

Aby jak najbardziej ułatwić pierwszą rozgrywkę, skorzystajcie z zasad wielokrotnie nagradzanej gry *Catan*.

JEŚLI NIE GRALIŚCIE JESZCZE W CATAN, SKORZYSTAJCIE Z ZASAD PODSTAWOWYCH, ZANIM ROZEGRACIE PEŁNĄ GRĘ!

Jeżeli jeszcze nie graliście w *Catan*, najpierw przeczytajcie **Opis gry A** (strona 1). Następnie przeczytajcie **Zasady gry podstawowej B** (strony 2-4) i rozpocznijcie rozgrywkę w *Catan*.

Jeśli znacie już podstawową grę *Catan*, przeczytajcie zasady i rozegrajcie pełną rozgrywkę w **Braterstwo Straży C**! Te zasady zaczynają się na stronie 5.

Jeśli podczas rozgrywek będziecie mieli pytania, możecie sprawdzać słowa kluczowe (oznaczone **W**) w **Kompendium zasad D** (w osobnej książeczce).

1 Królestwa pozwalają wam rekrutować ludzi spośród więźniów i mieszkańców dzielnic biedoty, ale poza tym wszyscy o was zapomnieli. W waszym posiadaniu pozostaje jedynie starożytny obszar zwany „Darem”. Dar otoczony jest królestwem Starków od południa, a ze wschodu i zachodu morzami. Na północy stoi Mur – potężna zapor, która powstrzymuje dzikich i inne koszmarny zamieszkujące pustkowia na północy. Musicie założyć i poszerzać swoje włości na terenie Daru. Koniec końców, głodujący i słabo uzbrojeni ludzie nie są dobrymi strażnikami.

2 W grze występuje 6 rodzajów terenu. Pięć z nich produkuje różne rodzaje surowców. Każdy otrzymywany surowiec reprezentowany jest przez kartę. Oto co produkuje każdy z terenów:



3 Każdy gracz rozpoczyna grę z 2 osadami i 2 drogami. Każda osada jest warta 1 punkt zwycięstwa, więc każdy gracz rozpoczyna grę posiadając 2 punkty zwycięstwa! Gracz, który jako pierwszy w swojej turze zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, wygrywa grę.

4 Aby zdobyć więcej punktów zwycięstwa, gracze muszą budować nowe drogi oraz osady. Mogą również ulepszać osady do twierdz. Każda twierdza jest warta 2 punkty zwycięstwa. Aby budować lub ulepszać, gracze będą musieli zdobyć surowce.

5 Jak zdobyć surowce? To proste. W każdej turze jeden gracz rzuca kośćmi, aby ustalić, które pola produkują surowce. Każde pole terenu oznaczono okrągłym żetonem z liczbą. Przykładowo, jeśli wynik rzutu to „10”, wszystkie pola terenu oznaczone liczbą „10” produkują surowce – na ilustracji te tereny to góry (ruda) i pastwisko (wełna).

6 Gracz otrzymuje zasoby jedynie, jeśli posiada osadę lub twierdzę sąsiadującą z polem produkującym surowiec. Na ilustracji, czerwona osada [A] sąsiaduje z polem gór oznaczonym „10”. Niebieska i czarna osada [B] sąsiadują z polem pastwiska oznaczonym „10”. Jeśli na kościach wypadnie „10”, czerwony gracz otrzyma 1 kartę rudy, a niebieski i czarny gracz po 1 karcie wełny.

7 Ponieważ osady i twierdze zwykle sąsiadują z 2-3 polami terenu, mogą „produkować” do 3 różnych surowców w wyniku rzutu kośćmi. W tym wypadku żółta osada [C] sąsiaduje z lasem, górami i pastwiskiem. Osada w miejscu [D] pozwala zbierać surowce tylko z dwóch pól terenu (pastwiska i lasu). Osada umieszczona w miejscu [E] pozwala zbierać surowce tylko z jednego pola (wzgórza). Jednakże miejsce [E] znajduje się także na szlaku handlowym rudy.

8 Ze względu na to, że niemożliwe jest posiadanie osad sąsiadujących z wszystkimi rodzajami terenu i żetonami z liczbami, gracze będą otrzymywać niektóre surowce rzadziej (lub nigdy). To utrudni zadanie, ponieważ do budowy potrzebne są odpowiednie kombinacje surowców.

9 Z tego powodu gracze mogą handlować z pulą lub innymi graczami. Złóżcie oferty! Udany handel może pozwolić graczowi wiele wybudować!

10 Nowe osady można budować wyłącznie na niezajętych skrzyżowaniach – o ile prowadzi do nich droga budującego gracza, a najbliższa osada znajduje się co najmniej 2 skrzyżowania dalej.

11 Gracze powinni dokładnie zastanowić się, gdzie wybudować osady. Liczba na każdym z żetonów może mieć inny rozmiar i liczbę kropek. Im większa cyfra (i im więcej ma kropek), tym większa szansa, że dana wartość będzie wypadać w trakcie rozgrywki.

