

GEORGE R. R. MARTIN

GRA o TRON™

DRUGA EDYCJA

GRA PLANSZOWA
DRUGA EDYCJA

ERRATA I NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

WERSJA 2.0

Niniejszy dokument zawiera wyjaśnienie zasad oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania do Drugiej edycji planszowej Gry o Tron jak również rozszerzeń *Taniec ze Smokami*, *Uczta dla Wron* oraz *Matka Smoków*. Dodatki oraz zmiany względem poprzedniej wersji zostały zaznaczone na niebiesko.

ERRATA oraz OBJAŚNIENIE ZASAD

W tej części znajdują się zmiany wprowadzone na elementach gry. O ile nie zaznaczono inaczej, zmiany te odnoszą się do elementów z podstawowej wersji gry.

Rozstrzygnięcie remisów

Pierwszeństwo w przypadku rozstrzygnięcia remisów na koniec 10 rundy (wcześniej opisane w trzecim paragrafie pod „Wygraną” na 16 stronie instrukcji) jest rozpatrywane w następującej kolejności:

- 1) Najwięcej kontrolowanych obszarów lądowych
- 2) Najwyższa pozycja na torze Zaopatrzenia
- 3) Najwyższa pozycja na torze Żelaznego Tronu

Zasłonka Lannisterów

Przygotowanie do gry dla rodu Lannisterów powinno brzmieć:

- 1 jednostką Statków w Złotej Cieśninie
- 1 jednostką Statków w porcie Lannisportu
- 1 jednostką Rycerzy i 1 jednostką Piechurów w Lannisporcie
- 1 jednostką Piechurów w Kamiennym Sepcie

Kolejność rozpatrywania kar z kart Dzikich

Podczas rozpatrywania kary za przegraną poniesioną podczas ataku Dzikich, jako pierwszy swoją karę rozgrywa gracz, który przeznaczył na wsparcie obrony najmniej żetonów, po nim kary otrzymują pozostali gracze, zgodnie z kolejnością rozgrywki.

Przetasowanie kart Losów Bitwy

Tuż przed etapem „Wybór i ujawnienie kart Rodów” każdej bitwy należy potasować wszystkie karty Losów Bitwy przygotowując w ten sposób nową talię.

Informacje na temat odrzuconych kart Rodów:

Informacje na temat wszystkich kart Rodów odrzuconych przez wszystkich graczy zawsze są jawne. Stos odrzuconych kart Rodu gracza zawsze może być przeglądany przez dowolnego przeciwnika w dowolnym momencie, ze wszystkimi etapami bitwy włącznie.

Żetony rozkazów na obszarach bez jednostek

Na końcu kroku „Porządkowanie po bitwie”, wszystkie żetony na obszarach bez jednostek są usuwane.

Karty Losów Bitwy

Poniżej znajduje się szczegółowa lista etapów bitwy (pierwotnie opisana na 17 stronie instrukcji gry podstawowej) podczas gdy karty Losów Bitwy są wykorzystywane:

- 1) Wezwanie wsparcia
- 2) Ustalenie początkowej siły armii
- 3) Wybranie i ujawnienie kart Rodów
 - a) Każdy gracz wybiera swoją kartę rodu.
 - b) Każdy gracz równocześnie odkrywa swoją kartę rodu. Niektóre zdolności kart mogą teraz mieć zastosowanie.
 - c) Dobranie kart Losów Bitwy.
- 4) Użycie Ostrza z Valyriańskiej Stali
 - a) (opcjonalnie) Użycie Ostrza z Valyriańskiej Stali, aby odrzucić kartę Losów Bitwy i dobrać nową.
 - b) Odkrycie kart Losów Bitwy.
 - c) (opcjonalnie) Jeżeli nie zostało już wykorzystane, użycie Ostrza z Valyriańskiej stali, aby dodać +1 do siły armii.
- 5) Ustalenie ostatecznej siły armii
- 6) Rozstrzygnięcie bitwy
 - a) Ustalenie zwycięzcy.
 - b) Poniesienie strat wynikających z symboli miecza i zdolności kart.
 - c) Poniesienie strat wynikających z symboli czaszek na kartach Losów Bitwy.
 - d) Rozpatrzenie odwrotów i rozbicia jednostek.
 - e) Porządkowanie po bitwie.

Dawanie żetonów Władzy (rozszerzenie Matka Smoków)

Podczas bitwy, żetony Władzy mogą być dawane jedynie podczas etapu „Wezwanie wsparcia”. Nie mogą być one dawane w żadnym innym kroku bitwy.

ERRATA oraz OBJAŚNIENIE KART

„Nadchodzi Zima” – karta Westeros

Treść zdolności tej karty powinna brzmieć: „Natychmiast potasujcie tę talię i stos kart odrzuconych (włączając tę kartę). Następnie wylosujcie i rozpatrzyć nową kartę.”

