

GRA • TRON™

CATAN

BRATERSTWO STRAŻY™

KOMPENDIUM ZASAD



D KOMPENDIUM ZASAD

Ta broszura zawiera szczegółowe opisy oraz przykłady zasad gry *Catan: Gra o Tron™*, uszeregowane alfabetycznie. Nie są to „zasady gry”! Nie musicie czytać tej broszury przed pierwszą rozgrywką. Zamiast tego skorzystajcie z *Zasad wprowadzających* oraz *zasad Braterstwa Straży*. Dopiero później zapoznajcie się z tym dokumentem, aby poznać szczegółowe zasady.

Ten dokument zawiera zaawansowane zasady i objaśnienia. Gracze mogą zaglądać do niego, kiedy w trakcie rozgrywki pojawią się pytania odnośnie zasad.

B

BOHATEROWIE PÓŁNOCY

Podczas rozgrywki gracz zawsze ma przed sobą 1 kartę bohatera. Instrukcja rozpoczęcia gry znajduje się w sekcji Przygotowanie bohaterów.

Opis wszystkich bohaterów znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji.

Korzystanie z karty bohatera składa się z dwóch kroków. Pierwszy krok to wybór, czy gracz chce, czy nie chce skorzystać z karty bohatera. Kiedy gracz zdecyduje się zagrać kartę bohatera, musi rozpatrzyć wszystkie jej efekty zgodnie z opisem na karcie. Efekty każdego bohatera zapewniają graczowi specjalne korzyści. Po skorzystaniu z karty należy pamiętać o rozpatrzeniu efektu „Po użyciu:”.

ZASADY ZAGRYWANIA KARTY BOHATERA

Obowiązują cztery główne zasady, które określają czy, kiedy i w jaki sposób gracze mogą zagrywać karty bohaterów.

- Gracz może zagrać kartę bohatera tylko w swojej turze, chyba że dana karta wskazuje inaczej. *Przykład: Samwell Tarly.*
- Gracz nie może zagrać karty bohatera w tej samej turze, w której ją otrzymał.
- Podczas każdej tury dozwolone jest tylko 1 użycie karty bohatera.
- Jeśli gracz nie spełnia wymagań danej karty, nie może z niej skorzystać. *Przykład: gracz nie może użyć Mance'a Raydera, jeśli posiada najwięcej punktów zwycięstwa.*

PO ZAGRANIU KARTY BOHATERA:

Po tym, jak gracz zdecyduje się użyć karty bohatera, musi rozpatrzyć wszystkie efekty opisane na karcie.

PO ROZPATRZENIU EFEKTÓW KARTY BOHATERA:

Po rozpatrzeniu efektów zagranej karty bohatera należy odnieść się do części „Po użyciu:” w dolnej części karty. Zawiera ona dwie możliwości.

Jeśli karta jest na stronie „A”, kiedy zostaje użyta, gracz może wybrać jedną z dwóch poniższych możliwości:

1. Gracz obraca kartę na stronę „B” i zatrzymuje ją przed sobą. W kolejnych turach będzie mógł ponownie skorzystać z jej efektu.
2. Gracz zwraca kartę do puli (stroną „A” do góry) i wybiera jedną z innych dostępnych kart bohaterów z puli (nie może ponownie wziąć karty, którą właśnie odłożył). Nowego bohatera umieszcza przed sobą stroną „A” do góry.

Jeśli karta jest na stronie „B”, kiedy zostaje użyta, gracz musi wybrać drugą z powyższych możliwości.



BUDOWA (BUDOWANIE)

Gracz może budować (kupować, rekrutować) w swojej turze, po rzucie na produkcję i zakończeniu handlu. Aby budować, gracz musi oddać określoną kombinację kart surowców (patrz Karty kosztów budowy). Karty są zwracane do puli.

Gracz może wybudować dowolną liczbę elementów, zrekrutować dowolną liczbę strażników i kupić dowolną liczbę kart rozwoju – o ile ma odpowiednią liczbę surowców, a kupowane elementy są dostępne (Patrz Drogi, Osady, Twierdze, Strażnicy oraz Karty rozwoju).

Każdy gracz posiada w swojej puli 15 dróg, 5 osad i 4 twierdze (w wariantcie podstawowym). W *Braterstwie Straży* każdy gracz posiada również 7 strażników. Kiedy gracz buduje twierdzę, zwraca osadę do swojej puli. Po wybudowaniu, drogi i twierdze pozostają na planszy do końca rozgrywki.

Po zakończeniu „budowania” tura gracza dobiega końca. Kości należy przekazać graczowi po lewej stronie – dana osoba kontynuuje rozgrywkę.

D

DROGI

Drogi łączą osady i twierdze. Można je budować na ścieżkach. Niemożliwe jest budowanie nowych osad bez budowania dróg. Drogi zapewniają punkty zwycięstwa, jeśli gracz zdobędzie kartę specjalną „Najdłuższa droga”. Na każdym szlaku może zostać wybudowana tylko 1 droga. Dozwolone jest budowanie dróg wzdłuż pogranicza.

Przykład: żółty gracz chce wybudować drogę. Może wybudować ją na szlakach oznaczonych na zielono. Każdy z nich łączy się z drogą lub osadą żółtego gracza. Gracz nie może budować na szlaku oznaczonym na czerwono, ponieważ blokuje go osada niebieskiego gracza. Nie może również budować na szlaku zaznaczonym na fioletowo, ponieważ budowanie na szlaku pomiędzy dwoma polami lodowej pustyni jest zabronione.



DZICY

Dzicy zamieszkują tereny na północ od Muru. Desperacko próbują przedostać się przez Mur na południe, ponieważ nadchodzi zima...

Dzicy zaczynają grę na Mroźnych Kłach. Podczas rozgrywki przemieszczają się na obszary klanów, gdzie przygotowują się w obozach. Z obozów dzicy poruszają się wzdłuż szlaków na polany u podnóża Muru. Tam czekają, walczą lub przekraczają Mur, aby dostać się na Dar.

RODZAJE DZIKICH

W grze występują 3 rodzaje dzikich: wspinacze, olbrzymi oraz zwykli dzicy.

Zwykli dzicy: nie mają specjalnych zdolności.

Wspinacz: kiedy porusza się pod Mur, natychmiast go przekracza i blokuje pierwsze niezajęte pole na południe od Muru. Nie uznaje się tego za przełamanie obrony Muru ♡ na potrzeby zakończenia gry (patrz Koniec gry ♡).

Olbrzym: kiedy porusza się na polanę, przy której jest 1 lub więcej strażników, natychmiast usuwa strażnika stojącego najdłużej na danym fragmencie Muru (strażnik wraca do puli właściciela). Następnie olbrzym cofa się na Mroźne Kły. Jeśli w momencie nadejścia olbrzyma danego fragmentu Muru nie broni żaden strażnik, olbrzym automatycznie przełamuje obronę Muru i wkracza na Dar (tak jakby był zwykłym dzikiem).



ŻETONY DZIKICH

Na początku gry na karcie kosztów budowy pod każdą osadą znajduje się 1 żeton, a pod każdą twierdzą 2 żetony dzikich. Kiedy gracz buduje osadę lub twierdzę, odkrywa dany żeton dzikich. Kiedy ulepsza osadę do twierdzy (czyli ją buduje), odkrywa 2 żetony. Ulepszona osada wraca na swoje miejsce na karcie kosztów budowy wraz z losowym żetonem dzikich z puli.



Na żetonie dzikich przedstawiono określony obszar klanu (na czerwono) i rodzaj dzikiego (na niebiesko). Te informacje wykorzystuje się do przemieszczania dzikich.

TWORZENIE NOWYCH DZIKICH

Gracze tworzą nowych dzikich za każdym razem, kiedy odkrywają żeton dzikich ♡. Kiedy gracze tworzą nowych dzikich, należy natychmiast ich przemieścić (Patrz Przemieszczanie dzikich ♡).

Gracze tworzą nowych dzikich za każdym razem, kiedy budują osadę lub twierdzę:

- Po wybudowaniu każdej osady: należy umieścić 1 dzikiego.
- Po wybudowaniu każdej twierdzy: należy umieścić 2 dzikich (po 1 na raz).

