

GEORGE R. R. MARTIN

GRA O TRON™

DRUGA EDYCJA

GRA PLANSZOWA



MATKA SMOKÓW
ROZSZERZENIE



ELEMENTY GRY



1 plansza Essos



2 zasłonki graczy



48 plastikowych jednostek



1 rozszerzenie toru Wpływów



1 nakładka na Orle Gniazdo



1 nakładka na Zimną Wodę



2 żetony Garnizonów



1 żeton Wojsk Neutralnych Braavos



5 żetonów Siły Smoków



21 kart Rodu



7 kart Przygotowania Wasali



7 kart Rodu Wasala



10 kart Westeros talii IV



12 kart Pożyczek



40 żetonów Władzy



30 żetonów Rozkazów



20 żetonów Lojalności



3 żetony Wpływów



2 żetony Zaopatrzenia



2 żetony Zwycięstwa



16 żetonów Rozkazów Wasali



24 żetony Rozkazów Morskich



14 żetonów Ulepszenia/Osłabienia Obszaru

ŻETONY WOJSK NEUTRALNYCH

Dodatek „Matka smoków” wprowadza mechanikę Wasali, która zastępuje żetony Wojsk Neutralnych wykorzystywane w grze podstawowej. W związku z tym należy korzystać jedynie z żetonu Królewskiej Przystani (z gry podstawowej) i żetonu Wojsk Neutralnych Braavos (z dodatku). Pozostałe żetony Wojsk Neutralnych nie będą wykorzystywane podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem – należy odłożyć je do pudełka.

GRA O TRON

DRUGA EDYCJA

GRA PLANSZOWA

MATKA SMOKÓW

Wprowadzając 2 nowe grywalne rody, Ród Arrynów i Ród Targaryenów, dodatek *Matka smoków* zwiększa liczbę graczy mogących jednocześnie brać udział w rozgrywce do ośmiu. Z drugiej strony mechanika wasali sprawi, że rozgrywka dla mniejszej liczby graczy stanie znacznie przyjemniejsza. Wreszcie, nowa plansza Essos zwiększy pole manewrów graczy i pozwoli zaciągać pożyczki w Żelaznym Banku Braavos.

Korzystanie z tego dodatku

Niektóre elementy z tego dodatku wymagają do gry innych elementów z tego dodatku. W związku z tym podczas rozgrywki nie można wykorzystywać tylko części zasad zawartych w tym rozszerzeniu. Gracze **muszą** korzystać ze wszystkich nowych zasad i elementów, chyba że same zasady będą stanowić inaczej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY Z DODATKIEM

Podczas rozgrywki z tym dodatkiem należy zastąpić zasady przygotowania do gry ze strony 4 podstawowej instrukcji gry planszowej *Gra o tron* poniższymi zasadami.

1. USTALENIE RODÓW GRACZY I RODÓW WASALNYCH

Należy wylosować jednego z graczy. Rozpoczynając od tego gracza, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybierze Ród, który będzie kontrolował. Podczas rozgrywki na 4 lub więcej graczy gracze mogą wybrać **dowolny** z 8 Rodów: Starków, Lannisterów, Greyjoyów, Tyrellów, Baratheonów, Martellów, Arrynów lub Targaryenów. **Podczas rozgrywki na 3 graczy Ród Targaryenów jest niedostępny.**

Każdy niewybrany Ród (z wyjątkiem Targaryenów) staje się rodem nazywanym **WASALEM** (zasady Wasali znajdują się w dalszej części tej instrukcji). Jeśli żaden z graczy nie wybrał Targaryenów, Ród ten nie staje się Wasalem — zamiast tego po prostu nie będzie brać udziału w rozgrywce. Wszystkie powiązane z nim elementy należy odłożyć do pudełka.

2. POBRANIE ELEMENTÓW RODÓW

Każdy z graczy pobiera następujące elementy wybranego Rodu: 1 zasłonkę, 7 kart Rodu, 15 żetonów Rozkazów, 3 żetony Rozkazy Morskich, 1 żeton Zaopatrzenia, 3 żetony Wpływów, 1 żeton Zwycięstwa, 1 żeton Garnizonu i wszystkie plastikowe jednostki danego koloru (nie należy jeszcze pobierać odpowiadających rodowi żetonów Władzy).

Ród Targaryenów: Gracz Targaryenów pobiera 20 żetonów Lojalności i 7 kart Rodu oznaczonych literą "A".

SYMBOL DODATKU

Karty z tego dodatku zostały oznaczone symbolem dodatku *Matka smoków*, aby odróżnić je od kart pochodzących z innych produktów z linii wydawniczej gry planszowej *Gra o tron*.



3. PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku obszaru gry. Następnie należy umieścić na niej nakładki na Orle Gniazdo i Zimną Wodę, a rozszerzenie toru Wpływów obok planszy (tak jak pokazano to na rysunku poniżej).



Rozszerzenie toru Wpływów



Nakładka na Zimną Wodę



Nakładka na Orle Gniazdo

Ród Targaryenów: Jeśli w rozgrywce bierze udział Ród Targaryenów, planszę Essos należy umieścić po prawej stronie głównej planszy, tak aby dolne krawędzie obu plansz tworzyły jedną linię. W przeciwnym razie planszę Essos należy odłożyć do pudełka.



ALTERNATYWNE ZESTAWY KART RODÓW

Jeśli gracze posiadają dodatki *Uczta dla wron* oraz *Taniec ze smokami*, mogą wspólnie zdecydować o korzystaniu z alternatywnych zestawów kart Rodów podczas rozgrywki w *Matkę smoków*, tak aby fabularnie odwzorować stan rodów Westeros z późniejszych książek z serii (karty te mogą zdradzać elementy fabuły).

Aby zagrać z alternatywnymi kartami Rodów, należy najpierw zastąpić wszystkie karty z gry podstawowej kartami z dodatku *Taniec ze smokami*. Następnie należy zastąpić karty Rodu Arrynów z tego dodatku kartami z dodatku *Uczta dla wron*. Wreszcie, należy korzystać z kart Rodu Targaryenów z tego dodatku oznaczonych obok symbolu dodatku literą „B”.