Victarion Greyjoy – karta rodu

Treść zdolności tej karty powinna brzmieć: „Jeżeli atakujesz, wszystkie twoje biorące udział w bitwie jednostki Statków (w tym wspierające jednostki Statków Greyjoyów) zapewniają dodatkowo +1 do siły.”

Kevan Lannister – karta rodu

Treść zdolności tej karty powinna brzmieć: „Jeżeli atakujesz, wszystkie twoje biorące udział w bitwie jednostki Piechurów (w tym wspierające jednostki Piechurów Lannisterów) zapewniają dodatkowo +1 do siły.”

Ser Addam Marbrand – karta rodu (Rozszerzenie Taniec ze Smokami)

Treść zdolności tej karty powinna brzmieć: „Jeżeli atakujesz, wszystkie twoje biorące udział w bitwie jednostki Rycerzy (w tym wspierające jednostki Rycerzy Lannisterów) zapewniają dodatkowo +1 do siły.”

Paxter Redwyne – karta rodu (Rozszerzenie Taniec ze Smokami)

Treść zdolności tej karty powinna brzmieć: „Jeżeli atakujesz, wszystkie twoje biorące udział w bitwie jednostki Statków (w tym wspierające jednostki Statków Tyrellów) zapewniają dodatkowo +1 do siły.”

Xaro Xhoan Daxos – karta rodu (Rozszerzenie Matka Smoków)

Treść zdolności tej karty powinna brzmieć: „Jeżeli posiadasz więcej jednostek Statków na obszarze ogarniętym bitwą od twojego przeciwnika, każda twoja jednostka Statków na obszarze ogarniętym bitwą zapewnia dodatkowo +1 do siły.”

Rakharo – karta rodu (Rozszerzenie Matka Smoków)

Treść zdolności tej karty powinna brzmieć: „Jeżeli obszar ogarnięty bitwą nie zawiera zamków lub twierdz, każda twoja jednostka rycerzy na obszarze ogarniętym bitwą zapewnia dodatkowo +2 do siły.”

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE

PYTANIA

GRA PODSTAWOWA/OGÓLNE

Karty rodów

P: Kiedy dokładnie należy rozpatrzyć zdolność karty, w której treści zawiera się określenie „po bitwie”?

O: Na koniec fazy Porządkowania po bitwie (po tym jak zagrane karty Rodów zostaną odrzucone na odpowiednie stosy kart odrzuconych).

P: Kiedy dokładnie należy rozpatrzyć zdolność karty ze słowem „natychmiast”?

O: Po tym jak wszelkie zdolności z określeniami „anuluj” lub „zignoruj” zostaną rozpatrzone, ale przed rozpatrzeniem dowolnych innych efektów.

P: Jeśli treść karty Rodu wymaga od gracza aby otrzymał (lub nie otrzymał) wsparcie, to czy to wsparcie musi pochodzić od jednostek tego samego gracza?

O: Nie, wsparcie może pochodzić albo od jednostek tego samego gracza albo od innego Rodu, który zdecydował się go wesprzeć.

P: Czy treść zdolności „Robba Starka” może być rozpatrzona po tym jak gracz wygra bitwę jako obrońca?

O: Tak. Karta Robba jest rozpatrywana w następujący sposób: Kiedy Stark wygra bitwę jako obrońca, przegrany atakujący musi przeprowadzić odwrót. Normalnie możliwość odwrotu atakującego jest ograniczona tylko do obszaru, z którego wymaszerował. Natomiast karta Robba Starka pozwala broniącemu Starkowi wybrać jeden z poniższych obszarów:

- Obszar, z którego atakujący się poruszył
- Obszar sąsiadujący z obszarem ogarniętym bitwą, który nie jest kontrolowany lub jest kontrolowany przez atakującego
- Obszar sąsiadujący z obszarem ogarniętym bitwą poprzez jednostki Statków atakującego, który nie jest kontrolowany lub jest kontrolowany przez atakującego

Stark nie może wybrać drugiej lub trzeciej możliwości, jeżeli w wyniku jej atakujący przekroczyłby Zaopatrzenie. Ponieważ pierwsza możliwość (odwrót na obszar, z którego się poruszył) nie może spowodować, że atakujący przekroczy Zaopatrzenie, jest to zawsze dostępny wybór.

P: Ród Starków zagrywa kartę Rodu „Roose Bolton” (i przegrywa bitwę) przeciwko karcie Rodu Baratheonów „Plama”. W jakiej kolejności rozpatruje się efekty obu kart? Czy Baratheon musi odrzucić jedną z kart Starków po tym jak wezmą oni na rękę cały swój stos odrzuconych kart Rodu?

