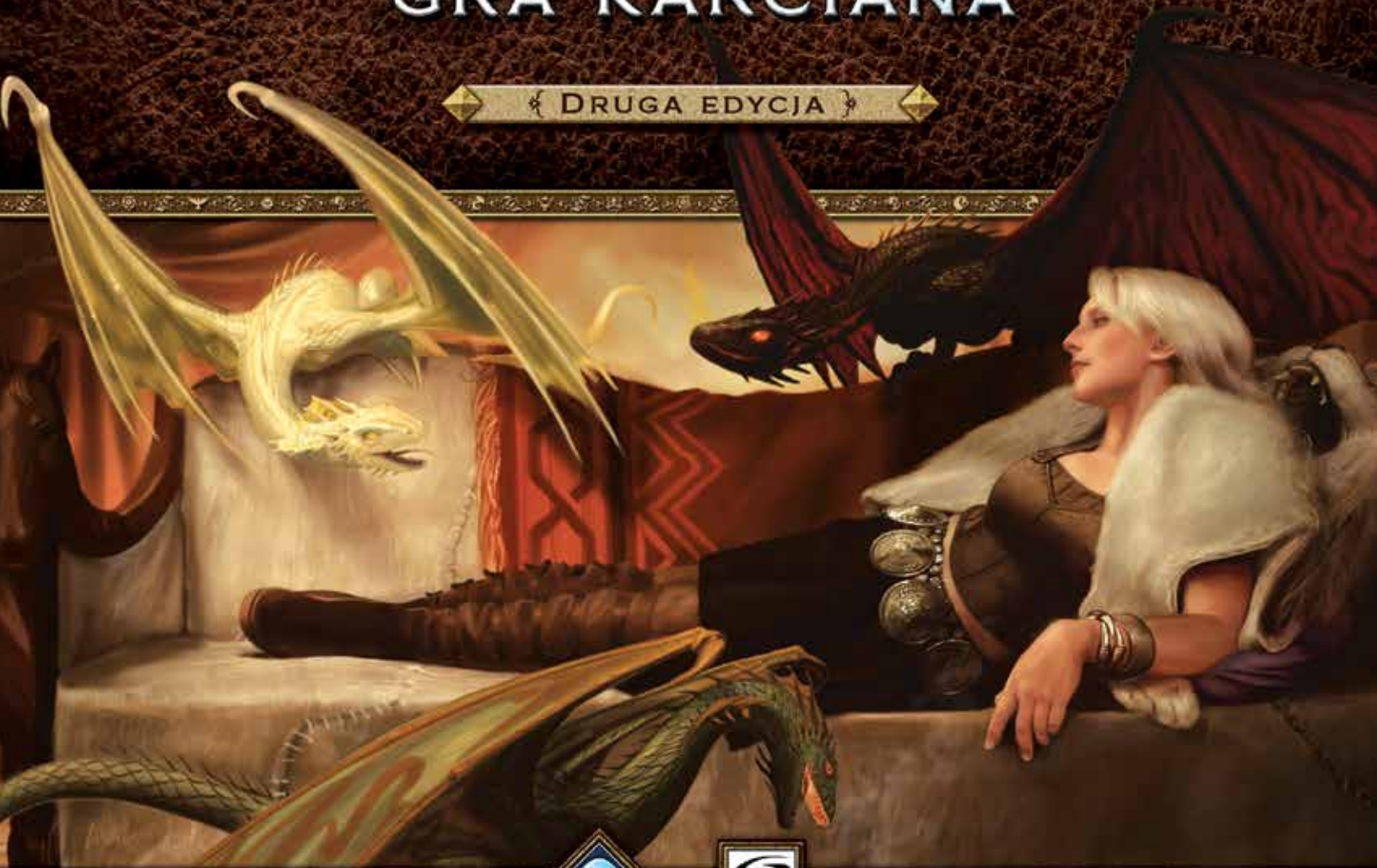


GRA • TRON™

GRA KARCIANA

{ DRUGA EDYCJA }



ZASADY TURNIEJOWE

WERSJA 2.0 / OBOWIĄZUJE OD 23.01.2017

PODSUMOWANIE ZMIAN W TEJ WERSJI ZASAD

- | | |
|---|---|
| ✦ Zaktualizowane „Role uczestników turniejów”, strona 3 | ✦ Zaktualizowane „Przygotowanie gry”, strona 5 |
| ✦ Zaktualizowane „Materiały graczy”, strony 4-5 | ✦ Zaktualizowane „Parowanie”, strona 6-7 |
| ✦ Dodany „Spis talii”, strona 4 | ✦ Dodane „Odcięcie”, strona 7 |
| ✦ Dodane „Żetony”, strona 5 | ✦ Zaktualizowana „Struktura niestandardowa”, strona 9 |
| ✦ Zaktualizowana „Rozgrywka turniejowa”, strony 5-6 | |

Wszystkie zmiany oraz nowości w tym dokumencie w stosunku do poprzedniej wersji zostały zaznaczone na **czerwono**.

Turnieje w grę karcianą *Gra o Tron LCG druga edycja* wspierane przez program Organized Play („OP”) sponsorowane przez Fantasy Flight Games (FFG) oraz międzynarodowych partnerów powinny być zgodne z zasadami tego dokumentu.

