzy dorzecza. Zastępy Edmure'a mogą się okazać cennym atutem w bitwach toczonych na południe od bagnistego wąskiego gardła znanego jako Przesmyk.

Zdolność jednostki: Lojaliści Tullych są ślepo oddani Edmure'owi, Lordowi Riverrun. Kiedy jednostka Edmure'a otrzyma rozkazy, gracz może zaniechać wykonania tych rozkazów i zamiast tego wydać rozkaz ataku *lub* ruchu sąsiedniej jednostce *Tullych* (bez względu na to, czy jest aktywna). Jeśli gracz skorzysta z tej zdolności, zarówno jednostka Edmure'a, jak i jednostka, której wydano rozkazy, zostają aktywowane.

Zdolność wyczerpania: Edmure może rozkazać dystansowym jednostkom *Tullych* ostrzelać wroga. Odwróć tę kartę, aby obrać za cel wroga jednostkę w linii wzroku Edmure'a. Dystansowe jednostki *Tullych* (bez względu na to, czy są aktywne) posiadające cel w zasięgu mogą wykonać po jednym ataku (rzucając jedną kością ataku mniej), ignorując własną linię wzroku. Każdy atak rozpatruje się oddzielnie.

Brynden Tully



Brynden Tully, zwany „Blackfishem”, to uzdolniony dowódca, wykorzystujący na swoją korzyść znajomość terenu. Brynden stracił odrobinę posłuchu wśród rodowych żołnierzy, kiedy odmówił wykonania rozkazu ożenku i pokłócił się z resztą Tullych.

Zdolność jednostki: Brynden dowodzi jeźdźcami ze znaczną wprawą – potrafi manewrować wśród oddziałów, nie łamiąc formacji. Podczas fazy Dowództwa jednostka Bryndena może pominąć normalne zasady ruchu i poruszać się przez przyjazne jednostki – o ile ostatecznie zatrzyma się na pustym polu.

Zdolność wyczerpania: Brynden potrafi wykorzystać inne jednostki, aby ukryć własne poczynania. Odwróć tę kartę przed wykonaniem ruchu. Jednostka Bryndena zyskuje po jednej dodatkowej kości ataku za każdą przyjazną jednostkę, przez którą poruszała się podczas tej tury.

Marq Piper



Marq Piper, porywczy lord zamku Pinkmaiden, zdobył reputację mistrza wojny zaczepnej. Niestety, cechujące go zuchwalstwo i młodzieńcza arogancja nie wzbudzają zaufania żołnierzy, a to z kolei ogranicza efektywność jego dowództwa.

Zdolność jednostki: Urodzeni na Dorzeczu.

Zdolność wyczerpania: Przymierza zawarte podczas młodości spędzonej nad brzegami Tridentu i jego dopływów pozwalają Marqowi rekwirować rzeczne barki i poruszać się szybciej wzdłuż pól rzeki. Odwróć tę kartę, kiedy Marq zakończy swój ruch na polu sąsiadującym z polem rzeki. Przesuń jednostkę Marqa na dowolne inne puste pole sąsiadujące z tą samą rzeką.



NOWE JEDNOSTKI

Gracze mogą wykorzystać specjalne jednostki Rodu Tullych, 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.

Nadrzeczni jeźdźcy Tullych



Nadrzeczni jeźdźcy Rodu Tullych to przede wszystkim zwiadowcy, którzy wychowali się na mokradłach Dorzecza. W związku z tym, że **urodzili się na Dorzeczu**, zawsze potrafią odnaleźć ukryte brody na rzece. Jeśli jednak takie przejście zostanie odkryte, wróg również będzie mógł z niego skorzystać.