Gracze dobierają żeton dzikich z puli i tworzą nowego dzikiego także za każdym razem, kiedy ktoś otrzymuje specjalną kartę:

- Po otrzymaniu karty „Najdłuższa droga”: należy stworzyć 1 dzikiego.
- Po otrzymaniu karty „Najwięcej patroli”: należy stworzyć 1 dzikiego.

RUCH DZIKICH

Podczas każdego rzutu na produkcję: jeśli w obozie sąsiadującym ze szlakiem, którego numer wypadł na kości dzikich, są jacyś dzicy, należy poruszyć dzikiego na pierwszym obozie (najbliżej Muru) wzdłuż tego szlaku na polanę.

Jeżeli na tym obszarze klanu jest więcej dzikich, należy poruszyć każdego z nich na obóz bliżej Muru (z obozu 2 na obóz 1, następnie z obozu 3 na obóz 2 itd.).

PRZEMIESZCZANIE DZIKICH

Po odkryciu żetonu dzikich gracze tworzą nowego dzikiego. Należy wziąć figurkę wskazanego rodzaju (z Mroźnych Kłów) i umieścić ją na oznaczonym obszarze klanu.

Każdy obszar klanu składa się z 5 obozów. Należy umieścić nową figurkę dzikiego na niezajętym obozie z największym ogniskiem na danym obszarze klanu (np. jeśli 2 pierwsze obozy są zajęte, należy umieścić nowego dzikiego w 3 obozie). Im bliżej obóz jest Muru, tym większe jest ognisko.

NAJAZD DZIKICH!

Kiedy dziki przemieści się na obszar klanu, na którym zajęte są już 4 obozy, dzicy z tego obszaru najeżdżają Mur. Dziki z 1 obozu (najbliżej Muru) porusza się na polanę szlakiem oznaczonym niższą liczbą. Następnie dziki z 2 obozu porusza się na polanę szlakiem oznaczonym wyższą liczbą. Pozostali dzicy poruszają się w dół w normalny sposób.

F

FAZA PRZYGOTOWANIA

„Fazę przygotowania” należy rozpocząć po rozłożeniu planszy (patrz ilustracja na stronie 10).

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze poniższe elementy:

- 5 osad
- 4 twierdze
- 15 dróg
- 1 kartę kosztów budowy

Karty surowców należy podzielić na 5 stosów i umieścić odkryte w podajniku obok planszy.

Karty rozwoju ♡ należy potasować i umieścić zakryte w podajniku obok kart surowców.

2 karty specjalne oraz kości należy położyć obok planszy.

Należy umieścić Tormunda w jego obozie.

Przygotowanie w grze podstawowej ma 2 rundy. W każdej rundzie gracze budują po 1 drodze i 1 osadzie.

RUNDA PIERWSZA

Każdy gracz rzuca dwiema kośćmi. Gracz, który uzyska najwyższy wynik, zostaje pierwszym graczem i rozpoczyna.

Pierwszy gracz wybiera niezajęte skrzyżowanie ♡ i umieszcza na nim osadę, a następnie drogę tak, aby sąsiadowała z tą osadą.

Następnie pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara wykonują te same czynności – każdy gracz umieszcza 1 osadę i połączoną z nią drogę.

Ważne: podczas umieszczania osad zawsze obowiązuje Reguła odległości ♡ (patrz strona 7).

RUNDA DRUGA

Po tym, jak wszyscy gracze zbudowali swoje pierwsze osady, ostatni gracz rozpoczyna rundę drugą – buduje swoją drugą osadę wraz z przyległą drogą.

Uwaga: po tym, jak gracz wybuduje obie swoje osady i drogi, pozostali gracze budują w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara. Tak więc pierwszy gracz umieszcza swoją osadę w drugiej rundzie jako ostatni.

Druga osada może zostać umieszczona na dowolnym niezajętym skrzyżowaniu, o ile zachowana zostaje Reguła odległości. Nie musi ona zostać umieszczona w pobliżu pierwszej

osady. Druga droga musi się łączyć z drugą osadą (może być ułożona w dowolnym z 3 kierunków).

Każdy gracz otrzymuje swoje startowe surowce natychmiast po wybudowaniu drugiej osady. Za każde sąsiadujące z drugą osadą pole otrzymuje odpowiedni surowiec z puli.

Uwaga: pierwszy gracz (ten, który jako ostatni dołożył drugą osadę) rozpoczyna grę: rzuca kośćmi na produkcję i ruch dzikich.

H

HANDEL

Po rzucie na produkcję gracz może handlować z innymi graczami (Handel surowcami ♡) lub z pulą ♡.

- Gracz może handlować tak długo, jak długo posiada karty surowców.
- Jeśli gracz nie zdecyduje się handlować w swojej turze, nikt nie może handlować.
- Gracz może handlować poza swoją turą, ale tylko i wyłącznie z graczem, który aktualnie rozgrywa swoją turę.
- Nie można handlować z pulą ♡ w trakcie tury innego gracza.
- Gracz nie może oddawać kart.
- Gracz nie może handlować kartami rozwoju.
- Gracze nie mogą wymieniać takich samych surowców (np. 2 wełny za 1 wełnę).

HANDEL Z GRACZAMI

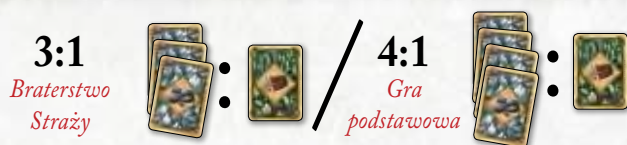
W swojej turze gracz może handlować kartami surowców z innymi graczami (po rzucie na produkcję). Gracze wspólnie uzgadniają warunki wymiany – takie jak rodzaj wymienianych kart. Gracz może handlować tyle razy, ile jest w stanie, wymieniając pojedyncze lub wiele kart. Jednak niedozwolone jest oddawanie kart oraz wymiana takich samych surowców (np. nie można „wymienić” 3 kart rudy na 1).

Ważne: podczas swojej tury gracz musi być stroną w każdej wymianie, a inni gracze nie mogą handlować między sobą.

Przykład: trwa tura Janka, który potrzebuje 1 gliny, aby wybudować drogę. Ma na ręce 2 drewna i 3 rudy. Janek głośno pyta: „Kto da mi glinę za 1 rudę?” Zuzanna odpowiada: „Jeśli dasz mi 3 rudy, dam ci glinę”. Ola przerywa, mówiąc: „Dam ci glinę w zamian za 1 drewno i 1 rudę”. Janek przyjmuje ofertę Oli i wymienia 1 drewno i 1 rudę na 1 glinę. Ponieważ trwa tura Janka, Zuzanna nie może handlować z Olą.

HANDEL Z PULĄ

W swojej turze, w fazie handlu gracz może handlować kartami surowców z pulą. Taki handel odbywa się bez udziału innych graczy.



Podstawowy (i niekorzystny) stosunek wymiany wynosi 3:1 (4:1 w grze podstawowej). Gracz może oddać 3 takie same surowce do puli, aby otrzymać w zamian 1 wybraną kartę surowca. Gracz nie potrzebuje szlaku handlowego ♡ (osady przy szlaku handlowym), aby wymieniać surowce w stosunku 3:1 (4:1).

Przykład: Marek zwraca 3 karty rudy do puli i bierze w zamian 1 kartę drewna. Najpierw powinien jednak spróbować bardziej korzystnego handlu z graczami.

Jeśli gracz zbuduje osadę lub twierdzę przy szlaku handlowym ♡, może handlować w korzystniejszym stosunku 2:1.

Dla każdego rodzaju surowca jest tylko jeden szlak handlowy (oznaczony tym samym symbolem). Jeśli gracz produkuje dużo surowca danego rodzaju, korzystne może okazać się wybudowanie szlaku handlowego tego rodzaju. Handel w stosunku 2:1 odnosi się tylko do rodzaju surowca wskazanego na szlaku handlowym. Szlak handlowy nie pozwala na wymianę innych rodzajów surowców w korzystniejszym stosunku.



Przykład: czarny gracz zbudował osadę przy szlaku handlowym zboża. Może wymienić 2 karty zboża na 1 kartę surowca dowolnego innego rodzaju. Może również wymienić 4 zboża na 2 inne surowce. Jeśli oddałby do puli 4 wełny zamiast 4 zboża, otrzymałby w zamian tylko 1 kartę.