WPROWADZENIE

Turniej to rywalizacja pomiędzy graczami w grę karcianą *Gra o Tron LCG druga edycja*. Po zapisach gracze są parowani przeciwko sobie w sposób zorganizowany. Po serii gier przeciwko różnym przeciwnikom gracze są klasyfikowani na podstawie wyników. Większość turniejów przewiduje nagrody dla najlepszych graczy.

Turnieje są przeprowadzane z wykorzystaniem zasad zawartych w Kompletnej Księdze Zasad oraz FAQ, które można pobrać z naszej strony internetowej. Dodatkowe zasady rozgrywania turniejów są opisane w tym dokumencie.

Ten dokument wyjaśnia najważniejsze założenia turnieju oraz szczegóły turniejów w formie Pojedynku, **gdzie gracze przychodzą na turniej z wcześniej stworzonymi taliami i są parowani w pojedynkach jeden na jednego. Jeżeli turniej odbywa się w innym formacie, należy zapoznać się z zasadami alternatywnego formatu, aby dowiedzieć się o różnicach.**

SPIS TREŚCI:

- I. Rola uczestników:
 1. Organizator główny
 2. Komandor
 3. Sędzia
 4. Gracz
 5. Obserwator
 6. Uczestnictwo animatorów
 7. Zachowanie
 - a. Niesportowe zachowanie
- II. Materiały turniejowe
 1. Materiały organizatora
 2. Materiały graczy
 - a. Tworzenie talii
 - b. Spis talii**
 - c. Koszulki na karty
 - d. Zgubione i uszkodzone karty
 - e. Żetony**

3. **Dozwolone produkty**

III. Rozgrywka turniejowa

1. Przygotowanie turnieju
2. Przygotowanie gry
3. Przeoczone okazje
4. Notatki oraz materiały zewnętrzne

IV. Przebieg turnieju

1. Definicje
2. Czas rundy
3. Parowanie
 - a. System szwajcarski
 - b. Odcięcie**
 - c. Rundy pucharowe
4. Koniec rundy
 - a. Koniec czasu
5. Punkty turniejowe
 - a. Rozstrzyganie remisów

V. Struktury turnieju

1. Struktura podstawowa
2. Struktura zaawansowana
3. Struktura niestandardowa

VI. Poziomy turnieju

1. Towarzyski
2. Formalny
3. Mistrzowski

ROLE UCZESTNIKÓW TURNIEJÓW

Każda osoba obecna na turnieju jest uczestnikiem. Uczestnicy dzielą się na role w oparciu o ich obowiązki na turnieju. Każdy uczestnik powinien zachowywać się odpowiedzialnie i z szacunkiem do pozostałych. Prosimy o zapoznanie się z podstawowymi dokumentami wydarzenia, które wyjaśniają znaczenie ról. Role animatorów (organizatorów) pełni organizator główny, **komandor oraz sędzia**. Pozostałe role to gracz oraz obserwator.

ORGANIZATOR GŁÓWNY

Wydarzenie musi posiadać dokładnie jednego organizatora. Organizator jest odpowiedzialny za przebieg całego turnieju, wliczając w to planowanie oraz realizację. Jeżeli organizator nie wyznaczy komandora, musi wykonywać jego obowiązki.

KOMANDOR

Na każdy turniej może zostać powołana dowolna liczba komandorów (można także nie wyznaczyć żadnego). Komandor jest ekspertem w kwestii zasad i regulacji oraz posiada ostateczne słowo w kwestii pytań dotyczących zasad, regulacji oraz sporów graczy. **Komandor określa również, czy miało miejsce „niesportowe zachowanie” i jest osobą doradcą w kwestiach dyskwalifikacji dla głównego organizatora. Jeżeli Komandor w danym momencie nie pełni aktywnie swojej roli, jest uznawany za obserwatora i powinien to jasno zakomunikować.**

SĘDZIA

Turniej może posiadać dowolną liczbę sędziów, również żadnego. Sędzia jest dobrze zorientowany w kwestiach zasad gry oraz regulacji. Obowiązkami sędziego jest pomaganie graczom w rozstrzyganiu sporów i pytań zgodnie z zasadami gry. **Jeżeli sędzia w danym momencie nie pełni aktywnie swojej roli, jest uznawany za obserwatora i powinien to jasno zakomunikować.**

Jeżeli sędzia obserwuje grę lub został poinformowany o problemie, powinien poinformować graczy, że nie postępują zgodnie z zasadami gry. Gracze mają możliwość rozwiązania problemu indywidualnie, jednak każdy gracz ma prawo poprosić, by decyzję podjął sędzia. Dodatkowo gracz może poprosić o weryfikację decyzji przez komandora i ostateczny werdykt.