Łucznicy Tullych

ŁUCZNIKY TULLYCH		
Tully • Dystansowa		
NIEPORĘCZNE SALWA		
OSTRZAŁ NA ŚLEPO		
2-5		
RANGA	OPCJE ROZKAZÓW	KOŚCI ATAKU
1	RUCH O 2 1 ATAK	2
2	RUCH O 1 I ATAK LUB RUCH O 2	3
3	RUCH O 1 1 ATAK	4

Dzięki długoletniemu szkoleniu i lepszym łukom ci wyborowi strzelcy stanowią wśród dystansowych jednostek Westeros śmiercionośną elitę. Łucznicy Rodu Tullych są szczególnie biegli w porozumiewaniu się z innymi jednostkami w polu. W ten sposób nie muszą widzieć wrogów, aby **ostrzelać ich na ślepo**. Łucznicy Tullych potrafią też synchronizować ostrzał z sąsiednimi jednostkami dystansowymi, aby oddać we wroga straszliwą **salwę**.

Wojownicy z Wayfarer's Rest

WOJOWNICY Z WAYFARER'S REST		
Vance • Piechota		
ŁUPIEŹCY		
7-4		
RANGA	OPCJE ROZKAZÓW	KOŚCI ATAKU
1	RUCH O 2 1 ATAK	2
2	RUCH O 2 1 ATAK	3
3	RUCH O 2 1 ATAK	4

Żołnierze z Rodu Vance z siedzibą w Wayfarer's Rest również stali się biegli w wykorzystywaniu taktyki zaczepnej. Ród Vance jest zbyt mały, aby wystawić własną armię, dlatego zaprzysięgli swoją wierność Tullym z Riverrun.

Wojownicy z Wayfarer's Rest to **łupieżcy**, którzy potrafią się błyskawicznie zmobilizować. To pozwala im wykonywać szybkie wypadki na wroga i kraść jego zapasy.



NOWE SŁOWA-KLUCZE

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.

Łupieżcy – Jednostki posiadające to słowo-klucz mogą próbować ukraść żeton rozkazu przeciwnika. Aby to zrobić, po wyeliminowaniu jednostki wroga gracz kontrolujący jednostkę łupieżców rzuca kością. Jeśli wynik odpowiada jednemu z żetonów rozkazów w puli rozkazów przeciwnika, gracz może zabrać mu ten rozkaz i umieścić go we własnej puli rozkazów.



Urodzeni na Dorzeczcu – Jeśli podczas przygotowania do gry gracz posiada przynajmniej jedną urodzoną na Dorzeczcu jednostkę, pobiera żetony „ukrytych brodów” i umieszcza je na swoim obszarze gry.

Jednostki ze słowem-kluczem urodzeni na Dorzeczcu mogą, w ramach normalnego ruchu, przesunąć się na dowolne pole rzeki. Kiedy jednostka poruszy się na pole rzeki, musi natychmiast poświęcić resztę ruchu (zatrzymać się) i umieścić żeton ukrytego brodu na tym konkretnym polu rzeki. Jeśli gracz umieści już na planszy wszystkie trzy żetony ukrytych brodów, jednostki urodzonych na Dorzeczcu nie mogą już poruszać się na pola rzeki.

Dodatkowo, jednostki urodzonych na Dorzeczcu zawsze ignorują ograniczenia walki i ruchu wynikające z pól brodów (w tym pól ukrytych brodów).

Salwa – Jednostka posiadająca to słowo-klucz otrzymuje +X kości podczas ataku dystansowego, gdzie X równa jest liczbie przyjaznych jednostek dystansowych (bez względu na to, czy są aktywne) sąsiadujących w łańcuchu z tą jednostką.

NOWY TEREN

We **Władcach Rzeki** wprowadzono cztery nowe rodzaje terenu: mokradła (pojawiające się już w **Strażnikach Północy**), jeziora, ukryte brody i placówki.

MOKRADŁA

Teren blokujący: Nie.

Ruch: Wkraczające na to pole jednostki muszą się zatrzymać. Zamiast normalnego ruchu, jednostki na polu mokradła mogą się poruszyć tylko o jedno pole lub zaatakować.

Walka: Jednostki znajdujące się na polu mokradła tracą słowo-klucz **męstwo**.

Jednostki dystansowe atakujące jednostki na polu mokradła otrzymują jedną dodatkową kość ataku.