HANDEL SUROWCAMI

W drugiej fazie swojej tury gracz może handlować z innymi graczami. Pozostali gracze nie mogą handlować między sobą, a jedynie z graczem, którego tura jest aktualnie rozgrywana. W grze występują 2 rodzaje handlu:

- Handel z graczami ♡
- Handel z pulą ♡

K

KARTY KOSZTÓW BUDOWY

Karty kosztów budowy wskazują, co gracze mogą wybudować oraz jakich surowców do tego potrzebują. Kiedy gracz opłaca koszty budowy, zwraca wskazane surowce do puli. Gracze mogą budować osady ♡ i drogi ♡, rekrutować strażników ♡, ulepszać osady do twierdz ♡ oraz kupować karty rozwoju ♡. Na kartach kosztów budowy znajdują się także miejsca na umieszczenie żetonów dzikich, osad i twierdz.

Karta kosztów budowy (Braterstwo Straży)



Karta kosztów budowy (Gra podstawowa)



Uwaga: podczas rozgrywki w Braterstwo Straży, po umieszczeniu osady lub twierdzy na karcie kosztów budowy należy umieścić pod danym elementem wskazaną liczbę żetonów dzikich (zakrytych).

KARTY „PATROL ZWIADOWCÓW”

Kiedy gracz zagrywa w swojej turze kartę rozwoju „Patrol zwiadowców”, kładzie ją przed sobą. Następnie wybiera 1 z 2 możliwości:



Opcja 1: poruszenie Tormunda z jego obecnego pola na żeton z liczbą na dowolnym innym polu terenu.

- Następnie gracz kradnie 1 kartę surowca od gracza, który posiada osadę lub twierdzę sąsiadującą z Tormundem. Jeśli jest 2 lub więcej takich graczy, zagrywający kartę wybiera, którego z nich okrada.
- Wybrany gracz trzyma swoje karty surowców zakryte, a okradający wybiera losowo 1 z nich. Jeśli okradany nie posiada żadnych kart, gracz nic nie otrzymuje (dozwolone jest pytanie graczy o liczbę kart na ręce).
- Pierwszy gracz, który będzie miał przed sobą 3 karty Patrol zwiadowców, otrzymuje kartę specjalną „Najwięcej patroli”. Jest ona warta 1 punkt zwycięstwa (2 PZ w grze podstawowej).
- Jeżeli inny gracz zagra więcej kart Patrol zwiadowców, należy natychmiast przekazać mu tę kartę (wraz z powiązanymi z nią punktami zwycięstwa).



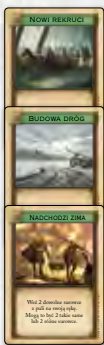
Przykład: żółty gracz zagrywa kartę „Patrol zwiadowców” i porusza Tormunda na pole wzgórz. Może teraz ukraść losową kartę niebieskiemu lub czerwonemu graczowi.

Opcja 2: usunięcie 1 dzikiego z Daru. Gracz wybiera pole zajęte przez dzikiego i bierze z puli 1 kartę surowca produkowanego przez to pole. Następnie usuwa dzikiego z tego pola i odkłada go na Mroźne Kły.

Opcja 2 nie jest dostępna w wariantcie podstawowym – gracze muszą w nim korzystać z opcji 1, aby poruszać Tormunda.

KARTY POSTĘPU

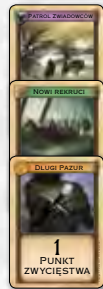
Karty postępu to rodzaj kart rozwoju, oznaczony zielonymi ramkami. Gracz może zagrać tylko 1 kartę rozwoju w swojej turze. W grze występują po 2 kopie 3 różnych kart:



- Nowi rekruci:** kiedy gracz zagrywa tę kartę, może za darmo dodać 1 strażnika na Mur.
- Budowa drogi:** kiedy gracz zagrywa tę kartę, może natychmiast za darmo umieścić 2 drogi na planszy (zgodnie z normalnymi zasadami budowania).
- Nadchodzi zima:** kiedy gracz zagrywa tę kartę, może natychmiast wziąć 2 dowolne karty surowców z puli. Może wykorzystać je do budowy w tej samej turze.

KARTY ROZWOJU

W grze występują 3 różne rodzaje kart rozwoju: karty Patrołu zwiadowców, karty postępu oraz karty z punktami zwycięstwa.



Kiedy gracz kupuje kartę rozwoju, bierze wierzchnią kartę z talii na rękę. Karty rozwoju należy trzymać zakryte do momentu ich zagrania, aby nie dawać wskazówek przeciwnikom.

Gracze nie mogą handlować, kraść ani oddawać kart rozwoju.

W swojej turze gracz może zagrać tylko 1 kartę rozwoju – 1 Patrol zwiadowców lub 1 kartę postępu. Kartę można zagrać w dowolnym momencie, także przed wykonaniem rzutu kośćmi. Niedozwolone jest natomiast zagrywanie kart kupionych w tej samej turze.

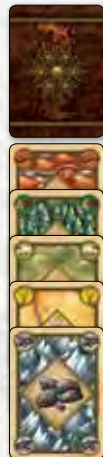
Wyjątek: jeśli gracz kupuje kartę i jest to karta z punktem zwycięstwa, która sprawia, że ma łącznie 10 punktów, gracz może ją natychmiast ujawnić (wraz z innymi punktami na kartach), a gra kończy się jego zwycięstwem.



Gracz ujawnia karty z punktami zwycięstwa dopiero, kiedy rozgrywka dobiega końca, tzn. w momencie, kiedy jeden z graczy osiągnie 10 lub więcej PZ i zadeklaruje zwycięstwo.

KARTY SUROWCÓW (SUROWCE)

W grze występuje 5 rodzajów surowców: zboże (z pól uprawnych), glina (ze wzgórz), ruda (z gór), drewno (z lasów) i wełna (z pastwisk). Są one reprezentowane przez „karty surowców”. Gracze otrzymują je jako przychód w ramach produkcji z pól terenu. Produkcja jest uzależniona od wyniku rzutu kośćmi na początku każdej tury. Gracz otrzymuje przychód za każde sąsiadujące z jego osadą lub twierdzą pole terenu za każdym razem, kiedy na kościach wypadnie liczba odpowiadająca danemu polu (wyjątek: patrz Tormund).



KARTY Z PUNKTAMI ZWYCIĘSTWA

Karty z punktami zwycięstwa są kartami rozwoju, więc można je „kupić”. Te oznaczone pomarańczową ramką karty rozwoju reprezentują istotne osiągnięcia lub artefakty.



Każda taka karta jest warta 1 punkt zwycięstwa. Gracze ujawniają je tylko wówczas, jeśli któryś z nich wygra grę! Należy trzymać karty z punktami zwycięstwa zakryte do momentu, aż gracz będzie miał 10 punktów zwycięstwa i będzie mógł zadeklaruować zwycięstwo (należy odkryć je również wówczas, jeśli wygra ktoś inny).

Wskazówka: karty z punktami zwycięstwa należy trzymać zakryte do końca gry, ułożone przed sobą. Oczywiście jeżeli gracz będzie miał przed sobą 1 lub 2 niewykorzystane karty przez dłuższy czas, pozostali prawdopodobnie założą, że są to karty z PZ.

KONIEC GRY

W grze podstawowej, jeśli gracz posiada – lub osiąga – 10 punktów zwycięstwa w swojej turze, rozgrywka natychmiast się kończy, a dany gracz wygrywa. Wygrać można wyłącznie w swojej turze. Jeśli gracz w jakikolwiek sposób będzie posiadał 10 PŻ w turze przeciwnika, musi poczekać do swojej następnej tury, aby zadeklarować zwycięstwo.



Przykład: czerwony gracz posiada 2 osady (2 PZ), twierdzę (1 PZ), specjalną kartę „Najdłuższa droga” (1 PZ), 2 karty z punktami zwycięstwa (2 PZ) i 3 strażników na Murze (1 PZ). W swojej turze ujawnia swoje 2 karty z punktami zwycięstwa, co daje mu łącznie 10 punktów niezbędnych do wygranej!

