

GRA o TRON

GRA KARCIANA

DRUGA EDYCJA



UWAGI, ERRATA ORAZ NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W.1.1, 18/01/2017

Ten dokument zawiera objaśnienia kart, zasad oraz najczęściej zadawane pytania i krótkie odniesienie do materiałów z *Gry o Tron: gry karcianej*. Najnowsza wersja tego dokumentu jest traktowana jako dodatek do Zasad turniejowych *Gry o Tron: gry karcianej* oraz Kompletnej księdze zasad *Gry o Tron: gry karcianej*. Wszystkie zmiany i dodatkowe zasady w tym dokumencie w stosunku do poprzedniej wersji zostały zaznaczone na **czerwono**.

Dodana treść (w. 1.1): Uwagi i errata, Zasady i wyjaśnienia, Najczęściej zadawane pytania, Legalność kart, Definicje oraz terminy

UWAGI I ERRATA

Ten rozdział zawiera uwagi oraz erratę odnoszącą się do konkretnych kart lub miejsc w zasadach. Podany jest numer wersji dokumentu, w którym zostały wprowadzone zmiany, w celu stworzenia historii zmian.

Errata zastępuje oryginalnie zadrukowane informacje na karcie. Jeżeli errata karty nie znajduje się poniżej, oryginalną treść produktu w języku angielskim (nie do draftu) wraz ze wszystkimi informacjami na karcie uznaje się za obowiązującą przed innymi drukami. Wliczając w to tłumaczenia kart, karty promocyjne oraz wydruki, które mogą występować w alternatywnych produktach.

ERRATA KART

(w. 1.1) Makowe Mleko (*Zestaw Podstawowy* 35)

Jest: „Traktuj wydrukowane pole tekstowe karty...”

Powinno brzmieć: „Traktuj wydrukowane pole tekstowe postaci...”

(w. 1.1) Pasowany na rycerza (Cykl *Westeros*, *Królewski Pokój* 58)

Jest: „...zyskuje słowo kluczowe Rycerz”

Powinno brzmieć: „...zyskuje cechę **Rycerz**”

(w. 1.01) Pierwszy śnieg zimy (Cykl *Westeros*, *Nie ma ziemi niczyjej* 79)

Jest: „**Zwiastun**.”

Powinno brzmieć: „**Omen**.”

(w. 1.0) Ser Horas Redwyne (*Westeros* 63)

Powinno brzmieć: „... wybierz i wstań postacią z cechą **Lady**”.

(w. 1.1) Serce Bożego Gaju (*Zestaw Podstawowy* 156)

Jest: Akcja Wystawiania

Powinno brzmieć: Akcja Mobilizacji

(w. 1.1) Makowe Mleko (*Zestaw Podstawowy* 35)

Jest: „Traktuj wydrukowane pole tekstowe karty...”

Powinno być: „Traktuj wydrukowane pole tekstowe postaci...”

(w. 1.01) Żebraczy król (Cykl *Wojna Pięciu Królów*, *Wezwanie do broni* 34)

Jest: „z wyższą wartością złota”

Powinno brzmieć: „...z wyższą wydrukowaną wartością złota...”

DEFINICJE ORAZ TERMINY

Ten rozdział zawiera definicję ważnych terminów, które pełnią ściśle określoną funkcję w grze. Terminy są przedstawione alfabetycznie.

Jawne informacje

Jawne informacje to wszystkie informacje dotyczące gry, stanu gry lub kart, które są dostępne dla wszystkich graczy. Wliczają się w to karty w stosie kart odrzuconych, zabitych i wykorzystanych kart, liczba kart w talii lub ręce, liczba żetonów złota i władzy, którą gracz posiada, oraz wszystkie inne informacje stale dostępne dla graczy.

Wszyscy gracze mają prawo do dostępu do otwartych informacji i nie mogą ich ukrywać przed przeciwnikiem lub pomijać szczegółów dotyczących ich. Gracz jest zobowiązany do informowania swojego przeciwnika o jawnych informacjach, jeżeli jest o to proszony.

