

GRA O TRON™




I N S T R U K C J A


WPROWADZENIE

Nad światem, w którym lato trwa dekadami, a zima może ciągnąć się przez całe twoje życie, zbierają się czarne chmury. Serialowy hit HBO „GRA O TRON”, oparty na popularnej książkowej serii „Pieśń Lodu i Ognia” George’a R. R. Martina, opowiada o epickich zmaganiach o władzę w rozległym, brutalnym królestwie. Od tonącego w spiskach południa i dzikich krain wschodu, po skutą lodem północ i starożytny Mur, który chroni krainę przed ciemnością, dwie potężne rodziny prowadzą śmiertelną grę w kotka i myszkę. Grę, której stawką jest panowanie w Siedmiu Królestwach Westeros. Zdrada, pożądanie, intrygi i nadnaturalne moce wstrząsają wszystkimi zakątkami Królestw, a krwawe zmagania o Żelazny Tron niosą ze sobą nieprzewidywalne i dalekosiężne skutki. „GRA O TRON” to opowieść o królach i królowych, rycerzach i renegatach, kłamcach i szlachcicach – i o ich walkach o władzę.

Gra o Tron: Gra karciana pozwala dwójce graczy wcielić się w wojujące rody Lannisterów i Starków i przeżyć w krainach Westeros własne bitwy i dworskie intrygi. Najpierw gracze korzystają z kart fabuły, aby zyskać przewagę, a potem mobilizują swoje siły, składające się z postaci, obszarów i dodatków. Każdy gracz może rzucić swojemu przeciwnikowi wyzwania trzech rodzajów:

 Wojskowe

 Intryg

 Władzy

Wygrywając wyzwania, gracze zdobywają dla swojego rodu punkty władzy. Pierwszy gracz, który zgromadzi 15 punktów władzy, wygrywa.

Wyostrz umysł i zwołaj armie, bowiem w grze o tron zwycięża się albo umiera. Nie ma ziemi niczyjej.

ZŁOTA ZASADA

Jeśli treść karty stoi w sprzeczności z treścią tej instrukcji, pierwszeństwo ma treść karty.

RÓD STARKÓW

Starkowie są naczelnym rodem Północy, a niegdyś, przed podbojem Targaryenów, władali nią jako królowie. Trzysta lat później Eddard Stark pomógł Robertowi Baratheonowi obalić króla Aerysa Targaryena, nazywanego Szalonym Królem. Herbem Starków jest szary wilkor biegnący po białym lodowym polu. Dewiza Starków brzmi: „Nadchodzi Zima.”

RÓD LANNISTERÓW

Lannisterowie z Casterly Rock to najbogatsza rodzina w całym Westeros. Podobnie jak Starkowie, do czasu podboju Targaryenów władali oni swoimi ziemiami jako królowie. Trzysta lat później Robert Baratheon obalił Aerysa Targaryena, zagarnął Żelazny Tron dla siebie i poślubił Cersei Lannister. Herbem Lannisterów jest złoty lew na karmazynowym polu. Dewiza Lannisterów brzmi: „Słuchajcie Mojego Ryku!”

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

W pudełku z Grą o Tron: Grą karcianą znajdują się następujące elementy.

ŻETONY ŻŁOTA

Żetony złota służą do zaznaczania ilości **ŻŁOTA** w **PULI ŻŁOTA** każdego gracza. Każdy żeton złota odpowiada jednej sztuce złota.

Gracze wydają złoto, aby zagrywać karty i opłacać pewne specjalne zdolności. W pudełku z grą znajduje się 20 żetonów złota.



ZNACZNIKI WŁADZY

Znaczniki władzy służą do zaznaczania ilości **WŁADZY** zgromadzonej przez każdego gracza. Każdy znacznik władzy odpowiada jednemu punktowi władzy. Pierwszy gracz, który zdobędzie 15 punktów władzy, wygrywa. W pudełku z grą znajduje się 30 znaczników władzy.



CHORĄGWIE RODÓW

Tymi dużymi żetonami zaznacza się, który gracz gra którym rodem. Podczas rozgrywki używa się ich również do przechowywania zdobytych znaczników władzy. W pudełku z grą znajduje się jedna chorągiew Lannisterów i jedna chorągiew Starków.