PRAWDZIWE LUB DRAMATYCZNE ZWYCIĘSTWO

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

PRAWDZIWE ZWYCIĘSTWO

- 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

- 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.

M

MROŻNE KŁY

Na początku gry wszyscy dzicy znajdują się na obszarze Mroźnych Kłów na planszy. Kiedy odkrywany jest żeton dzikich, wskazuje rodzaj i obszar klanu, na który przemierzają się dzicy.



MUR (FRAGMENT MURU)

Mur trzyma dzikich 🐺 z dala od Daru. Jest on podzielony na cztery fragmenty, z których każdy podzielony jest na pola ponumerowane od 1 do 5. Kiedy gracz umieszcza strażnika 🛡 na fragmencie Muru, umieszcza go na wolnym polu o najniższym numerze na danym fragmencie.

Strażnicy w danej części chronią Mur przed dzikimi 🐺 na polanie 🛡 przy tym fragmencie.



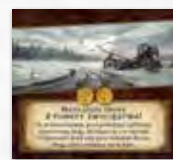
N

NAJDŁUŻSZA DROGA

Karta
„Najdłuższa
droga”
(Braterstwo
Straży)



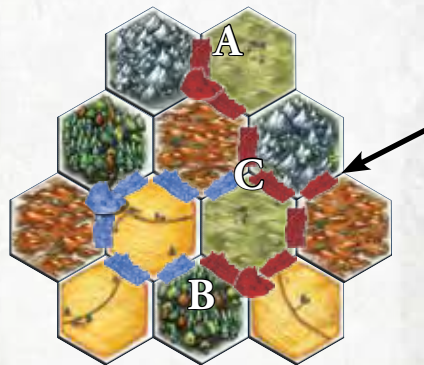
Karta
„Najdłuższa
droga”
(Gra
podstawowa)



Pierwszy gracz, który wybuduje ciągłą drogę składającą się z co najmniej 5 fragmentów, otrzymuje specjalną kartę „Najdłuższa droga”, wartą 1 punkt zwycięstwa (2 PZ w grze podstawowej). Gracz umieszcza tę kartę przed sobą.

Uwaga: jeśli sieć dróg się rozgałęzia, gracz może liczyć tylko najdłuższe rozgałęzienie na potrzeby ustalenia najdłuższej drogi.

Jeśli inny gracz wybuduje dłuższą drogę niż ta należąca do obecnego posiadacza „Najdłuższej drogi”, natychmiast otrzymuje tę kartę specjalną (wraz z powiązanymi z nią punktami zwycięstwa).



Przykład: czerwony gracz wybudował ciągłą drogę, złożoną z 7 elementów (A-B). Rozgałęzienie (oznaczone strzałką) nie jest wliczane. Czerwony otrzymuje specjalną kartę „Najdłuższa droga”.

Gracz może przerwać drogę przeciwnika, budując osadę na niezajętym skrzyżowaniu wzdłuż tej drogi.

Przykład: niebieski gracz buduje osadę na skrzyżowaniu „C” (co jest dozwolone). Rozdziela w ten sposób drogę czerwonego gracza na 2 części. Czerwony musi oddać specjalną kartę niebieskiemu graczowi, ponieważ to on ma teraz najdłuższą drogę.

Wyjątkowa sytuacja: jeśli najdłuższa droga gracza została przerwana, co poskutkowało remisem w długości najdłuższej drogi, dany gracz zatrzymuje kartę „Najdłuższa droga”. Jednakże, jeśli gracz nie posiada już najdłuższej drogi, a dwóch innych graczy remisuje w nowej najdłuższej drodze, należy odłożyć kartę „Najdłuższa droga” na bok. Kartę należy odłożyć także w sytuacji,

kiedy żaden z graczy nie ma drogi dłuższej niż 4 fragmenty. Karta „Najdłuższa droga” wchodzi ponownie do gry tylko wówczas, kiedy jeden z graczy będzie miał najdłuższą drogę (z co najmniej 5 fragmentów).

NAJWIĘCEJ PATROLI

Karta
„Najwięcej
patroli”
(Braterstwo
Straży)



Karta
„Najwięcej
patroli”
(Gra
podstawowa)



Pierwszy gracz, który zagra 3 karty Patrol Zwiadowców, otrzymuje kartę specjalną „Najwięcej patroli”, wartą 1 punkt zwycięstwa (2 PZ w grze podstawowej). Gracz umieszcza tę kartę przed sobą. Jeżeli inny gracz zagra więcej kart Patrol Zwiadowców, należy natychmiast przekazać mu tę kartę. W związku z tym punkty zwycięstwa wliczają się teraz do sumy nowego posiadacza karty.

O

OBOZY

Obozy to 5 pól (oznaczonych ogniskami) na obszarze klanu, na których przebywają dzicy, którzy przybyli z Mroźnych Kłów. Dzicy pozostają w obozach, dopóki nie poruszają się w kierunku Muru w wyniku rzutu kością dzikich.



Kiedy gracz ujawnia żeton dzikich, dzicy przemieszczają się z Mroźnych Kłów na obszar klanu wskazany na żetonie. Figurkę dzikiego należy umieścić na niezajętym obozie z największym ogniskiem (oznaczonym największym płomieniem).

Dziki opuszcza obóz w wyniku ruchu z obszaru klanu w kierunku Muru. Jeśli na obszarze klanu znajduje się kilku dzikich, dziki w obozie z największym ogniskiem poruszają się. Pozostali dzicy na tym obszarze klanu (od największego do najmniejszego ogniska) zapełniają niezajęte obozy.

Szczegółowe opisy znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich).

OBÓZ TORMUNDA

Obóz Tormunda położony jest na Mroźnych Kłach, w północno-wschodniej części planszy. Tormund Złodziej rozpoczyna tam grę.

OBSZARY KLANÓW



Dzicy przybywają z Mroźnych Kłów na obszary klanów. W grze występują obszary 3 różnych klanów (od lewej do prawej na ilustracji): Zamarzniętej rzeki, Jaskiniowców i Rogostopych. Dzicy pozostają w obozach w poszczególnych obszarach klanów, do momentu aż poruszają się w kierunku Muru w wyniku rzutu kością dzikich.

Kiedy gracz ujawnia żeton dzikich, dzicy przybywają z Mroźnych Kłów na obszar klanu wskazany na żetonie.

Dziki opuszcza obszar klanu, kiedy porusza się w kierunku Muru. Ma to miejsce, kiedy wynik na kości dzikich wskaże szlak połączony z obszarem klanu.

Przykłady i dodatkowe opisy znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich).

OLBRZYM

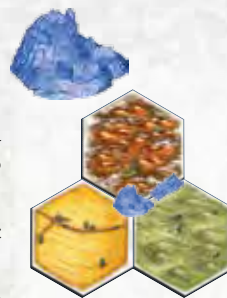
Olbrzym to jeden z trzech rodzajów dzikich. Kiedy Olbrzym się porusza, jest usuwany z planszy razem ze strażnikiem z pola „1” na danym fragmencie Muru. Strażnik wraca do puli właściciela, a Olbrzyma należy umieścić na Mroźnych Kłach. Jeśli na danym fragmencie Muru nie ma żadnych strażników, następuje przełamanie obrony.



Przykłady i dodatkowe opisy znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich).

OSADY

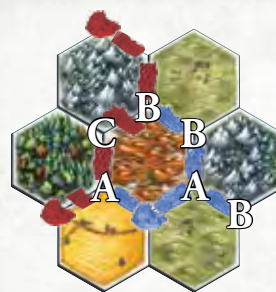
Każda osada jest warta 1 punkt zwycięstwa. Osady są budowane na skrzyżowaniach (gdzie stykają się 3 pola lub gdzie 1 lub 2 pola stykają się z ramką). Gracz bierze udział w produkcji surowców każdego pola sąsiadującego z jego osadami.



Budując osadę, gracz musi spełnić 2 warunki:

- (1) Osada zawsze musi się łączyć z 1 lub więcej dróg tego samego gracza.
- (2) Należy wziąć pod uwagę Regułę odległości.