GRACZ

Gracz to osoba grająca w *Grę o Tron: Grę karcianą* na danym turnieju. Gracz musi ze sobą przynieść wszystkie potrzebne komponenty do gry. **Jeżeli sędzia w danym momencie nie bierze aktywnie udziału w grze, jest uznawany za obserwatora.**

OBSERWATOR

Obserwator to osoba obecna na turnieju, która aktualnie nie pełni żadnej innej roli na turnieju. Obserwatorzy nie mogą przeszkadzać w trakcie gier oraz nie mogą pomagać graczom podczas ich gier. **Jeżeli obserwator zauważył naruszenie przepisów innych niż „przegapione okazje” podczas gry, którą obserwuje, może poinformować o tym organizatora.**

UCZESTNICTWO ANIMATORÓW

Animator może uczestniczyć **jako gracz** w turniejach rangi towarzyskiej, za który jest odpowiedzialny, tylko jeżeli jest obecny inny animator. Drugi animator musi zostać ogłoszony przed rozpoczęciem turnieju i jest odpowiedzialny za wszystkie spory, w których uczestniczy pierwszy animator. Jeżeli dwóch animatorów gra ze sobą, komandor jest odpowiedzialny za wszystkie zasady podczas gry.

Podczas turniejów rangi rywalizacyjnej oraz mistrzowskiej animatorzy nie mogą uczestniczyć **jako gracze** w turnieju. W tego typu turniejach od animatorów oczekuje się pełnego skupienia na kwestiach organizacyjnych oraz nadzorowania turnieju.

ZACHOWANIE

Od wszystkich uczestników turnieju oczekuje się zachowania z szacunkiem oraz dobrych manier podczas wydarzenia. Jeżeli w czasie rozgrywki dojdzie do sporu, którego gracze nie będą w stanie rozwiązać samodzielnie, muszą wezwać sędziego w celu rozwiązania go. Za wszystkie interpretacje kart podczas turnieju odpowiedzialny jest komandor. Może on podważyć FAQ, kiedy zostanie odkryta pomyłka lub błąd.

Niesportowe zachowanie

Od graczy oczekuje się kulturalnego zachowania, gry zgodnej z zasadami oraz nienadużywania ich. Zakazana jest celowa gra na czas, rzucanie komponentami gry z dużą siłą, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwnika bez należytego mu szacunku, uprzejmości etc. Wspólne uzgodnienia pomiędzy graczami w celu manipulacji wynikami są surowo zakazane.

Organizator, zgodnie ze swoją oceną, może usunąć z turnieju graczy nieprzestrzegających zasad fair-play.

MATERIAŁY TURNIEJOWE

Istnieje wiele materiałów i komponentów gry potrzebnych do rozegrania turnieju. Organizator oraz gracze są odpowiedzialni za zapewnienie odpowiednich przedmiotów.

MATERIAŁY ORGANIZATORA

Poza aranżacją lokalu organizator odpowiedzialny jest za zapewnienie krzeseł i stołów dla każdego uczestnika. Stoly powinny być ponumerowane tak, by gracze na początku każdej rundy w łatwy sposób mogli znaleźć miejsce, przy którym będą grać. Organizator jest zobowiązany posiadać puste kartki oraz długopisy, jeżeli spis talii jest wymagany na turnieju.

Dodatkowo organizator jest odpowiedzialny za posiadanie wszystkich dokumentów z zasadami podczas turnieju. Dotyczy to Zasad Wprowadzających, Kompletniej Księgi Zasad, FAQ, Zasad turniejowych (ten dokument), terminarza wydarzenia oraz wszystkich innych istotnych dokumentów dla turnieju. Większość tych dokumentów można pobrać ze strony internetowej www.galakta.pl.

MATERIAŁY GRACZY

Gracze są odpowiedzialni za przyniesienie wszystkich materiałów potrzebnych do gry w *Grę o Tron: Grę karcianą*. Wliczają się w to wszystkie karty, koszulki oraz żetony. Uczestnicy muszą upewnić się, że posiadają legalną talię. Jeżeli wymagany jest spis talii, gracze muszą przynieść kompletną listę na turniej lub przyjąć odpowiednio wcześniej, by sporządzić ją na miejscu.

Tworzenie talii

Każdy gracz musi stworzyć jedną talię gracza i jedną talię fabuły do wykorzystywania podczas trwania danego turnieju.

Każda talia musi posiadać jedną kartę stronnictwa oraz przynajmniej 60 kart gracza. Gracz może również posiadać jedną kartę agendy, która nie wlicza się do limitu 60 kart. Nie ma górnej granicy rozmiaru kart, jednak gracze muszą być w stanie samodzielnie potasować swoją talię w rozsądnym czasie. Każda talia fabuły musi posiadać dokładnie 7 kart.

Gracze muszą korzystać z tej samej talii gracza oraz talii fabuły podczas trwania całego turnieju.

Spis talii

Niektóre wydarzenia wymagają od graczy sporządzenia spisu talii zawierającego ich imię oraz wszystkie karty zawarte w obu taliach. Spis należy przekazać organizatorowi przed rozpoczęciem turnieju.

Jeżeli gracz zawrze w swojej talii karty, które mogłyby pomylić się z innymi kartami, które również mogłyby być w talii, musi je jednoznacznie zidentyfikować w spisie. W celu uniknięcia nieporozumień, polecamy umieszczać pełną nazwę karty

wraz z pełną nazwą produktu, z którego pochodzi w nawiasie. Gracz może zwrócić się z pytaniem do organizatora w jaki sposób powinien sporządzić spis.