Pochodne informacje

Pochodne informacje to wszystkie informacje dotyczące gry, stanu gry lub kart wszystkich graczy, które mieli szansę zobaczyć podczas gry/efektów gry lub w procesie dedukcji, korzystając z jawnych informacji. Wlicza się w to wszystkie modyfikatory statystyk lub treści kart, żetony przypisane do kart, wybory podjęte przez graczy lub akcje wykonane przez gracza mające dalej wpływ na stan gry lub karty itd.

Pochodne informacje mogą być zaznaczone przy pomocy żetonów lub innych wskaźników w celu przypominania graczom o nich. Gracz nie może fałszywie zaznaczać pochodnych informacji lub ukrywać jawne informacje niezbędne do ustalenia pochodnych informacji.

Jeżeli pochodne informacje są zależne od wcześniejszych decyzji lub akcji gracza, musi on powiedzieć prawdę, jeżeli zostanie zapytany o tę decyzję lub akcję. Przykładowo, Stefan wybrał wyzwanie militarne po odkryciu Spokoju w Westeros (*Zestaw Podstawowy* 8). Podczas fazy wyzwań, Bartek zapomniał jakie wyzwanie wybrał Stefan i pyta go o to. Stefan musi powiedzieć uczciwie, że wybrał wyzwanie militarne.

Jeżeli pochodne informacje staną się ukrytymi informacjami, gracz, który podjął wcześniejsze decyzje lub akcje związane z tymi informacjami, nie jest zobowiązany do mówienia o tych decyzjach lub akcjach. Przykładowo Bartek odkrywa Wezwanie i wybiera Ser Jaimego Lannistera, pokazując kartę Stefanowi. Później w tej samej rundzie Stefan zapomina, jaką kartę odkrył Bartek z Wezwania, jednak Bartek nie jest zobowiązany do powiedzenia mu, ponieważ Ser Jaime Lannister stał się ukrytą informacją w momencie dobrania go na rękę, po tym jak został rozpatrzony efekt Wezwania.

Stan Czasowy

Jest to termin używany do opisu efektu trwającego lub zdolności stałej, która będzie nieustannie usuwać kartę z gry tak długo, jak będzie w tym stanie. Przykład czasowego stanu to: „Do końca tej fazy dana postać zostanie zabita, jeżeli jej SIŁA to 0”.

Ukryte informacje

Ukryte informacje to wszystkie informacje dotyczące gry, stanu gry lub kart niedostępne dla jednego lub większej ilości graczy. Wlicza się w to ręka gracza, nieodkryte karty fabuły itd. Jeżeli karta jest tymczasowo odkryta, jest to pochodna informacja tak długo, jak gracz/e są w stanie zidentyfikować daną kartę.

Gracz nie może odkryć ukrytej informacji bez pomocy efektu gry, zasad lub werbalnego komunikatu innego gracza. Jakkolwiek gracz, który ma dostęp do ukrytych informacji dotyczących gry lub kart i decyduje się podzielić tymi informacjami ze swoim przeciwnikiem, nie jest zobowiązany do powiedzenia prawdy.

Wybierz

Słowo „wybierz” oznacza, że zdolność wybiera jeden lub więcej celów. W przypadku braku słowa „wybierz” zdolności nie uważa się za zdolność wybierającą.

ZASADY I WYJAŚNIENIA

Ten rozdział zawiera dodatki oraz wyjaśnienia do podstawowych zasad. Każdy wpis jest umieszczony w specjalnej sekcji, tak by można było łatwiej zidentyfikować objaśnienia zasad, odpowiedzi na pytania lub inne odniesienia.

Powinny być stosowane w odniesieniu do Kompletnej Księgi Zasad jako podstawy zasad gry. Jeżeli tekst w tym dokumencie jest sprzeczny z tekstem w Kompletnej Księdze Zasad, tekst w tym dokumencie ma pierwszeństwo.