Oznacza to, że im częściej wypada dana wartość, tym częściej pola z tą liczbą produkują surowce. Gracze powinni budować osady przy polach, które mają większą szansę produkować surowce (np. 6 i 8 zamiast 2 i 12). Jednakże te pola są z reguły częstym celem dla Tormunda Złodzieja.

STANDARDOWE
PRZYGOTOWANIE
GRY PODSTAWOWEJ



W tej części znajdują się wszystkie zasady niezbędne do rozgrywki. Jeśli potrzebujecie szczegółowych informacji odnośnie zasad, możecie sprawdzić słowa kluczowe w Kompendium zasad **D**. Słowa kluczowe oznaczono symbolem „”.

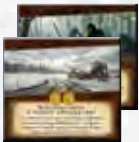
POCZĄTKOWE ROZŁOŻENIE DLA NOWYCH GRACZY

Części ramki utrzymują planszę razem i uniemożliwiają przemieszczanie się pól terenu po rozłożeniu planszy. Należy przygotować planszę zgodnie z ilustracją na stronie 1 (jeśli w rozgrywce bierze udział 3 graczy, należy użyć tego samego rozstawienia, ignorując czerwone elementy):

- Należy złożyć fragmenty planszy zgodnie z ilustracją.
- Pola należy umieścić w ramce odkryte, tak jak pokazano na ilustracji.
- Na każdym polu należy umieścić 1 żeton z liczbą, jak na ilustracji.

Uwaga: po pierwszej rozgrywce gracze mogą rozgrywać wariant podstawowy ze zmienną planszą. Szczegółowe instrukcje znajdują się w Kompendium zasad.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Karty surowców należy rozdzielić na 5 stosów. Należy umieścić je obok planszy, aby utworzyć pulę. 
- 11 kart bohaterów i 2 karty „Nowi rekruci” należy odłożyć na bok. Nie wykorzystuje się ich w wariantie podstawowym. 
- Pozostałe karty rozwoju należy potasować i umieścić je zakryte obok planszy. 
- Specjalne karty „NAJDEŁUŻSZA DROGA” oraz „NAJWIĘCEJ PATROLI” należy umieścić obok planszy, stroną z 2 punktami zwycięstwa (PZ) do góry. Dwie 6-ściennie kości należy położyć obok planszy. 

PRZYGOTOWANIE GRACZY

- Kość 12-ścienną, szare figurki, mur oraz strażników należy odłożyć do pudełka. Nie wykorzystuje się ich w wariantie podstawowym.

Następnie każdy gracz wykonuje następujące czynności:

- Wybiera kolor i bierze wszystkie elementy w tym kolorze, a także kartę kosztów budowy. Umieszcza wszystkie elementy przed sobą.
- Gracz umieszcza 2 osady i 2 drogi w swoim kolorze zgodnie z ilustracją na stronie 1.
- Gracz otrzymuje 1 surowiec  za każde pole terenu sąsiadujące z początkową osadą (oznaczoną na stronie 1 białą gwiazdką). Odpowiednie karty surowców należy dobrać z właściwych stosów. Karty surowców należy trzymać zakryte przed przeciwnikami.

Przykład: na ilustracji na stronie 1 niebieska osada po prawej jest oznaczona gwiazdką. Niebieski gracz otrzymuje 1 glinę, 1 drewno i 1 rudę za tę osadę.

PRZEBIEG TURY

W swojej turze gracz wykonuje następujące kroki w poniższej kolejności:

- Krok 1: gracz rzuca 6-ściennymi kośćmi, aby ustalić produkcję surowców  (wynik odnosi się do wszystkich graczy).
- Krok 2: gracz może handlować  kartami surowców z innymi graczami i/lub z pulą .
- Krok 3: gracz może wybudować drogi , osady  lub twierdze  oraz/lub kupować karty rozwoju .

Gracz może również zagrać 1 kartę rozwoju w **dowolnym** momencie swojej tury.

Po zakończeniu powyższych czynności należy przekazać kości graczowi po lewej stronie, który kontynuuje rozgrywkę, zaczynając od kroku 1.

Rozgrywkę rozpoczyna najstarszy gracz.

SZCZEGÓŁOWY OPIS TURY

1. PRODUKCJA SUROWCÓW

Gracz rozpoczyna swoją turę od rzutu dwiema 6-ściennymi kośćmi. Suma wyrzucona na kościach wskazuje, które pola terenu produkują surowce.

Każdy gracz, który posiada osadę na skrzyżowaniu  graniczącym z polem terenu oznaczonym liczbą wyrzuconą na kościach, otrzymuje 1 surowiec danego rodzaju (Przykład – patrz Produkcja surowców ). Jeśli gracz posiada 2 lub 3 osady sąsiadujące z takim polem, otrzymuje 1 surowiec za każdą osadę. Gracz otrzymuje 2 surowce za każdą posiadaną twierdzę, która sąsiaduje z danym polem. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby kart danego surowca, aby każdy z graczy otrzymał swoją produkcję, należy sprawdzić rozwiązanie w Kompendium zasad.