Wszystkich żetonów różnica pomiędzy tymi armii.

B &

4. POBRANIE ELEMENTÓW WASALI

Dla każdego ustalonego w punkcie 1 Wasala należy pobrać następujące elementy gry: 1 kartę Przygotowania Wasala, 1 żeton Zaopatrzenia, 3 żetony Wpływu, 1 żeton Garnizonu i wszystkie plastikowe jednostki danego koloru.

5. PRZYGOTOWANIE TALII DZIKICH I UMIESZCZENIE NA PANSZY ŻETONU DZIKICH

Należy potasować karty Dzikich i utworzyć z nich talię. Tę talię należy umieścić na odpowiednim polu na górze planszy. Następnie należy umieścić żeton Dzikich na polu „2” toru Dzikich.

6. PRZYGOTOWANIE TALII WESTEROS

Karty Westeros należy podzielić na osobne talie oznaczone rzymskimi cyframi (I, II i III). Każdą z talii należy potasować i umieścić zakrytą obok planszy.

Ród Targaryenów: Jeśli w rozgrywce bierze udział ród Targaryenów, należy potasować również karty Westeros z cyfrą IV. Tę talię należy umieścić zakrytą obok talii III.



7. UMIESZCZENIE ZNACZNIKÓW NA TORZE RUNDY

Znacznik rundy należy umieścić na polu „1” toru Rundy.

Ród Targaryenów: Jeśli w rozgrywce bierze udział Ród Targaryenów, należy umieścić po 1 żetonie Siły Smoka na polach „2”, „4”, „6”, „8” i „10” toru Rundy.



8. UMIESZCZENIE ŻETONÓW ZWYCIĘSTWA I ZAOPATRZENIA

Każdy gracz umieszcza swoje żetony Zwycięstwa i Zaopatrzenia na wskazanych na swojej zasłonce pozycjach torów planszy.

Żetony Zaopatrzenia Wasali należy umieścić na polu „4” toru Zaopatrzenia (bez względu na liczbę kontrolowanych przez nich regionów).

9. UMIESZCZENIE I DOSTOSOWANIE ŻETONÓW WPŁYWÓW

Żetony Wpływu wszystkich Rodów należy umieścić na torach Wpływu, zgodnie z poniższym rysunkiem. Należy zignorować kolejność żetonów wskazaną na zasłonkach graczy.



Następnie, jeśli na którymś z trzech pierwszych pół danego toru znajduje się żeton Wasala, z danego toru należy usunąć wszystkie żetony Wasali, a żetony graczy przesunąć w górę. Wreszcie, usunięte żetony Wasali należy umieścić na końcu danego toru, zachowując ich wcześniejszą pozycję względem siebie.

10. POBRANIE ŻETONÓW DOMINACJI

Ród, który zajmuje pozycję „1” (tj. pierwszą od lewej) danego toru Wpływu, pobiera wskazany na rysunku żeton Dominacji powiązany z danym torem (żeton Żelaznego Tronu, Ostrza z Valyriańskiej Stali lub Kruka Posłańca).

11. UMIESZCZENIE ZNACZNIKÓW WASALI I PRZYDZIELENIE ŻETONÓW WASALI

Żetony Zwycięstwa Wasali należy umieścić obok toru Żelaznego Tronu; te żetony to **ZNACZNIKI WASALI**. Za każdego Wasala należy pobrać po jednym zestawie 4 żetonów Rozkazów Wasali. Następnie zestawy te należy przydzielić graczom w kolejności toru Żelaznego Tronu, poczynając od gracza zajmującego najwyższą pozycję na torze.



Zestaw żetonów Rozkazów Wasala

Gra trzysobowa: Jeśli w grze bierze udział tylko trzech graczy, czwarty zestaw żetonów Rozkazów Wasali otrzyma pierwszy gracz na torze Żelaznego Tronu, co sprawi, że rozpocznie grę z dwoma zestawami takich żetonów.

12. UMIESZCZANIE JEDNOSTEK



Każdy gracz umieszcza na planszy swoje początkowe jednostki zgodnie z poleceniami znajdującymi się na zasłonce swojego Rodu.

Następnie należy umieścić na planszy wszystkie początkowe jednostki Wasali (zgodnie z poleceniami znajdującymi się na kartach przygotowania Wasali).

Przykład: Z tej karty Przygotowania Wasala korzysta się, kiedy Rodu Martellów nie kontroluje żaden gracz.

13. UMIESZCZENIE ŻETONÓW GARNIZONÓW I WOJSK NEUTRALNYCH

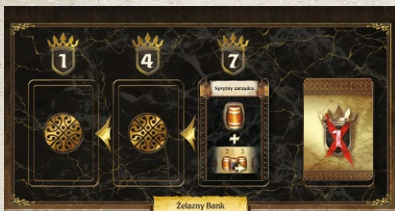
Każdy gracz umieszcza swój żeton Garnizonu na swoim obszarze rodzinnym (o nazwie identycznej jak ta wydrukowana na żetonie). Następnie należy umieścić żeton Wojsk Neutralnych Królewskiej Przystani na obszarze Królewskiej Przystani.



Żeton Lojalności

Ród Targaryenów: Jeśli w rozgrywce bierze udział Ród Targaryenów, na obszarze Królewskiej Przystani należy umieścić jeden żeton Lojalności.

14. PRZYGOTOWANIE BRAAVOS I ŻELAZNEGO BANKU



Żelazny Bank

Ród Targaryenów: Jeśli w rozgrywce bierze udział Ród Targaryenów, należy potasować karty Pożyczek, a następnie umieścić je zakryte na odpowiednim polu na górze planszy Essos. Wreszcie należy wylosować z tej talii wierzchnią kartę i umieścić ją odkrytą na znajdującym najbardziej po prawej polu toru Żelaznego Banku (polu z cyfrą „7”).

Żeton Wojsk Neutralnych Braavos należy umieścić na obszarze Braavos.