CHORĄGIEW
LANNISTERÓW



CHORĄGIEW
STARKÓW

TALIA DOBIERANIA LANNISTERÓW

Podczas rozgrywki gracz prowadzący Lannisterów wykorzystuje talię składającą się z 50 kart oznaczonych na rewersach

herbem



Lannisterów. Te karty należy potasować, tworzą one **TALIĘ DOBIERANIA** Lannisterów.

TALIA DOBIERANIA STARKÓW

Podczas rozgrywki gracz prowadzący Starków wykorzystuje talię składającą się z 50 kart oznaczonych na rewersach herbem

Starków. Te karty należy



potasować, tworzą one **TALIĘ DOBIERANIA** Starków.

KARTY FABUŁY

Fabuły to specjalny rodzaj kart posiadający na rewersie rysunek Żelaznego Tronu. Oprócz talii dobierania każdy gracz będzie również posiadał unikatową, składającą się z 7 kart **TALIĘ FABUŁY**. W grze znajdują się 32 karty fabuły, ale podczas danej rozgrywki gracze wykorzystają tylko 14 z nich – po siedem na każdą talię fabuły (więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Przygotowanie do gry” na stronie 6).



OPIS KART LANNISTERÓW I STARKÓW

POSTACIE LANNISTERÓW



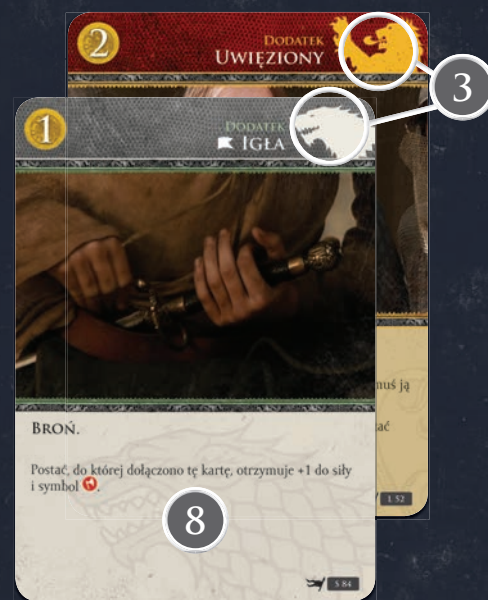
POSTACIE STARKÓW

OBSZARY LANNISTERÓW



OBSZARY STARKÓW

DODATKI LANNISTERÓW



DODATKI STARKÓW

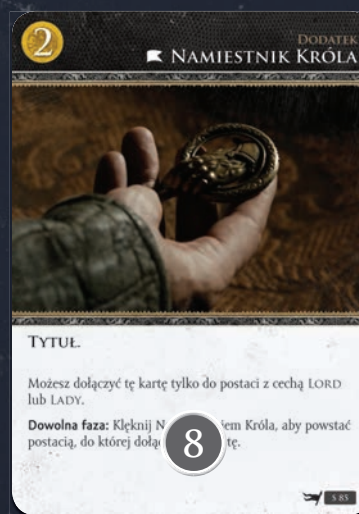
OPIS KART NEUTRALNYCH



POSTACIE NEUTRALNE



OBSZARY NEUTRALNE



DODATKI NEUTRALNE





OPIS KART WYDARZEŃ I FABUŁY



WYDARZENIA



FABUŁY

- KOSZT W ZŁOCIE:** Liczba żetonów złota, które gracz musi wydać ze swojej puli złota, aby zagrać daną kartę.
- NAZWA:** Nazwa karty. Karty z symbolem  obok nazwy to **karty unikatowe** (patrz „Karty unikatowe” na stronie 12). Na pasku nazwy oznaczono też rodzaj danej karty (postać, obszar, dodatek, wydarzenie lub fabuła).
- SYMBOL RODU:** Wskazuje, do którego rodzaju przynależy dana karta – Starków lub Lannisterów. Neutralne karty nie posiadają żadnego symbolu. Patrz również „Symbole rodów” po prawej.
- SILA:** Wartość odzwierciedlająca efektywność danej postaci podczas wyzwania.
- SYMBOLE WYZWAŃ:** Wskazuje na rodzaje wyzwań, w których może uczestniczyć dana postać jako atakujący lub obrońca ( wojskowe,  intryg, lub  władzy).
- CECHY:** Słowa opisowe, które nie zawierają żadnych zasad, ale do których mogą się odnosić inne karty. Cechy zawsze będą zapisane drukowanymi, pogrubionymi literami. Przykładowe cechy to LORD, LADY i RYCERZ.
- SŁOWA KLUCZOWE:** Specjalne zdolności, do których odnoszą się konkretne zasady. Słowa kluczowe zawsze będą zapisane drukowanymi, pochylonymi literami. W grze występują trzy słowa kluczowe: *OGRANICZENIE*, *SŁAWA* i *SKRYTOŚĆ* (patrz „Słowa kluczowe” na stronie 12).
- ZDOLNOŚĆ KARTY:** Zasady i zdolności właściwe danej karcie.
- PREMIA DO PRZYCHODU:** Premia dodawana do wartości przychodu odkrytej karty fabuły.
- TEKST FABULARNY:** Historia lub cytaty pochodzący od postaci zobrazonej na karcie.