Przykład niejednoznacznej identyfikacji: *Weronika zawarła w talii Jona Snow, korzystając z wersji z zestawu podstawowego. Jednak jest też inna karta Jona Snowa w grze, z innymi statystykami i zdolnościami. Weronika musi napisać w spisie Jon Snow (Zestaw Podstawowy).*

Jeżeli organizator odkryje, że w spisie talii brakuje wymaganych informacji, powinien natychmiastowo odnaleźć danego gracza i zaktualizować spis w oparciu o karty, które dany gracz wykorzystuje. Jeżeli miałyby to spowodować znaczące i potencjalnie korzyści, organizator powinien rozważyć dochodzenie ewentualnego oszustwa.

Koszulki na karty

Gracze są zobowiązani do zakoszulkowania zarówno talii gracza, jak i fabuły identycznymi, nieprzeźroczystymi koszulkami w turniejach rangi formalnej oraz mistrzowskiej. Gracze mogą użyć różnych koszulek w różnych taliach, jednak wszystkie karty w jednej talii muszą być w identycznych koszulkach pod względem rozmiaru, koloru, tekstury i stanu. W turniejach towarzyskich, w których gracze nie korzystają z koszulek, muszą upewnić się, że wszystkie rewersy są jednakowego wyglądu. **Gracze powinni przynieść kilka dodatkowych koszulek do swojej talii na wypadek, gdyby któraś koszulka się zniszczyła lub stała się nieużyteczna podczas turnieju.**

Zgubione i uszkodzone karty

Jeżeli gracz zgubi kartę podczas turnieju, ma on możliwość znalezienia zamiennika. Każdy gracz, który odkryje, że brakuje mu karty przed rozpoczęciem rundy, powinien zgłosić to do organizatora. Organizator daje krótki czas na znalezienie zamiennika. Jeżeli gracz nie jest w stanie znaleźć karty w danym czasie, musi on poddać grę. Jeżeli ten zawodnik nie znajdzie zamiennika karty do początku kolejnej rundy, musi zostać usunięty z turnieju.

Jeżeli gracz odkryje, że brakuje karty w talii podczas gry, musi on poddać grę.

Jeżeli karta gracza zostanie uszkodzona podczas turnieju, ma on możliwość znalezienia zamiennika. Jeżeli gracz nie może znaleźć zamiennika, będzie korzystał z karty „proxa” w miejsce uszkodzonej karty przez pozostałą część turnieju. Organizator tworzy zamiennik zawierający nazwę karty oraz informacje, które nie są czytelne na uszkodzonej karcie, imię organizatora, który go stworzył, oraz datę. Oryginalna karta musi zostać w pobliżu umieszczona wierzchem do dołu z możliwością jej podejrzenia, kiedy zostanie zagrana karta „proxa”.

Żetony

Żetony reprezentują informacje dotyczące gry lub stanu gry. Żetony w grze są oznaczone przez jeden lub więcej znaczników. Znaczniki mogą również służyć do reprezentowania wielu żetonów lub innych jawnych i pochodnych informacji.

Zazwyczaj gracze używają tekturowych żetonów znajdujących się w oficjalnych produktach. Jednak gracze mogą wybrać inne przedmioty jako wskaźniki, jeżeli nie zasłaniają one istotnych informacji, są odporne na przypadkowe modyfikacje oraz korzystanie z nich jest czytelne dla obojga graczy. Główny organizator jest odpowiedzialny za ustalenie, czy dany wskaźnik jest dozwolony i korzystanie z niego jest rozsądne podczas gry, jeżeli przeciwnik ma do tego obiekcje.

DOZWOLNE PRODUKTY

Gracze mogą korzystać jedynie z oficjalnych produktów gry karcianej *Gra o Tron LCG druga edycja* z poniższymi wyjątkami:

✦ żetony, które nie przysyłają informacji na kartach

W przypadku wątpliwości o legalność żetonów innych producentów decyduje komandor. Karty „proxy” nie są dozwolone, z wyjątkiem sytuacji opisanych w zasadach „Zgubione i uszkodzone karty” na stronie 4.

Wszystkie komponenty *Gry o Tron: Gry karcianej* drugiej edycji są dozwolone w turniejach w formacie standardowym.

Dla turniejów towarzyskich oraz rywalizacyjnych na terenie Polski wszystkie produkty są dozwolone od dnia polskiej premiery. Dla turniejów rangi mistrzowskiej dozwolone są produkty 11 dni po polskiej premierze. Zazwyczaj jest to w drugi poniedziałek po premierze.

ROZGRYWKA TURNIEJOWA

Ten rozdział objaśnia zasady przygotowania i przeprowadzenia turnieju w *Gry o Tron: Gry karcianej*.

PRZYGOTOWANIE TURNIEJU

Przed rozpoczęciem turnieju organizator zobowiązany jest przygotować nadające się do gry stoły. Miejsca siedzące przy stołach powinny być tak zorganizowane, aby gracze mieli na stołach wystarczająco miejsca do rozkładania swoich kart i żetonów podczas gry. **Dodatkowo, organizator powinien poinformować z wyprzedzeniem o szczegółach dotyczących turnieju.**

PRZYGOTOWANIE GRY

Następujące kroki muszą być podjęte, zanim gracze rozpoczną pierwszą grę w każdej rundzie turnieju.