15. POBRANIE ŻETONÓW WŁADZY

Wszystkie żetony Władzy należy umieścić na jednym centralnym stosie. Ten stos żetonów Władzy będzie nazywany „pulą władzy”. Każdy gracz pobiera z puli władzy po siedem żetonów Władzy swojego Rodu. Wasale nie pobierają żetonów Władzy; używają ich wyłącznie, aby zaznaczać kontrolowane obszary.

PLANSZA ESSOS

Znajdująca się w tym dodatku plansza Essos powiększa przestrzeń gry, dodając kilka morskich i lądowych obszarów. Jeśli ta plansza bierze udział w rozgrywce, każdy z Rodów może swobodnie przemieszczać się z obszarów morskich planszy Westeros na sąsiadujące z nimi obszary morskie Essos (i odwrotnie), tak jakby faktycznie ze sobą sąsiadowały. Kiedy plansza Essos znajduje się w grze, wszystkie zasady odnoszące się do „planszy” odnoszą się zarówno do planszy Westeros, jak i Essos.

Z planszy Essos korzysta się jedynie, jeśli któryś z graczy kontroluje Ród Targaryenów. Jeśli żaden z graczy nie wybrał Rodu Targaryenów, planszę Essos oraz wszystkie elementy Targaryenów i Żelaznego Banku należy odłożyć do pudełka.



WASALE

Podczas rozgrywek dla mniej niż ośmiu graczy każdy Ród (z wyjątkiem Targaryenów), który podczas przygotowania do gry nie zostanie wybrany przez gracza, staje się **WASALEM**. Wasal to neutralny ród, którym kieruje jeden z Rodów graczy. Gracze mogą manipulować Wasalami, aby działali oni jako wsparcie ich własnych sił. Jednak kontrola nad Wasalami może z rundy na rundę przechodzić z rąk do rąk.

Wybór wasali

Na początku fazy Planowania znacznik Wasala (żeton Zwycięstwa) każdego Wasala należy umieścić obok toru Żelaznego Tronu. Następnie gracze zajmujący najwyższe pozycje na torze Żelaznego Toru otrzymują po zestawie 4 żetonów Rozkazów Wasali (nie ma znaczenia, który gracz otrzyma który zestaw; symbole na rewersach żetonów pozwalają skompletować zestawy, ale poza tym nie mają żadnego znaczenia). Następnie, w kolejności rozgrywki, każdy gracz posiadający zestaw żetonów Rozkazów Wasali może wybrać jednego Wasala, nad którym obejmie **KONTROLĘ**, do początku następnej fazy Planowania stając się jego **PANEM**.



Żetony Rozkazów Wasali

Aby wybrać Wasala, gracz pobiera jeden ze znaczników Wasali leżących obok toru Żelaznego Tronu i umieszcza go przed swoją zasłonką, w ten sposób wskazując, że objął nad nim kontrolę. Jeśli gracz nie chce w danej rundzie kontrolować żadnego Wasala, może spasować i przekazać zestaw żetonów Rozkazów Wasali następnemu graczowi w kolejności toru Żelaznego Tronu (teraz on może wybrać Wasala lub spasować). Ostatni gracz na torze nie może spasować i musi objąć kontrolę nad wszystkimi pozostałymi Wasalami. Po wybraniu wszystkich Wasali gracze wracają do normalnego rozpatrywania fazy Planowania.

W wyniku pasowania może się zdarzyć, że jeden gracz będzie posiadać więcej niż jeden zestaw żetonów Rozkazów Wasali. W takim wypadku ten gracz może wybrać Wasala lub spasować oddzielnie dla każdego posiadanego zestawu żetonów Rozkazów Wasali (o ile nie jest ostatnim graczem na torze).

Rozkazywanie Wasalom

Podczas fazy Planowania, **po** przydzieleniu rodowych żetonów Rozkazów przez wszystkich graczy, każdy gracz kontrolujący jednego lub więcej Wasali przydziela również żetony Rozkazów tych Wasali. Gracze przydzielają żetony Rozkazów w kolejności rozgrywki. Każdemu kontrolowanemu Wasalowi gracz może przydzielić do **dwóch** żetonów Rozkazów z zestawu 4 żetonów Rozkazów Wasali. Podobnie jak w przypadku rodowych żetonów Rozkazów, żetony Rozkazów Wasala mogą zostać umieszczone tylko na obszarach zawierających jednostki danego Wasala. To oznacza, że nie wszystkie obszary Wasali mogą otrzymać żetony Rozkazów.

Wasale rozpatrują swoje żetony Rozkazów w taki sam sposób jak Rody graczy, zgodnie z kolejnością rozgrywki wyznaczoną przez tor Żelaznego Tronu. Kiedy przychodzi kolej na wykonanie Rozkazów danego Wasala, rozpatruje je jego Pan. Gracz **nie może** korzystać z Kruka Posłańca, aby zamieniać żetony Rozkazów Wasala.

W grze występują 4 rodzaje żetonów Rozkazów Wasali, każdy zestaw Rozkazów zawiera po 1 żetonie każdego rodzaju. Te Rozkazy rozpatruje się w następujący sposób:

Marsz 0: Żeton Rozkazu Marszu Wasala działa w taki sam sposób jak Rozkaz Marszu Rodu gracza. Jednakże Wasal nie może wkroczyć do portu, nie może też wkroczyć na obszar kontrolowany przez swojego Pana lub obszar innego Wasala swojego Pana.



Najazd / Wsparcie 1: Ten żeton Rozkazu jest zarówno rozkazem Najazdu, jak i Wsparcia. Kiedy przychodzi kolej na rozpatrzenie Rozkazów Najazdu Wasala, jego Pan decyduje, czy rozpatrzyć dany żeton jako Rozkaz Najazdu. Jeśli żeton został wykorzystany jako Najazd, należy go usunąć z planszy zgodnie z normalnymi zasadami. W przeciwnym razie żeton pozostaje na planszy i może zostać wykorzystany jako Rozkaz Wsparcia. Pan i Wasal nie mogą się wzajemnie najeżdżać.