O: Treść Roose jest rozpatrywana jako pierwsza, a po niej zdolność Plamy. Stark najpierw bierze na rękę wszystkie swoje karty, a po tym Baratheon przegląda karty, które rywal ma na ręce i wybiera jedną z nich, którą odrzuca.

P: Co się dzieje, jeżeli Plama został zagrany przeciwko ostatniej karcie z ręki przeciwnika?

O: Treść zdolności karty Plama jest rozpatrywana po tym, jak przeciwnik dobierze karty ze stosu kart odrzuconych. W tym przypadku, Plama odrzuci jedną z tych dobranych kart Rodu.

P: Jeżeli efekt (taki jak treść zdolności karty Plama) zmusi gracza do odrzucenia swojej ostatniej karty, czy dobierze on do ręki wszystkie karty Rodów?

O: Karta odrzuca przez efekt jest rozpatrywana jako ostatnia zagrana karta, dlatego też pozostanie ona w stosie kart odrzuconych. Pozostałe sześć kart wróci do ręki gracza.

P: Czy gracz może użyć zdolności Renly'ego Baratheona, aby ulepszyć swoją rozbitą jednostkę Piechurów?

O: Tak. Jednakże nowa jednostka pozostaje rozbita do końca rundy.

P: Treść zdolności Salladhora Saana redukuje do 0 siłę wszystkich Statków nie należących do Baratheonów. Czy to także zeruje siłę zapewnianą przez żetony Rozkazów (takich jak żeton Wsparcia +1)?

O: Nie.

P: Ród Greyjoyów zagrywa swoją kartę Rodu „Victarion Greyjoy” przeciwko karcie Rodu Baratheonów „Salladhor Saan”. Czy w takim wypadku siła biorących udział w bitwie Statków Greyjoyów nadal jest redukowana do 0?

O: Ponieważ obydwie treści zdolności zachodzą w tym samym oknie czasowym, rozpatrzenie ich zależy od kolejności rozgrywki. Jeżeli Greyjoy jest pierwszy w kolejności, Salladhor zostanie rozpatrzony po Victario-nie, obniżając siłę Statków Greyjoyów do 0.

P: Podczas rozpatrywania karty Rodu Tyrion Lannister, po cofnięciu karty na rękę Greyjoya, czy Greyjoy może wybrać Aeroną Mokry Czuprynę i użyć jego zdolności, aby wybrać ponownie cofniętą kartę?

O: Tak.

P: Czy możliwe jest, aby tura gracza została pominięta, jeśli karta Rodu „Doran Martell” przesunie jego żeton na najniższą pozycję toru Żelaznego Tronu?

O: Tak, może się tak zdarzyć, że tura Rodu zostanie pominięta po rozpatrzeniu zdolności Dorana. Kolejność na torze Żelaznego Tronu zawsze jest rozgrywana zgodnie z kolejnością: „1” pozycja jest rozpatrywana jako pierwsza, po niej „2” pozycja, po niej „3” pozycja itd. Obecna pozycja gracza na torze wyznacza aktywnego gracza, niezależnie od tego, które Rody rozpatrzyły swoją turę.

Na przykład, jeśli aktywny gracz znajduje się na pozycji „5” ale zostanie w wyniku zdolności Dorana przesunięty na koniec toru (pozycję „6”), będzie on kolejnym graczem, ponieważ pozycja „6” jest zawsze rozpatrywana po pozycji „5”, niezależnie od tego, które Rody zajmowały wcześniej poszczególne miejsca. Na tej samej zasadzie, gracz, którego Ród wcześniej znajdował się na pozycji „6” (a teraz znajduje się na pozycji „5”) musi poczekać na kolejny cykl tur zanim będzie mógł rozpatrzyć swój kolejny rozkaz.

P: Czy gracz będący celem karty Rodu „Doran Martell” (która przesunęła go na ostatnią pozycję toru Królewskiego Dworu) traci wszelkie Żetony Specjalnych Rozkazów, które już znajdują się na planszy?

O: Nie.

P: Jeżeli gracz zdobędzie żeton dominacji za pomocą zdolności karty Doran Martell (lub w podobny niestandardowy sposób), czy żeton pozostaje w tym samym stanie?

O: Tak. Jeżeli żeton był już wykorzystany w tej rundzie (jest odwrócony na stronę z konturem) pozostaje on wykorzystany dla gracza, który go otrzymał, aż do odwrócenia go na końcu Fazy Akcji.

P: Po zagraniu karty Rodu „Ser Loras Tyrell” gracz wygrywa bitwę jako atakujący przeciwko graczowi, który jako obrońca zagrał kartę Rodu „Arianne Martell”. Czy w takim wypadku rozkaz Marszu Tyrellów nadal jest przesuwany na pusty obszar?