1. Gracze ustalają, kto jest pierwszym graczem. Powinno być to ustalone poprzez rzucenie monetą, kością lub w inny losowy sposób.
2. Każdy gracz odkrywa swoją kartę stronnictwa i kartę agendy, jeżeli taką posiada, w kolejności gry, umieszczając je w widocznym miejscu na swoim obszarze gry.
3. Gracze przygotowują wszystkie potrzebne żetony do gry i umieszczają je w łatwo dostępnym miejscu.
4. Każdy gracz umieszcza swoją zakrytą talię fabuły obok karty stronnictwa.
5. Każdy z graczy dokładnie tasuje swoją talię i przystawia ją przeciwnikowi. Przeciwnik może ją potasować lub przełożyć wedle uznania. Po tym, jak każdy z graczy miał okazję potasować talię, umieszcza ją na obszarze gry w łatwo dostępnym miejscu.
6. Każdy gracz dobiera siedem kart ze swojej talii. Każdy gracz w kolejności rozgrywki może odłożyć dobrane karty do talii, przetasować karty, ponownie dać możliwość potasowania ich przeciwnikowi talii, a następnie dobrać nowe 7 kart. Gracze muszą zachować „drugą rękę”.
7. Każdy gracz, w kolejności graczy, może umieścić z ręki postacie, miejsca oraz dodatki o maksymalnej łącznej wartości 8 złota jako karty przygotowania. Karty przygotowania są umieszczane wierzchem do dołu na obszarze gry gracza.
8. Gracze odwracają karty przygotowania jednocześnie. Następnie w kolejności graczy każdy gracz dołącza dodatki oraz umieszcza duplikaty.
9. Każdy gracz dobiera karty na ręce do siedmiu.

Kiedy gracze zakończą przygotowanie, **muszą** poczekać, aż organizator ogłosi początek rundy przed rozpoczęciem gry. Jeżeli runda już się rozpoczęła, gracze mogą rozpocząć grę bezpośrednio po zakończeniu przygotowania.

PRZEOCZONE OKAZJE

Od graczy oczekuje się optymalnego prowadzenia rozgrywki, pamiętania o możliwości wykonywania akcji i korzystania z efektów kart w wyznaczonych momentach. **Wszyscy gracze są odpowiedzialni za zachowanie prawidłowego stanu gry oraz pamiętaniu o obowiązkowych umiejętnościach oraz poszczególnych krokach gry.** Jeżeli gracz zapomni skorzystać z efektu w momencie, w którym mógł on mieć miejsce, gracz nie może wykonać go później, jeśli przeciwnik nie wyrazi na to zgody. Od graczy oczekuje się szanowania rywali, nierozpraszciania ani niepoganiania ich, co mogłoby doprowadzić do przegapienia stosownej okazji.

NOTATKI ORAZ MATERIAŁY ZEWNĘTRZNE

Gracze nie mogą sporządzać notatek ani korzystać z materiałów zewnętrznych lub informacji podczas trwania rundy turnieju. Gracze mogą jednak sprawdzić oficjalne dokumenty z zasadami w dowolnym momencie lub zapytać sędziego o wyjaśnienie zasad. Oficjalne dokumenty z zasadami są to dokumenty dostępne do pobrania z naszej strony internetowej oraz znajdujące się w produkcie *Gra o Tron: Gra karciana 2. edycja* lub jakichkolwiek jej części.

PRZEBIEG TURNIEJU

Założenia turnieju tworzą ramy dla każdego turnieju w *Grę o Tron: Grę karcianą*.

CZAS RUNDY

Każda runda turnieju w *Grę o Tron: Grę karcianą* ma określony czas trwania dający graczom możliwość rozegrania kompletnej gry. Organizator powinien rozpocząć odliczanie czasu rundy po tym, jak gracze znajdą swoje miejsca i rozpoczną przygotowanie. Jeżeli gra nie została rozstrzygnięta po zakończeniu czasu, gracze grają do następnej fazy podatków (zob. „Koniec rundy” na stronie 11). Czas trwania rundy zależy od jej rodzaju.

- ✦ **runda szwajcarska** 55 min
- ✦ **runda pojedynczej eliminacji** 55 min
- ✦ **finał pojedynczej eliminacji** 120 min

PAROWANIE

W każdej rundzie **turnieju** gracze są parowani z przeciwnikami, z którymi będą grać w *Grę o Tron: Grę karcianą*. Sposób parowania może ulec zmianie w oparciu o rodzaj rund, które są wykorzystywane. **Organizator musi ogłosić liczbę rund, ich rodzaj oraz rozmiar „odcicia” (topu) przed rozpoczęciem turnieju.**

Jeżeli to konieczne, gracz może otrzymać „bye” (wolny los) zamiast być parowanym z przeciwnikiem. Taki gracz otrzymuje automatycznie zwycięstwo w tej rundzie turnieju. Zasady przyznawania „bye’a” są opisane w rozdziale poniżej.

Żaden gracz nie powinien zostać sparowany przeciwko temu samemu przeciwnikowi więcej niż raz podczas tego samego etapu turnieju. Generalnie etap turnieju kończy się po „odciciu” i rozpoczęciu rund pucharowych.