- WARTOŚĆ PRZYCHODU:** Przychód, jaki dana karta fabuły zapewnia swojemu właścicielowi podczas danej rundy.
- WARTOŚĆ INICJATYWY:** Cyfra, która wskazuje, do kogo w danej rundzie będzie należeć inicjatywa.
- WARTOŚĆ ZMAGAŃ:** Wskazuje, ile obrażeń zada dany gracz, jeśli wygra wyzwanie jako atakujący.

RODZAJE KART

W grze występuje pięć rodzajów kart. Poniżej streszczono przeznaczenie każdego z nich.

POSTACIE wykorzystuje się zazwyczaj jako atakujących lub obrońców podczas wyzwań rozgrywanych z przeciwnikiem. Wygrywając wyzwania, gracz zdobywa dla swojego rodu punkty władzy, jednocześnie zmuszając przeciwnika do poddania się efektem zmagania (patrz strony 9-10). Postacie mogą zostać zabite lub odrzucone z gry (patrz „Stos kart odrzuconych i stos martwych” na stronie 11).

OBSZARY zapewniają graczom różne korzyści, np. premię do przychodu lub specjalne zdolności, które wpływają na postacie.

DODATKI zagrywa się pod znajdujące się już w grze postacie (zarówno swoje, jak i przeciwnika), aby zmodyfikować je nowymi zasadami. Dodatek zostaje odrzucony z gry, kiedy postać, do której został dołączony, z dowolnego powodu opuści grę.

WYDARZENIA są zagrywane przez graczy z ręki, aby wywołać opisane w ich treści efekty. Po rozpatrzeniu efektu karty wydarzenia natychmiast umieszcza się ją na stosie odrzuconych kart jej właściciela.

FABUŁY to specjalny rodzaj kart, których nigdy nie wtasowuje się do talii dobierania. Zamiast tego, każdy gracz posiada składającą się z 7 kart talię fabuły. W każdej rundzie każdy z graczy wybiera i odkrywa jedną nową fabułę ze swojej talii fabuły. Fabuły zapewniają graczowi **PRZYCHÓD** oraz specjalną zdolność. Od kart fabuły zależy też, który z graczy będzie posiadał w danej rundzie **INICJATYWĘ** i ile obrażeń każdy z graczy zada, jeśli wygra jakies wyzwanie jako atakujący (te obrażenia nazywa się **WARTOŚCIĄ ZMAGAŃ** fabuły).

SYMBOLE RODÓW

Niektóre efekty gry wpływają na karty posiadające konkretny symbol rodu. Każda karta posiadająca w prawym górnym rogu symbol lwa Lannisterów jest uważana za kartę Lannisterów, natomiast każda karta posiadająca w prawym górnym rogu symbol wilkora Starków jest uważana za kartę Starków. Karty nieposiadające żadnych symboli rodów to karty neutralne, a więc nie wpływają na efekty wpływające na karty Lannisterów ani karty Starków.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy podzielić wszystkie karty według rewersów na 3 talie. Następnie należy wykonać poniższe kroki, w podanej kolejności:

1. STWORZYĆ SKARBIEC I PULĘ WŁADZY

Wszystkie żetony złota należy umieścić na wspólnym stosie w dogodnym dla obu graczy miejscu; ten stos będzie nazywany **SKARBCEM**. Następnie należy umieścić wszystkie znaczniki władzy na innym stosie; ten stos będzie nazywany **PULĄ WŁADZY**.