Przykład: niebieski gracz chce wybudować nową osadę. Może to zrobić tylko na skrzyżowaniu „B”. Nie może budować na skrzyżowaniu „A” ze względu na regułę odległości ani na „C”, ponieważ nie prowadzi tam jego droga.



Uwaga: jeśli gracz wybuduje wszystkie 5 osad, musi ulepszyć 1 z nich do twierdzy, zanim będzie mógł wybudować kolejną osadę.

Kiedy to robi, ulepszona osada wraca do puli, a gracz może ją ponownie wybudować.

Ważne: jeśli gracze rozgrywają wariant Braterstwo Straży, powinni pamiętać, aby umieścić nowy, losowy żeton dzikich pod zwracaną osadą.

P

POGRANICZE

Jeśli pole terenu graniczy z krawędzią Daru (tj. znajduje się przy fragmencie ramki), taką krawędź nazywa się „pograniczem”. Gracze mogą budować drogi wzdłuż pogranicza. Dozwolone jest również budowanie



osad i ulepszanie ich do twierdz na skrzyżowaniach na pograniczu. Ponieważ budowla na pograniczu sąsiaduje tylko z 1 lub 2 polami, pograniczne osady zapewniają mniejszy przychód surowców. Z drugiej strony, pola pogranicza na południowej granicy Daru zwykle zapewniają dostęp do szlaków handlowych, które pozwalają handlować z pulą 🐉 w korzystniejszym stosunku wymiany.

POLANA

Na północ od każdego fragmentu Muru znajduje się polana. Jest to miejsce, na które przesuwa się dziki, kiedy porusza się 🐉 z obozu. Dzik opuszcza polanę, jeśli jest wspinaczem 🐉 lub olbrzymem 🐉, albo kiedy przełamuje obronę Muru 🐉.



Przykłady i dodatkowe objaśnienia znajdują się w sekcji Dzik (Ruch dzikich) 🐉.

POŁĄCZONA FAZA HANDLU/BUDOWY

Zasady prezentują fazy handlu i budowy jako osobne etapy tury, aby ułatwić ich rozgrywanie początkującym graczom.

Sugerujemy, aby doświadczeni gracze zignorowali ten podział. Zamiast tego powinni rozgrywać połączoną fazę handlu/budowy. Zapewnia to dużo bardziej elastyczną i płynną rozgrywkę.

Po wykonaniu rzutu na produkcję gracz może w dowolnej kolejności handlować i budować (może handlować, budować, ponownie handlować, budować itd.). Dozwolone jest nawet wybudowanie osady, a następnie skorzystanie ze szlaku handlowego przy właśnie wybudowanej osadzie w tej samej turze.

PRODUKCJA SUROWCÓW

W swojej turze gracz rzuca kośćmi, aby ustalić produkcję. Wyrzucona liczba wskazuje, które pola produkują surowce. Każda liczba występuje na planszy dwa razy (poza „2” i „12”, które występują raz). W rozgrywce 3-osobowej wykorzystuje się łączony żeton „2 i 12”. Takie pole produkuje, kiedy wypadnie 2 lub 12.

Każdy gracz, który posiada osady lub twierdze przy polach wskazanych przez wynik rzutu, otrzymuje surowce z tych pól. Każda osada produkuje 1 kartę surowca, a każda twierdza 2 karty.



Przykład: niebieski gracz wyrzucił „4”. Jego osada „A” graniczy z polem wzgórz oznaczonym „4”, więc otrzymuje on kartę gliny. Jeśli osada „A” byłaby twierdzą, otrzymałby 2 karty gliny. Osada „B” czerwonego gracza sąsiaduje z 2 polami oznaczonymi „4” (wzgórzami i pastwiskiem). Czerwony otrzymuje 1 kartę gliny i 1 kartę wełny z puli.

Możliwa jest sytuacja, w której nie będzie wystarczającej liczby kart, aby rozpatrzyć produkcję wszystkich graczy. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart surowców, aby wszyscy gracze

otrzymali swoją produkcję, żaden z nich nie otrzymuje danego surowca w tej turze. Wyjątek: jeśli brak surowców dotyczy tylko jednego gracza, bierze on tyle kart danego surowca, ile może – nadwyżkowa produkcja przepada. W obu przypadkach produkcja pozostałych surowców przebiega normalnie.

PRZELAMANIE OBRONY MURU

Jeśli liczba dzikich na pojedynczej polanie jest wyższa od liczby strażników na fragmencie Muru przy tej polanie, dziki z tej polany przełamują obronę Muru.

Należy wziąć dzikich z tej polany i umieścić ich, jednego po drugim, na żetonach z liczbami na każdym polu w linii prostej na południe od Muru (co oznaczono strzałkami na ramce).

Jeśli obronę Muru przełamie 3 dzikich, należy zakryć pierwsze 3 pola.

Należy przesunąć znacznik przełamania obrony o 1 pole w dół na torze przełamania obrony.

Dziki blokują produkcję na polach w taki sam sposób jak Tormund (lub Złodziej w *Catanie*).

Jeśli liczba dzikich przełamujących obronę Muru jest większa od 4, należy umieścić piątego dzikiego na pierwszym polu na południe od Muru, szóstego na drugim itd. Rozmieszczanie należy kontynuować w normalny sposób. Tak więc, na każdym polu może być 2 dzikich.

Jeśli Tormund blokuje pole, które powinien zająć dziki przełamujący obronę Muru, należy umieścić go na tym polu obok Tormunda.

Kiedy obrona fragmentu Muru zostaje przełamana, należy usunąć strażnika, który znajduje się najdłużej na danym fragmencie Muru (Patrz Strażnik 🐉).

Jeśli 6 dziki wchodzi na polanę, przy której Muru broni 5 strażników, należy usunąć danego dzikiego i jednego innego dzikiego (wybranego losowo). Należy także usunąć strażnika, który najdłużej stoi na danym fragmencie Muru. W ten sposób pozostanie 4 dzikich na polanie i 4 strażników na sąsiadującym z nią fragmencie Muru.

Szczegółowe objaśnienia oraz przykłady ruchu dzikich i przełamania obrony znajdują się na stronie 13.

PRZYGOTOWANIE BOHATERÓW

Każda karta bohatera ma swój awers (oznaczony literą „A” i niebieskim sztandarem) oraz rewers (oznaczony „B” i czerwonym sztandarem). Wszystkie karty bohaterów należy umieścić w puli stroną „A” do góry.

Kiedy gracze ustalą kolejność, każdy z nich bierze kartę bohatera odpowiadającą jego pozycji (patrz niżej) i umieszcza ją przed sobą, stroną „A” do góry.

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



PRZYGOTOWANIE (BRATERSTWO STRAŻY)

Tak jak w grze podstawowej, gracze rozpoczynają „fazę przygotowania” *Braterstwa Straży* po rozłożeniu planszy (patrz plansze dla 3 i 4 graczy na stronie 10). Przygotowanie przebiega jak w grze podstawowej, jednakże gracze biorą również 7 strażników w swoich kolorach i rozgrywają 3 rundy przygotowania zamiast 2.

2 pierwsze rundy rozgrywane są w normalny sposób:

- Runda 1: gracz 1, gracz 2, gracz 3, gracz 4
- Runda 2: gracz 4, gracz 3, gracz 2, gracz 1

Następnie gracze rozgrywają 3 rundę w następujący sposób:

Każdy gracz umieszcza 1 ze swoich strażników na najniższym dostępnym polu wybranego fragmentu Muru.

- Runda 3: gracz 1, gracz 2, gracz 3, gracz 4

PRZYGOTOWANIE (WARIANT PODSTAWOWY)

W rozgrywce podstawowej należy przygotować planszę zgodnie z ilustracją w Zasadach wprowadzających i na stronie 10 (patrz Przygotowanie, plansze gry podstawowej):

- Należy złożyć ramkę (patrz ilustracja na stronie 10).
- Pola terenu należy umieścić dokładnie tak, jak pokazano na ilustracji na stronie 10.
- 2 osady i 2 drogi w każdym kolorze należy umieścić tak jak na ilustracji.

Jeśli w grze bierze udział tylko 3 graczy, należy usunąć czerwone elementy.

- Każdy gracz otrzymuje 3 surowce z pól sąsiadujących z osadami, które oznaczono białymi gwiazdkami.