Jeżeli gracz nie chce kontynuować rozgrywek, może poinformować organizatora o swoim zamiarze. Organizator uniknie parowania go w kolejnych rundach poprzez usunięcie go z turnieju. Gracze są usuwani z turnieju, jeżeli nie stawia się na rundę w rozsądnym czasie. Gracze mogą poprosić organizatora o pozwolenie na ponowne dołączenie do turnieju, z którego zostali usunięci, otrzymując przegraną za każdą rundę, w której nie uczestniczyli. Gracze mogą ponownie dołączyć do turnieju jedynie w tym samym etapie turnieju, w którym go opuścili. Zdyskwalifikowany gracz nie może ponownie dołączyć do turnieju.

System szwajcarski

Większość turniejów w *Grę o Tron: grę karcianą* wykorzystuje szwajcarski system parowania. W każdej rundzie gracze są parowani w pojedynki, do jednego zwycięstwa, jeden na jednego, starając się tworzyć pary graczy z taką samą łączną liczbą punktów turniejowych, zapobiegając łączeniu graczy, więcej niż raz. Po rozegraniu wszystkich rund w systemie szwajcarskim, zwycięzcą turnieju jest gracz, który zdobył najwięcej punktów, chyba że odbywają się rundy pucharowe (zobacz Rundy pojedynczej eliminacji na stronie 7).

W pierwszej rundzie w systemie szwajcarskim gracze parowani są ze sobą losowo. W każdej kolejnej rundzie gracze są parowani losowo przeciwko innemu graczowi, który zdobył taką samą liczbę punktów.

Aby ustalić pary, należy losowo sparować graczy w obrębie grupy graczy z najwyższą liczbą punktów. Jeżeli liczba graczy z taką samą liczbą punktów jest nieparzysta, jeden z graczy jest losowo parowany z graczem z grupy z następną największą liczbą punktów w turnieju. Następnie należy losowo sparować graczy w grupie graczy z drugą największą liczbą punktową i kontynuować do czasu, aż wszyscy gracze będą posiadać pary.

Jeżeli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba uczestników, w pierwszej rundzie losowo jest przydzielany bye. W późniejszych rundach, **jeżeli w turnieju pozostała nieparzysta liczba graczy**, osoba najniżej sklasyfikowana, która jeszcze go nie posiadała, otrzymuje bye.

Przykład parowania: Jan, Sara i Bartek mają po 15 punktów turniejowych, najwięcej z wszystkich graczy. Jan zostaje sparowany przeciwko Sarze. Ponieważ nie ma innego gracza z 15 punktami, Bartek jest sparowany przeciwko losowemu graczowi z grupy z następną największą liczbą punktów. W tym przypadku z graczami z 10 punktami. Karol jest losowo wybrany spośród graczy z 10 punktami i zostaje sparowany z Bartkiem.

Odcięcie (top)

Wiele turniejów w *Grę o Tron*: grę karcianą może posiadać wcześniej ustaloną liczbę rund, po której gracze, którzy uzyskali odpowiedni wynik przechodzą do następnego etapu turnieju, a pozostali są usuwani. Jest to potocznie nazwane „odcięciem” i towarzyszą mu zmiany w rodzaju rozgrywanych rund i rozpoczęcie nowego etapu turnieju.

Te regulacje turniejowe mogą być używane w podstawowej i zaawansowanej strukturze turnieju, w oparciu o tabele odcięcia dla najlepszych 4, 8, 16, 32 graczy. Istnieją dodatkowe rodzaje odcięć opisane w Podstawowych Zasadach Turniejowych, które są dostępne na podstronie gry karcianej *Gra o Tron*.

Jeżeli gracz, który zakwalifikował się do fazy pucharowej, zostanie usunięty z turnieju przed rozpoczęciem gier drugiego etapu, następny najwyższej sklasyfikowany gracz powinien zostać dodany do odcięcia jako najniżej sklasyfikowany gracz w odcięciu.

Przykład usunięcia gracza: Stefan skończył rundy szwajcarskie na 6 miejscu i dostał się do odcięcia top8, jednak otrzymał ważną wiadomość od rodziny przed rozpoczęciem fazy pucharowej. Stefan poinformował organizatorów, że musi opuścić turniej. Organizatorzy natychmiast informują Ewę (9 gracza), że może znaleźć się w top8, ponieważ ktoś inny zrezygnował. Ewa zgadza się, więc jest przeniesiona na 8 miejsce, natomiast gracz, który zajmował miejsce 8 jest przeniesiony na 7, a ten, który był 7 na 6. Organizatorzy parują wszystkich 8 graczy w oparciu o nową klasyfikację.

Rundy pucharowe

Wiele turniejów w *Grę o Tron*: Grę karcianą wykorzystuje rundy pojedynczej eliminacji, w których zwycięzca każdego pojedynku pozostaje w turnieju, a przegrany jest eliminowany i usuwany z turnieju. Rundy pucharowe najczęściej są wykorzystywane po „odcięciu” dla top 4, 8, 16 lub 32 graczy. W rundach pojedynczej eliminacji, kiedy pozostanie ostatni gracz, zostaje on zwycięzcą turnieju. Podczas rund pucharowych, gracze grają do „dwóch zwycięstw” zamiast pojedynczej gry.

W pierwszej rundzie pojedynczej eliminacji po odcięciu gracz z najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. Jest to Gra nr 1. Gracz z drugim najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z drugim najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. To jest Gra nr 2. Należy kontynuować w ten sposób, do momentu aż wszyscy gracze zostaną sparowani.

