

GRA TRON™

GRA KARCIANA

DRUGA EDYCJA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

NADCHODZI ZIMA

„Ach, moje ty słodkie letnie dziecko – powiedziała Stara Niania. – Co ty wiesz o strachu? Strach przychodzi zimą, mój mały panie, kiedy spada śnieg na sto stóp głęboki, a z północy wyje lodowaty wiatr. Strach przychodzi długą nocą, kiedy słońce nie wychodzi całymi latami, a dzieci rodzą się, żyją i umierają w ciemności. Wilkory stają się coraz bardziej głodne, a po lasach chodzą biali.”

—George R.R. Martin, *Pieśń Lodu i Ognia*

Witajcie w *Grze o Tron: Grze karcianej*, która pozwoli wam wziąć udział w politycznych rozgrywkach, bitwach, intrygach i zdradach, opartych na bestsellerowej serii powieści *Pieśń Lodu i Ognia* autorstwa George’a R.R. Martina. Niniejszy zestaw podstawowy do drugiej edycji gry pozwoli zacząć przygodę z grą karcianą *Gra o Tron (GoT)* zarówno początkującym, jak i bardziej doświadczonym graczom.



OPIS GRY

W rozgrywce w *Grę o Tron: Grę karcianą* może wziąć udział dwóch lub więcej graczy. W grze dwuosobowej wykorzystuje się format **POJEDYNKU**, natomiast podczas rozgrywki w trzech lub więcej graczy wykorzystywany jest format **STARCIA**.

Podczas rozgrywki, każdy z graczy pokieruje jednym z ośmiu wielkich stronnictw, walczących o wpływy i kontrolę nad Żelaznym Tronem oraz zdobywających władzę w Westeros. Każdy z graczy wykorzystuje dwie talie: talię dobierania, która zapewnia stronnictwu siły i zasoby do wykorzystania w każdej rundzie, oraz specjalną talię fabuły, wykorzystywaną do planowania długofalowej strategii.

Podczas rozgrywki, gracze będą mierzyć się w serii militarnych, intryganckich i politycznych starć, do momentu, aż jeden z nich osiągnie zwycięstwo. Pierwszy gracz, który zgromadzi 15 żetonów władzy wygrywa grę.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ INSTRUKCJI

Niniejsza broszura została przygotowana jako wprowadzenie do *Gry o Tron: Gry karcianej* dla nowych graczy. Sugerujemy, aby początkujący gracze zapoznali się z podstawami rozgrywki korzystając z formatu pojedynku (dwuosobowego) – występuje w nim mniej kroków i elementów, co czyni go idealnym do rozegrania pierwszych partii. Rozgrywki dla trzech lub więcej graczy wykorzystują format starcia, opisany w dalszej części tej instrukcji. Po tym, jak gracze zaznajomią się z podstawami rozgrywki, będą gotowi na wzbogacenie rozgrywki poprzez przebudowę istniejących talii lub tworzenie swoich własnych.

Pełne zasady gry znajdują się w *Kompletnej Księdze Zasad (KKZ)*, która opisuje również bardziej zaawansowane kwestie, takie jak interpretacje tekstu kart, rozwiązywanie konfliktów związanych z czasem rozpatrywania efektów oraz szczegółowy przebieg kolejnych faz. Zalecamy, aby nowi gracze zapoznali się z zasadami wykorzystując *Zasady wprowadzające*, a po *Kompletnej Księdze Zasad* sięgali tylko, jeśli napotkają wątpliwości podczas rozgrywki.

ELEMENTY GRY

Elementy gry zostały przedstawione poniżej w celu ich rozróżnienia. Szczegółowy opis kart znajduje się na stronach 30-31 Kompletniej Księgi Zasad.



8 kart stronnictw
(dwustronnych, z kartą agendy na rewersie)



192 karty graczy



30 żetonów złota



10 żetonów wpływów
(dwustronnych)



30 żetonów władzy



1 żeton pierwszego gracza



28 kart fabały



6 kart tytułów

„LIVING CARD GAME”

Gra o Tron: Gra karciana to gra dla dwóch do czterech graczy, w którą można zagrać wykorzystując wyłącznie zawartość niniejszego zestawu podstawowego. Z wykorzystaniem dodatkowego zestawu podstawowego w rozgrywce może wziąć udział maksymalnie sześciu graczy. Dodatkowo, *Gra o Tron: Gra karciana* to Living Card Game® (LCG® - ang. *Żyjąca gra karciana*), w której doświadczenia z rozgrywki można rozbudowywać poprzez zakup regularnie wydawanych, 60-kartowych rozszerzeń nazywanych Zestawami Fabularnymi, jak również dużych rozszerzeń. W przeciwieństwie do kolekcjonerskich gier karcianych, zawartość rozszerzeń w formie LCG jest stała – nie ma w nich żadnych losowych elementów.

PRZYGOTOWANIE POJEDYNKU WPROWADZAJĄCEGO

Aby przygotować rozgrywkę wprowadzającą, gracze kolejno wykonują poniższe kroki. (Zasady przygotowania gry w pozostałych formatach znajdują się w KKZ, w sekcji „Przygotowanie gry”).

1. **Wybór talii.** Rozgrywka wprowadzająca to pojedynek (pomiędzy dwoma graczami) z wykorzystaniem podstawowych talii Starków i Lannisterów. Każdy z graczy wybiera jedną z talii opisanych poniżej.

Ród Starków: Talia dobierania gracza składa się ze wszystkich kart Starków (141-159, 203A), po jednej kopii Littlefingera (28), Łupieżców Grzechoczącej Koszuli (30) i Makowego mleka (35) oraz po dwie kopie Królewskiego Traktu (39) i Różanego Traktu (40). Grający Starkami powinien korzystać z następującej talii fabuły: Wezwanie, Dziki Ogień, Szlachetny cel, Zwołanie chorągwi, Ohydne oskarżenia, Spokój w Westeros, Wspieranie Wiary.