2. WYBRAĆ RODY

Należy ustalić, który z graczy będzie kontrolował ród Lannisterów, a który ród Starków. Gracze mogą ustalić to w sposób losowy lub uzgodnić to między sobą. Gracz, który będzie kontrolował Lannisterów, otrzymuje **TALIĘ DOBIERANIA** Lannisterów, a gracz, który będzie kontrolował Starków, otrzymuje **TALIĘ DOBIERANIA** Starków. Każdy z graczy otrzymuje też odpowiednią **CHORAĞIEW RODU**, którą umieszcza na swoim obszarze gry.

3. STWORZYĆ TALIĘ FABUŁY

Należy przejrzeć wszystkie fabuły i stworzyć z nich dwie **TALIE FABUŁY**, po jednej na każdego gracza. Karty należy podzielić według poniższej listy:

KARTY FABUŁY LANNISTERÓW	KARTY FABUŁY STARKÓW
Gra o Tron	Dawni Bogowie
Niepewny Pokój	Lew i Wilk
Sluchajcie Mojego Ryku	Nawałnica Mieczów
Umocnienie Władzy	Przekroczenie Tridentu
Valar Morghulis	Szpidrzy w Ich Szeregach
Zabójcze Zimno	Ukryta w Cieniu
Zatrzymany	Wezwanie Lenników

Jeżeli gracze nie prowadzą rozgrywki z wykorzystaniem **WARIANTU DRAFTOWANIA FABUŁY**, pozostałe karty fabuły należy odłożyć do pudełka; gracze nie będą z nich korzystać podczas tej rozgrywki (patrz „Wariant draftowania fabuły” na stronie 13).

4. POTASOWAĆ TALIE DOBIERANIA

Każdy z graczy tasuje swoją talię dobieierania, dopóki karty nie zostaną należycie wymieszane. Talii fabuły nie trzeba tasować.

5. DOBRAĆ PRZYGOTOWAWCZĄ RĘKĘ

Każdy z graczy dobiera po siedem kart ze swojej talii dobieierania. Karty te tworzą jego **PRZYGOTOWAWCZĄ RĘKĘ** kart.

Jeśli graczowi nie podoba się jego przygotowawcza ręka, może wtasować otrzymane karty z powrotem do talii i wylosować nową przygotowawczą rękę 7 kart. Takie zagranie nazywa się „**MULLIGANEM**”. Każdy gracz może skorzystać z mulligana tylko raz, podczas tego etapu przygotowania do gry.

6. UMIEŚCIĆ W GRZE PRZYGOTOWAWCZE KARTY

Każdy z graczy ma teraz szansę na **UMIESZCZENIE W GRZE KART PRZYGOTOWAWCZYCH**, w tajemnicy przed przeciwnikiem. Każdy z graczy może umieścić na swoim obszarze gry dowolną liczbę zakrytych postaci i/lub obszarów ze swojej przygotowawczej ręki. Podczas tego kroku gracz musi przestrzegać poniższych ograniczeń:

- Całkowity koszt w złocie umieszczonych w ten sposób postaci i obszarów nie może przekraczać 5 żetonów złota.
- Gracz nie może umieścić w ten sposób więcej niż jednej karty ze słowem kluczowym **OGRANICZENIE** (patrz „Słowa kluczowe” na stronie 12).
- Gracz nie może umieścić w ten sposób dodatków, wydarzeń i duplikatów kart unikatowych (patrz „Karty unikatowe” na stronie 12).

Gdy obaj gracze umieszczą już w grze wszystkie požądane karty, odkrywają je jednocześnie, ujawniając przeciwnikowi ich treść. Podczas tego etapu przygotowania do gry nie ulegają aktywacji żadne zdolności kart.