O: Teoretycznie tak, jednak żeton rozkazu marszu Tyrellów jest usuwany na końcu kroku Porządkowanie po bitwie”, dlatego jest praktycznie bezużyteczny.

P: Czy bitwa jest kontynuowana po tym jak zdolność Mace Tyrella zniszczy ostatnią broniącą się jednostkę?

O: Tak.

P: Tyrell decyduje się użyć karty Rodu „Królowa Cierni”, aby usunąć żeton Wsparcia z sąsiedniego obszaru, który zapewnia wsparcie do obecnej bitwy. Czy w takim wypadku jednostki z sąsiedniego obszaru nadal są brane pod uwagę podczas ustalania ostatecznej siły armii?

O: Nie, przeciwnik Tyrellów nie dodaje siły wspierających jednostek znajdujących się na obszarze, z którego usunięto żeton Wsparcia. Patrz zapis znajdujący się na 20 stronie instrukcji: „Niektóre karty Rodów mogą sprawić, że gracz będzie musiał ponownie obliczyć początkową siłę armii.”

Bitwa i poruszanie jednostek

P: Czy maszyny oblężnicze mogą być wybrane jako straty, które w trakcie bitwy musi ponieść przegrany?

O: Nie. Maszyny oblężnicze zostają automatycznie zniszczone w wyniku przegranej bitwy **dotatkowo** do wszystkich innych poniesionych strat.

P: Jeśli po wygraniu bitwy gracz musiałby ponieść straty, które wyeliminowałyby wszystkie jego jednostki znajdujące się na obszarze, na którym doszło do bitwy, to czy przegrany nadal musi przeprowadzić odwrót?

O: Tak.

P: Czy wkroczenie jednostek gracza na obszar, na którym znajduje się wrogi żeton Władzy (a nie ma tam żadnych jednostek wroga) wywołuje bitwę?

O: Nie.

P: Czy wkroczenie jednostek gracza na obszar, na którym znajdują się tylko rozbite jednostki wroga wywołuje bitwę?

O: Tak.

P: Czy rozbite jednostki mogą zapewnić wsparcie?

O: Wszystkie rozbite jednostki (niezależnie czy atakują, bronią czy wspierają) nie zapewniają swojej siły w bitwie. Ich siła jest traktowana jako niemodyfikowalne „0”. Jednakże, w dalszym ciągu biorą udział w walce na wypadek zdolności takich kart jak np. Renly Baratheon. Nierozbite jednostki nadal mogą normalnie zapewnić wsparcie nawet jeśli znajdują się na obszarze z rozbitymi jednostkami.

P: W którym momencie zwycięzca bitwy przejmuje kontrolę nad obszarem, na którym toczyła się bitwa?

O: Kontrola nad obszarem nie zmienia się dopóki wszystkie etapy bitwy nie zostaną zakończone. W przypadku całkowicie opróżnionego obszaru w żadnym momencie nie uznaje się, że obszar jest kontrolowany przez atakującego (i w związku z tym nie wlicza się na jego korzyść w odniesieniu do ustalenia warunków zwycięstwa).

P: Gracz rozpatruje Rozkaz Marszu, porusza się na dwa obszary i przy jednym z nich wywołuje bitwę. Czy przy poruszaniu się na obszar, gdzie nie wywołuje bitwy może przekroczyć Zaopatrzenie do momentu, kiedy marsz wywołujący bitwę osiągnie cel?

O: Nie. Przed rozpoczęciem bitwy, wszystkie ruchy z obszaru z Rozkazem Marszu, które nie wywołują bitwy muszą zostać równocześnie wykonane bez przekroczenia Zaopatrzenia.

P: Kiedy gracz wykonuje odwrót z bitwy jako obrońca, czy może wykonać go na dowolny przyjazny obszar?

O: Nie. Obszar musi być sąsiadujący lub połączony transportem morskim.

P: Gracz rozpatruje rozkaz Marszu poruszając wszystkie swoje jednostki poza **obszar rodzinny** innego gracza i nie pozostawia żadnego żetonu władzy, aby ustanowić kontrolę. Gdzie musi wykonać odwrót jednostkami, jeżeli przegrałby ewentualną bitwę?

O: Jednostki nie będą miały dozwolonego miejsca do odwrotu i musiałyby zostać zniszczone.

P: Czy transport morski może być wykorzystany do zapewnienia wsparcia na obszar, który nie jest sąsiedni z obszarem z rozkazem Wsparcia?

O: Nie.

P: W jakiej kolejności gracz deklaruje, akceptuje i odmawia wsparcia?