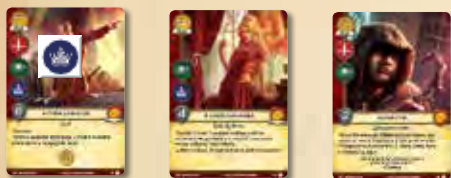
Ród Lannisterów: Talia dobierania gracza składa się ze wszystkich kart Lannisterów (84-102, 200A), po jednej kopii Littlefingera (28), Łupieżców Grzechoczącej Koszuli (30) i Makowego mleka (35) oraz po dwie kopie Królewskiego Traktu (39) i Różanego Traktu (40). Grający Lannisterami powinien korzystać z następującej talii fabuły: Wezwanie, Dziki Ogień, Rozkaz marszu, Starcie królów, Władza zza tronu, Podatki, Uczta dla wron.

Uwaga: Podstawowe talie są mniejsze niż standardowe, więc istnieje prawdopodobieństwo, że rozgrywka wprowadzająca zakończy się wyczerpaniem talii jednego z graczy. Jeśli nastąpi taka sytuacja, gracz z największą liczbą żetonów władzy na kontrolowanych przez siebie kartach zostaje zwycięzcą. Jest to wyjątek od normalnych zasad.

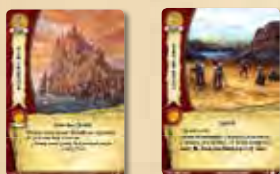
2. **Ustalenie pierwszego gracza.** Podczas przygotowania gry należy w losowy sposób ustalić **PIERWSZEGO GRACZA**. Przed wylosowanym graczem należy umieścić żeton pierwszego gracza.
3. **Wyłożenie stronnictw.** Każdy z graczy umieszcza swoją kartę stronnictwa (200A lub 203A), oznaczającą jego przynależność do stronnictwa, odkrytą na swoim obszarze gry.
4. **Stworzenie skarbcza.** Wszystkie żetony złota, władzy i wpływów należy umieścić w stosach, w zasięgu każdego z graczy. Ten obszar nazywany jest **SKARBCEM**.
5. **Wyłożenie talii fabuły.** Każdy z graczy umieszcza siedem kart fabuły (wymienionych w punkcie 1) w zakrytym stosie obok swojej karty stronnictwa.
6. **Tasowanie talii dobierania.** Każdy gracz tasuje swoją talię dobierania (tj. wszystkie karty wchodzące w skład jego talii, które nie są kartą stronnictwa ani kartami fabuły, odłożonymi w krokach 3 i 5).
7. **Dobranie ręki początkowej.** Każdy z graczy dobiera siedem kart ze swojej talii dobierania. Każdy gracz ma możliwość wykonania jednego **MULLIGANA**, wtasowując te siedem kart z powrotem do talii i dobierając siedem nowych. Wykonywanie mulligana zaleca się jeśli gracz nie otrzymał odpowiednich kart na ręce początkowej – przykładowo, jeśli gracz nie dobrał żadnych postaci, jest to dobry powód aby wykonać mulligana.
8. **Wyłożenie kart początkowych.** Każdy z graczy, w kolejności rozgrywki (patrz strona 6), może wyłożyć na obszarze gry karty postaci, miejsc i dodatków ze swojej ręki, o maksymalnej łącznej wartości 8, jako swoje karty początkowe. Gracze wykładają karty początkowe zakryte na swoich obszarach gry. Koszt karty został oznaczony w jej lewym górnym rogu, wewnątrz symbolu żetonu złota. Typ karty (postać, miejsce, dodatek lub wydarzenie) znajduje się poniżej jej kosztu. Wykładając początkowe karty, należy przestrzegać następujących ograniczeń:
 - ♦ Łączny koszt wykładanych kart nie może przekroczyć 8.
 - ♦ Nie można wyłożyć więcej niż jednej karty ze słowem kluczowym „Ograniczenie”.
 - ♦ Wyłącznie karty postaci, miejsc i dodatków mogą być wykładane jako karty początkowe.
 - ♦ Każdy wykładany dodatek musi mieć dozwolony cel, znajdujący się pod kontrolą jego właściciela kiedy dodatek jest odkrywany w kolejnym kroku. Dodatek zawsze musi być dołączony do dozwolonej postaci, chyba że treść karty dodatku wskazuje inaczej.
9. **Odkrycie kart początkowych.** Wszyscy gracze odkrywają swoje karty początkowe. Jeśli karty dodatków muszą zostać dołączone, każdy z graczy, w kolejności rozgrywki, dołącza swoje dodatki.
10. **Uzupełnienie początkowej ręki.** Każdy gracz dobiera karty, aż będzie miał ich siedem na ręce. Rozgrywka może się teraz rozpocząć.

PRZYKŁAD OBSZARU GRY (W TRAKCIE ROZGRYWKI)

Postacie w grze



Żeton pierwszego gracza



Miejsca w grze



Pula złota

Odkryta karta fabuły



Karta stronnictwa



Talia dobierania



Stos kart odrzuconych



Talia fabuły



Stos zabitych



KLUCZOWE ZAGADNIENIA

W tej części zaprezentowano podstawowe zagadnienia, o których należy pamiętać podczas nauki zasad i rozgrywki.

ZŁOTA ZASADA

Jeśli tekst karty stoi w sprzeczności z treścią zasad (zarówno w tym dokumencie jak i Kompletnej Księdze Zasad), tekst karty ma pierwszeństwo.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Celem gry jest zgromadzenie 15 żetonów WŁADZY. Władza reprezentuje wpływ stronnictwa gracza na Siedem Królestw Westeros. Gracz, który jako pierwszy zgromadzi na kontrolowanych przez siebie kartach 15 żetonów władzy, zostaje zwycięzcą.



Zgromadź 15 żetonów władzy aby zwyciężyć

Istnieje wiele sposobów, dzięki którym gracz może zdobywać żetony władzy podczas rozgrywki: wygrywanie wyzwań władzy, wygrywanie niebronionych wyzwań, wygrywanie dominacji oraz rozpatrywanie zdolności kart, które pozwalają graczowi zyskać żetony władzy.

Natychmiastowa przegrana: wyczerpanie talii

Jeśli w talii gracza nie pozostały żadne karty, dany gracz natychmiast przegrywa grę.