Przykład: jeśli wypadnie „6”, czerwony gracz otrzyma 2 gliny za swoje 2 osady. Niebieski gracz otrzyma 1 glinę za swoją osadę. Jeśli wypadnie „4”, niebieski gracz otrzyma 1 zboże. Jeśli niebieska osada byłaby twierdzą, gracz otrzymałby zamiast tego 2 zboża.

2. HANDEL

Po tym, jak rzut kośćmi zostanie rozpatrzony, gracz może w dowolny sposób handlować, aby zdobyć karty surowców (korzystając z jednego lub obu rodzajów handlu, opisanych poniżej):

A) HANDEL Z GRACZAMI

W swojej turze gracz może handlować kartami surowców z dowolnymi innymi graczami. Aby to zrobić, ogłasza, jakich surowców potrzebuje oraz co może oddać w zamian. Pozostali gracze mogą składać swoje propozycje oraz kontroferty.

Ważne: gracze mogą handlować wyłącznie z graczem, który aktualnie rozgrywa turę. Pozostali gracze **nie mogą** handlować pomiędzy sobą.

B) HANDEL Z PULĄ

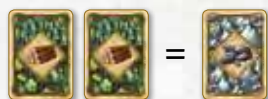
Gracz może również handlować z pominięciem innych graczy! W swojej turze może zawsze handlować w stosunku 4:1, odkładając do puli 4 takie same karty surowców, aby otrzymać w zamian 1 wybraną kartę surowca z puli. Jeśli gracz posiada osadę lub twierdzę na szlaku handlowym, może wymieniać surowce w korzystniejszym stosunku 3:1 lub 2:1, zgodnie z oznaczeniem szlaku handlowego.



Handel z pulą w stosunku 4:1 bez szlaku handlowego



Handel z pulą w stosunku 3:1 ze szlakiem handlowym



Handel z pulą w stosunku 2:1 ze szlakiem handlowym drewna

Ważne: handel 4:1 jest możliwy zawsze, nawet jeśli gracz nie posiada osady ani twierdzy na szlaku handlowym.

3. BUDOWA

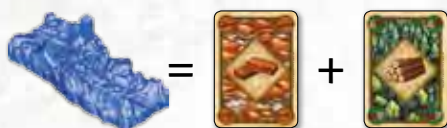
Gracz może teraz budować, dzięki czemu ma możliwość zdobycia punktów zwycięstwa, rozwinięcia swojej sieci dróg, zwiększenia produkcji surowców oraz zakupu przydatnych kart rozwoju. Aby coś wybudować, gracz musi opłacić określony koszt w kartach surowców (patrz Karty kosztów budowy). W takim wypadku gracz bierze odpowiednią liczbę dróg, osad i/lub twierdz ze swojej puli, a następnie natychmiast umieszcza je na planszy. Wykorzystane karty surowców należy odłożyć na odpowiednie stosy.

Gracz nie może wybudować więcej elementów niż posiada w puli — może łącznie wybudować 5 osad, 4 twierdze i 15 dróg.

A) DROGA

WYMAGANIA: GLINA I DREWNO

Nowa droga zawsze musi się łączyć z jedną z już wybudowanych dróg, osad lub twierdz danego gracza. Na jednej ścieżce może zostać wybudowana tylko 1 droga.



Pierwszy gracz, który wybuduje ciągłą drogę (nie licząc rozgałęzień) składającą się z co najmniej 5 fragmentów, które nie są przerwane drogą, osadą ani twierdzą innego gracza, otrzymuje kartę „Najdłuższa droga”. Jeśli inny gracz wybuduje dłuższą drogę niż ta należąca do obecnego posiadacza „Najdłuższej drogi”, natychmiast otrzymuje tę kartę specjalną (i powiązane z nią 2 punkty zwycięstwa). W takim wypadku różnica w liczbie punktów wynosi aż 4!



Najdłuższa droga



Przykład budowy drogi: niebieski gracz może wybudować drogę na ścieżkach oznaczonych na zielono. Nie może wybudować drogi na ścieżce zaznaczonej na czerwono, ponieważ elementy żółtego gracza blokują mu dostęp.



Przykład Najdłuższej drogi: czerwony gracz posiada nieprzerwane połączenie 6 dróg (nie licząc rozgałęzień), w związku z czym posiada „Najdłuższą drogę”. Złożona z 7 elementów droga niebieskiego gracza została przerwana przez jedną z osad czerwonego gracza, dlatego najdłuższa droga niebieskiego liczy 5 segmentów.

B) OSADA

WYMAGANIA: 1 GLINA, 1 WĘLNA, 1 ZBOŻE I 1 DREWNO



Należy wziąć pod uwagę „Regułę odległości”: budowa osady na skrzyżowaniu jest dozwolona, jeśli wszystkie 3 sąsiednie skrzyżowania są niezajęte (tzn. nie znajdują się na nich żadne osady ani twierdze – nawet tego samego gracza).

Każda z osad gracza musi się łączyć z przynajmniej jedną jego drogą. Kiedy pole terenu produkuje surowce, gracz otrzymuje karty surowców niezależnie od tego, czyja tura aktualnie trwa. Gracz otrzymuje 1 kartę surowca za każdą osadę sąsiadującą z danym polem terenu.