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Brak.

JEZIORO

Teren blokujący: Nie.

Ruch: Teren nieprzekraczalny.

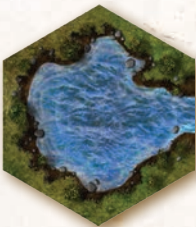
Walka: Bez ograniczeń.

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Karty, które wpływają na pola rzek, wpływają również na pola jezior.

UKRYTY BRÓD

Ten żeton traktuje się tak samo jak zwykły bród, a jedyne, co go wyróżnia, to sposób pojawienia się na planszy: można go umieścić jedynie dzięki słowu-kluczowi **urodzeni na Dorzeczu**. Ukryty bród wyróżnia symbol Rodu Tullych umieszczony na rewersie. Tylko Ród Tullych może umieszczać żetony ukrytych brodów, ale kiedy taki żeton znajdzie się już na planszy, mogą z niego korzystać jednostki obu stron.



PLACÓWKA

Placówka to pierwszy rodzaj terenu, którego charakter zależy od wyboru jednostki. W tym rozszerzeniu znajdują się 3 **żetony pozycji placówek**. Po jednej stronie każdego żetonu znajduje się symbol wieży, po drugiej symbol koszarów (oba zostały obszerniej opisane poniżej).



Kiedy jedna z jednostek gracza przesunie się na pole placówki, bierze on jeden z żetonów pozycji placówki i umieszcza go na tym polu tą stroną ku górze, której właściwości chce wykorzystać. W tym przypadku gracz może zdecydować się obsadzić swoimi żołnierzami wieżę albo ukryć się pomiędzy otaczającymi ją budynkami, składającymi się na koszarę.

Kiedy z dowolnego powodu jednostka opuszcza pole placówki, należy usunąć z niego żeton pozycji placówki.

Należy zauważyć, że statystyki blokowania terenu, ograniczenia ruchu i pożaru nie zmieniają się, bez względu na to, którą stroną ku górze żeton spoczywa na planszy.

Resztę zasad dotyczących danej strony żetonu pozycji placówki gracz znajdzie w odpowiednim akapicie.

Teren blokujący: Tak - Podwyższony.

Ruch: Wkraczające na to pole jednostki muszą się zatrzymać.

Pożar: 4. Po czwartym poziomie pożaru placówka ulega zniszczeniu. Na tym polu należy umieścić żeton zniszczenia.

SYMBOL KOSZAR

Walka: Jednostki w placówce z symbolem koszar otrzymują **Oslonę 1**, chyba że znajdują się w zwarciu, a żeton zwarcia należy do ich Rodu.

Jednostka dystansowa atakująca z pola placówki z symbolem koszar rzuca maksymalnie dwiema kośćmi ataku (przed modyfikatorami).

Specjalne zasady: Pola placówek z symbolem koszar, na których znajdują się żetony zniszczenia, uważa się za pola równin.



SYMBOL WIEŻY

Walka: Jednostki w placówce z symbolem wieży nie mogą stać się celem ataku wręcz ani samemu atakować wręcz.



Jednostki dystansowe atakujące z pola placówki z symbolem wieży otrzymują +1 do maksymalnego zasięgu.

Jeśli jednostka, będąca celem ataku dystansowego, znajduje się na polu placówki z symbolem wieży, maksymalny zasięg atakującego zostaje zmniejszony o 1.

Blokujący teren (z wyjątkiem Podwyższonego) ani inne jednostki nie blokują LW jednostek dystansowych, które znajdują się na polu placówki z symbolem wieży.

Z pola placówki z symbolem wieży nie można dokonywać odwrótów. Jeśli jednostka na takim polu zostanie zmuszona do odrotu, otrzyma jedno trafienie za każdy wyrzucony przeciwko niej wynik morale.

Jednostki konnicy nie mogą korzystać ze strony z symbolem wieży żetonu w pozycji placówki.