O: W kolejności rozgrywki, każdy Ród z jednym lub większą liczbą rozkazów Wsparcia na sąsiadujących obszarach z obszarem ogarniętego bitwą (włączając atakującego i obrońcę) musi wykonać jedną z poniższych czynności:

- Zadeklarować, którymi z jego obszarów udziela wsparcia atakującemu
- Zadeklarować, którymi z jego obszarów udziela wsparcia obrońcy
- Odmówić udzielenia wsparcia każdej ze stron

Gracz otrzymujący wsparcie musi je przyjąć lub odmówić przy każdej deklaracji. Gracz nie może udzielić wsparcia przeciwko sobie.

P: Jeżeli gracz posiada więcej niż jeden rozkaz Wsparcia na sąsiadującym obszarze z obszarem ogarniętym bitwą, czy musi zadeklarować któremu Rodowi udziela wsparcia ze wszystkich jego rozkazów Wsparcia jednocześnie? Czy może wybrać, aby rozdzielić wsparcie pomiędzy przeciwników?

O: W momencie, w którym gracz deklaruje wsparcie (zgodnie z kolejnością rozgrywki), musi wybrać **jeden** Ród, któremu udziela wsparcia ze **wszystkich** swoich rozkazów Wsparcia. Nie może wspierać dwóch rywalizujących Rodów w tej samej bitwie.

P: Czy jest możliwe posiadać ujemną początkową siłę armii lub ujemną ostateczną siłę armii?

O: Możliwe jest, żeby gracz posiadał ujemną początkową siłę armii, natomiast ostateczna siła armii mniejsza od 0, zawsze jest podnoszona do 0.

Karty Westeros oraz Dzikich

P: Czy po rozpatrzeniu karty Westeros „Nadchodzi zima”, kartę tę także wtasowuje się z powrotem do talii?

O: Tak.

P: Czy symbol dzikich odkryty przez kartę Westeros „Nadchodzi Zima” aktywuje Atak Dzikich?

O: Tak. W przeciwieństwie do większości kart Westeros, „Nadchodzi Zima” rozpatrywana jest natychmiast po dobraniu, nie podczas 4 kroku „Rozpatrywanie kart Westeros”.

P: Czy druga możliwość na karcie Westeros „Mroczne Skrzydła, Mroczne Słowa” pozwala jednostkom Statków w portach na pobranie jednego żetonu władzy?

O: Tak. Ta część karty jest rozpatrywana dokładnie jak karta Westeros „Gra o Tron” więc zasada „Handel z Wolnymi Miastami” obowiązuje (strona 25 w instrukcji).

P: Czy jeśli karta Westeros „Atak Dzikich” zostanie wylosowana kiedy żeton Dzikich znajduje się na polu „0” toru Dzikich to nadal normalnie się ją rozpatruje? Czy nadal istnieje możliwość porażki?

O: Karta „Atak Dzikich” jest rozpatrywana niezależnie od pozycji żetonu Dzikich na torze. Gracze normalnie licytują żetony Władzy przeciwko Dzikim, jednak w tym wypadku mają gwarancję osiągnięcia wygranej.

P: Czy podczas rozpatrywania kary z karty dzikich „Nadciąga Horda”, gracz z najniższą stawką może zniszczyć dwie jednostki z różnych obszarów?

O: Nie. **Wszystkie** niszczone jednostki muszą pochodzić z **jednego** obszaru z zamkiem lub twierdzą.

P: Czy podczas rozpatrywania kary z karty dzikich „Najazd prewencyjny”, gracz z najniższą stawką może wybrać efekt, którego nie może w pełni spełnić?

O: Tak. Na przykład gracz może wybrać opcje B nawet jeżeli już znajduje się na najniższej pozycji na wszystkich torach wpływów.

P: Czy podczas rozpatrywania kary z karty dzikich „Gromadzą się nad Mleczną Wodą”, jeżeli gracz z najniższą stawką posiada tylko dwie karty na ręce i obie posiadają taką samą siłę, kiedy i w jaki sposób dobiera do ręki odrzucone karty?

O: Gracz z najniższą stawką najpierw wybiera i odrzuca jedną kartę. Następnie odrzuca on ostatnią kartę, pozostawiając ją w stosie kart odrzuconych i dobiera pozostałe 6 kart (włącznie z tą, która była wybrana jako pierwsza do odrzucenia).

Porty

P: Czy jest różnica pomiędzy „przyległym obszarem morskim” a „sąsiednim obszarem morskim”?

O: Nie, są to terminy używane zamiennie.

P: Gracz opuszcza wszystkimi swoimi jednostkami obszar (ale nie swój rodzinny obszar) połączony z portem, w którym znajdują się jego Statki i nie zostawia tam żetonu Władzy. Co dzieje się w takim wypadku ze Statkami znajdującymi się w porcie?