Za każdym razem, kiedy Wasal może udzielić wsparcia, to jego Pan decyduje, komu je udzieli.

Obrona 1 / Mobilizacja: Ten żeton Rozkazu jest zarówno Rozkazem Obrony, jak i Rozkazem Mobilizacji (nowym rozkazem z tego dodatku). Rozkaz Obrony działa zgodnie z normalnymi zasadami (zapewniając +1 do siły armii podczas bitew na danym obszarze).



ROZKAZ MOBILIZACJI pozwala Wasalowi przeprowadzić mobilizację jednostek na obszarze, na którym umieszczono żeton. Podczas kroku rozpatrywania Rozkazów Umocnienia Władzy Wasal może rozpatrzyć Rozkaz Mobilizacji według normalnych zasad mobilizacji, podobnie jak specjalny Rozkaz Umocnienia Władzy (choć na Rozkazie Mobilizacji widnieje twierdza, żeton nie zapewnia swojemu obszarowi symbolu twierdzy). Jeśli ten żeton został umieszczony w porcie, nie wywołuje żadnego efektu. Ten żeton jest Rozkazem Obrony, więc może zostać najechny wyłącznie specjalnym Rozkazem Najazdu (z gwiazdką).

Obrona 3: Ten żeton Rozkazu działa w taki sam sposób jak zwykły Rozkaz Obrony (zapewnia +3 do sił armii podczas bitew na danym obszarze).



Niektóre z nowych żetonów Rozkazów z tego dodatku posiadają mały symbol korony w okręgu. Ten symbol przypomina graczom, że dany rozkaz rozpatruje się w tym samym momencie, w którym rozpatrywaliby rozkazy umacniania władzy podczas etapu rozpatrywania rozkazów umacniania władzy.



Bitwy z Wasalami

Pan Wasala rozpatruje bitwy Wasala w jego imieniu. Gracze rozpatrują bitwy, w których bierze udział jeden lub więcej Wasali, zgodnie z normalnymi zasadami bitew pomiędzy dwoma Rodami. Niektóre etapy ulegają jednak pewnej modyfikacji:

Etap 3: Wybór i ujawnienie karty

Rodu: Podczas bitew Wasale nie korzystają ze zwykłych kart Rodu. Zamiast tego korzystają z kart Rodu ze wspólnej talii **KART RODU WASALA**. Podczas tego etapu bitwy Pan Wasala tasuje talię kart Rodu Wasala i dobiera z niej 3 karty, tworząc tymczasową rękę Wasala. Następnie gracz wybiera jedną z tych kart (pozostałe 2 karty pozostają na „ręce” gracza do końca bitwy – mogą być potrzebne w wyniku działania niektórych zdolności). Te karty działają zgodnie z normalnymi zasadami kart Rodów. **Zanim** gracz dobierze swoją tymczasową rękę Wasala podczas bitwy, każdy z graczy może w dowolnym momencie przeglądać całą talię kart Rodu Wasala.



Karty Rodu Wasala

Etap 4: Wykorzystanie Ostrza z Valyriańskiej Stali:

Jeśli Pan Wasala jest posiadaczem Ostrza z Valyriańskiej Stali, może z niego skorzystać, aby zapewnić swojemu Wasalowi premię +1 do siły armii (Wasal nie musi się znajdować na pierwszym polu toru Lenników). Aby to zrobić, gracz musi zgodnie z normalnymi zasadami odwrócić żeton Ostrza z Valyriańskiej Stali.

Etap 5: Rozstrzygnięcie bitwy:

Podczas kroku porządkowania po bitwie wszystkie siedem kart Rodu Wasala należy potasować i ponownie utworzyć z nich jedną talię.

NAGRODA W POSTACI ŻETONÓW WŁADZY

Po zakończeniu bitwy z udziałem Wasala jego Pan może otrzymać nagrodę za swoje błyskotliwe dowództwo. Jeśli Wasal wygrał bitwę jako atakujący bądź obrońca, jego Pan otrzymuje jeden żeton Władzy swojego Rodu.

Głosowanie Wasalami

Podczas licytacji o tory Wpływów w fazie Westeros Wasale mogą zmieniać zajmowane na tych torach pozycje. Jednakże każdy Wasal zawsze **automatycznie licytuje 0** żetonami Władzy na każdym torze (Ród Targaryenów może podbić te stawki; zostało to opisane w dalszej części tej instrukcji).

DOMINACJA

Wasale nie mogą zdobywać żetonów Dominacji. Jeśli Wasal zajmuje najwyższą pozycję na danym torze, żeton Dominacji za ten tor przypadnie graczowi, który zajmuje następną najwyższą pozycję na tym torze.

ATAKI DZIKICH

Wasale nie biorą udziału w licytacjach przeciwko atakom Dzikich, nie otrzymują premii ani kar z kart Dzikich i nie mogą być wybrani najsilniejszym lub najsłabszym licytującym, który stanie się celem efektu karty Dzikich.

Dodatkowe zasady Wasali

W tej części instrukcji znajdują się dodatkowe zasady Wasali.

- Wasale nie mogą zbierać ani wydawać żetonów Władzy. Jednakże, rozpatrując Rozkaz Marszu, który pozostawi obszar lądowy pustym, zawsze umieszczają na tym obszarze żeton Władzy, aby ustanowić nad nim kontrolę.
- Pan **nie może** wejść na kontrolowane przez swojego Wasala obszary.
- Wasale nie mogą wygrać ani przegrać gry.
- Wasale muszą przestrzegać limitów i zasad Zaopatrzenia i zmieniać poziom swojego Zapatrzenia, kiedy rozpatrywana jest karta Westeros „Zaopatrzenie”. Jeśli Wasal przekroczy limit Zaopatrzenia, jego pan decyduje, które jednostki zniszczyć.
- Karty Westeros wpływają na Wasali (z wyjątkiem ataków Dzikich). Jeśli Wasal musi podjąć jakąś decyzję, podejmuje ją za niego jego Pan.
- Mobilizacja z karty Westeros musi być przeprowadzona wyłącznie na **obszarze rodzinnym Wasala** (o ile Wasal go kontroluje). Jeśli Wasal nie kontroluje swojego obszaru rodzinnego, nie otrzymuje żadnych jednostek.