KARTY GAMBITÓW TULLYCH (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 Rodu Tullych. W danej bitwie z danego sprzymierzonego Rodu może

korzystać tylko jeden gracz, **dlatego aby skorzystać z tej opcji gracze muszą 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.

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 Rodu Tullych działają w taki sam sposób, jak ich zwykłe odpowiedniki, z tym tylko, że gracz musi wystawiać w bitwie przynajmniej jedną jednostkę lub jednego dowódcę Rodu Tullych, aby móc z nich korzystać.

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

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 17, 18 i 19.

17. WOKÓŁ HORNVALE



„To nasze ziemie. Dorzeczce zasila krew Brackenów. I Frejów, Whentów, Piperów i Darrych, a nawet Blackwoodów, tych bezbożnych czcicieli drzew. I Tullych, a jakże. Tullych najbardziej ze wszystkich. Jeśli lwy sądziły, że przyjdzie im walczyć jedynie z naszymi rzekami, cóż, pokazaliśmy im, gdzie zblądziły!”

Ser Brynden, nie poznac po nim, że tak wiele lat spędził w Vale. Zna te ziemie jak własną twarz. Jestem dumny, że mogę mu towarzyszyć, podążać za nim sekretnymi ścieżkami, wzdłuż porywistych rzek szukać ukrytych brodów. Lwy włóczą się wokół Hornvale. Furażują – ha! Furażowanie, tak to nazywają. Mordują i kradną, nic więcej. Basta. Myślą, że są bezpieczni, że rzeka ostaną ich flankę? Ser Brynden pokaże im, jak bardzo się pomylili!”

–Mytos Bracken

Ród Lannisterów posiada żeton Impetu.

Stracona sprawa - Kiedy tylko gracz Starków przejmie kontrolę nad celem, gracz Lannisterów nie będzie mógł jej już odzyskać.

STARKOWIE

Gracz Starków wygrywa, jeśli pod koniec 4 rundy kontroluje wszystkie 5 celów.

Gracz Starków przegrywa, jeśli pod koniec 4 rundy nie kontroluje żadnego celu.

Jeśli gracz Starków kontroluje 1-2 cele, wygrywa tylko, jeśli morale Lannisterów jest zielone lub gorsze. Jeśli gracz Starków kontroluje 3-4 cele, wygrywa tylko, jeśli jego własne morale jest zielone lub lepsze.

LANNISTEROWIE

Gracz Lannisterów wygrywa, jeśli gracz Starków nie jest w stanie wypełnić któregoś ze swoich warunków zwycięstwa.