O: Statki pozostawione w porcie połączonym z niekontrolowanym obszarem lądowym zostają zniszczone. Jeśli obszar lądowy połączony z portem jest obszarem rodzinnym przeciwnika, Statki te mogą natychmiast zostać zamienione na Statki rodu tego wroga (tak jak to opisano w instrukcji, na stronie 25, w akapicie „Przejmowanie kontroli nad wrogimi portami”).

P: Czy statek gracza może wycofać się do portu połączanego z nieprzyjaznym obszarem lądowym?

O: Nie. Gracz musi kontrolować obszar lądowy połączony z portem aby móc poruszyć swoje Statki do danego portu (działa to także w przypadku odwrotu).

P: Zasady dotyczące werbowania Statków na obszarze, na którym znajduje się port brzmią następująco „...gracz może werбовать nowe jednostki Statków bezpośrednio do samego portu lub na sąsiedni obszar morski.” Czy w przypadku werbowania z twierdzy „lub” obecne w tym zdaniu oznacza, że gracz może wykonać jedno albo drugie, ale nie oba?

O: Nie. Gracz może wydać swoje punkty mobilizacji do zwerbowania Statków na osobnych obszarach, jeden może umieścić na sąsiednim obszarze morskim a inny w połączonym porcie.

Władza i licytacja

P: W którym momencie podczas licytacji gracze powinni ogłosić liczbę dostępnych żetonów władzy?

O: Na początku każdej licytacji, przed tymczasowym umieszczeniem swoich żetonów władzy za zasłonkami, wszyscy gracze muszą ogłosić ile posiadają dostępnych żetonów władzy.

P: Jeżeli gracz usuwa rozkaz Umocnienia Władzy na obszarze morskim poprzez rozkaz Najazdu, czy ten gracz dokonuje też grabieży?

O: Tak.

P: Czy gracz może zdecydować się usunąć własny żeton władzy z planszy?

O: Nie. Gracze nie mogą odzyskać żetonów władzy, które wcześniej zostały umieszczone na planszy w celu ustanowienia kontroli.

Inne

P: Co dzieje się jeśli gracz nie ma żadnych twierdz, zamków ani żadnych jednostek, którym mógłby wydać rozkazy? Czy zostaje wyeliminowany z gry?

O: Nie, gracz ten nie zostaje wyeliminowany z gry i gra przy pomocy skromnych zasobów, które mu pozostały.

P: Czy gracz może użyć Specjalnego Rozkazu Umocnienia Władzy, aby zmobilizować jednostki na obszarze bez zamku lub twierdzy?

O: Nie.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ROZSZERZENIA

Taniec ze smokami

P: Jaka może być maksymalna siła zapewniona przez zdolność karty Mance'a Raydera?

O: Dziewięć. Ponieważ żeton Dzikich nie może osiągnąć „12” podczas fazy akcji, Mance nie może zapewnić siły 12.

P: Czy podczas rozpatrywania treści karty Rodrika Czytacza gracz może przejrzeć również stos kart odrzuconych wybranej talii Westeros?

O: Nie. Talia odnosi się tylko do kart, które są rewersem u góry i nie zostały jeszcze wykorzystane. Karty wykorzystane określa się jako „stos kart odrzuconych”.

Uczta dla Wron

P: Czy podczas rozpatrywania karty Westeros „Atak Żelaznych Ludzi” specjalne cele również liczą się jako „przynajmniej 2 zapunktowane karty Celów”?

O: Nie.

P: Czy Winterfell jest liczone podczas ustalania 5 twierdz i zamków potrzebnych do zapunktowania specjalnego Celu Starków?

O: Tak.

P: Czy karta Celu „Straż przeprawy” wymaga dwóch obszarów połączonych mostem czy czterech obszarów połączonych dwoma oddzielnymi mostami?

O: Tylko jedna para obszarów jest wymagana, łącznie dwa obszary.

P: Czy podczas rozpatrywania karty Celu „Rozwój handlu” gracz musi mieć statki w Portach, aby je kontrolować?

O: Nie. Wystarczy, że gracz kontroluje połączony obszar lądowy.

P: Co rozstrzyga remisy na końcu 10 rundy podczas rozgrywki z rozszerzeniem „Uczta dla Wron”?

O: Jeżeli na końcu 10 rundy żaden z graczy nie zdobył 7 punktów zwycięstwa, gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa, który znajduje się na najwyższej pozycji Żelaznego Tronu wygrywa.

Matka Smoków

P: Czy podczas rozgrywki z rozszerzeniem Matka Smoków na 3 lub 4 graczy wykorzystuje się Nakładkę na tor Królewskiego Dworu?

O: Nie. W rozgrywce z wasalami nie korzysta się z Nakładki na tor Królewskiego Dworu, bez względu na liczbę graczy.

P: Czy w rozgrywce, w której nie korzysta się z mapy Essos oraz Żelaznego Banku, można zagrać morski rozkaz Żelaznego Banku?