Najstarszy gracz rozpoczyna rozgrywkę – jako pierwszy rzuca kośćmi na produkcję i rozgrywa swoją turę.

PRZYGOTOWANIE (ZMIENNE)

Należy normalnie złożyć ramkę. Pola terenu należy zakryć i wymieszać.

1. Należy losowo rozłożyć odkryte pola terenu dla odpowiedniej liczby graczy.
2. Następnie należy wziąć 5 szlaków handlowych i losowo rozłożyć je w normalnych miejscach.
3. Żetony z liczbami należy umieścić dokładnie w tych miejscach, które wskazuje przygotowanie dla danej liczby graczy.

Zamiast tego: gracze mogą skorzystać z całkiem losowego przygotowania. Należy losowo umieścić 1 żeton z liczbą na każdym polu terenu. Należy upewnić się, że żetony „6” i „8” nie znajdują się na sąsiadujących polach. Gracze mogą zamieniać żetony, aby czerwone liczby nie znajdowały się obok siebie.

Patrz również „Faza przygotowania” 🏹 oraz ilustracja na stronie 10.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ)

Pierwszy gracz, który będzie posiadał 10 punktów zwycięstwa (PZ) w swojej turze, wygrywa grę.

Gracze mogą zdobyć punkty zwycięstwa (PZ) za następujące rzeczy:

- 1 osada = 1 PZ
- 1 twierdza = 2 PZ
- Karta specjalna „Najdłuższa droga” = 1 PZ
(2 PZ w grze podstawowej)
- Karta specjalna „Najwięcej patroli” = 1 PZ
(2 PZ w grze podstawowej)
- Karta z punktami zwycięstwa (PZ) = 1 PZ
- Strażnicy na Murze: 3 strażników = 1 PZ
5 strażników = 2 PZ

Każdy gracz rozpoczyna grę z 2 osadami i w związku z tym od początku ma 2 PZ. Dlatego potrzebuje już tylko 8 PZ, aby zwyciężyć!

Kiedy gracz buduje trzeciego strażnika, bierze żeton PZ i kładzie go przed sobą. Jeśli liczba jego strażników spadnie poniżej 3, zwraca żeton PZ. Należy postąpić analogicznie w przypadku wybudowania/stracenia piątego strażnika.

Uwaga: to jest symbol PZ. Pojawia się ona na kartach PZ, kartach specjalnych itd. Jest to wizualne przypomnienie o elementach innych niż osady i twierdze, zapewniających PZ. Każdy taki symbol jest wart 1 PZ.



R

REGUŁA ODLEGŁOŚCI

Gracze mogą budować osady na niezajętych skrzyżowaniach 🏹, tylko jeśli na żadnym z 3 sąsiednich skrzyżowań nie ma osad ani twierdz.



Przykład: czerwony gracz chce wybudować nową osadę. Nie może wybudować jej na skrzyżowaniach oznaczonych na czerwono, może natomiast postawić ją na skrzyżowaniu zaznaczonym na zielono.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY DLA BRATERSTWA STRAŻY

STANDARDOWE PRZYGOTOWANIE DLA 4 GRACZY



STANDARDOWE PRZYGOTOWANIE DLA 3 GRACZY



ZMIENNE PRZYGOTOWANIE DLA 4 GRACZY



ZMIENNE PRZYGOTOWANIE DLA 3 GRACZY



*Uwaga:
5 pól lodowej
pustyni w tym
rozłożeniu
uznaje się za
część ramki. Nie
można budować
drog w miejscach
oznaczonych
„X”, ponieważ
nie są one
ścieżkami.*

PRZYGOTOWANIE GRY PODSTAWOWEJ DLA 3 LUB 4 GRACZY

Uwaga: w rozgrywce 3-osobowej należy usunąć czerwone elementy.



*Uwaga: 2 pola lodowej
pustyni w tym rozłożeniu
uznaje się za część ramki.
Nie można budować dróg
w miejscach oznaczonych
„X”, ponieważ nie
są one ścieżkami.*

ROZGRYWKA

Poniżej znajduje się podsumowanie etapów rozgrywki, a także kilka dodatkowych, szczegółowych opisów:

- (1) Przygotowanie planszy: Przygotowanie (Zmienne) ♡
- (2) Początkowe rozstawienie: Faza przygotowania ♡
- (3) Rozgrywka

Pierwszy gracz rozpoczyna rozgrywkę. Pozostali gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz kolejno rozgrywa 3 poniższe fazy:

- Rzut na produkcję ♡ i Ruch ♡
- Handel ♡
- Budowa ♡

Gracz może zagrać 1 kartę rozwoju w dowolnym momencie swojej tury oraz użyć 1 karty bohatera ♡, zgodnie z opisem na karcie.

Po rozegraniu tury należy przekazać kości graczowi po swojej lewej stronie. Ten gracz rozgrywa swoją turę, wykonując te same fazy.

RUCH

Jeśli wynik na kości dzikich (od 1 do 12) odpowiada numerowi na szlaku ♡ łączącym się z obszarem klanu ♡, na którym znajduje się przynajmniej jeden dziki, dziki z obozu ♡ z największym ogniskiem **porusza się** w stronę Muru. Należy umieścić tego dzikiego na polanie ♡ na północ od Muru ♡, połączonej z tym szlakiem.

Jeśli na obszarze klanu ♡ znajduje się kilku dzikich, dziki w obozie ♡ z największym ogniskiem **porusza się**. Pozostali dzicy na tym obszarze klanu (od największego do najmniejszego ogniska) zapełniają niezajęty obóz (lub obozy).

Przykłady i dodatkowe objaśnienia znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich) ♡.

S

SKRZYŻOWANIA

Skrzyżowania to punkty na rogach pól. Gracze mogą budować osady wyłącznie na skrzyżowaniach. Na potrzeby pozyskiwania surowców wpływ osad i twierdz rozciąga się na sąsiednie pola terenu tworzące skrzyżowanie, dlatego najlepiej jest budować na skrzyżowaniach położonych pomiędzy trzema polami.



STRAŻNIK

Strażnicy to jedyne, co powstrzymuje dzikich przed przekroczeniem Muru i zniszczeniem Daru. Dar będzie bezpieczny tak długo, jak długo graczom uda się utrzymać na każdym fragmencie Muru strażników w liczbie przynajmniej równej liczbie dzikich gromadzących się na przyległej polanie. Pojawiający się od czasu do czasu wspinacz lub olbrzym może spowodować pewne straty, ale nie doprowadzi do przegranej.



Koszt wystawienia strażnika to 1 drewno, 1 glina i 1 wełna. Po tym, jak gracz zapłaci za strażnika, umieszcza go na niezajętym polu danego fragmentu Muru, na polu 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).

Przykłady i dodatkowe szczegóły znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich) ♡.

SZLAK

Szlak ♡ to połączenie pomiędzy obozem z największym ogniskiem na obszarze klanu a polaną. Wynik na kości dzikich (od 1 do 12) może odpowiadać liczbie na jednym ze szlaków. Jeśli szlak łączy się z obszarem klanu, na którym znajduje się przynajmniej 1 dziki, dziki z obozu z największym ogniskiem się porusza. Należy umieścić go na polanie ♡ połączonej z tym szlakiem.

Przykłady i dodatkowe szczegóły znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich) ♡.



***Przykład:** jeśli na kości dzikich wypadnie „4”, olbrzym poruszy się wzdłuż szlaku na polanę po lewej. Jeśli wypadnie „5”, zamiast tego poruszy się na polanę po prawej.*

SZLAK HANDLOWY

Szlaki handlowe pozwalają na korzystniejszą wymianę surowców. Aby kontrolować szlak handlowy, gracz musi wybudować osadę na pogranicznym skrzyżowaniu ♡, które sąsiaduje ze szlakiem handlowym.



Patrz również „Handel (Handel z pulą)” ♡.

Ś

ŚCIEŻKI

Ścieżki to wspólne krawędzie 2 pól lub pola i ramki. Ścieżka biegnie wzdłuż granicy 2 pól terenu lub pomiędzy polem terenu a ramką. Na każdej ścieżce może zostać wybudowana tylko jedna droga ♡. Na każdym końcu ścieżki znajduje się skrzyżowanie ♡.