ELEMENTY GRY



RICKARD
KARSTARK
LORD
KARHOLDU



BRYNDEN
TULLY
BLACKFISH



x8



x11



x8



ADDAM
MARBRAND
WOJOWNIK
ASHEMARKU



KEVAN
LANNISTER
ZAUFANY
KAPITAN



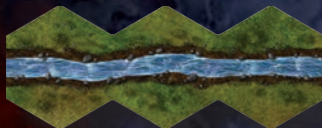
x12



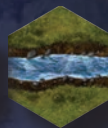
x8



x11



x1



x4



x2



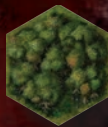
x5



x1



x1



x1



x5



x3

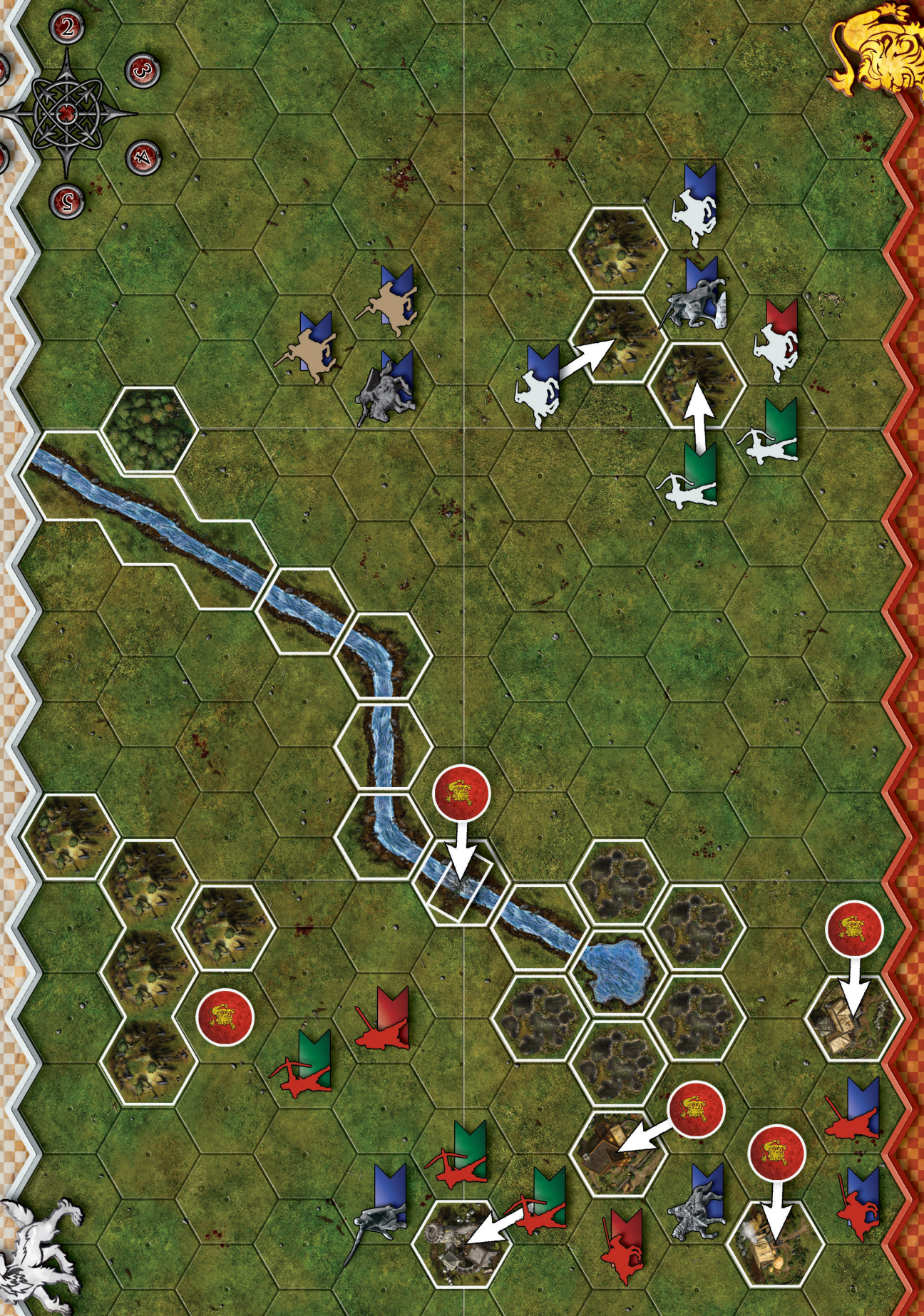


x1



x1

A decorative compass rose with a red star in the center, surrounded by seven circular icons containing numbers 2, 3, 4, 5, 6, and 7.



18. W GŁĘBI JASKINI LWÓW



„Wielu lordów i rycerzy nazywa Tullych tchórzami. Mówią, że kryją się poza zasięgiem i szują do nas ze swoich długich tuków, że wykorzystują przeciwko nam rzekę. Ja? Ja wiem lepiej. Byłem pod Głęboką Jaskinią. Mieliliśmy przewagę liczebną, a oni nadal atakowali. Szarżowali na nas bez strachu w oczach. Widziałem, jak jeden młody rycerz zeskoczył z konia w pełnym galopie, żeby osłonić dwóch towarzyszy przed naszymi włóczniami.

Nie, tym ludziom Tullych nie brak odwagi. Jednak nawet odwaga ich nie ocali, kiedy w pole wyjedzie Lord Tywin.”