RÓD TARGARYENÓW

Podczas pierwszego kroku przygotowania do gry każdy z graczy może wybrać jako swój ród Ród Targaryenów. Ród Targaryenów może brać udział w rozgrywce tylko podczas gier na czterech lub więcej graczy i nigdy nie zostaje Wasalem, jeśli nie zostanie wybrany. Ród Targaryenów rozpoczyna grę na planszy Essos (patrz „plansza Essos” na stronie 5). Ród Targaryenów stosuje się do wszystkich zasad Rodów graczy, z poniższymi wyjątkami.

Zwycięstwo Targaryenów

Chociaż dynastia Targaryenów została obalona, jest w Westeros wielu, którzy pragną, aby powróciła na Żelazny Tron. Te frakcje składają fałszywe przysięgi wierności obecnym władcom, czekając na dzień, kiedy będą mogłyby ujawnić, komu faktycznie są lojalne. Podczas rozgrywki z dodatkiem „Matka smoków” celem Rodu Targaryenów jest odkrycie i zjednoczenie tych ukrytych stronników.

Ród Targaryenów nie zbiera punktów zwycięstwa w ten sam sposób jak inne Rody. Dla niego tor Zwycięstwa nie przedstawia kontrolowanych zamków i twierdz. Zamiast tego tor przedstawia liczbę zdobytych **ŻETONÓW LOJALNOŚCI**.

Umieszczanie żetonów Lojalności

Żetony Lojalności przedstawiają stronników Targaryenów ukrytych na ziemiach Westeros. Te żetony umieszcza się na planszy Westeros wskutek działania „IV” talii Westeros. Podczas fazy Westeros, po odkryciu kart z talii I, II i III, gracze odkrywają też kartę z talii „IV”. Następnie, podczas etapu rozpatrywania kart Westeros, rozpatruje się po kolei wszystkie cztery karty.

Aby rozpatrzeć kartę z talii IV, gracz Targaryenów umieszcza po jednym żetonie Lojalności na każdym obszarze wymienionym na zwoju w górnej części karty (mapa po lewej stronie karty pomaga zlokalizować te obszary). Następnie należy postępować zgodnie z poleceniami wydrukowanymi na karcie — te instrukcje często pozwalają graczowi Targaryenów na umieszczanie bądź przesuwanie żetonów Lojalności (kosztem żetonów Władzy).

Obecność żetonów Lojalności nie wywiera żadnego bezpośredniego wpływu na inne Rody (nie zapewniają one kontroli, nie mogą być usunięte normalnymi metodami, mogą współwystępować z innymi żetonami itd). Na danym obszarze może się jednocześnie znajdować kilka **żetonów Lojalności**.



Przykład: Rozpatrując tę kartę, należy umieścić 1 żeton Lojalności na Kamiennym Brzegu.

Zdobywanie żetonów Lojalności

Kiedy tylko (poza walką) na kontrolowanym przez Targaryenów obszarze znajdzie się jeden lub więcej żetonów Lojalności, Targaryenowie zdobywają te żetony. Kiedy gracz Targaryenów zdobywa żeton Lojalności, usuwa go z planszy (co sprawia, że stanie się znów dostępny) i przesuwa swój żeton Zwycięstwa o jedno pole na torze Zwycięstwa. Jeśli Ród Targaryenów dotrze na pole „7” toru Zwycięstwa, natychmiast wygrywa grę. Ród Targaryenów nigdy nie traci punktów zdobytych dzięki żetonom Lojalności. Każdy zdobyty żeton przybliża ich permanentnie o jeden krok do zwycięstwa.



Żetony Lojalności

PENTOS

Targaryenowie rozpoczynają grę z żetonem Zwycięstwa na polu „1” toru Zwycięstwa. Otrzymują ten punkt za kontrolowanie Pentos, obszaru rodzinnego, na którym znajduje się wydrukowany żeton Lojalności.



Żeton Garnizonu Pentos

Jeśli Targaryenowie stracą kontrolę nad Pentos, ich żeton Zwycięstwa na torze Zwycięstwa należy cofnąć o jedno pole. To jedyny sposób, w jaki Targaryenowie mogą stracić punkt Zwycięstwa. Jeśli Targaryenowie odzyskają kontrolę nad obszarem rodzinnym, przesuwa swój żeton Zwycięstwa na torze Zwycięstwa o jedno pole do przodu i umieszczają na tym obszarze żeton Garnizonu Pentos.

Smoki

Ród Targaryenów kontroluje trzy jednostki Smoków; te jednostki zachowują się inaczej od pozostałych jednostek. Są niezwykle mobilne i wraz z upływem rozgrywki rosną w siłę. Smoki to bardzo rzadkie stworzenia, nie można ich mobilizować jak zwykłych jednostek. Zamiast tego znajdują się one w grze od samego początku. Jednakże ich wyjątkowość jest też ich największą słabością. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Smok zostanie zabity, zostaje na stałe usunięty z gry i nie może być w żaden sposób sprowadzony z powrotem (z wyjątkiem pewnych zdolności kart).



Jednostka smoków

Każdy Smok to pojedyncza jednostka **lądowa**, która podlega zasadom zaopatrzenia. Smoki mogą brać udział w bitwach jako atakujący, obrońcy lub wspierający zgodnie z normalnymi zasadami. Aktualna siła każdej jednostki Smoków jest równa liczbie żetonów siły Smoków znajdujących się w puli siły Smoków u dołu planszy Essos. Na początku gry w tej puli nie ma żadnych żetonów, więc Smoki posiadają w tym momencie siłę równą 0.

Kiedy znacznik rundy przesuwa się na pole toru rundy zawierające żeton Siły Smoków, ten żeton należy umieścić na znajdującym się najbardziej po lewej polu puli Siły Smoków — siła **każdego Smoka** wzrasta o jeden.