T

TORMUND ZŁODZIEJ

Tormund Złodziej rozpoczyna grę w Mroźnych Kłach, w Obozie Tormunda ♡. Porusza się za każdym razem, kiedy wypadnie „7” ♡ lub kiedy gracz zagra kartę „Patrol zwiadowców” ♡.



Jeśli Tormund poruszy się na pole terenu, dane pole nie może produkować surowców. Dopóki Tormund pozostaje na polu, gracze, którzy posiadają osady i twierdze sąsiadujące z danym polem, nie otrzymują z niego żadnych surowców.



Przykład: gracz wyrzucił „7” i musi poruszyć Tormunda, który zajmował pola uprawne. Gracz umieszcza go na żetonie „8” leżącym na wzgórzach. Jeśli w kolejnych turach na kościach wypadnie „8”, czerwony i niebieski gracz nie otrzymają gliny z tego pola. Będzie to trwało do momentu, aż ponownie wypadnie „7” lub zostanie zagrana karta „Patrol zwiadowców”. Gracz może również ukraść 1 kartę surowca niebieskiemu lub czerwonemu graczowi.

TWIERDZE

Gracze nie mogą budować twierdz bezpośrednio. Mogą jedynie ulepszać istniejące osady do twierdz. Gracz płaci wymagane zasoby, zwraca osadę do swojej puli i zastępuje ją twierdzą na tym samym skrzyżowaniu ♡. Każda twierdza jest warta 2 punkty zwycięstwa. Gracz otrzymuje podwójną produkcję (2 karty surowców) z sąsiednich pól za każdym razem, kiedy wyrzucone zostaną ich liczby.

Kiedy gracz buduje twierdzę, ulepszoną osadę odkłada do puli – będzie mógł później wybudować tę osadę (i ujawnić żeton dzikich).



Ważne: jeśli gracze rozgrywają *Braterstwo Straży*, powinni pamiętać, aby umieścić nowy, losowy żeton dzikich pod zwracaną osadą. Oba te elementy należy umieścić na karcie kosztów budowy.



Przykład: niebieski uzyskał wynik „8” w rzucie na produkcję. Otrzymuje 3 karty rudy: 1 za osadę i 2 za twierdzę. Czerwony gracz otrzymuje 2 drewna za swoją twierdzę.

Wskazówka: niezwykle trudno jest zwyciężyć, nie ulepszając osad do twierdz. Ponieważ każdy z graczy ma tylko 5 dostępnych osad, może otrzymać za nie łącznie tylko 5 punktów.

W

WSPINACZ

Wspinacz to jeden z trzech rodzajów dzikich. Kiedy Wspinacz się porusza, natychmiast przekracza Mur i blokuje pierwsze niezajęte pole terenu na południe od Muru. Nie uznaje się tego za przełamanie obrony Muru ♡ na potrzeby zakończenia gry (patrz Koniec gry ♡).



Przykłady i dodatkowe szczegóły znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich) ♡.

WYRZUCENIE „7” I AKTYWACJA TORMUNDA ♡

Jeśli gracz wyrzuci „7” w rzucie na produkcję, żaden z graczy nie otrzymuje surowców. Zamiast tego:

- (1) Każdy gracz sprawdza liczbę kart surowców na ręce. Każdy gracz, który posiada więcej niż 7 kart surowców musi wybrać połowę z nich i oddać je do puli. Jeśli ma nieparzystą liczbę kart, zaokrągla w dół (np. jeśli ma 9 surowców, odrzuca 4 karty).

Przykład: Ania wyrzuciła „7”, ale ma tylko 6 kart w ręce. Staszek ma 8 kart, a Wiktor 11. Staszek odrzuca 4 karty, a Wiktor 5 (zaokrągla w dół).

- (2) Gracz, który wyrzucił „7”, musi przestawić Tormunda ♡ na żeton z liczbą ♡ na dowolnym innym polu (lub na Obóz Tormunda ♡). Blokuje to produkcję na tym polu do momentu, aż Tormund nie poruszy się na inny żeton z liczbą.

(3) Po odrzuceniu kart, gracz, który przestawił Tormunda, może również ukraść 1 kartę surowca od gracza, który posiada osadę lub twierdzę sąsiadującą z nowym polem. Jeśli znajdują się tam budynki 2 lub więcej przeciwników, gracz wybiera, którego z nich chce okraść.

Tormund musi się poruszyć. Gracz nie może zdecydować, że pozostawia go na tym samym polu. Po poruszeniu Tormunda gracz kontynuuje swoją turę, rozgrywając fazę handlu.

Patrz również: Tormund ♡ i karty „Patrol zwiadowców” ♡.

Z

ZWYKŁY DZIKI

Zwykły dziki to jeden z trzech rodzajów dzikich. Kiedy zwykły dziki się porusza, pozostaje na polanie do momentu przełamania obrony ♡ danego fragmentu Muru.



Przykłady i dodatkowe szczegóły znajdują się w sekcji Dzicy (Ruch dzikich) ♡.

Ż

ŻETONY Z LICZBAMI

Żetony z liczbami zostały oznaczone wartościami od 2 do 12. W grze występuje tylko po jednym żetonie „2” i „12”. W rozgrywce 3-osobowej wykorzystuje się łączony żeton „2 i 12”. Nie ma żetonu „7”.



Im częściej dana liczba jest wyrzucana na kościach, tym częściej powiązane z nią pole produkuje surowce. Żetony rozróżniono wielkością cyfr i różną liczbą kropek. Im większa cyfra i liczba kropek, tym częściej będzie wypadać dana liczba. „6” i „8” (oznaczone na czerwono) to najczęściej uzyskiwane wyniki rzutu. Każdy z tych żetonów jest oznaczony 5 kropkami, ponieważ istnieje 5 kombinacji, w których można uzyskać te wyniki na 2 kościach 6-ściennych.

PRZYKŁADY RUCHU DZIKICH, PRZELAMANIA OBRONY ITP.



Przykład ruchu dzikich 1A: Tomek wyrzucił „5” na kości dzikich. Zwykły dziki „A” w najniższym obozie przy szlaku, oznaczonym „5”, porusza się wzdłuż tego szlaku na polanę.



1B: na polanie jest teraz 2 dzikich. Na tym fragmencie Muru znajduje się 4 strażników, więc nie następuje przełamanie obrony. Pozostali dzicy na tym obszarze klanu poruszają się o 1 obóz w stronę Muru.



Przykład ruchu dzikich 2A: Marta rozgrywa kolejną turę. Wyrzuca „3” na kości dzikich, więc olbrzym przy szlaku „3” porusza się wzdłuż niego na polanę. Olbrzym oraz najdłużej stojący tu strażnik (czerwony) natychmiast zostają usunięci i wracają do odpowiednich puli (olbrzym na Mroźne Kły, a strażnik do puli czerwonego gracza).

Uwaga: ten przykład jest kontynuowany na stronie 14.



2B: na polanie jest teraz 2 dzikich. Tylko 1 strażnik (niebieski) chroni fragmentu Muru przy tej polanie, więc dzicy przełamują obronę Muru! Po pierwsze należy usunąć 1 strażnika z tego fragmentu Muru (niebieskiego). Następnie należy poruszyć 2 dzikich na Dar i zakryć nimi żetony z liczbami na dwóch polach (6 i 4). Na koniec należy przesunąć wspinacza z 2 obozu o 1 obóz w stronę Muru i przesunąć znacznik na torze przełamania obrony o 1 pole w dół.



Przykład przemieszczania dzikich: gracz właśnie otrzymał specjalną kartę PZ za najdłuższą drogę. Musi teraz stworzyć i przenieść nowego dzikiego. Dobiera 1 losowy żeton dzikich z puli – olbrzymia z klanu Jaskiniowców. Gracz bierze 1 figurkę olbrzymia z Mroźnych Kłót i umieszcza ją na pierwszym niezajętym obozie (w tym wypadku jest to 4 obóz) na obszarze klanu Jaskiniowców.



Przykład najazdu dzikich A: gracz właśnie odkrył żeton dzikich. Jest to zwykły dziki z klanu Jaskiniowców. Gracz bierze 1 zwykłego dzikiego i umieszcza go na pierwszym niezajętym obozie – w tym wypadku jest to piąty obóz. Obozy Jaskiniowców są przepełnione, więc cały klan najeżdża Mur!