—Clement Marbrand

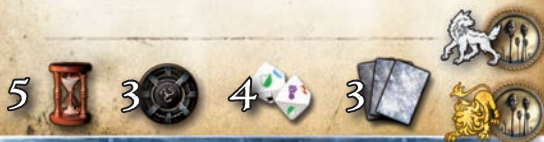
Ród Starków posiada żeton Impetu.

ZWYCIĘSTWO

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

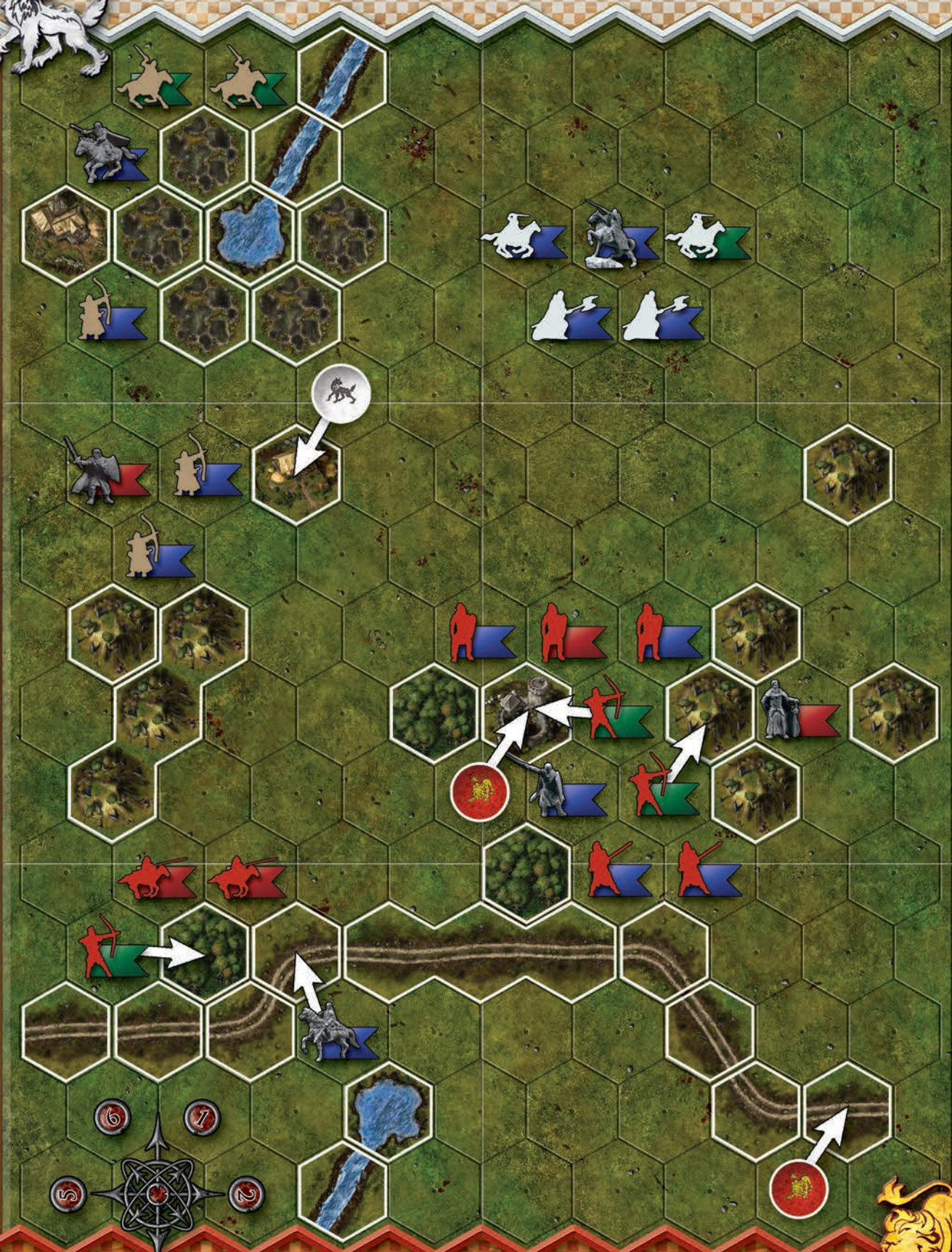
1 PZ za każdą wyeliminowaną jednostkę przeciwnika (natychmiast).