W rundzie 4 każdy ze Smoków będzie mieć 2 punkty siły armii.

MARSZ I LOT SMOKÓW

Rozpatrując Rozkaz Marszu Smokiem, gracz może wykonać nim normalny ruch lub **POLECIEĆ**. Aby skorzystać z lotu, gracz przesuwa Smoka na **dowolny** obszar lądowy planszy Westeros lub Essos. Jeśli Smok przesuwnie się na obszar lądowy zawierający jednostki wroga, rozpocznie bitwę (zgodnie z normalnymi zasadami). Jednostki nie będące Smokami nie mogą latać, nawet jeśli rozpoczęły ruch na obszarze ze Smokiem. Rozpatrując Rozkaz Marszu, jednostki inne niż Smoki muszą stosować się do normalnych zasad Marszu.

Jednostki Smoków podlegają wszystkim normalnym zasadom odwrotów (muszą wycofać się na obszar, z którego przybyły, mogą wycofywać się przez Statki itd.) i mogą być wybrane jako straty. Podczas odwrotu Smoki nie mogą latać (oprócz sytuacji, w której zostają zmuszone do odwrotu na obszar, z którego przyleciały).

Żetony władzy

Ród Targaryenów zbiera żetony Władzy tak jak pozostałe Rody, ale wydaje je w innym celu. Wiele kart Westeros z talii IV wymaga od gracza Targaryenów wydania żetonów Władzy, aby przesunąć lub umieścić na planszy żetony Lojalności.

TORY WPŁYWÓW

Przez całą grę Ród Targaryenów zawsze zajmuje pozycje „8” każdego z trzech torów Wpływów; nigdy nie może zająć wyższej pozycji, a żaden innyród nigdy nie może zajmować pozycji „8”. Pole „8” toru Królewskiego Dworu posiada trzy gwiazdki, dlatego podczas każdej rundy Ród Targaryenów może korzystać z maksymalnie trzech żetonów Specjalnych Rozkazów.



LICYTACJE

Ród Targaryenów nie może zmienić swojej pozycji na torach Wpływów, może jednak poważnie wpłynąć na pozycje innych Rodów. Kiedy gracze licytują pozycje na torach Wpływów, gracz Targaryenów również wybiera w sekrecie pewną liczbę żetonów Władzy. Jednakże, po ujawnieniu stawek, gracz musi rozdysponować swoje żetony pomiędzy pozostałych graczy i Wasali. To gracz Targaryenów wybiera, ile i komu przydzieli żetonów. Każdy otrzymany żeton Władzy Targaryenów zwiększa stawkę danego gracza lub Wasala o 1, nawet jeśli dany gracz/Wasal nie przeznaczyci na tę licytację żadnych żetonów. Gracze ani Wasale nie mogą odmówić przyjęcia otrzymywanych żetonów Władzy.

Ród Targaryenów bierze udział w licytacjach ataków Dzikich zgodnie z normalnymi zasadami i może stać się celem wszystkich efektów opisanych na kartach Dzikich. Targaryenowie mogą też ustanowić kontrolę nad opuszczanym obszarem, pozostawiając tam jeden ze swoich żetonów Władzy.

ELASTYCZNA OBECNOŚĆ GRACZY

Wprowadzenie mechaniki Wasali sprawia, że gracze mogą opuścić rozgrywkę, nie zaburzając gry. Jeśli gracz (inny niż kontrolujący Targaryenów) opuści grę pomiędzy rundami, jego Ród i wszystkie jednostki należy traktować jak Wasala. Jego żeton zwycięstwa należy usunąć z toru Zwycięstwa i umieścić obok toru Żelaznego Tronu, jako nowy znacznik Wasala.

ŻELAZNY BANK BRAAVOS

Wciśnięte w zdawałoby się niezdobytą północną zatokę, wolne miasto Braavos jest domem jednej z najpotężniejszych instytucji Znanego Świata: Żelaznego Banku Braavos.

ZACIĄGANIE POŻYCZEK

Żelazny Bank służy władcom Westeros, oferując im korzystne pożyczki. Każda pożyczka pozwala możliwym na zdobycie potrzebnego wsparcia. Gracz może zaciągnąć pożyczkę, rozpatrując specjalny Rozkaz Morski Żelaznego Banku (patrz „Żetony Rozkazów Morskich” na stronie 10).



Żeton Rozkazu Żelaznego Banku

Aby zaciągnąć pożyczkę, gracz musi:

1. Wybrać odkrytą kartę Pożyczki znajdującą się na jednym z trzech pól Żelaznego Banku.
2. Opłacić **WSTĘPNY KOSZT** pożyczki, odrzucając odpowiednią liczbę dostępnych żetonów Władzy odpowiadającą cyfrze znajdującej się nad polem danej karty Pożyczki.
3. Rozpatrzyć efekt wybranej karty Pożyczki (patrz „Efekty pożyczek” na stronie 12).
4. Umieścić wybraną kartę Pożyczki zakrytą na swoim obszarze gry.

Na początku każdej rundy (z wyjątkiem pierwszej rundy) każda karta Pożyczki Żelaznego Banku przesuwa się o jedno pole w lewo. Następnie należy odkryć kartę z wierzchu talii i umieścić ją na polu Żelaznego Banku znajdującym się najbardziej po prawej. Jeśli w momencie przesuwania karta znajdowała się już na polu najbardziej po lewej, umieszcza się ją zakrytą na spodzie talii Pożyczek.

SPLATA ODSETEK

Przebiegli lichwiarze wielkiego Żelaznego Banku łatwo nie zapominają o długach. Po zaciągnięciu pożyczki gracz musi do końca rozgrywki spłacać Żelaznemu Bankowi odsetki. Na początku fazy Westeros, w kolejności rozgrywki, każdy z graczy posiadających kartę Pożyczki musi odrzucić po 1 z dostępnych żetonów Władzy za każdą posiadaną kartę Pożyczki. Jeśli gracz nie może odrzucić wskazanej liczby żetonów Władzy, za każdy brakujący żeton gracz posiadający Ostrze z Valyriańskiej Stali wybiera jedną z jednostek dłużnika z dowolnego obszaru planszy i niszczy ją. Jeśli graczem, który nie może spłacić odsetek, jest posiadacz Ostrza, niszczonej jednostkę wybiera gracz o kolejnej najwyższej pozycji na torze.