1. ROZGRYWKA

(1.1) Nieskończona pętla

Przy określonej kombinacji kart można stworzyć „nieskończoną pętlę” (jak posiadanie dwóch kłęczących kart, aby wstawiać nimi nawzajem w nieskończoność). Podczas wykonywania nieskończonej pętli gracz musi wykonać następujące kroki:

1. Wyjaśnić nieskończoną pętlę przeciwnikowi (oraz sędziemu, jeżeli przeciwnik tego wymaga). Gracz musi rozegrać, przy użyciu wszystkich potrzebnych kart, jeden pełny cykl nieskończonej pętli.
2. Określić, jak wiele razy chce wykonać pętlę. Na przykład, gracz może powiedzieć „Chcę wykonać pętlę 17 razy”. Następnie natychmiast rozpatruje pętlę tyle razy. Jeżeli wykonanie tej pętli powoduje, że gracz wygrywa grę, gra się kończy.

Nieskończone pętle nie powinny być wykorzystywane do grania na czas.

Podczas rozpatrywania zdolności pętli, gracz nie jest zobowiązany do wybrania, czy chce kontynuować pętlę. Na przykład, jeżeli jedyny sposób do przerwania pętli dla gracza to podjęcie decyzji, czy chce to zrobić, gracz nie jest zmuszony do podjęcia tej decyzji. Jako gracz, który może teoretycznie utrzymać pętlę w nieskończoność, dopuszcza się dobrowolne zakończenie sekwencji po wykonaniu wybranej liczby pętli bez podejmowania niepożądanego wyboru.

(1.2) Duplikaty

Podczas wprowadzenia karty do gry jako duplikat, obie karty, duplikat oraz unikatowa karta, która miałyby być zduplikowana, muszą należeć i być kontrolowane przez gracza próbującego duplikować.

Gracz nie może duplikować unikatowej karty, jeżeli inna kopia tej karty znajduje się w stosie kart zabitych danego gracza.

Gracz nie może wprowadzić karty z ograniczeniem jako duplikat, jeżeli w tej turze już zagrał kartę ze słowem kluczowym. Wprowadzenie karty z ograniczeniem jako duplikat zaliczane jest do limitu kart z ograniczeniem na rundę, które może zagrać w turze.

(1.3) Unikatywne karty w grze i w stosie kart zabitych

Następujące definicje kontroli oraz własności dotyczą unikatowych kart:

- ♦ Gracz nie może wprowadzić, umieścić w grze ani przejść/dostać kontrolę nad unikatową kartą, jeżeli inna kopia tej karty jest w jego stosie kart odrzuconych.
- ♦ Gracz nie może **zmobilizować lub** umieścić w grze kopii unikatowej karty przeciwnika, jeżeli inna kopia tej karty (należąca albo graczowi próbującego wprowadzić kartę do gry, albo do przeciwnika posiadającego unikatową kartę, która ma być wprowadzona) jest już w grze lub w stosie kart zabitych właściciela.
- ♦ Zdolności, które przywracają unikatowe karty ze stosów kart zabitych graczowi do gry, mogą zadziałać, tylko jeżeli nie ma innych kopii danej karty w stosie kart zabitych po rozpatrzeniu zdolności.
- ♦ Jeżeli gracz kontroluje unikatową kartę, której nie jest właścicielem, **dany gracz oraz właściciel danej karty nie mogą** mobilizować ani umieszczać w grze dodatkowych kopii danej karty, bez względu na własność.
- ♦ Jeżeli gracz kontroluje unikatową kartę (bez względu na własność), gracz ten nie może przejść/dostać kontroli nad inną kopią danej karty.
- ♦ Jeżeli gracz posiada i kontroluje unikatową kartę, każda inna kopia tej karty, która by weszła do gry, wejdzie do gry jako duplikat.