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



ELEMENTY GRY





19. DROGA DO SKAŁY



Ród Lannisterów posiada żeton Impetu.

Niezbędny ładunek – Na polu bitwy należy umieścić żetony kupieckich wozów, tak jak pokazano to na rysunku. Podczas kroku Rozpatrywania warunków statusowych fazy Reorganizacji gracze Lannisterów rzuca kością za każdy żeton kupieckiego wozu, aby ustalić, jak daleko udało mu się ujechać wzdłuż Złotego Traktu ku wyjściu (znacznikowi kontroli Lannisterów).

Zielona tarcza:	1 pole	Niebieska tarcza:	2 pola
Czerwona tarcza:	3 pola	Waleczność:	4 pola
Morale:	Wcale		

Żetony kupieckich wozów należy przesuwać, poczynając od żetonu najbliższego znacznikowi kontroli Lannisterów. Wyjątek stanowią żetony znajdujące się na tym samym polu, co jednostki Starków. Takie żetony należy usunąć i umieścić na obszarze gry gracza Starków.

Żetony kupieckich wozów mogą się poruszać poprzez pola zawierające inne jednostki lub żetony. Jeśli jednak żeton kupieckiego wozu zakończy swój ruch na polu z jednostką Starków (lub sprzymierzeńców Starków) lub na polu, na którym już znajduje się żeton kupieckiego wozu, porusza się dalej, aż nie zatrzyma się na jednostce Lannisterów lub pustym polu. W ten sposób żeton może się poruszyć o kilka „darmowych” pól.

Żeton kupieckiego wozu, który dotrze do znacznika kontroli Lannisterów, należy usunąć z planszy i umieścić na obszarze gry gracza Lannisterów. Znacznika kontroli Lannisterów nie można zamienić na znacznik kontroli Starków.

ZWYCIĘSTWO

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

1 PZ za każdą wyeliminowaną jednostkę przeciwnika (natychmiast).

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

LANNISTEROWIE

1 PZ za każdy żeton kupieckiego wozu na planszy lub na obszarze gry gracza Lannisterów (pod koniec rundy).

STARKOWIE

3 PZ za każdy żeton kupieckiego wozu na obszarze gry gracza Starków (pod koniec gry).



ELEMENTY GRY



A compass rose with a red star in the center is positioned in the top-left corner. Surrounding it are seven circular tokens with numbers: 1 (red), 2 (red), 3 (red), 4 (red), 5 (red), 6 (red), and 7 (red).



OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie gry: Robert A. Kouba

Zainspirowana klasyczną grą stworzoną przez Richarda Borga

Producent: Jason Walden

Redakcja: Mark O'Connor i Mark Pollard

Opracowanie graficzne: Dallas Mehlhoff

Okladka: Tomasz Jędruszek

Plansza: Henning Ludvigsen

Nowe grafiki kart: Nacho Molina i Nikolay Stoyanov

Pozostałe grafiki: plastycy *Gry o Tron: Gry Karcianej*

Opracowanie figurek: Andrew Olson, Nikolay Stoyanov i Aaron Panagos

Fotografie figurek: Jason Beaudoin i Keith Hurley

Dodatkowy tekst fabularny: Dan Clark

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

Koordynator artystyczny: Zoë Robinson i Kyle Hough

Administrator artystyczny: Kyle Hough

Kierownictwo artystyczne okładki: Zoë Robinson

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2012

©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, Władcy Rzeki, 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 12 LAT LUB MNIEJ.

Odwiedź naszą stronę internetową:

WWW.GALAKTA.PL