Rewers karty Pożyczki

KONTROLA NAD BRAAVOS

Nie jest to łatwe, ale czasem udaje się uzyskać przewagę w negocjacjach z Żelaznym Bankiem — kontrolując miasto, w którym znajduje się jego siedziba. Pierwszy gracz, który pokona żeton Wojsk Neutralnych o sile 5 znajdujący się w Braavos, umieszcza go zakrytego przed sobą. Dopóki gracz posiada ten żeton, otrzymuje upust w wysokości -1 do wstępnego kosztu pożyczki (ale nie odsetek).



Awers żetonu Wojsk Neutralnych Braavos



Rewers żetonu Wojsk Neutralnych Braavos

Jeśli inny gracz przejmie kontrolę nad Braavos, natychmiast zabiera on żeton Wojsk Neutralnych Braavos. Jeśli w danym momencie nikt nie kontroluje Braavos, żeton odkłada się na bok do chwili, w której ktoś obejmie nad wolnym miastem kontrolę.



Przykład: Gracz zaciągnął pożyczkę z pola „4” toru Żelaznego Banku, pozostawiając to pole pustym do końca rundy. Na początku następnej rundy karta Pożyczki „Mistrz rzemieślnik” z pola „1” przesuwa się w lewo, opuszcza planszę i zostaje umieszczona na spodzie talii Pożyczek. Następnie karta „Inżynierowie wojskowi” przesuwa się z pola „7” na pole „4”. Wreszcie z wierzchu talii zostaje odkryta karta „Piromanta”, która trafia na pole „7”.

DODATKOWE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się dodatkowe zasady i zmiany zasad z podstawowej wersji *Gry o tron*.

Żetony Rozkazów Morskich

Każdy ród otrzymuje trzy **ŻETONY ROZKAZÓW MORSKICH**. Te niebieskie żetony działają w taki sam sposób jak zwykle żetony Rozkazów, z tą różnicą, że można je rozpatrywać jedynie na obszarach morskich i w portach zawierających statki. Zanim gracz rozpocznie rozpatrywanie rozkazów (po wykorzystaniu Kruka Posłańca), wszystkie żetony Rozkazów Morskich umieszczone na obszarach lądowych należy usunąć z planszy (bez rozpatrywania ich efektów).



Żetony Rozkazów Morskich

ŻETON ROZKAZU ŻELAZNEGO BANKU

ŻETON ROZKAZU ŻELAZNEGO BANKU jest Rozkazem Morskim, który pozwala graczowi zaciągnąć pożyczkę w Żelaznym Banku Braavos. Podczas etapu rozpatrywania Rozkazów Umocnienia Władzy gracz może rozpatrywać ten Rozkaz, aby zaciągnąć u Żelaznego Banku Braavos pożyczkę (patrz „Żelazny Bank Braavos” na stronie 9). Żeton Rozkazu Żelaznego Banku może zostać najechany, ale nie pozwala najężdżającemu graczowi na kradzież żetonu Władzy (grabież).



Żeton Rozkazu Żelaznego Banku

Ulepszenie i osłabianie obszarów

Niektóre efekty gry mogą teraz **ULEPSZAĆ** obszary, na stałe zwiększając ich efektywność. Takie zmiany zaznacza się umieszczając na obszarach **ŻETONY ULEPSZEŃ**. Uważa się, że obszar z żetonem Ulepszenia posiada wydrukowany symbol widniejący na tym żetonie. Przykładowo, rozpatrując kartę Westeros „Zaopatrzenie”, gracz zlicza wszystkie symbole Zaopatrzenia wydrukowane na kontrolowanych obszarach **plus** wszystkie Ulepszenia Zaopatrzenia (beczki) znajdujące się na tych obszarach.



Inne efekty mogą permanentnie **OSŁABIĆ** efektywność obszarów. Na rewersie każdego żetonu ulepszenia znajduje się symbol **OSŁABIENIA**, który można umieścić na dowolnym symbolu na planszy. Jeśli na wydrukowanym na planszy symbolu znajduje się żeton Osłabienia, taki symbol uważa się za nieistniejący.



Obdarowywanie żetonami Władzy

Gracze mogą teraz w **dowolnym momencie** dobrowolnie obdarowywać innych graczy żetonami Władzy. Kiedy gracz obdarowuje innego gracza żetonem Władzy, odkłada odpowiednią liczbę swoich żetonów Władzy do puli władzy. Następnie obdarowany gracz pobiera z puli władzy odpowiednią liczbę własnych żetonów Władzy i dodaje je do swojej dostępnej Władzy.

Projekt i opracowanie dodatku: Jason Walden

Redakcja techniczna: Adam Baker

Korekta: Sean O'Leary

Kierownik działu gier planszowych: Andrew Fischer

Projekt graficzny dodatku: Caitlin Ginther i Duane Nichols

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okładka: Michael Komarck

Ilustracje: Mark Behm, Leonardo Borazio, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Emile Denis, Anthony Feliciano, Sebastian Giacobino, Joel Hustak, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Aleksander Karcz, Drazenka Kimpel, Romain Leguay, John Matson, Jacob Murray, Borja Pindado, Paolo Puggioni, Jose Manuel Rey, Ryan Valle, Magali Villeneuve i Darek Zabrocki

Kierownictwo graficzne: Tim Flanders

Główny dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Modele: Bexley Andrajaek

Kierownik działu modeli: Derrick Fuchs

Koordinacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Koordinatory licencji: Sherry Anisi i Long Moua

Menedżer licencji: Simone Elliott

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Jason Beaudoin

Dyrektor kreatywny ds. zawartości wizualnej: Brian Schomburg

Starszy kierownik produkcji: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Adam Navaro

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Korekta wersji polskiej: Stanisław Błaszkiwicz, Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenia nazw własnych wykorzystanych w grze zaczerpnięto z „Pieśni lodu i ognia” w przekładzie Michała Jakuszkiewskiego.