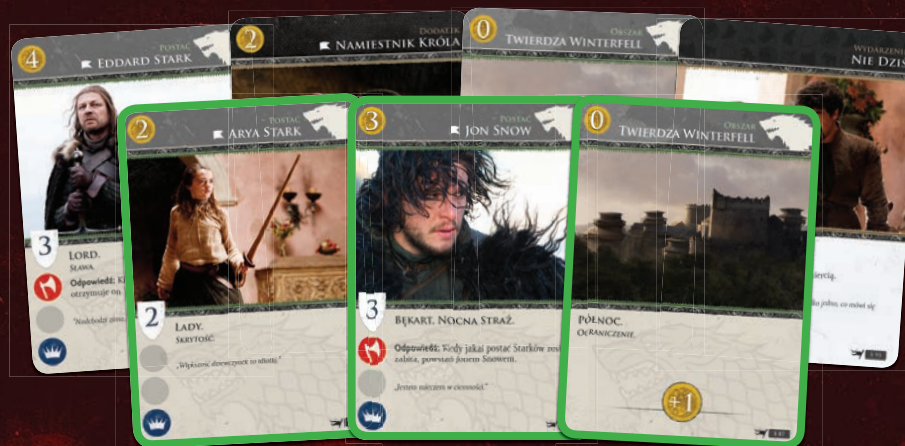
7. DOBRAĆ STARTOWĄ RĘKĘ

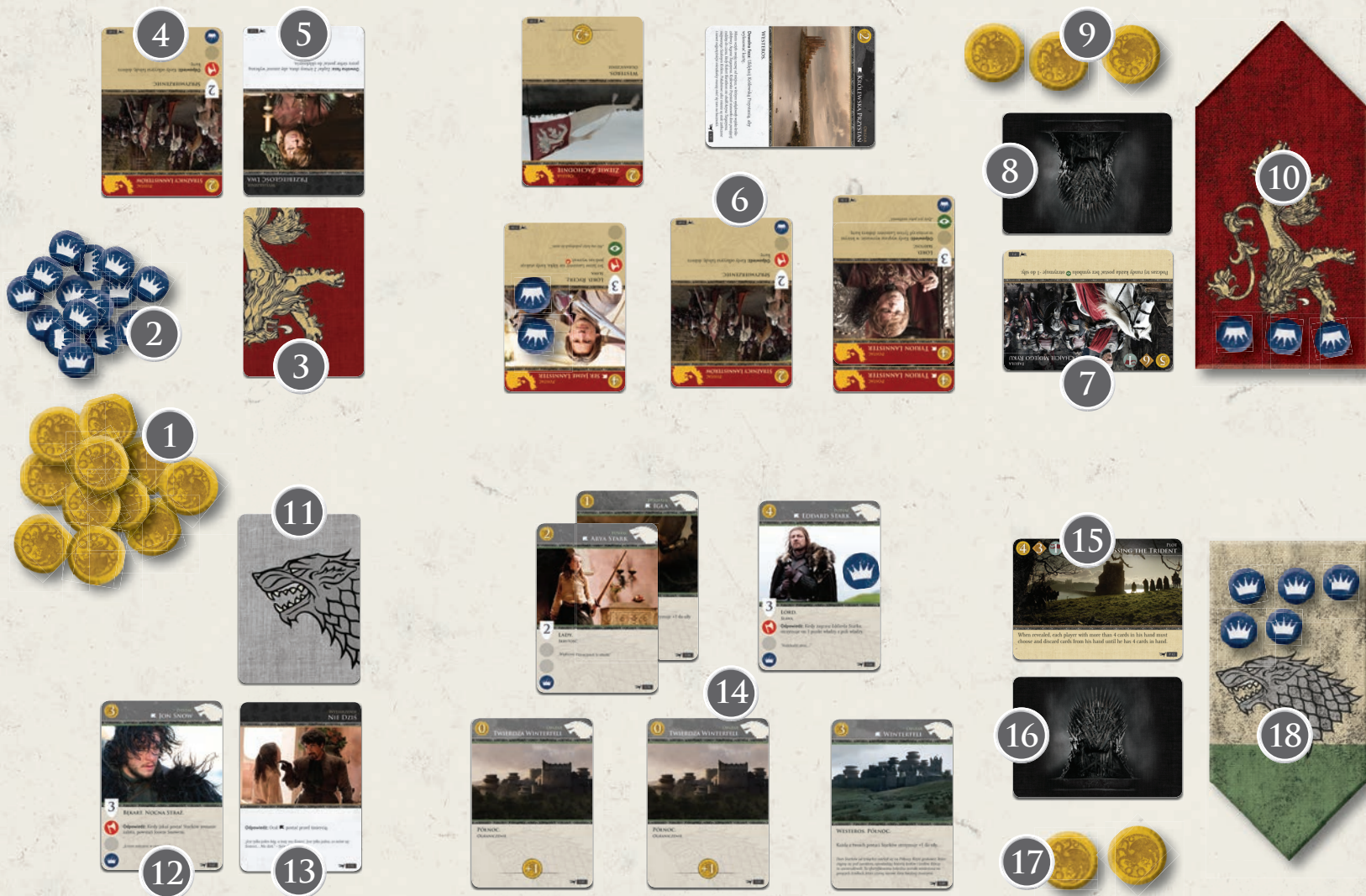
Każdy z graczy dobiera tyle kart ze swojej talii dobieierania, aby mieć ich 7 na ręce. Te karty tworzą jego **STARTOWĄ RĘKĘ**.