(1.4) Kontrola żetonów

Żetonów nie uznaje się za elementy kontrolowane przez gracza. Żetony występują w obszarze gry (tak jak pula złota gracza) i na kartach (na karcie stronnictwa lub postaci), które są pod kontrolą gracza.

- ♦ Łączną władzę gracza ustala się poprzez zsumowanie wszystkich żetonów władzy na kartach, które kontroluje.
- ♦ Jeżeli zdolność nie mówi inaczej, gracz może jedynie wykorzystać żetony, które są na obszarze gry oraz na kartach, które kontroluje, aby opłacić koszt.

2. INTERPRETACJA ZDOLNOŚCI KART

(2.1) Nie może być {zmienna}

Jeżeli karta „Nie może być {zmienna}”, gdzie {zmienna} jest czymś, co mogłoby się wydarzyć danej karcie, jak „zabita”, „odrzucona” lub „kłęcząca”, dana karta nie może zostać wybrana do {zmienna} przez efekt karty lub efekt gry, który mógłby {zmienna} daną kartę. Dodatkowo, dana karta nie może zostać {zmienna}, ignorując wszystkie niecelujące zdolności lub efekty gry, które mogłyby ją {zmienna}.

Przykład: Karta, która „nie może być zabita”, nie może zostać zabita do spełnienia roszczenia w wyzwaniu militarnym, nie może zostać wybrana przez zdolność, która mogłaby ją zabić, oraz ignoruje efekty, które brzmią „Zabij każdą postać w grze”.

(2.2) Opóźnione efekty i odporność

W celu określenia, czy dana karta jest odporna na opóźniony efekt, opóźniony efekt uważa się za efekt karty i rodzaju karty, która go stworzyła.

(2.3) Cele odniesienia czasowym stanem

Niektóre zdolności wymagają wybrania celu, na który wpływają niebezpośrednio. Dany cel zamiast tego jest punktem odniesienia podczas rozpatrywania zdolności. Przy wyborze celów odniesienia gracz nie jest zobowiązany zasadą, że nie można wybrać danej karty, jeżeli rozpatrzenie efektu nie oddziałuje na wybrany cel.

Przykład: Dziki Ogień (ZP, 26) pozwala każdemu graczowi wybrać do 3 postaci, które kontroluje. Efekt rozpatrywany jest na tych niewybranych. Cele wybrane przez tę zdolność są „celami odniesienia”, a gracz nie jest związany zasadą, że wybrane cele są pod wpływem efektu Dzikiego Ognia, tak jakby to było niemożliwe. Wybrane przez tę zdolność cele nigdy nie są pod wpływem tego efektu.

3. DYNAMICZNE SYTUACJE

(3.1) Ocalenie przed stanem czasowym

Przy ustalaniu, czy efekt ocalenia ma potencjalną możliwość zadziałania na czasowy stan, sprawdzamy jedynie działanie wszystkich aspektów danego efektu, który utworzył ocalenie, tak jakby wszystkie efekty opóźnione oraz stałe zdolności oddziaływały na kartę po zastosowaniu danego efektu.

(3.2) Wybory gracza podczas inicjowania zdolności

Wybory gracza są wykonywane jako część procesu inicjowania zdolności/mobilizacji (Kompletna Księga Zasad, strona 5), włączając w to wybieranie celów, są ograniczone do tych, które są dozwolonym wyborem w pierwszym kroku tego procesu, gdzie legalność zainicjowania zdolności była sprawdzana.

Jeżeli zmiana w grze pomiędzy 1 krokiem a 7 stworzy sytuację, w której nie znajdują się dozwolone cele w czasie wybrania celów lub sytuacja, w której wybór musi zostać podjęty, a nie ma dostępnych celów dla tego wyboru, zdolność jest rozpatrywana jako bezskuteczna. Wydarzenie, które rozpatruje się bezskutecznie, należy umieścić w stosie kart odrzuconych właściciela.

(3.3) Symbole wyzwania

Uznaje się, że postać posiada symbol wyzwania lub nie posiada danego symbolu. Pojedyncza postać, która posiada symbol wyzwania i/lub zyskuje ten sam symbol wyzwania z różnych źródeł, funkcjonuje tak, jakby posiadała jeden dany symbol.