W turniejach, które rozpoczynają się od rund pojedynczej eliminacji, bye (wolne losy) będą musiały zostać wykorzystane w pierwszej rundzie, jeżeli liczba graczy nie będzie potęgą liczby 2 (4, 8, 16, 32 itd.). Należy losowo przydzielić wolne losy do graczy w liczbie równej różnicy między liczbą graczy a następną potęgą liczby 2. Następnie należy sparować pozostałych graczy pomiędzy sobą. Wszystkie pary oraz graczy z wolnym losem należy losowo ponumerować, zaczynając od Gry nr 1.

Dla kolejnych rund eliminacyjnych należy sparować gracza z Gry nr 1 ze zwycięzcą ostatniej pary (gra z najwyższym numerem). Ta para jest teraz nową Grą nr 1. Jeżeli pozostało więcej niż dwóch graczy, zwycięzca Gry nr 2 będzie grał ze zwycięzcą gry z drugim najwyższym wynikiem. Ta para jest teraz nową Grą nr 2. Jest to kontynuowane, aż wszyscy gracze zostaną sparowani w rundzie.

W kolejnych rundach pucharowych, postępujemy zgodnie z tą metodą, aż wszyscy gracze zostaną sparowani.

Jeżeli gracz zostanie usunięty z turnieju po tym, jak rozpocznie się faza pucharowa, obecny przeciwnik tego gracza (lub następny, jeżeli gracz zostanie usunięty pomiędzy rundami) otrzymuje „bye’a” (wolny los) w danej rundzie.

KONIEC RUNDY

Każda runda turniejowa kończy się w jeden z poniższych sposobów:

- ✦ **Warunki zwycięstwa:** Gracz, który spełnił warunki zwycięstwa wygrywa, a jego przeciwnik przegrywa.
- ✦ **Skończona talia:** Jeżeli w talii gracza nie ma kart, przegrywa natychmiastowo.
- ✦ **Czas:** Kiedy zostanie ogłoszony koniec czasu rundy, gracze muszą zagrać do fazy podatków obecnej tury. Jeżeli żaden z graczy nie wygrał, postępują oni zgodnie z zasadami „Koniec czasu” na stronie 8, aby ustalić, kto zdobędzie zmodyfikowane zwycięstwo.
- ✦ **Poddanie:** Gracz dobrowolnie poddaje się w dowolnym momencie gry. Poddający się gracz przegrywa, a jego przeciwnik wygrywa.

Koniec czasu

Jeżeli żaden z graczy nie wypełnił warunków zwycięstwa na koniec rundy, postępują oni zgodnie z poniższymi krokami, aby wyłonić osobę, która otrzyma zmodyfikowane zwycięstwo.

1. Gracz, który potrzebuje mniej żetonów władzy do zwycięstwa. Jeżeli obaj gracze potrzebują tyle samo żetonów władzy, przechodzą do kroku 2.
2. Gracz, któremu pozostało więcej kart w jego talii gracza. Jeżeli obaj gracze posiadają tę samą liczbę kart w talii, przechodzą do kroku 3.
3. Gracz, który wygrał dominację w ostatniej rundzie gry. Jeżeli żaden gracz nie wygrał dominacji w ostatniej rundzie, przechodzą do kroku 4.
4. Gracz z mniejszą liczbą postaci z swoim stosie kart zabitych. Jeżeli obaj gracze posiadają tę samą liczbę postaci w swoich stosach zabitych, przechodzą do kroku 5.
5. Gracz, który był pierwszym graczem na końcu gry, wybiera gracza, który otrzymuje zmodyfikowane zwycięstwo, jego przeciwnik przegrywa.

Przykład końca czasu: *Kończy się czas rundy. Daniel i Emilia rozgrywają fazę wyzwań, więc rozgrywają ostatnią rundę. Żadne z nich nie wygrywa do końca fazy podatków, dlatego postępują zgodnie z zasadami końca czasu. Zaczynając od pierwszego kroku, Daniel ma 11 żetonów władzy, natomiast Emilia 13. Emilia potrzebuje jedynie 2 żetonów władzy więcej, by wygrać, podczas gdy Daniel 4. Jako że Emilia jest bliższa zwycięstwa, otrzymuje ona zmodyfikowane zwycięstwo, natomiast Daniel przegrywa.*

PUNKTY TURNIEJOWE

Gracze zdobywają punkty turniejowe na końcu każdej rundy. Na końcu turnieju gracz, który zdobył najwięcej punktów turniejowych, wygrywa turniej.

- ✦ Zwycięstwo = 5 punktów
- ✦ Zmodyfikowane zwycięstwo = 4 punkty
- ✦ Przegrana = 0 punktów

Rozstrzyganie remisów

Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada równą liczbę punktów turniejowych, następuje rozstrzyganie remisów, aby ustalić konkretne miejsca w tej grupie. Rozstrzyganie remisów jest stosowane w następujący sposób, aż wszyscy gracze w danej grupie nie będą mieć swojego miejsca.