Testy: Adam Akers, Chris Akers, Tandra Akers, Tim Amundsen, John Atkinson, Cindy i Ken Auger, Alejandro Ayneto, Daniel Bazan, Jason Beaudoin, Dane Beltrami, Jorge Besteiro, Craig Bergeron, Tim Bierema, Matt Bradt, Frank Brooks, Amelia i Andrew Buschena, Vincent Carle, James Cartwright, Andrew Chai, Daniel Lovat Clarke, Anthony Corrado, Francis Desforges, Gina i Robert Evans, Ryan Fitzharris, Eric Foertsch, Eric Forster, Scott Forster, Bridget Franz, Peter Fu, Ángel Gavalda, Christian Glanville, Kristen i Tyler Gustafson, Geoff Hanks, Ethan i Tricia Hanks, Clay Hartman, Les Headley, Elizabeth i Robin Hildick, Grace Holdinghaus, Jeremy Hone, Amin Javadi, Francis Jetté, Cassandra Keller, James Kniffen, Kalar Komarec, Christopher Langland, Skyler i Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Benoit Lortie, Liya Ma, Molly McKinney, Tim Murray, Annette Nepomuceno, Ian Osborn, Beatriz Palacio, Brandon Perdue, Kimbul Picard, Betsy Probst, Mike Prower, Larry Rychly Jr, Kirill Sakovich, Marc-Antoine St-Onge, John Stoke, Ryan Struckman, Regine i Jacob Tighe, Ryan Thompson, Sean Tidy, Tara Tomaino, Jeffrey Tran oraz Nikki Valens

Szczególne podziękowania dla naszych testerów!

© 2018 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. Nazwy, opisy i wizerunki wykorzystane w grze pochodzą z twórczości George'a R.R. Martina i nie mogą być wykorzystywane lub ponownie wykorzystywane bez jego zgody. Na licencji George'a R.R. Martina. *Gra o Tron* jest TM George'a R.R. Martina. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste 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.

GRA o TRON™

GRA KARCIANA

DRUGA EDYCJA



ZDOBĄDŹ ŻELAZNY TRON!

Odwiedźcie Westeros dzięki drugiej edycji *Gry o Tron: Gry karcianej*, która pozwoli wam wziąć udział w dworskich intrygach, zdradzieckich spiskach i niebezpiecznych starciach! Stając na czele jednego z ośmiu stronnictw będziecie walczyć ramię w ramię z postaciami znanymi z sagi *Pieśni lodu i ognia* George'a R.R. Martina. Potężne karty fabuły pozwolą zaplanować przebiegłe strategie, a trzy rodzaje wyzwań zapewnią różnorodne sposoby atakowania przeciwników. Niezależnie, czy staniecie do walki w pojedynku jeden na jednego, czy też zmierzycie się w starciu z wieloma wrogami, tylko zwycięzcy przypadnie ostateczna nagroda - Żelazny Tron!

© 2018 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. A Game of Thrones jest ™ George'a R.R. Martina. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Games.



PRZYPOMNIENIE ZASAD

Efekty pożyczek

Za każdym razem, kiedy gracz zaciągnie pożyczkę, natychmiast rozpatruje jeden z poniższych efektów:



Zbrojmistrz: Wybierz dwa obszary zawierające zamki. Ulepsz te zamki do twierdzy (patrz „Ulepszanie i osłabianie obszarów” na stronie 10).



Sprytny zarządca: Wybierz dowolny obszar lądowy i umieść na nim Ulepszenie Zaopatrzenia (patrz „Ulepszanie i osłabianie obszarów” na stronie 10). Następnie przesuń się o jedno pole w górę na torze Zaopatrzenia.



Mistrz rzemieślnik: Wybierz dowolny obszar lądowy i umieść na nim Ulepszenie Władzy (patrz „Ulepszanie i osłabianie obszarów” na stronie 10). Następnie pobierz 8 żetonów Władzy.



Celnik: Otrzymujesz 10 żetonów Władzy.



Człowiek bez twarzy: Zniszcz 1 Rycerza z dowolnego obszaru i 1 Piechura z innego dowolnego obszaru. Jednostki mogą należeć do dowolnego gracza lub Wasala.



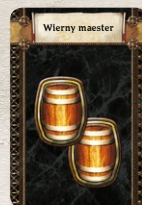
Piromanta: Wybierz dowolny obszar zawierający zamek i osłab go. Następnie umieść na tym obszarze Ulepszenie Władzy lub Ulepszenie Zaopatrzenia (patrz „Ulepszanie i osłabianie obszarów” na stronie 10).



Mistrz szpiegów: Dobierz dwie wierzchnie karty z dowolnej talii Westeros. Przeczytaj je w tajemnicy. Następnie, w dowolnej kolejności, umieść dowolną liczbę z nich na spodzie odpowiedniej talii, a pozostałe, w dowolnej kolejności, na jej wierzchu.



Pełen zastęp, Zwiadowcza konnica, Inżynierowie wojskowi i Morscy łupieżcy: Umieść wskazane na karcie jednostki na kontrolowanych przez siebie obszarach, które zawierają już jednostki (przestrzegając limitów Zaopatrzenia). Jednostki Statków mogą być również umieszczone w kontrolowanych przez ciebie portach.



Wierny maester: Wybierz dwa obszary lądowe i umieść na każdym z nich po jednym Ulepszeniu Zaopatrzenia (patrz „Ulepszanie i osłabianie obszarów” na stronie 10).

Przygotowanie torów Wpływow

Podczas przygotowania do gry należy umieścić żetony Wpływu wszystkich Rodów na torach Wpływu według widniejącego poniżej rysunku — i to bez względu na liczbę graczy biorących udział w grze. Należy zignorować informacje o torach Wpływu pochodzące z zasłonek graczy. Następnie należy przestawić Wasali (patrz strona 4).