LEGALNOŚĆ KART

Dla większości turniejów poziomu towarzyskiego i formalnego, produkty są dozwolone od dnia premiery aż do rotacji (jeżeli jest stosowana). Dla turniejów poziomu mistrzowskiego (jak Mistrzostwa Polski) produkty są dozwolone 11 dni po oficjalnej premierze, aby upewnić się, że wszyscy uczestnicy mieli szansę nabycia i zapoznania się z wszystkimi dozwolonymi produktami w puli. Aktualną dozwoloną listę produktów można znaleźć na stronie FFG:

<https://www.fantasyflightgames.com/en/op/legality/>

LISTA ZAKAZANYCH KART

Karty na liście zakazanych kart nie mogą być wykorzystywane w rozgrywkach turniejowych.

W tej chwili nie ma kart zakazanych.

LISTA RESTRYKCJI

Gracz może wybrać jedną kartę z listy restrykcji i umieścić ją w talii. Nie może mieć w talii żadnej innej karty z tej listy w tej samej talii. Gracz może wykorzystać w talii dowolną liczbę wybranej karty, zgodnie z zasadami gry lub treścią karty.

W tej chwili nie ma kart objętych restrykcją.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Ten rozdział odpowiada na częste pytania dotyczące gry. Wpisy są przedstawione w sposób „pytanie i odpowiedź”, gdzie najnowsze pytania znajdują się na końcu listy.

Które zdolności uniemożliwia zagrywać Catelyn Stark (ZP, 143)?

Catelyn Stark zabrania przeciwnikowi wykorzystywania aktywowanych zdolności kart, które mogłyby być zainicjowane. Aktywowana zdolność jest oznaczona pogrubionym tekstem, tak jak **Akcja**, **Przerwanie**, **Reakcja**, **Akcja Dominacji** itd. Catelyn zabrania przeciwnikowi inicjowania pogrubionych zdolności. Zdolności **Wymuszone** oraz **Po odkryciu** są jednak inicjowane automatycznie przez grę (nie przez gracza, który kontroluje kartę), zatem Catelyn nie blokuje tych dwóch rodzajów aktywowanych zdolności. Dodatkowo, używanie duplikatu jest definiowane jako aktywowana zdolność gry (w przeciwieństwie do aktywowanej zdolności karty), dlatego Catelyn nie zabrania wykorzystywania duplikatów. Na koniec, wszystkie zdolności, które nie są poprzedzone pogrubioną zdolnością (jak słowa kluczowe np. Zasadzka), nie są rozpatrywane jako aktywowane zdolności, więc nie są blokowane przez tekst Cateyln.

Kiedy mogę aktywować reakcję Melisandre (ZP, 47) po zagraniu wydarzenia R'bhllor, jak np. Widziany w płomieniach (ZP, 64), przed czy po efekcie Widzianego w płomieniach?

Zagranie wydarzenia wiąże się z opłaceniem jego kosztu, rozpatrzeniem jego efektów (lub ich odwołaniem) i umieszczeniem wydarzenia w stosie kart odrzuconych właściciela. Reakcje na zagranie wydarzenia mogą być aktywowane tylko, gdy proces zostanie zakończony. W związku z tym efekt Widzianego w płomieniach jest rozpatrywany przed reakcją Melisandre, aby zagranie danego wydarzenia mogło być aktywowane.

Kiedy zagrywam Osądem Namiestnika (ZP, 45) z mojej ręki, a przeciwnik korzysta z innego wydarzenia, które anuluje mój Osąd Namiestnika, czy mogę spróbować zagrać tę samą kopię Osądu Namiestnika drugi raz, aby skasować wydarzenie przeciwnika?