Przykład najazdu dzikich B: olbrzym jest pierwszy, więc porusza się szlakiem oznaczonym niższą liczbą (4). Wspinacz jest drugi, więc porusza się szlakiem oznaczonym wyższą liczbą (5). Jeden po drugim, pozostali dzicy poruszają się na pierwszy, drugi i trzeci obóz.

O nie! Dzicy ponownie przełamują obronę Muru!



Przykład najazdu dzikich C: mur przy polanie, na której znajduje się olbrzym jest niebroniony, więc olbrzym przełamuje obronę Muru. Porusza się, aby zablokować pierwsze wolne pole Daru, a gracze przesuwają żeton przełamania obrony o 1 pole w dół toru.

Wspinacz automatycznie przekracza Mur i blokuje pierwsze wolne pole. Nie jest to jednak przełamanie obrony.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Klaus Teuber i Benjamin Teuber

Zasady: Catan Studio

Zespół rozwijający grę: „Zespół Catan” – Catan GmbH, Catan Studio oraz Kosmos Verlag

Producent: Ron Magin

Redakcja: Gavin Allister, Coleman Charlton, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Morgan Dontanville

Okładka: Volkan Baga

Ilustracje planszy, surowców i symboli: Jared Blando

Ilustracje kart: Juab Carlos Barquet, Dimitri Bielak, Jared Blando, Leonardo Borazio, JB Casacop, Mauricio Calle, Zezhou Chen, Alexandre Dainche, Thomas Denmark, Victor Garcia, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Diego Gisbert Llorens, Antonio Jos Manzanedo, Jacob Murray, Aaron Riley, Mariana Viera

Rzeźbiarze: Xavier Malard i Ben Misenar oraz Robert Brantseg, Cory DeVore i Niklas Norman

Kierownictwo artystyczne: Morgan Dontanville

Opracowanie grafik: Ron Magin

Oprawa i tekstury Gry o Tron: Fantasy Flight Games

Testerzy: Arnd Beenen, Robert T. Carty, Coleman Charlton, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Kurt Fischer, Mark Flood, Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Morgan Dontanville, Wolfgang Lüdtke, Jane Meagher, Florence Milo, Felicitas Mundel, Irene Mundel, Peter Neugebauer, Martin Pflieger, David Platnick, Markus Potthast, Donna Prior, Dallas Pitt, Charlotte Schriener, Jelena Subotin, Zoran Subotin, Claudia Teuber, Guido Teuber, Catherine Vanaise

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin, Megan Duehn

Zarządzanie licencją: Sherry Anisi, Simone Elliott

Wyrazy uznania dla: Isabell Cambell, Lilli Kirschmann, Tatyany Momot, Ralph Querfurtha, Moniki Schall i Annette Trinkner

Specjalne podziękowania dla: Iana Birdsalla, Johna Franza-Wichlaza, Johna Gramsa, Michaela Hurleya, George'a R. R. Martina, Axela Mefferta, Reinera Müllera, Andrew Navaro i Christiana Petersena

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Misztka

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

System rozgrywki i tekst zasad gry Catan Copyright © 2017 Catan, GmbH oraz Catan Studio, Inc. System rozgrywki gry Catan został wykorzystany na licencji udzielonej przez Catan GmbH. Catan, Ostanicy z Catanu oraz symbol Słońca Catanu są znakami towarowymi Catan GmbH. Ilustracje i historia Gry o Tron są © 2017 Fantasy Flight Games i George'a R. R. Martina. Nazwy, opisy oraz wizerunki wykorzystane w grze pochodzą z twórczości George'a R. R. Martina, i nie mogą być wykorzystywane lub wykorzystywane ponownie bez jego zgody. Na licencji George'a R. R. Martina. Gra o Tron jest TM George'a R. R. Martina. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

Zakupiliście grę najwyższej jakości. Jednakże, jeżeli odkryjecie brak jakichkolwiek elementów, skontaktujcie się z nami, aby otrzymać brakujące elementy:

www.galakta.pl/reklamacje

Wszelkie inne pytania należy kierować na adres:

info@catanstudio.com



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

CATAN

CATAN, GMBH
www.catan.com

**CATAN
STUDIO**

CATAN STUDIO, INC
www.catanstudio.com



BOHATEROWIE PÓŁNOCY

[A1] JEOR MORMONT LORD DOWÓDCA

Zmusz 1 lub 2 graczy do handlu 1:1: zażądaj po 1 karcie surowca od 1 lub 2 graczy. Karty muszą być tego samego rodzaju. Za każdą otrzymaną kartę surowca oddaj w zamian odpowiedniemu graczowi 1 wybraną przez siebie kartę surowca.



MANCE RAYDER KRÓL ZA MUREM

Weź 1 kartę surowca od lidera: po rozpatrzeniu rzutu na produkcję, podejrzuj karty na ręce 1 przeciwnika, który ma więcej punktów zwycięstwa od ciebie. Możesz zabrać mu 1 wybraną kartę surowca.



[A2] BOWEN MARSH LORD ZARZĄDCA

Jednorazowy handel 1:1: wymień jedną kartę surowca na kartę z puli (w stosunku 1:1).



BENJEN STARK PIERWSZY ZWIADOWCA

Usuń 1 dzikiego na północ od Muru: usuń 1 dzikiego z polany lub obozu i cofnij go na Mroźne Kły. Jeżeli usuniesz dzikiego z obozu, a w kolejnych obozach na tym obszarze klanu również są dzicy, porusz każdego z nich o 1 pole w stronę polany. Następnie odkryj żeton dzikiego z puli i umieść dzikiego we właściwym miejscu. Możesz to zrobić przed rzutem na produkcję.



[A3] SAMWELL TARLY ZARZĄDCA

Brak dochodu = 1 darmowy surowiec: jeżeli po rozpatrzeniu rzutu na produkcję (jeśli nie wypadło „7”) nie otrzymałeś żadnych kart surowców, weź jedną kartę surowca wybranego rodzaju z puli. Weź tę kartę surowca, zanim jakiegokolwiek inne karty bohaterów zostaną użyte.



YGRITTE WŁÓCZNICZKA DZIKICH

Usuń 1 dzikiego z Daru: wybierz 1 dzikiego na Darze i cofnij go na Mroźne Kły. Można to zrobić przed rzutem na produkcję.



[A4] OTHELL YARWYCK MISTRZ BUDOWNICZYCH

Przekieruj swoją drogę: usuń 1 ze swoich dróg z planszy i wybuduj ją ponownie za darmo w innym dozwolonym miejscu. Droga, którą usuwasz, musi być połączona z twoimi elementami tylko jednym końcem. Sprawdzając połączenia, zignoruj elementy przeciwników.



YOREN WĘDRUJĄCA WRONA

Karta patrolu staje się strażnikiem: odrzuć 1 kartę *Patrol Zwiadowców*, którą zagrałeś, i wybuduj strażnika za darmo. Możesz to zrobić wyłącznie, kiedy budujesz.



[A5] SER ALLISTER THORNE DOWÓDCA ZBROJNYCH

Łatwa budowa strażnika: kiedy budujesz strażnika, zastąp 1 z wymaganych surowców dowolnym innym, wybranym przez siebie surowcem.



QHORIN PÓLRĘKI ZWIADOWCA

Porusz Tormunda na Mroźne Kły: cofnij Tormunda na Mroźne Kły. Otrzymujesz 1 kartę surowca produkowanego przez pole, które opuścił Tormund. Możesz to zrobić przed rzutem na produkcję.



[A6] MELISANDRE CZERWONA KAPŁANKA R'HLLORA

Manipulowanie kartami rozwoju: raz w swojej turze, kiedy kupujesz kartę rozwoju, zastąp 1 z wymaganych surowców dowolnym innym, wybranym przez siebie surowcem. Wybierz kartę rozwoju spośród 3 wierzchnich kart talii, a następnie potasuj talię.



WARIANT DRAMAT BOHATERÓW

Po rozegraniu kilku rozgrywek w *Braterstwo Straży* gracze mogą chcieć wykorzystać ten fabularny 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 bohatera) i usuwa ją z gry.