STOS KART ODRZUCONYCH I STOS ZABITYCH

Istotnym elementem rozgrywki w *Grę o Tron: Grę karcianą* jest to, że każdy gracz posiada stos kart odrzuconych oraz stos zabitych, na których umieszczane są karty opuszczające obszar gry. Jeśli postać zostaje zabita, należy umieścić ją odkrytą na stosie zabitych jej właściciela. Jeśli karta zostaje odrzucona lub poświęcona, umieszcza się ją odkrytą na stosie kart odrzuconych jej właściciela. Dodatki dołączane do kart, które opuszczają grę, wracają na rękę właściciela.

KARTY UNIKATOWE

Poniższy symbol występujący obok nazwy karty oznacza, że jest to karta unikatowa: ♠. W żadnym momencie gracz nie może posiadać w grze więcej niż jednej kopii każdej unikatowej karty. Gracz może wykorzystywać dodatkowe kopie unikatowych kart jako duplikaty (patrz Kompletna Księga Zasad, strona 3).

„W KOLEJNOŚCI ROZGRYWKI”

Wyrażenie „w kolejności rozgrywki” jest wykorzystywane w niniejszej broszurze w celu oznaczenia kolejności, w jakiej gracze rozpatrują lub wykonują dany krok gry. Kiedy gracze mają wykonać czynność „w kolejności rozgrywki”, pierwszy gracz wykonuje ją jako pierwszy, a po nim kolejno pozostali gracze (czynność wykonuje jeden gracz na raz), w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

STOJĄCA I KLĘCZĄCA

Karty wchodzą do gry w pozycji **STOJĄCEJ** (pionowo). Aby zadeklarować wyzwanie lub skorzystać z konkretnej zdolności, wiele kart musi **UKLEKNAĆ**, co zaznacza się obracając kartę o 90° (na bok). Pozycja **klęcząca** oznacza, że karta została wykorzystana i nie może ukleknąć ponownie, dopóki nie wstanie (w wyniku kroku gry lub zdolności karty).



Stojąca



Klęcząca



KOLEJNOŚĆ FAZ

Rozgrywka w *Grę o Tron: Grę karcianą* składa się z serii rund. Podczas rundy, gracze będą ujawniać swoje fabuły, otrzymywać zasoby (w postaci kart oraz złota), mobilizować swoje siły, inicjować wyzwania przeciwko innym graczom i wreszcie przegrupowywać się przed kolejną rundą. Każda runda jest podzielona na siedem następujących faz:

1. Faza fabuły
2. Faza dobierania
3. Faza mobilizacji
4. Faza wyzwań
5. Faza dominacji
6. Faza wstawiania
7. Faza podatków

Każda z faz została szczegółowo opisana poniżej.

FAZA 1: FABUŁA

Faza fabuły podzielona jest na dwa kroki:

1. Wybór kart fabuły
2. Odkrycie kart fabuły

Krok 1. Wybór kart fabuły: Każdy z graczy przegląda wszystkie karty w swojej talii fabuły i wybiera jedną, którą chce odkryć w kolejnym kroku. Wybór oznaczony jest przez usunięcie danej karty z talii fabuły i umieszczenie jej zakrytej na stole. W tym momencie nie należy odkrywać wybranej karty.

Krok 2. Odkrycie kart fabuły: Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają karty fabuły wybrane w kroku 1.

Gracz z najwyższą łączną wartością inicjatywy wygrywa **INICJATYWĘ** (patrz obok). W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził łącznie mniej żetonów władzy. Jeśli obaj mają tyle samo żetonów władzy, należy losowo wybrać jednego z remisujących graczy.

Gracz, który wygrał inicjatywę musi teraz wybrać **PIERWSZEGO GRACZA** na tę rundę. Przed wybranym graczem należy umieścić żeton pierwszego gracza. Będzie on jako pierwszy wykonywał czynności w kolejnych fazach tej rundy.

Niektóre karty fabuły posiadają tekst zdolności „Po odkryciu”. Takie zdolności rozpatrywane są po tym, jak pierwszy gracz zostanie wybrany. Jeśli kilka kart fabuły posiada zdolność „Po odkryciu”, pierwszy gracz decyduje w jakiej kolejności zostaną rozpatrzone.

JAK DZIAŁAJĄ KARTY FABUŁY?

Karty fabuły reprezentują długoterminowe warunki strategiczne, które będą miały wpływ na rozgrywkę podczas danej rundy.



Pierwsza wartość (4) reprezentuje ilość złota zapewnianą przez kartę fabuły, które można wykorzystać do mobilizacji kart. Druga wartość (9) to inicjatywa, służąca do ustalenia, który z graczy wygrywa inicjatywę. Trzecia wartość (1) oznacza wartość roszczeń, wskazująca jak efektywne będą wyzwania gracza. Wartość rezerw (6) w prawym dolnym rogu to limit kart na ręce, który sprawdza się na koniec rundy. Większość kart fabuły posiada również zdolność, która rozpatrywana jest po ich odkryciu lub działa dopóki karta fabuły pozostaje odkryta w grze.

STANY KART FABUŁY

Karty fabuły mogą znajdować się w trzech stanach: w talii fabuły, odkryte lub w stosie wykorzystanych kart. Kiedy gracz odkrywa kartę fabuły, opuszcza ona talię fabuły, przechodzi w stan odkrycia i jest umieszczana na wierzchu stosu wcześniej odkrytych kart. Uznaje się, że wszystkie karty fabuły znajdujące się pod aktualnie odkrytą kartą znajdują się w stosie wykorzystanych kart.

Kiedy gracz odkrywa ostatnią kartę ze swojej talii fabuły, wszystkie karty ze stosu wykorzystanych kart wracają do talii fabuły (po tym jak efekt wszystkich odkrytych kart fabuły został rozpatrzony). Należy pamiętać, że właśnie odkryta karta fabuły pozostaje odkryta i nie wraca to talii fabuły.

FAZA 2: DOBIERANIE

Wszyscy gracze jednocześnie dobierają po dwie karty ze swoich talii dobierania.

FAZA 3: MOBILIZACJA

Podczas fazy mobilizacji każdy gracz (w kolejności rozgrywki) zostaje aktywnym graczem. Aktywny gracz ma możliwość mobilizacji (wprowadzenia do gry) kart postaci, miejsc i dodatków ze swojej ręki.