Proces zagrania karty wydarzenia polega na zadeklarowaniu chęci zagrania karty i pokazania danej karty, jeżeli to konieczne (KKZ, strona 7). Jeśli karta została odkryta w ten sposób i jest w procesie zagrania, ta sama karta nie może zostać odkryta z ręki z intencją zagrania w tym czasie. (Można jednak zagrać inną kopię tej karty.)

Czy Nymeria Sand (Westeros, 35) może być wykorzystana do zabrania symbolu wyzwania postaci, która aktualnie go nie posiada, tak by wszystkie Żmijowe Bękarce otrzymały dany symbol?

Tak. Zdolność Nymerii Sand nie ma innych obostrzeń poza „wybierz postać przeciwnika”, więc każda postać przeciwnika jest dozwolonym wyborem. Jeżeli zostanie wybrany symbol, którego dana postać nie posiada, powoduje to trwający efekt, który dąży do utraty przez postać danego symbolu, podczas trwania tego efektu. (Oznacza to, że postać potrzebuje teraz dodatkowy symbol danego typu, aby funkcjonować tak, jakby go posiadała).

Dodatkowo, otrzymanie danego symbolu przez każdą Żmijową Bękarcię nie jest zależne od stracenia przez postać przeciwnika funkcjonalnej wersji symbolu.

Jeżeli umieszczę dodatek w przygotowaniu, który mógłby mieć dozwolony cel wśród innych kart, czy mogę po odkryciu przygotowanych kart zdecydować się dołączyć go do dozwolonego celu u przeciwnika?

Nie. Karty w przygotowaniu mogą być jedynie dołączone do odkrytych kart, które kontrolujesz.

Kiedy dołączam karty podczas przygotowania, dołączam je wszystkie na raz czy po kolei?

Wszystkie dodatki gracza są dołączane jednocześnie podczas przygotowania. Kiedy umieszczasz karty w przygotowaniu, nie możesz stworzyć warunków, w których inny dodatek zyskuje możliwość dozwolonego dołączenia. Innym słowy, nie można w przygotowaniu dołączyć Pasowany na rycerza (Westeros, 58) na postać bez cechy Rycerz, tak by również dołączyć do tej postaci dodatek Klacz w rui (Westeros, 44).

Jeżeli podczas dołączania kart podczas przygotowania jeden dodatek stworzy stan gry, w którym inny dodatek jest dołączony w sposób niedozwolony, należy natychmiastowo odrzucić niedozwolony dodatek.

Jeżeli wygram wyzwanie, w którym kontroluję dwie atakujące postacie z cechą Rycerz i jeden z nich zostanie wybrany przez Ghaston Grey (Core, 116), wracając go na rękę (i pozostawiając jednego atakującego Rycerza), czy mogę następnie zagrać Różę Lady Sansy (Westeros, 24) ze względu na to, że teraz pojedynczy Rycerz atakuje?

Tak. Treść karty Róża Lady Sansy brzmi „...w którym kontrolujesz postać z cechą Rycerz, która jest jedynym atakującym”, a sprawdzenie stanu „jedynym atakującym” jest w momencie, w którym wydarzenie miało być zagrane.

Jeżeli zagram kartę z Ograniczeniem jako duplikat, czy jest to liczone jako zagranie karty z Ograniczeniem na rundę?

Tak. Słowo kluczowe Ograniczenie jest sprawdzane podczas 1 kroku opisanego w KKZ na stronie 5, które odpowiada na pytanie „Czy karta zostać zmobilizowana lub zagrana, a zdolność zainicjowana w danym momencie?”. W momencie zagrania duplikatu, gracz musi sprawdzić kilka warunków: czy karta jest unikatowa, czy kontroluje i jest właścicielem kopii danej karty, czy kopia danej karty nie znajduje się w stosie zabitych. Jeżeli karta została zagrana jako duplikat jest z Ograniczeniem, gracz musi również sprawdzić, czy nie zagrał lub zmobilizował innej karty z Ograniczeniem w tej turze. Jeżeli gracz jeszcze nie zagrał/ zmobilizował takiej karty, ta liczy się jako zagrana karta gracza z Ograniczeniem.