Każda osada jest warta 1 punkt zwycięstwa.
Patrzą przykład budowy osady na następnej stronie.



Przykład: czerwony gracz może wybudować osadę na skrzyżowaniu zaznaczonym na zielono. Nie może budować na skrzyżowaniach zaznaczonych na czerwono, ponieważ musi wziąć pod uwagę regułę odległości.

C) TWIERDZA

WYMAGANIA: 3 RUDY I 2 ZBOŻA



Twierdzę można założyć poprzez ulepszenie 1 ze swoich osad.

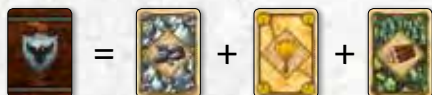
Kiedy osada jest ulepszana do twierdzy, należy odłożyć ją do puli i zastąpić twierdzą.

Twierdza pozwala na otrzymywanie 2 kart surowców za sąsiadujące pola terenu, które produkują surowce.

Każda twierdza jest warta 2 punkty zwycięstwa.

D) ZAKUP KARTY ROZWOJU

WYMAGANIA: 1 RUDA, 1 WEŁNA I 1 ZBOŻE



Kiedy gracz kupuje kartę rozwoju, dobiera ją z wierzchu talii.

W grze występują 3 rodzaje kart rozwoju: Patrol zwiadowców (fioletowy sztandar), postęp (zielony) oraz punkty zwycięstwa (pomarańczowy). Każdy z nich ma inny efekt (patrz niżej).



Karty rozwoju nigdy nie wracają do puli i nie można ich kupić, jeżeli pula się wyczerpie.

Karty rozwoju należy trzymać zakryte (w ręce) do momentu ich użycia, aby przeciwnicy ich nie widzieli.

4. SZCZEGÓLNE PRZYPADKI

A) WYRZUCENIE „7” I AKTYWACJA TORMUNDA

Jeśli gracz wyrzuci „7”, nikt nie otrzymuje surowców.

Zamiast tego każdy gracz, który posiada więcej niż 7 kart surowców, musi wybrać połowę z nich (zaokrąglając w dół) i oddać je do puli.



Następnie aktywny gracz musi poruszyć Tormunda. W tym celu:

- (1) Natychmiast porusza Tormunda na żeton z liczbą na innym polu terenu.
- (2) Następnie kradnie 1 (losową) kartę surowca od 1 przeciwnika, który posiada osadę lub twierdzę sąsiadującą z danym polem terenu. Gracz, który zostaje okradnięty, trzyma swoje karty zakryte w wachlarzu. Następnie aktywny gracz wybiera z nich 1 losową kartę. Jeśli pole terenu sąsiaduje z osadami lub twierdzami 2 lub więcej graczy, aktywny gracz decyduje, któremu z nich ukradnie kartę.

Ważne: jeśli zostanie wyrzucona liczba znajdująca się na polu zajęтым przez Tormunda, właściciele sąsiadujących osad i twierdz nie otrzymują surowców, ponieważ Tormund to uniemożliwia.

B) ZAGRANIE KARTY ROZWOJU

W dowolnym momencie swojej tury gracz może zagrać 1 kartę rozwoju (kładąc ją odkrytą na stole). Nie może być to karta zakupiona w tej samej turze (nie dotyczy to kart z punktami zwycięstwa, co opisano poniżej)!

PATROL ZWIADOWCÓW

W wariantcie podstawowym, zagrywając kartę Patrol zwiadowców, gracz może skorzystać tylko z opcji: *Porusz Tormunda, jakbyś wyrzucił „7”*. Gracz musi natychmiast go poruszyć.



Po zagraniu, karty Patrol zwiadowców pozostają odkryte przed graczem. Pierwszy gracz, który będzie miał przed sobą 3 karty Patrol zwiadowców, otrzymuje kartę specjalną „Najwięcej patroli”, wartą 2 punkty zwycięstwa. Jeśli inny gracz będzie posiadał przed sobą więcej kart Patrol zwiadowców, niż obecny posiadacz premii „Najwięcej patroli”, natychmiast otrzymuje tę kartę specjalną (i powiązane z nią 2 punkty zwycięstwa).



Najwięcej patroli

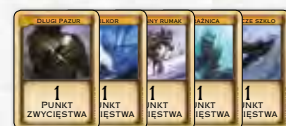
KARTY POSTĘPU

Jeśli gracz zagra kartę postępu, wykonuje opisane na niej polecenia. Następnie usuwa daną kartę z gry (odkłada do pudełka).



KARTY Z PUNKTAMI ZWYCIĘSTWA

Karty z punktami zwycięstwa należy trzymać zakryte. Gracz może ujawnić je wyłącznie w swojej turze i tylko kiedy jest pewny, że posiada 10 punktów zwycięstwa, czyli wygrywa grę. Oczywiście gracz może ujawnić je także po zakończeniu rozgrywki, jeśli wygra ktoś inny. Gracz może zagrać dowolną liczbę kart z punktami zwycięstwa w swojej turze, również w tej samej turze, w której je zakupił (o ile zagranie ich zapewni mu zwycięstwo).