O: Tak. Funkcjonuje on jako pusty (bez efektu) morski żeton rozkazu.

P: Kiedy karta rodu gracza nie-wasala odnosi się do „twojego przeciwnika” czy odnosi się ona do wasala, z którym prowadzi się bitwę czy do Pana Wasala, który rozkazuje temu wasalowi?

O: „Twój przeciwnik” odnosi się do wasala. Pan danego Wasala jedynie rozkazuje w imieniu wasala podczas trwania jego tury lub bitwy (jedynym wyjątkiem jest użycie Ostrza z Valyriańskiej Stali).

P: Czy podczas rozpatrywania karty rodu Robert Arryn przeciwko Wasalowi, czy którakolwiek karta zostaje usunięta z gry?

O: Nie. Wasale nie posiadają stosu kart odrzuconych, więc w tym przypadku nie ma dostępnych celów.

P: Jeżeli gracz kontroluje więcej niż jednego wasala, czy są oni wybierani w tym samym czasie?

O: Tak. Kiedy jest kolej gracza na wybranie Wasala, wybiera on Wasala (lub pasuje) za każdy żeton Wasali, który posiada.

P: Czy Wasale są częścią „kolejności rozgrywki”?

O: Tak.

P: Czy karta Westeros „Nawałnica Mieczy” zabrania umieszczania i rozpatrywania żetonu rozkazu Wasali Obrona/Mobilizacja?

O: Tak. Żeton rozkazu Obrona/Mobilizacja jest rodzajem żetonu Obrony, więc nie może zostać zaigrany. Uwaga: Ten żeton **nie** jest żetonem Umocnienia Władzy.

P: Czy żeton rozkazu wasali Obrona/Mobilizacja zostaje usunięty, jeżeli został wykorzystany jako żeton Obrony?

O: Nie. Podobnie jak żetony obrony, te żetony nie są usuwane po tym, jak zostały wykorzystane w obronie. Mogą zostać później wykorzystane do obrony i/lub do Mobilizacji podczas kroku „Rozpatrywanie rozkazów Umocnienia Władzy”.

P: Czy Pan może zainicjować bitwę przeciwko jednemu ze swoich Wasali lub odwrotnie?

O: Nie.

P: Czy Pan może wesprzeć atak przeciwko jednemu ze swoich Wasali lub odwrotnie?

O: Nie. Pan nie może wesprzeć ataku przeciwko jednemu ze swoich Wasali. Podobnie, Wasal nie może wesprzeć ataku przeciwko swojemu Panu lub innemu Wasalowi Pana.

P: Czy jeden z Wasali Pana może zaatakować lub najechać innego Wasala tego Pana?

O: Nie. Pan nie może atakować lub najechać swoich własnych Wasali jak również jego Wasale nie mogą atakować i najechać Pana jak i innych Wasali tego Pana.

P: Czy efekty kart, takich jak karta dzikich „Król za Murem” lub karta rodu „Doran Martell”, mogą spowodować, że gracz Targaryenów przemieści się z ostatniej pozycji na torze wpływów?

O: Nie. Każdy efekt, który mógłby przemieścić gracza Targaryenów na wyższą pozycję na torze jest ignorowany. Każdy efekt, który powoduje, że gracz musi przemieścić się na ostatnią pozycję na torze wpływów, zamiast tego przenosi swój żeton na „7” pozycję.

P: Gracz Targaryenów rozpatruje kartę rodu Viserys Targaryen i odrzuca Khala Drogo, czy Drogo zostaje usunięty z gry?

O: Nie. Treść zdolności karty ma zastosowanie tylko, jeżeli karta została wybrana do zagrania podczas bitwy.

P: Czy żetony lojalności mogą być umieszczone lub zostać przeniezione na obszary morskie?

O: Nie. Żetony lojalności mogą wystąpić tylko na obszarach lądowych.

P: Czy jeżeli żeton lojalności zostanie umieszczony lub przeniesiony na obszar kontrolowany przez gracza Targaryenów to czy ten gracz automatycznie go otrzymuje i punktuje?

O: Tak.

P: Jeżeli gracz Targaryenów nie spłaci odsetek zaciągniętej pożyczki, czy posiadacz Ostrza z Valyriańskiej Stali może wybrać, aby zabić smoka?

O: Tak.

P: Jako, że Ród Targaryenów nie posiada żadnych Machin Oblężniczych, co się dzieje, jeżeli efekt pozwala mu na zdobycie go (np. w przypadku pożyczki Inżynierowie wojskowi)?

O: Gracz Targaryenów ignoruje tę część efektu. Nie może on otrzymać ani zmobilizować ich, nawet jeżeli efekt mówi, że mógłby.