Kiedy gracz zostaje aktywnym graczem podczas fazy mobilizacji, otrzymuje dochód, którego wysokość ustalana jest poprzez zsumowanie wartości złota na odkrytej karcie fabuły i wszelkich modyfikatorów, które wpływają na tę wartość (zwykle znajdujących się na kartach kontrolowanych przez tego gracza), dobranie takiej samej liczby żetonów złota ze skarbcza i umieszczenie ich w swojej puli.

Aktywny gracz może w tym momencie **ZMOBILIZOWAĆ** kartę postaci, miejsca lub dodatku ze swojej ręki, poprzez opłacenie jej kosztu w złocie (oznaczonego w lewym górnym rogu karty) i umieszczenie jej na swoim obszarze gry. Gracz opłaca koszt w złocie poprzez zwrócenie wskazanej liczby żetonów złota ze swojej puli do skarbcza.

Karty wchodzą do gry w następujący sposób:

- ❖ Karty postaci wchodzą do gry stojąc, w przednim rzędzie na obszarze gry danego gracza.
- ❖ Karty miejsc wchodzą do gry stojąc, w tylnym rzędzie na obszarze gry danego gracza.
- ❖ Karty dodatków wchodzą do gry stojąc i muszą zostać dołączone (umieszczone częściowo pod) do innej karty. Karty dodatków zwykle są dołączane do postaci, ale tekst niektórych kart dodatków pozwala na dołączenie ich do innych typów kart.

Aktywny gracz może kontynuować mobilizację kart postaci, miejsc i dodatków ze swojej ręki, dopóki nie zdecyduje się przestać lub nie jest wstanie zmobilizować kolejnych kart. Gracz może zdecydować się nie wydawać całego złota w fazie mobilizacji, ponieważ można je wykorzystać na opłacenie zdolności kart podczas rundy. Jednakże jest to jedyny moment w rundzie, kiedy gracz może mobilizować karty postaci, miejsc i dodatków ze swojej ręki.

KARTY WYDARZEŃ

Karty postaci, miejsc i dodatków są wprowadzane do gry podczas fazy mobilizacji. Karty wydarzeń mogą być jednak zagrywane bezpośrednio z ręki gracza w różnych momentach podczas rundy gry. Dokładny moment, w którym karta wydarzenia może zostać zagrana, jest wskazany w tekście danej karty.




Po tym, jak aktywny gracz ogłosi, że zakończył mobilizację kart, każdy z pozostałych graczy (w kolejności rozgrywki) zostaje aktywnym graczem i ma możliwość mobilizowania kart.





FAZA 4: WYZWANIA

Podczas fazy wyzwania każdy gracz (w kolejności rozgrywki) zostaje aktywnym graczem i jako aktywny gracz ma możliwość inicjowania WYZWAŃ przeciwko swojemu przeciwnikowi (lub przeciwnikom).

W grze występują trzy rodzaje wyzwań. Każdy z nich podlega tym samym podstawowym zasadom inicjowania i rozpatrywania, ale każde z nich ma inny potencjalny wynik.

 **Wyzwanie militarne:** Celem wyzwania \dagger jest zabicie postaci przeciwnika.

 **Wyzwanie intrygi:** Celem wyzwania \odot jest odrzucenie kart z ręki przeciwnika.

 **Wyzwanie władzy:** Celem wyzwania crown jest przeniesienie żetonów władzy z karty stronnictwa przeciwnika na swoją.

Aktywny gracz może podczas tej fazy zainicjować jedno wyzwanie każdego rodzaju, w dowolnej kolejności. Kiedy gracz inicjuje wyzwanie przeciwko przeciwnikowi, staje się **ATAKUJĄCYM GRACZEM**, a wybrany przeciwnik **BRONIĄCYM GRACZEM**.

Po tym, jak aktywny gracz rozpatrzy każde ze swoich wyzwań albo zrezygnuje z dalszego ich inicjowania, następny gracz (w kolejności rozgrywki) zostaje aktywnym graczem, chyba że każdy z graczy był już aktywnym graczem i miał możliwość wykonywania wyzwań.


Inicjowanie i rozpatrywanie wyzwania


Aby zainicjować i rozpatrywać wyzwanie należy kolejno wykonać poniższe kroki:


1. Atakujący gracz ogłasza rodzaj wyzwania i przeciwnika oraz deklaruje atakujących.
2. Broniący gracz deklaruje obrońców.
3. Gracze porównują SIŁĘ i ustalają zwycięzcę wyzwania.

Każdy z tych kroków został szczegółowo opisany poniżej:

Krok 1. Ogłoszenie rodzaju wyzwania i przeciwnika oraz deklaracja atakujących: Aby zainicjować wyzwanie, aktywny gracz kolejno:

 Ogłasza rodzaj inicjowanego wyzwania.

 Ogłasza, przeciwko któremu przeciwnikowi inicjuje wyzwanie.

 Ogłasza, które postacie (pod jego kontrolą) deklaruje jako atakujących, a następnie klęka danymi postaciami.

Aby postać mogła zostać zadeklarowana jako atakujący, musi stać oraz musi posiadać symbol wyzwania odpowiadający rodzajowi inicjowanego wyzwania. Aby zainicjować wyzwanie, przynajmniej jedna postać musi zostać zadeklarowana jako atakujący.

Krok 2. Deklaracja obrońców: Broniący gracz ma teraz możliwość zadeklarowania postaci, które kontroluje, jako obrońców.

Aby postać mogła zostać zadeklarowana jako obrońca, musi stać oraz musi posiadać symbol wyzwania odpowiadający rodzajowi aktualnie trwającego wyzwania. Każdą postacią zadeklarowaną jako obrońcą należy w tym momencie uklęknąć.

Symbole
wyzwań

SIŁA



Cersei Lannister może być zadeklarowana jako atakujący lub obrońca w wyzwaniu \odot lub crown , ponieważ posiada te symbole wyzwań. Dopóki uczestniczy w wyzwaniu, zapewnia 4 SIŁY kontrolującej ją stronę.