KONIEC GRY

Jeśli jeden z graczy posiada – lub osiągnie – 10 punktów zwycięstwa w swojej turze, gra natychmiast kończy się jego zwycięstwem! Wygrać można wyłącznie w swojej turze. Niemożliwe jest wygranie gry podczas tury innego gracza. Jeśli gracz w jakikolwiek sposób będzie posiadał 10 (lub więcej) PZ w turze innego gracza, musi poczekać do swojej następnej tury.

© ZASADY „BRATERSTWA STRAŻY”

*Jesteście tarczą przeciwko ciemności. Jesteście tylną strażą dla królestw południa. Jesteście Nocną Strażą! Nie bierzecie udziału w grze o tron – tylko wy powstrzymujecie dzikich przed najazdem na cieplejsze krainy południa. Ponieważ **nadchodzi zima...***

Bractwo Nocnej Straży uznało cię za swojego przywódcę. Teraz nadzorujesz codzienne zadania niewielkiego korpusu braci. Musisz upewnić się, że obrona Muru będzie wystarczająca. Aby tego dokonać, musisz zapewnić stały dopływ surowców pochodzących z twoich osad, twierdz i dróg położonych na obszarze Daru. Jeśli dobrze wywiążesz się ze swoich zadań, zostaniesz nowym Lordem Dowódcą!

Ważne: zasady *Braterstwa Straży* wykorzystują wszystkie zasady podstawowe, z następującymi zmianami:

MUR, DAR I DZICY

Plansza reprezentuje region północnego Westeros, gdzie znajduje się Mur oraz Dar. Mur chroni królestwa na południu oraz tereny подарowane Straży jako zaplecze Muru. Plansza składa się z pól terenu tworzących Dar oraz ramek, które trzymają ją w całości. Na ramkach znajdują się również miejsca na obszary klanów, obozy, szlaki i polany na północ od Muru.

Dzicy rozpoczynają grę na obszarze zwanym Mroźnymi Kłami. Podczas rozgrywki określone akcje (takie jak budowa osady) powodują przemieszczanie się dzikich. Dzicy przemieszczają się z Mroźnych Kłów na obszary klanów, gdzie przygotowują się w obozach. Później dzicy podążają szlakiem z obozów na polany u stóp Muru. Kiedy na polanach jest więcej dzikich niż strażników na fragmencie Muru przy danej polanie, dzicy przedostają się przez Mur do Daru. Jeśli obozy na obszarach klanów będą przeludnione, dzicy ruszą na Mur.

Poniższa ilustracja planszy wskazuje wszystkie obszary kluczowe dla ruchu dzikich. Czarne strzałki oznaczają określone obszary, a niebieskie wskazują ogólny kierunek ruchu dzikich.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Podczas pierwszej rozrywki w *Braterstwo Straży* gracze powinni korzystać z „Sugerowanego przygotowania *Braterstwa Straży*” przedstawionego na ostatniej stronie tej książeczki.

Na początek należy złożyć ramkę, a następnie przygotować Dar, umieszczając w ramce pola terenu (zgodnie z ilustracją). W rozgrywce 4-osobowej należy użyć wszystkich 21 pól terenu. W rozgrywce 3-osobowej wykorzystuje się tylko 16 pól terenu. Na koniec należy umieścić żetony z liczbami na wskazanych polach (zgodnie z ilustracją).

Uwaga: rozgrywka na planszy z pól ułożonych losowo może być dużo ciekawsza (i bardziej wymagająca). Plansza może się zmieniać z każdą rozgrywką. W ten sposób gracze będą mogli odkrywać nowe strategie. Należy jednak pamiętać, że przy losowym ułożeniu pól terenu nie należy rozkładać losowo również żetonów z liczbami. Jeśli gracze chcą skorzystać ze zmiennego przygotowania, powinni przeczytać wskazówki w sekcji Przygotowanie gry (zmienne) ♣, w *Kompendium zasad*. Przydatne wskazówki znajdują się również w sekcji Faza przygotowania ♣.



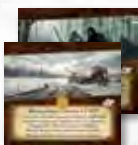
PRZYGOTOWANIE GRY

Jeżeli jesteście doświadczonymi graczami, skorzystajcie ze wskazówek zmiennego przygotowania (patrz Kompendium zasad, Przygotowanie (zienne) ♡ oraz Faza przygotowania ♡).

OGÓLNE PRZYGOTOWANIE

Należy przygotować grę zgodnie z poleceniami na stronie 2, z następującymi zmianami:

- Kość dzikich należy umieścić obok kości produkcji.
- 4 sekcje muru należy umieścić na planszy zgodnie z ilustracją na stronie 5.
- Wszystkie karty rozwoju należy potasować, tworząc w ten sposób talię.
- Karty „Najdłuższa droga” i „Najwięcej patroli” należy umieścić **stroną 1 PZ do góry**.
- Karty kosztów budowy należy obrócić na stronę z przedstawionymi żetonami dzikich ♡.
- Znacznik przełamania obrony należy umieścić na polu „0” toru przełamania obrony.
- 8 znaczników PZ należy umieścić obok planszy.
- Każdy z graczy rzuca kośćmi produkcji, pierwszym graczem zostaje osoba, która uzyska najwyższy wynik.