Deklaruję dwie kopie karty Wilki Północy (Wilki Północy, 6) jako atakujących. Czy każda kopia może wybrać ten sam cel dla Podstępu?

Moment deklarowania celów dla Podstępu jest rozpatrywany równocześnie z deklarowaniem wyzwania, przeciwnika oraz atakujących. Jednak każdy cel Podstępu jest deklarowany niezależnie, a każdy Wilk Północy może wybrać ten sam cel dla swojej zdolności Podstęp.

Jak działa zdolność tytułu Starszy na Szeptaczami (ZP, 206) z zastąpieniem roszczenia lub zmienieniem, jak w przypadku Próby Walki (Westeros, 90), Zemsta za Elię (Westeros 96) czy Mirri Maz Duur (Westeros, 93)?

Zdolność Starszego nad Szeptaczami nie jest zamiennikiem roszczenia, więc funkcjonuje wraz z efektami zastępującymi roszczenia na tyle, na ile to możliwe, bazując na efekcie, o którym mowa.

Dla Próby Walki, każdy wybrany przeciwnik będzie rozpatrywał roszczenie militarne.

Dla Zemsty za Elię, gracz, który przegrał wyzwanie (jeżeli gracz z tytułem Starszy nad Szeptaczami zadecyduje, że przegrany będzie rozpatrywał wyzwanie), może wybrać innego gracza, by rozpatrzył roszczenie za niego, a atakujący w dalszym ciągu może rozpatrzyć roszczenie przeciwko dowolnej liczbie innych przeciwników. Ważne, że gracz, który już zaspokoił roszczenie, został wybrany jako cel Zemsty za Elię, ciągle rozpatruje roszczenie tylko raz i zaspokaja oba obowiązki.

Dla Mirri Maz Dur, jej zdolność wymaga wybrania jednej postaci kontrolowanej przez przegrywającego przeciwnika i zabicie danej postaci. Jako że tylko jedna postać jest wybrana do zabicia przez tę zdolność, w rezultacie roszczenie Mirri wobec innych przeciwników nie wywołuje efektu i nie ma interakcji pomiędzy tymi kartami.

Jeżeli zagram Smoczy Wzrok (Wilki Północy, 36) w oknie akcji wyzwania przed zadeklarowaniem obrońców, czy później zadeklarowani obrońcy będą pod wpływem Smoczego Wzroku?

Nie. Jeżeli zdolność tworzy efekt trwający na części kart, wpływa on tylko na karty, które były dozwolone w momencie zagrania wydarzenia.

Odwrotnie, jeżeli postać uczestnicząca w wyzwaniu jest pod wpływem Smoczego Wzroku i zostanie z tego wyzwania usunięta, efekt trwający cały czas na nią działa aż do końca wyzwania, niezależnie od tego, czy uczestniczy w nim, czy nie.

Jak działa wiele efektów „przejmuj kontrolę”? Na przykład, jeden przeciwnik przejmuje kontrolę mojej postaci przez Przywdziać Czerń (ZP, 139), a następnie inny przeciwnik przejmuje kontrolę tej postaci przez Wychowanek (Westeros, 102), co się stanie, jeżeli zostanie odrzucony Wychowanek z danej postaci?

Po wygaśnięciu lub zmianie efektu kontroli, kontrola karty wraca do gracza z następnym ostatnim efektem, który na nią wpływał. (Jeżeli żaden gracz nie posiada efektu, który mógłby kontrolować kartę, kontrola wraca do właściciela). W tym przypadku, kiedy Wychowanek opuści grę, kontrola postaci wraca do gracza, który zyskał kontrolę z Przywdziać Czerń.

Jeżeli wygram wyzwanie, w którym kontroluje Ser Gregora Clegane'a (Westeros, 49) oraz Eurona Wronie Oko (Zestaw Podstawowy, 69), który gracz wybiera kolejność, w której zdolność Grabież jest rozpatrywana?