Krok 3. Porównanie SIŁY i ustalenie zwycięzcy

wyzwania: Należy zsumować SIŁĘ wszystkich atakujących postaci oraz wszelkich aktywnych modyfikatorów atakującego gracza. Uzyskana wartość to łączna SIŁA ataku. Następnie należy zsumować SIŁĘ wszystkich obrońców oraz wszelkich aktywnych modyfikatorów broniącego gracza. Uzyskana wartość to łączna SIŁA obrony.

Gracz, którego strona ma wyższą łączną SIŁĘ wygrywa wyzwanie (*Uwaga: W przypadku remisów wyzwanie wygrywa atakujący gracz*). Jeśli ten gracz nie posiada łącznej SIŁY 1 lub wyższej oraz/lub po jego stronie nie ma żadnych uczestniczących postaci w momencie rozpatrywania tego kroku (porównania SIŁY), *żaden* gracz nie wygrywa ani nie przegrywa wyzwania.

Jeśli atakujący gracz wygrywa wyzwanie dowolnego rodzaju, a broniący gracz posiada łączną SIŁĘ obrony równą 0 (*Uwaga: Nieposiadanie żadnych obrońców daje graczowi bazową SIŁĘ obrony 0*), atakujący gracz zyskuje 1 dodatkowy żeton władzy dla swojego stronnictwa. Jest to premia za NIEBRONIONE wyzwanie i ma miejsce niezależnie od pozostałych efektów wygranego wyzwania.

Jeśli broniący gracz wygrywa wyzwanie, nie przyznaje się premii za niebronione wyzwanie, ani nie jest rozpatrywany efekt roszczeń.

Jeśli atakujący gracz wygrywa wyzwanie, rozpatruje jeden z poniższych efektów roszczeń, w zależności od rodzaju aktualnie rozpatrywanego wyzwania:

✦ **Wyzwanie militarne:** Broniący gracz musi wybrać różne postacie pod swoją kontrolą, w liczbie równej wartości roszczeń na odkrytej karcie fabuły atakującego gracza, i zabić te postacie (nie muszą być to postacie uczestniczące w wyzwananiu). Zabite postacie są umieszczane na STOSIE ZABIITYCH ich właściciela (każdy dodatek dołączony do kart opuszczających grę wraca na rękę jego właściciela).

👁️ **Wyzwanie intrygi:** Broniący się gracz musi odrzucić losowo karty ze swojej ręki, w liczbie równej wartości roszczeń na odkrytej karcie fabuły atakującego gracza (może to zrobić poprzez potasowanie ręki i ułożenie ich w zakryty wachlarz, z którego przeciwnik wybierze karty, które mają zostać odrzucone).

👑 **Wyzwanie władzy:** Broniący się gracz usuwa ze swojej karty stronnictwa żetony władzy, w liczbie równej wartości roszczeń widocznej na odkrytej karcie fabuły atakującego gracza i przenosi je na kartę stronnictwa atakującego gracza

FAZA 5: DOMINACJA

Wszyscy gracze jednocześnie podliczają łączną SIŁĘ swoich stojących postaci i dodają do tej sumy 1 za każdy żeton złota w swojej puli złota. Gracz, który uzyskał najwyższą sumę, wygrywa DOMINACJĘ w tej rundzie i zyskuje 1 żeton władzy dla swojego stronnictwa. Jeśli gracze remisują, nikt nie zdobywa dominacji.

FAZA 6: WSTAWANIE

Gracze jednocześnie wstają każdą kłęczącą kartą w grze.

FAZA 7: PODATKI

Faza podatków dzieli się na dwa kroki:

1. Zwrot niewydanego złota
2. Sprawdzenie rezerw

Krok 1. Zwrot niewydanego złota: Wszyscy gracze jednocześnie zwracają całe niewydane złoto ze swoich pul do skarbcza.

Krok 2. Sprawdzenie rezerw: W kolejności rozgrywki, każdy gracz porównuje aktualny rozmiar swojej ręki (tj. liczbę kart na swojej ręce) z WARTOŚCIĄ REZERW widoczną w prawym dolnym rogu swojej odkrytej karty fabuły. Jeśli rozmiar ręki gracza jest większy niż wartość rezerw, ten gracz musi wybrać i odrzucać karty z ręki, do momentu aż będzie miał ich tyle, na ile pozwala mu wartość rezerw.



Koniec fazy podatków oznacza również koniec rundy gry. Rozgrzywka przechodzi do fazy fabuły kolejnej rundy i toczy się dalej w ten sposób, do momentu aż jeden z graczy zwycięży.

CO DALEJ?


Znacie już podstawowe zasady rozgrywki w *Grę o Tron: Grę karcianą*. Po zakończeniu rozgrywki wprowadzającej możecie wypróbować pozostałe gotowe, podstawowe talie, spróbować rozgrywki w formacie starcia lub stworzyć własne talie. Zasady tych formatów znajdują się na stronach 12-15. Skrócony opis symboli i słów kluczowych znajduje się na ostatniej stronie tej broszury. Pamiętajcie, że dodatkowe informacje na temat gry możecie znaleźć w *Kompletnej Księdze Zasad*.

PRZYKŁAD FAZY WYZWAŃ


Rozpoczęła się faza wyzwań. Joanna gra Rodem Lannisterów i jest pierwszym graczem. Może zainicjować każde ze swoich wyzwań, zanim grający Starkami – Jurek – będzie miał szansę zainicjować swoje.

1. Joanna chce rozpocząć, rzucając wyzwanie , i deklaruje „Cersei Lannister” jako atakującego, klękając nią. Mogłaby również zadeklarować jako atakujących „Łaskotka” i/lub „Tywina Lannistera”, jednak woli zachować ich na inne wyzwania.
2. Jurek posiada jedną stojącą postać z symbolem  - „Catelyn Stark”. Może zadeklarować ją jako obrońcę, jednak Catelyn nie ma wystarczająco wysokiej SIŁY, aby wygrać to wyzwanie, więc Jurek decyduje, że nie deklaruje żadnych obrońców.
3. Joanna posiada SIŁĘ ataku 4, a Jurek nie ma żadnych obrońców, więc Joanna wygrywa to wyzwanie! Ponieważ wyzwanie było niebronione, Joanna zyskuje 1 żeton władzy i umieszcza go na swojej karcie stronnictwa

Jako efekt roszczenia Joanna odrzuca dwie losowe karty z ręki Jurka: jedną ponieważ jej odkryta karta fabuły ma wartość roszczeń 1, a drugą, ponieważ zdolność Cersei zwiększa wartość roszczeń o 1.