PRZYGOTOWANIE DZIKICH

- Figurki dzikich należy umieścić na obszarze Mroźnych Kłów ♡ na planszy. Wszystkie żetony dzikich ♡ należy umieścić zakryte obok planszy i wymieszać tak, aby gracze nie wiedzieli, który jest który.
- Każdy gracz umieszcza 1 zakryty żeton dzikich na każdym polu osady na swojej karcie kosztów budowy. Następnie umieszcza po 1 osadzie na każdym z tych żetonów.
- Na każdym polu twierdzy należy umieścić 2 żetony dzikich i 1 twierdzę.
- Wszystkie pozostałe żetony dzikich należy pozostawić zakryte obok planszy – tworzą one pulę dzikich.



PRZYGOTOWANIE KART BOHATERÓW

Wszystkie karty bohaterów ♡ należy umieścić obok planszy, stroną „A” do góry, tworząc w ten sposób ich pulę. Każdy gracz bierze 1 kartę bohatera zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- **W rozgrywce 4-osobowej:** Pierwszy gracz bierze kartę „A4” Yarwick, drugi kartę „A3” Tarly, trzeci kartę „A2” Marsh, a czwarty „A1” Mormont.
- **W rozgrywce 3-osobowej:** Pierwszy gracz bierze kartę „A3” Tarly, drugi kartę „A2” Marsh a trzeci kartę „A1” Mormont.



PRZYGOTOWANIE (BRATERSTWO STRAŻY)

Grę należy przygotować tak jak w przypadku rozgrywki podstawowej, z następującymi zmianami:

- Każdy gracz bierze 7 strażników w swoim kolorze.
- Przygotowanie *Braterstwa Straży* trwa 3 rundy zamiast 2. Rundy 1 i 2 rozgrywa się jak w rozgrywce podstawowej (umieszczając 1 osadę i 1 drogę). W rundzie 3 każdy gracz umieszcza 1 strażnika na murze (zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

PRZEBIEG TURU

Turę rozgrywki w *Braterstwie Straży* rozgrywa się w taki sam sposób jak w grze podstawowej, z tą różnicą, że gracz rzuca 3 kośćmi (12-ścienną kością dzikich oraz dwiema kośćmi produkcji). Wynik na kości dzikich określa, którzy (jeśli w ogóle) dzicy poruszają się w kierunku Muru.

- Krok 1: Rzut 3 kośćmi. Jako pierwsze gracz rozpatruje dwie 6-ścienne kości produkcji ♡ (wynik odnosi się do wszystkich graczy). Następnie rozpatruje ruchy dzikich ♡, wskazane przez 12-ścienną kość dzikich.
- Krok 2: Gracz może handlować ♡ kartami surowców z innymi graczami i/lub z pulą ♡.
- Krok 3: Gracz może budować ♡ drogi ♡, osady ♡ i/lub twierdze ♡, rekrutować strażników ♡ i/lub kupować karty rozwoju ♡.

Po zakończeniu powyższych czynności należy przekazać kości graczowi po lewej stronie, który kontynuuje rozgrywkę, zaczynając od kroku 1.

SZCZEGÓŁOWY OPIS TURU

Gracz rozpoczyna turę, rzucając 3 kośćmi. Suma uzyskana na 2 kościach produkcji określa, które pola terenu produkują surowce. Kość dzikich określa, którzy dzicy poruszają się w kierunku Muru (jeśli w ogóle).

1. RZUT 3 KOŚCI

Produkcję surowców rozpatruje się tak samo jak w grze podstawowej.

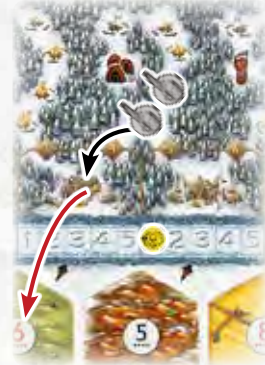
Uwaga: pola terenu zablokowane przez dzikich nie produkują surowców.

RUCH DZIKICH ♡

Szlak ♡ to numerowane połączenie pomiędzy obozem ♡ a sąsiednią polaną ♡. Wynik na kości dzikich (od 1 do 12) może odpowiadać liczbie na jednym ze szlaków. Jeśli w obozie połączonym ze szlakiem o danym numerze jest dziki, ten dziki porusza się wzdłuż szlaku na polanę.

Przykład: na obszarze klanu jaskiniowców znajduje się 2 dzikich. Obszar ten jest połączony z dwoma szlakami („4” i „5”). Gracz wyrzucił „4” na kości dzikich. W związku z tym porusza dzikich z obozu sąsiadującego ze szlakiem „4” na polanę. Żaden strażnik nie broni fragmentu muru przy tej polanie, dlatego obrona Muru zostaje przełamana ♡. Jeśli gracz wyrzuciłby „5”, dzicy poruszyli by się szlakiem „5” na polanę, przy której znajduje się strażnik. W takim wypadku obrona muru nie zostałaby przełamana.