Jako gracz kontrolujący obie postacie, wybierasz kolejność, w której ich zdolności Grabież są rozpatrywane. Chociaż pierwszy gracz ustala kolejność rozpatrywania typów słów kluczowych, to nie ustala kolejności rozpatrywania słów kluczowych w każdym typie. Ponieważ Grabież jest opcjonalna, gracz kontrolujący postacie z grabieżą wybiera, w jakiej kolejności zdolność Grabież jest rozpatrywana.

Co się stanie, jeżeli postać zyska słowo kluczowe rozpatrywane podczas rozpatrywania wyzwania w tym samym czasie, kiedy rozpatrywane jest inne słowo kluczowe rozpatrywane podczas rozpatrywania wyzwania?

Każde słowo kluczowe może być rozpatrywane jeden raz podczas rozpatrywania wyzwania. Jeżeli postać zyska słowo kluczowe po tym, jak to słowo kluczowe zostało już rozpatrzone, słowo kluczowej tej postaci nie będzie rozpatrzone. Jakkolwiek, jeżeli postać zyska słowo kluczowe, które nie było jeszcze rozpatrzone lub jest aktualnie rozpatrywane, to słowo kluczowe będzie rozpatrzone. Co ważne, słowo kluczowe może być rozpatrzone jedynie, jeżeli jest ono obecne w wyzwaniu.

Jeżeli odkryję Zagadkę Varysa (Wojna Pięciu Królów, 20), a mój przeciwnik odkryje Letnie żniwa (Wojna Pięciu Królów, 39), jaka będzie bazowa wartość złota na Letnich żniwach?

Zagadka Varysa pozwala na zainicjowanie zdolności Letnich żniw, tak jakby zostały właśnie przez Ciebie odkryte. Oznacza to, że zdolność Letnich żniw będzie aktywowana dwa razy: raz „oryginalnie” aktywowana przez twojego przeciwnika, drugi raz „tak, jakbyś właśnie ją odkrył”, co zmienia uprawnienia do „wybierz przeciwnika”. Aktywowanie tej zdolności za każdym razem będzie definiować wartość Letnich żniw. „Oryginalnie” patrzy na wartość złota Zagadki Varysa (czyli 5) i ustala bazową wartość złota na 7, kiedy drugie aktywowanie patrzy na wartość złota Letnich Żniw (czyli X, co jest traktowane jak 0) i ustala bazową wartość złota na 2. Ponieważ te dwa trwające efekty nie mogą być zastosowane jednocześnie, pierwszy gracz wybiera kolejność zastosowania ich oraz bazową wartość Letnich Żniw, które będzie wynosiła 2 lub 7, w oparciu o wybór pierwszego gracza.

KRÓTKIE PRZYPOMNIENIE

Ten rozdział zawiera ważne informacje w formie przypomnienia, które mogą być pomocne podczas rozstrzygania częstych sytuacji w grze.

Sekwencja stosowana w wyzwaniu

Podczas stosowania rezultatu wyzwania, należy przejść przez poniższe kroki:

- 1) Ustalenie zwycięzcy
- 2) Niebronione
- 3) Roszczenie
- 4) Słowa kluczowe

Sekwencja czasu koniec fazy

Wiele zdolności odnosi się do końca fazy w różnych wariantach. Poniżej przedstawiona jest kolejność jej rozgrywania.

- 1) Przerwania na koniec fazy mogą być zagrane.
- 2) Zdolności trwające „do końca fazy” (oraz zdolności „podczas fazy X”) przestają działać. Jest to moment, w którym kończy się faza, a wszystko, co dotyczy następnych dwóch kroków, dzieje się poza daną fazą.
- 3) Rozpatrzenie efektów „na koniec tury”.
- 4) Reakcje na koniec fazy mogą zostać użyte.

Powyższe punkty można uogólnić i wykorzystać również w innych przypadkach, takich jak koniec wyzwania czy koniec tury.