4. Następnie Joanna decyduje się zainicjować wyzwanie , deklarując „Łaskotka” jako atakującego (w tym celu musi nim ukłknąć). Mogłaby również zadeklarować jako atakującego „Tywina Lannistera”, jednak decyduje się tego nie robić.
5. Jurek broni się „Strażnikami Północy” (w tym celu musi nimi ukłknąć).

SIŁA ataku Joanny wynosi 2, a SIŁA obrony Jurka 4. Jurek wygrywa wyzwanie jako broniący gracz, więc efekt roszczeń nie jest rozpatrywany.

6. Joanna może teraz zadeklarować wyzwanie  korzystając z Tywina, ale chce mieć możliwość obrony przez wyzwaniami Jurka, więc pasuje. Jurek staje się aktywnym graczem i może zainicjować swoje wyzwania.



ZASADY STARCIA

Rozgrywka dla trzech do sześciu graczy – zwana **STARCIEM** – podlega takim samym podstawowym zasadom i jest rozgrywana według tej samej struktury co rozgrywka w formacie pojedynku. Jako dodatek do podstawowej struktury rozgrywki wprowadza ona do gry karty tytułów.

KARTY TYTUŁÓW

Każda z sześciu kart tytułów reprezentuje pozycję w Małej Radzie, zasiadającej w Królewskiej Przystani. Podczas każdej rundy starcia, każdy z graczy obejmuje jedną z tych ról, co tworzy sojusznicze i wrogie relacje pomiędzy graczami. Każdy tytuł zapewnia również wyjątkową zdolność, którą może w danej rundzie wykorzystać noszący go gracz.

Przygotowując rozgrywkę w formacie starcia, sześć kart tytułów (oznaczonych numerami 206-211) należy umieścić w puli tytułów w pobliżu skarbcza, tak aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Wykorzystanie kart tytułów w rozgrywce w formacie starcia wprowadza dodatkowy, trzeci krok do podstawowego przebiegu fazy fabuły oraz fazy podatków, zgodnie z poniższym opisem.

FAZA FABUŁY W STARCIU

W rozgrywce w formacie starcia faza fabuły dzieli się na trzy kroki:

1. Wybór kart fabuły
2. Odkrycie kart fabuły
3. Wybór tytułów

Kroki 1 i 2 są rozgrywane według tych samych zasad, co w rozgrywce w formacie pojedynku, opisanych na stronie 7.

Faza fabuły w starciu, krok 3. Wybór tytułów:

Należy potasować zakryte karty tytułów i na czas trwania tej fazy losowo odrzucić jedną z nich z puli, odkładając ją zakrytą na stół obok skarbcza (W rozgrywce dla trzech graczy należy odrzucić dwie karty, a w rozgrywce sześciuosobowej nie należy odrzucać żadnych kart).

W kolejności rozgrywki, każdy z graczy *w tajemnicy* wybiera jedną kartę tytułu z puli i umieszcza ją zakrytą obok swojej karty stronnictwa. Kiedy wszyscy wybiorą tytuły, gracze jednocześnie ujawniają swoje

wybory odkrywając wybrane karty. Wszystkie niewybrane tytuły są zwracane zakryte do puli – nie będą wykorzystywane w tej rundzie.

FAZA PODATKÓW W STARCIU

W rozgrywce w formacie starcia faza podatków dzieli się na trzy kroki:

1. Zwrot niewydanego złota
2. Sprawdzenie rezerw
3. Zwrot tytułów

Kroki 1 i 2 są rozgrywane według tych samych zasad, co w rozgrywce w formacie pojedynku, opisanych na stronie 10.

Faza podatków w starciu, krok 3. Zwrot tytułów:

Wszyscy gracze jednocześnie zwracają swoje tytuły zakryte do puli.

ZDOLNOŚCI TYTUŁÓW

Poniżej znajduje się opis terminów, symboli, ograniczeń i efektów powiązanych z kartami tytułów.

Wspiera

Jeśli tytuł gracza wspiera inny tytuł, dany gracz nie może inicjować wyzwań przeciwko graczowi noszącemu tytuł, który wspiera.

Rywalizuje z


Jeśli tytuł gracza rywalizuje z innym tytułem, dany gracz jest nagradzany za wygrywanie wyzwań przeciwko graczowi noszącemu tytuł, z którym rywalizuje. Gracz zyskuje 1 dodatkowy żeton władzy dla swojego stronnictwa po tym, jak wygra wyzwanie (jako atakujący albo broniący) przeciwko graczowi noszącemu tytuł, z którym rywalizuje. W każdej rundzie gracz nie może w ten sposób zyskać więcej niż 1 żeton władzy na każdego przeciwnika, z którym rywalizuje.



Regent Korony

Podczas ustalania zwycięzcy dominacji, ten tytuł zapewnia noszącemu go graczowi 2 SIŁY. Posiada on również specjalną zdolność, którą gracz może wykorzystać, aby przekierować jedno wyzwanie w każdej rundzie. Po tym, jak gracz zainicjuje wyzwanie i zadeklaruje cel oraz atakujących, Regent Korony może użyć tego tytułu aby zmusić danego gracza do wybrania nowego celu ataku.

Uwaga: Regent Korony nie „wspiera” ani nie „rywalizuje” z żadnym z pozostałych tytułów.

Królewski Namiestnik

Ten tytuł zapewnia noszącemu go graczowi 1 SIĘY, podczas każdego wyzwania , w którym uczestniczy przynajmniej jedna postać kontrolowana przez noszącego go gracza.


Gracz noszący ten tytuł może zainicjować dodatkowe wyzwanie  podczas fazy wyzwań. Jednakże dodatkowe wyzwanie nie może być zainicjowane przeciwko graczowi, przeciwko któremu Królewski Namiestnik inicjował już w tej rundzie wyzwanie  (innymi słowy, dodatkowe wyzwanie musi być zainicjowane przeciwko innemu graczowi).