P: Podczas licytacji o pozycje na torze wpływów, czy gracz Targaryenów rozdziela swoje żetony władzy przed czy po tym, jak posiadacz Żelaznego Tronu rozstrzyga remisy?

O: Gracz Targaryenów rozdziela swoje żetony władzy natychmiast po odkryciu ich, więc przed tym jak posiadacz Żelaznego Tronu będzie rozstrzygał remisy.

P: Kiedy gracz Targaryenów rozpatruje rozkaz Marszu, jeżeli poruszy się na obszar z Żetonem Lojalności oraz jednostkami innego Rodu, czy natychmiast zdobędzie Żeton Lojalności?

O: Nie. Gracz Targaryenów musi kontrolować dany obszar, co oznacza, że musi wygrać bitwę i posiadać na nim przynajmniej jedną jednostkę. Przykładowo treść zdolności karty rodu Arianne Martell zapobiegłaby przed zdobyciem Żetonu Lojalności z obszaru ogarniętego bitwą.

P: Czy Rozkaz Morski Żelaznego Banku może być rozpatrzony, jeżeli wrogie jednostki statków znajdują się na sąsiednim obszarze?

O: Tak.

P: Czy podczas zaciągnięcia pożyczki, gracz może zignorować część efektu pożyczki?

O: Nie. Gracz musi wypełnić efekt pożyczki na tyle na ile jest to możliwe. Gracz nie może wybrać, aby zignorować części pożyczki, jeżeli jest zdolny ją spełnić.

P: Czy gracz musi być zdolny do spełnienia całego efektu pożyczki, żeby ją zaciągnąć?

O: Nie. Gracz może zaciągnąć pożyczkę niezależnie od jej efektu, (pod warunkiem, że może opłacić jej wstępny koszt). Każdy element pożyczki, który nie może być spełniony zostaje zignorowany.

P: Czy jeżeli gracz nie posiada określonych jednostek na pożyczce Żelaznego Banku (np. gracz Targaryenów nie posiada Machin Oblężniczych) czy w dalszym ciągu może zaciągnąć pożyczkę i rozpatrzyć efekt karty?

O: Tak. Gracz otrzyma wszystkie jednostki, które są dostępne ignorując pozostałe.

P: Po rozpatrzeniu karty pożyczki „Piromanta”, w celu osłabienia zamku w Braavos, czy efekt Żetonu Neutralnego Braavos (-1 do wstępnego kosztu pożyczki) jest usuwany?

O: Nie. Efekt żetonu jest powiązany z obszarem Braavos a nie z zamkiem znajdującym na nim.

P: Po rozpatrzeniu karty pożyczki „Piromanta”, w celu osłabienia zamku na obszarze portu, czy port przestaje funkcjonować?

O: Nie.

P: Czy gracz może umieścić żeton rozkazu swojego wasala Obrona 3, jeżeli w grze jest karta Westeros „Nawalnica Mieczy”?

O: Nie.

P: Czy karta Westeros „Uczta dla Wron” zabrania umieszczania i rozpatrywania Żetonu Rozkazu Żelaznego Banku?

O: Nie. Żeton Rozkazu Żelaznego Banku **nie** jest rodzajem żetonu Umocnienia Władzy (pomimo, że rozpatruje się go w tej samej fazie akcji), dlatego nie jest zabroniony.

P: Podczas rozpatrywania karty Westeros „Ogień obraca się w ciało”, czy gracz Targaryenów może wybrać dowolną liczbę żetonów Siły Smoków, aby przenieść je do puli Siły Smoków?

O: Nie. Tylko **jeden** żeton może zostać przemieszczony.

P: Podczas rozpatrywania karty Westeros „Igrając z ogniem”, czy gracz Targaryenów może wybrać gracza, który nie posiada dostępnych jednostek?

O: Nie.

P: Podczas rozpatrywania karty Westeros „Ogień obraca się w ciało”, czy gracz może nie wybierać żadnej możliwości?

O: Tak. Rozpatrzenie każdego z tych efektów jest opcjonalne.

P: Czy podczas rozpatrywania kart Westeros „Wieści szybko się rozchodzą” oraz „Rozgromienie buntu”, gracz może zdecydować, że nie przemieszcza żetonów Lojalności?

O: Nie. Każdy gracz, w tym Targaryen, musi wybrać i przenieść jeden żeton.

P: Czy podczas rozpatrywania kart Westeros „Wieści szybko się rozchodzą” oraz „Rozgromienie buntu” te same Żetony Lojalności mogą być przemieszczane więcej niż raz?

O: Tak, włączając w to przemieszczanie tam i z powrotem pomiędzy tymi samymi obszarami.

P: Czy gracz może odmówić przyjęcia żetonu władzy, którym został obdarowany przez innego gracza?

O: Tak.