Jeśli na obszarze klanu znajduje się kilku dzikich, poruszony zostaje dziki z obozu położonego najbliżej danego szlaku. Pozostali dzicy na tym obszarze klanu poruszają się o 1 obóz w stronę polany tak, aby zapełnić niezajęte obozy.



DZICY

W grze występują 3 rodzaje dzikich: wspinacze, olbrzymy oraz zwykli dzicy ♡. Kiedy dzicy poruszają się na polanę:

- **Olbrzym** ♡ zostaje usunięty i usuwa również strażnika ♡ z pola „1” fragmentu Muru przy danej polanie. Gracz zabiera strażnika i cofa olbrzyma na Mroźne Kły. Jeśli na tym fragmencie Muru znajdują się inni strażnicy, każdy z nich przesuwają na kolejne pole (o niższym numerze) tego fragmentu Muru. Jeśli olbrzym poruszy się na polanę, a na danym fragmencie Muru nie ma strażnika, olbrzym przełamuje obronę Muru (patrz niżej).
- **Wspinacz** ♡ natychmiast przekracza Mur i blokuje pierwsze pole na południe od danego fragmentu Muru, niezajęte przez dzikich. Nie uznaje się tego za przełamanie obrony muru ♡ (patrz niżej).
- **Zwykły** dziki ♡ pozostaje na polanie, jeśli liczba zwykłych dzikich na tej polanie jest równa lub niższa od liczby strażników na tym fragmencie Muru. Jeśli jest więcej dzikich niż strażników, obrona Muru zostaje przełamana.



PRZEŁAMANIE OBRONY MURU

Kiedy obrona Muru zostaje przełamana ♡, jeśli na polu „1” danego fragmentu Muru znajduje się strażnik, należy go usunąć i zwrócić do puli danego gracza. Wszyscy pozostali strażnicy na tym fragmencie Muru (w kolejności od najniższego do najwyższego) przesuwają się na kolejne niezajęte pole (o niższym numerze).

Następnie każdy z dzikich na danej polanie, jeden po drugim, przekracza Mur. Każdy z nich blokuje pierwsze niezajęte przez dzikich pole na południe od Muru (co oznaczono czerwonymi strzałkami). Zablockowane pole terenu nie produkuje surowców.

Przykład: na polanie „5,6” jest 2 zwykłych dzikich, a na fragmencie Muru przy tej polanie znajduje się 2 strażników. Gracz wyrzucił „5” na kości dzikich. W obozie przy szlaku „5” znajduje się zwykły dziki. Ten dziki porusza się wzdłuż szlaku na polanę „5,6”. Na polanie znajduje się teraz 3 dzikich, a tylko 2 strażników broni Muru. Dzicy przełamują obronę Muru. Należy zwrócić strażnika z pola „1” Muru jego właścicielowi. Następnie 3 dzikich należy przenieść za Mur i zablokować 3 pola na południe od niego. Na koniec pozostały na Murze strażnik porusza się z pola „2” na pole „1”.



Po przełamaniu obrony Muru, znacznik przełamania obrony należy przesunąć o 1 pole w dół toru. Kiedy obrona Muru zostanie przełamana 3 razy, gra dobiega końca (patrz Koniec gry ♡).

NAJAZD DZIKICH!

Kiedy piąty dziki poruszy się na obszar klanu ♡, na którym już znajduje się 4 dzikich, następuje najazd dzikich. Dzicy w dwóch obozach ♡ najbliższej szlaku natychmiast się poruszają. Dzik w obozie z większym ogniskiem porusza się szlakiem o niższym numerze (czerwona strzałka na przykładzie), a dziki w obozie o z mniejszym ogniskiem porusza się szlakiem o wyższym numerze (niebieska strzałka).



Następnie 3 pozostałych dzikich zapełnia obozy ♡. Należy poruszyć dzikiego z 3 obozu na 1 obóz, dzikiego z 4 obozu na 2 obóz i dzikiego z 5 obozu na 3 obóz (czarne strzałki).

2. HANDEL Z PULĄ ♡ (3:1)

Handel odbywa się w taki sam sposób co w grze podstawowej, z jednym wyjątkiem – stosunek wymiany wynosi 3:1 (zamiast 4:1).

4. BUDOWA ♡

Budowa odbywa się tak samo jak w grze podstawowej, z poniższymi różnicami:

- Gracze mogą budować strażników.
- Kiedy gracz buduje osadę, twierdzę lub otrzymuje specjalną kartę z PZ, może ujawnić żeton dzikich. Odpowiadający mu dziki musi poruszyć się na odpowiedni obszar klanu.
- Karty „Najdłuższa droga” oraz „Najwięcej patroli” są warte tylko 1 PZ.

TWORZENIE NOWYCH DZIKICH PO ODKRYCIU ŻETONÓW DZIKICH ♡

Pod każdą osadą na karcie budowy na początku gry umieszcza się 1 żeton dzikich, a pod każdą twierdzą 2. Kiedy gracz buduje osadę, musi ujawnić żeton i przenieść dzikiego z Mroźnych Kłów na obszar klanu. Żeton dzikich określa rodzaj poruszanych dzikich (oznaczony na niebiesko) i obszar klanu, na który zostają przemieszczeni (na czerwono). Należy powtórzyć ten proces dwukrotnie za każdą twierdzę. Kiedy gracz buduje twierdzę, umieszcza żeton dzikich z puli pod osadą, którą zwraca na kartę kosztów budowy.



Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje kartę specjalną „Najdłuższa droga” ♡ lub „Najwięcej patroli” ♡, musi dobrać losowy żeton dzikich z puli i przenieść dzikich.

Użyte żetony dzikich należy umieścić odkryte obok planszy. Jeśli pula zakrytych żetonów się wyczerpie, należy wymieszać odkryte żetony, aby utworzyć nową pulę.

RODZAJE DZIKICH



Wspinacz



Olbrzym



Zwykły

OBSZARY KLANÓW



Klan Zamarzniętej rzeki



Klan Jaskiniowców



Klan Rogostopych

BUDOWA STRAŻNIKA: ♠

WYMAGANIA: 1 GLINA, 1 WELNA I 1 DREWNO



Po tym, jak gracz zapłaci za strażnika, umieszcza go na wolnym polu danego fragmentu Muru, o najniższym numerze.

Dopóki gracz posiada 3 strażników w dowolnym miejscu na Murze, otrzymuje znacznik 1 PZ. Dopóki gracz posiada 5 lub więcej strażników na Murze, otrzymuje 1 dodatkowy znacznik 1 PZ (łącznie 2 PZ). Jeśli liczba jego strażników spadnie poniżej któregoś z tych progów, gracz musi zwrócić żetony PZ do puli.

KARTY BOHATERÓW ♠

Karty bohaterów ♠ zapewniają określone korzyści opisane na karcie. Za pierwszym razem, kiedy gracz skorzysta ze zdolności bohatera, ma dwie możliwości:

- Może zwrócić daną kartę bohatera do puli, a następnie wziąć 1 inną kartę bohatera z puli. Nowego bohatera umieszcza przed sobą stroną „A” do góry.
- Może obrócić daną kartę bohatera na stronę „B”. To pozwala mu skorzystać z jego zdolności ponownie w kolejnych turach. Po tym, jak gracz użyje karty po raz drugi, **musi** zwrócić ją do puli (stroną „A” do góry), a następnie wziąć 1 inną kartę bohatera z puli.

Opis wszystkich bohaterów znajduje się na ostatniej stronie Kompendium zasad.

Ważne: gracz nie może skorzystać z karty bohatera podczas tej samej tury, w której ją otrzymał. Gracz nie może handlować, oddawać ani kraść kart bohaterów.



KONIEC GRY ♠

Rozgrywka w *Braterstwo Straży* może się zakończyć na 3 sposoby: 1 prawdziwe zwycięstwo i 2 dramatyczne zwycięstwa.

PRAWDZIWE ZWYCIĘSTWO

Dowodłeś, że jesteś wartościowym dowódcą. Pomogłeś obronić Mur, a także rozbudowałeś zaplecze na obszarze Daru. Zasłużyłeś, by zostać nowym Lordem Dowódcą Nocnej Straży.

- Warunki są takie jak w grze podstawowej (10 PZ). Jednakże gracz w dalszym ciągu MUSI poruszyć dzikich zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli to ostatnie poruszenie spowoduje 3 przełamanie obrony Muru lub spowoduje, że liczba dzikich na obszarze Daru przekroczy 7, łączna liczba PZ nie zapewnia graczowi zwycięstwa (patrz Dramatyczne zwycięstwo poniżej).

DRAMATYCZNE ZWYCIĘSTWO

Pomimo twoich starań, dzicy najechali Dar. Twój wkład w obronę Daru nie pozostał jednak niezauważony.

- Jeśli obrona Muru zostanie przełamana 3 razy, gra natychmiast się kończy. Jeśli w tym momencie gracz posiada najwięcej strażników na Murze, zostaje zwycięzcą.
- Jeśli liczba dzikich na obszarze Daru przekroczy 7, gra natychmiast się kończy. Jeśli w tym momencie gracz posiada najwięcej strażników na Murze, zostaje zwycięzcą.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

- W przypadku remisu wygrywa remisujący gracz z największą liczbą PZ.
- Jeżeli dalej jest remis, wygrywa remisujący gracz posiadający najwięcej kart surowców.
- Jeśli nadal jest remis, wszyscy przegrywają.

WARIANT DRAMAT BOHATERÓW

Po rozegraniu kilku rozgrywek w *Braterstwo Straży* gracze mogą chcieć wykorzystać ten klimatyczny wariant.

Po rzucie kośćmi, jeśli na wszystkich 3 kościach wypadły identyczne wyniki (np. 4,4,4), rzucający gracz wybiera 1 kartę bohatera z puli (nie może wybrać karty w posiadaniu gracza) i usuwa ją z gry.

SUGEROWANE PRZYGOTOWANIE BRATERSTWA STRAŻY

PRZYGOTOWANIE DLA 4 GRACZY



PRZYGOTOWANIE DLA 3 GRACZY