Starszy nad Prawem

Tytuł ten zwiększa o 1 liczbę kart, które noszący go gracz dobiera w fazie dobierania.


Gracz noszący ten tytuł otrzymuje modyfikator +1 do rezerw.


Starszy nad Statkami

Ten tytuł zapewnia noszącemu go graczowi 1 SIĘY, podczas każdego wyzwania , w którym uczestniczy przynajmniej jedna postać kontrolowana przez noszącego go gracza.

Podczas wyzwań , kiedy gracz noszący ten tytuł atakuje przeciwnika, z którym rywalizuje, zwiększa wartość roszczeń na swojej odkrytej karcie fabuły o 1.

Starszy nad Szeptaczami

Ten tytuł zapewnia noszącemu go graczowi 1 SIĘY, podczas każdego wyzwania , w którym uczestniczy przynajmniej jedna postać kontrolowana przez noszącego go gracza.

Za każdym razem, kiedy wygra wyzwanie  jako atakujący, gracz noszący ten tytuł może rozpatrzyć swój efekt roszczeń przeciwko dowolnej liczbie przeciwników (pełny efekt roszczeń jest rozpatrywany przeciwko każdemu przeciwnikowi wybranemu przez gracza noszącego ten tytuł). Zdolność ta wpływa wyłącznie na sposób rozpatrywania efektu roszczeń – wyzwanie w dalszym ciągu uznaje się za wygrane przez atakującego i przegrane przez broniącego gracza.

Starszy nad Monetą

Tytuł ten zapewnia noszącemu go graczowi modyfikator +2 do złota.



TWORZENIE TALII

Zestaw podstawowy *Gry o Tron: Gry karcianej* został zaprojektowany jako kompletny zestaw zapewniający dużą regrywalność. Po zapoznaniu się z podstawami rozgrywki, gracze mogą odkryć możliwości tworzenia własnych talii. Zasady ich budowania zostały przedstawione poniżej.

Po co tworzyć własne talie?

Tworzenie talii jest procesem, w którym gracz może dostosować swoją talię do własnych pomysłów i strategii. Pozwoli to czerpać graczom zupełnie nowe wrażenia z rozgrywki – zamiast dostosowywać strategię do talii podstawowej, każdy z graczy może stworzyć talię działającą według jego pomysłu. Własne talie oferują szeroki wachlarz możliwości i sprawiają, że gracze są bardziej zaangażowani w rozgrywkę. Tworząc talię, gracz nie tylko uczestniczy w grze, ale też aktywnie wpływa na całość rozgrywki.

TWORZENIE WŁASNYCH TALII

Poniżej znajdują się zasady tworzenia własnych talii wykorzystywanych w sankcjonowanych rozgrywkach turniejowych. Uwaga: W celu poszerzenia możliwości tworzenia talii, gracze mogą chcieć zaopatrzyć się w dodatkowe kopie zestawu podstawowego i/lub inne rozszerzenia zawierających nowe karty.

- ✦ Gracz musi wybrać dokładnie 1 kartę stronnictwa.
- ✦ Gracz może wybrać 1 kartę agendy lub może zdecydować się nie używać agend.
- ✦ Talia fabuły gracza musi zawierać dokładnie 7 kart. W talii fabuły maksymalnie jedna karta może raz się powtórzyć (biorąc pod uwagę jej nazwę). W talii fabuły nie może być więcej niż 1 kopia każdej z pozostałych kart fabuły.
- ✦ Talia dobierania gracza musi zawierać co najmniej 60 kart i może zawierać maksymalnie 3 kopie (biorąc pod uwagę jej nazwę) każdej karty.
- ✦ Nie ma górnego limitu liczby kart w talii gracza.
- ✦ O ile jakaś zdolność nie zezwala inaczej (na przykład agendy z cechą *Sztandar*), każda karta w talii gracza oraz w talii fabuły musi być neutralna lub jej stronnictwo musi odpowiadać stronnictwu na karcie stronnictwa gracza.

LOJALNOŚĆ

Lojalność to ograniczenie w tworzeniu talii, które określa jakie karty mogą być wykorzystywane w taliach innego stronnictwa. Karta jest lojalna wobec swojej frakcji, jeśli posiada zwój pergaminu poniżej herbu. Stronnictwo lojalnej karty musi odpowiadać stronnictwu talii, aby mogła ona być zawarta w danej talii. Niektóre zdolności kart (takie jak karty agent-*Sztandarów* w niniejszym zestawie podstawowym) pozwalają graczom wykorzystywać nie-lojalne karty w taliach innych stronnictw.



Ród Baratheonów,
lojalna



Ród Baratheonów,
nie-lojalna

GOTOWE TALIE

Dwóch do czterech graczy dzielących pojedynczy zestaw podstawowy może cieszyć się pełną rozgrywką, bez potrzeby budowania własnych talii, korzystając z talii gotowych do rozgrywki. Zostały one zaprojektowane wyłącznie do rozgrywek z wykorzystaniem jednego zestawu podstawowego i ignorują zasady lojalności, wykorzystywane w tworzeniu własnych talii.

Stare sposoby (Starkowie/Greyjoyowie)

Talia zawiera:

- ✦ Kartę stronnictwa Starków (203A)
- ✦ Wszystkie karty Starków (141-159)
- ✦ Wszystkie karty Greyjoyów (65-83)
- ✦ Po jednej kopii następujących kart neutralnych: *Różany Trakt, Królewski Trakt, Pieczęć Namiestnika, Littlefinger, Łupieżcy Grzechoczącej Koszuli, Varys, Makowe mleko*
- ✦ Następujące karty fabuły: *Wezwanie, Wichry zimy, Wspieranie Wiary, Przewaga na morzu, Przebudowa, Konfiskata, Spokój w Westeros*

Na Murze (Nocna Straż/Baratheonowie)

Talia zawiera:

- ✦ Kartę stronnictwa Nocnej Straży (202A)
- ✦ Wszystkie karty Nocnej Straży (122-140)

- ♦ Wszystkie karty Baratheonów (46-64)
- ♦ Po jednej kopii następujących kart neutralnych: *Różany Trakt, Królewski Trakt, Łupieżcy Grzechoczącej Koszuli, W ogień, Horda dzikich, Żelazny Tron, Trening Syria, Uzasadnione roszczenia*
- ♦ Następujące karty fabuły: *Dziki ogień, Rozkaz budowy, Marsz na Mur, Rozkaz marszu, Umocniona pozycja, Ohydne oskarżenia, Rycerski pojedynek*