- ✦ **Siła Tabeli:** Aby obliczyć Siłę Tabeli gracza należy podzielić sumę punktów turniejowych każdego jego przeciwnika przez liczbę rund, które grał ten przeciwnik, następnie podzielić ich sumę przez liczbę przeciwników, z którymi dany gracz grał. Gracz, który posiada większą Siłę Tabeli, wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałymi z taką samą liczbą punktów. Gracz z drugą najwyższą Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu pośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- ✦ **Rozszerzona Siła Tabeli:** Aby obliczyć wartość Rozszerzonej Siły Tabeli gracza należy zsumować Siłę Tabeli każdego przeciwnika, a następnie podzielić przez liczbę przeciwników, z którymi gracz grał. Gracz, który posiada największą Rozszerzoną Siłę Tabeli wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałym jeszcze niesklasyfikowanymi w tej grupie. Gracz z drugą najwyższą Rozszerzoną Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu pośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- ✦ **Losowo:** Jeżeli gracze nadal remisują po rozpatrzeniu wcześniejszego rozstrzygania remisów, gracze są klasyfikowani losowo, aż wszyscy gracze będą dopasowani do miejsca.

STRUKTURY TURNIEJU

Struktura turnieju określa, jak wiele powinno być rund szwajcarskich oraz pojedynczej eliminacji. Wszystkie turnieje Gry o Tron: gry karcianej muszą korzystać z jednej z trzech opisanych na kolejnej stronie typów.

STRUKTURA PODSTAWOWA

Struktura podstawowa jest prosta i łatwo dostępna, stworzona z myślą o nowych uczestnikach. Zapewnia ona turniejowe doświadczenie wymagające niewielkiego zaangażowania czasu i środków od uczestników i organizatorów. Podstawowa struktura jest wykorzystywana w turniejach Store Championship (Mistrzostwa Sklepu).

LICZBA GRACZY	LICZBA RUND SZWAJCARSKICH	ROZMIAR ODCIĘCIA
4-8	3	NO CUT
9-16	4	NO CUT
17-24	4	TOP 4
25-40	5	TOP 4
41-44	5	TOP 8
45-76	6	TOP 8
77-148	6	TOP 16
149 I WIĘCEJ	7	TOP 16

STRUKTURA ZAAWANSOWANA

Zaawansowana struktura jest stworzona dla uczestników lubiących rywalizację. Ta struktura turniejowa wymaga znacznego zaangażowania środków i czasu od organizatorów i graczy. Zaawansowana struktura jest wykorzystywana w turniejach Regional Championship (Mistrzostwa Regionów).

LICZBA GRACZY	LICZBA RUND SZWAJCARSKICH	ROZMIAR ODCIĘCIA
9-12	4	TOP 4
13-24	4	TOP 8
25-40	5	TOP 8
41-76	6	TOP 8
77-148	6	TOP 16
149-288	6	TOP 32
289-512	7	TOP 32
513 AND ABOVE	8	TOP 32

STRUKTURA NIESTANDARDOWA

Niestandardowa struktura obejmuje wszystkie struktury inne niż podstawowa i zaawansowana. Obejmuje też turnieje, które oferują inną liczbę rund szwajcarskich lub rozmiar odcięcia, które nie zmieniają się w oparciu o frekwencję. Schemat Wydarzenia oficjalnych turniejów zawierał specyfikację struktury dostosowaną do danego rodzaju wydarzenia lub instrukcję dla organizatora, który może stworzyć strukturę i poinformować o tym uczestników. **Struktura niestandardowa**

jest wykorzystywana na oficjalnych turniejach rangi mistrzowskiej takich jak Mistrzostwa Kraju, Mistrzostwa Europy/Ameryki Północnej czy Świata.

POZIOMY TURNIEJU

Wydarzenia FFG OP są podzielone na trzy poziomy. Te poziomy służą do określenia oczekiwań wobec turniejów w *Gry o Tron: grę karcianą*. Nie mają za zadania wykluczenia graczy z uczestnictwa, ale zakomunikowanie graczom, czego mogą oczekiwać od turnieju. Organizatorom nieoficjalnych turniejów zaleca się poziom towarzyski, chyba że turniej jest skierowany typowo na graczy rywalizacyjnych.

POZIOM TOWARZYSKI

Turnieje na tym poziomie są otwarte dla wszystkich graczy niezależnie od poziomu doświadczenia. Zachęca się graczy do wzajemnej pomocy oraz nauki, tak długo jak nie wpływa to znacząco na grę. Celem jest stworzenie miłej i przyjaznej atmosfery.

POZIOM FORMALNY

Ten poziom turniejowy wymaga od uczestników minimalnego doświadczenia. Gracze powinni być zaznajomieni z zasadami i przygotowani do gry w rozsądnym tempie. Oczekuje się, że gracze będą unikać nieporozumień oraz ustrzegą się niechlujstwa i błędów. Nacisk jest położony na przyjazną rywalizację.

POZIOM MISTRZOWSKI

Jest to najwyższy poziom rywalizacji w turniejach Fantasy Flight Games. Na tym poziomie turniejów oczekuje się od graczy odpowiedniego doświadczenia. Gracze powinni znać nie tylko zasady gry, ale również FAQ oraz regulacje turniejowe. Nacisk jest nastawiony na uczciwą rywalizację.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.GALAKTA.PL

GRATRON.GALAKTA.PL

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R.R. Martin.

Na licencji George'a R.R. Martina. Gra o Tron jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc.