Od Wschodu do Zachodu (Targaryenowie/Martellowie)

Talia zawiera:

- ♦ Kartę stronnictwa Targaryenów (204A)
- ♦ Wszystkie karty Targaryenów (160-178)
- ♦ Wszystkie karty Martellów (103-121)
- ♦ Po jednej kopii następujących kart neutralnych: *Różany Trakt, Królewski Trakt, Varys, W ogień, Horda Dzikich, Makowe mleko, Szlachetny rodowód, Pod miecz*
- ♦ Następujące karty fabuły: *Wezwanie, Uczta dla wron, Szlachetny cel, Władza z za tronu, Nawalnicza miecz, Starcie królów, Liczenie miedziaków*

Sekrety i spiski (Lannisterowie/Tyrellowie)

Talia zawiera:

- ♦ Kartę stronnictwa Lannisterów (200A)
- ♦ Wszystkie karty Lannisterów (84-102)
- ♦ Wszystkie karty Tyrellów (179-197)
- ♦ Po jednej kopii następujących kart neutralnych: *Różany Trakt, Królewski Trakt, Osąd Namiestnika, Ochroniarz, Uzasadnione roszczenia, Mały ptaszek, Lyseńskie łązy, Littlefinger*
- ♦ Następujące karty fabuły: *Dziki ogień, Podatki, Zwołanie chorągwi, Gra o tron, Głowy na palach, Atak z ukrycia, Posiłki*

Kiedy gracze będą gotowi na rozgrywkę taliami innymi niż powyższe, mogą próbować różnych kombinacji stronnictw, kart neutralnych oraz talii fabuły, aby odkrywać pełne możliwości gry.

TWÓRCY GRY

Projekt drugiej edycji: Nate French oraz Michael Hurley

Projekt pierwszej edycji:

Eric M. Lang i Christian T. Petersen oraz Nate French

Zasady: Nate French i Michael Hurley

Redakcja:

Alexander Hynes, Patrick Brennan i Kevin Tomczyk

Projekt graficzny: Mercedes Opheim oraz Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Samuel Shimota, Michael Silsby, Evan Simonet i Monica Skupa

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Jacob Murray

Kierownictwo artystyczne: Debra Freytag

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Producent: Nate French

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Simone Elliott

Menedżer LCG: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Stanisław Błaszkiwicz i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Konsultacje oraz testy polskiej wersji gry: Jakub Biegun, Łukasz Biegun, Łukasz Omasta

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z „Pieśni Lodu i Ognia” w tłumaczeniu Pawła Kruka i Michała Jakuszewskiego.

Specjalne podziękowania dla George'a R.R. Martina, który nas inspirował, oraz dla wszystkich naszych wiernych fanów!

Kompletna lista testerów znajduje się na stronie 32
Kompletnej Księgi Zasad.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R.R. Martin. Imiona, opisy oraz 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 oraz Fantasy Flight Supply są TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Faktyczne 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.

KOLEJNOŚĆ FAZ

1. Faza fabuły
2. Faza dobierania
3. Faza mobilizacji
4. Faza wyzwania
5. Faza dominacji
6. Faza wstawiania
7. Faza podatków

SŁOWA KLUCZOWE

Słowo kluczowe to atrybut, który zapewnia specjalne zasady odnoszące się do karty, na której się znajduje.

Bez dodatków: Ta karta nie może posiadać dodatków.

Grabież: Po tym, jak wygrasz wyzwanie, w którym uczestniczy ta postać, możesz odrzucić 1 wierzchnią kartę z talii przegrywającego przeciwnika.

Intuicja: Po tym, jak wygrasz wyzwanie, w którym uczestniczy ta postać, możesz dobrać 1 kartę.

Nietrwały: (Występuje na dodatkach). Jeśli karta do której dołączono ten dodatek opuszcza grę, ten dodatek *nie* wraca na rękę jego właściciela i jest odrzucany z gry.

Ograniczenie: Gracz nie może zmobilizować lub zagrać więcej niż 1 karty z Ograniczeniem na rundę, ani wyłożyć więcej niż 1 karty z Ograniczeniem podczas przygotowania.


Podstęp: Kiedy deklarujesz tę postać jako atakującą, możesz wybrać postać bez słowa kluczowego Podstęp, kontrolowaną przez broniącego gracza. Dana postać nie może być zadeklarowana jako obrońca w tym wyzwaniu.



Renoma: Po tym, jak wygrasz wyzwanie, w którym uczestniczy ta postać, możesz umieścić na niej 1 żeton władzy.



Zasadzka (X): Jako akcję gracza, możesz opłacić koszt zasadzki (w złocie), aby umieścić tę kartę w grze podczas fazy wyzwania. „(X)” to koszt Zasadzki.



Zastraszanie: Po tym, jak wygrasz wyzwanie, w którym kontrolujesz jedną lub więcej postaci z Zastraszaniem, możesz wybrać i ukłęknąć postacią kontrolowaną przez przegrywającego przeciwnika, o SILE równej lub niższej od liczby SIŁY, o którą wyzwanie zostało wygrane. W wyniku Zastraszania, w każdym wyzwaniu może ukłęknąć nie więcej niż jedna postać.

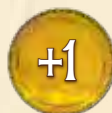
OZNACZENIA I SYMBOLE

 Karta unikatowa.

 Symbol lub wyzwanie militarne. W tekście oznaczono je w następujący sposób: 

 Symbol lub wyzwanie intrygi. W tekście oznaczono je w następujący sposób: 

 Symbol lub wyzwanie władzy. W tekście oznaczono je w następujący sposób: 



*Modyfikator
złota*



*Modyfikator
inicjatywy*



*Modyfikator
rezerw*

Stronnictwo Lojalna Nie-lojalna W tekście

Ród Starków



Ród
Lannisterów



Ród
Baratheonów



Ród
Greyjoyów



Ród
Tyrellów



Ród
Tyrellów



Ród
Targaryenów



Nocna Straż