Teraz gracze mogą rozpocząć rozgrywkę.

PRZYKŁAD UMIESZCZANIA KART

Przygotowawcza ręka gracza Starków składa się z siedmiu kart: Aryi Stark, Jona Snowa, Eddarda Starka, Namiestnika Króla, Nie Dziś i dwóch kopii Twierdzy Winterfell. Gracz decyduje się umieścić w grze Aryę Stark, Jona Snowa i jedną kopię Twierdzy Winterfell (na rysunku obok karty te otoczono zielonymi ramkami). Razem karty te kosztują 5 żetonów złota, czyli dokładnie tyle, ile maksymalnie może wynosić sumaryczny koszt wszystkich umieszczonych w grze przygotowawczych kart danego gracza. Gracz nie mógłby umieścić w grze kart Namiestnika Króla ani Nie Dziś, ponieważ podczas przygotowania do gry nie można umieszczać w grze dodatków ani wydarzeń. Gracz nie mógłby też zagrać drugiej kopii Twierdzy Winterfell, bowiem posiada ona słowo kluczowe **OGRANICZENIE**, a podczas przygotowania do gry można umieścić tylko jedną kartę ze słowem kluczowym **OGRANICZENIE**.





PRZYKŁAD OBSZARU GRY

- | | | | |
|--------------------------------------|--|--|--|
| 1. Skarbiec | 6. Karty Lannisterów znajdujące się w grze | 10. Chorągiew Lannisterów i zdobyte znaczniki władzy | 15. Odkryta karta fabuły Starków |
| 2. Pula Władzy | 7. Odkryta karta fabuły Lannisterów | 11. Talia dobierania Starków | 16. Talia fabuły Starków |
| 3. Talia dobierania Lannisterów | 8. Talia fabuły Lannisterów | 12. Stos martwych Starków | 17. Pula złota Starków |
| 4. Stos martwych Lannisterów | 9. Pula złota Lannisterów | 13. Stos odrzuconych kart Starków | 18. Chorągiew Starków i zdobyte znaczniki władzy |
| 5. Stos odrzuconych kart Lannisterów | | 14. Karty Starków znajdujące się w grze | |

PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w *Grę o Tron: Grę karcianą* składa się z serii **RUND**, natomiast każda runda składa się z siedmiu **FAZ**. Każdy z graczy podejmuje akcje podczas każdej z faz. Po zakończeniu jednej fazy, gracze przechodzą do następnej fazy. Po zakończeniu siódmej fazy (podatków) rozpoczyna się faza fabuły nowej rundy.

Runda składa się z siedmiu poniższych faz (rozgrywanych w podanej kolejności):

1. Fabuły
2. Dobierania
3. Mobilizacji
4. Wyzwań
5. Dominacji
6. Powstawania
7. Podatków

FAZA 1: FABUŁA

Na początku fazy fabuły każdy z graczy decyduje, którą kartę fabuły ze swojej talii fabuły odkryć podczas tej rundy. Fabuły zapewniają graczom przychód i specjalne zdolności, które mogą wpłynąć na przebieg rozgrywki.

Każdy z graczy przegląda wszystkie ze swoich dostępnych kart fabuły w talii fabuły, a następnie w sekrecie wybiera jedną z nich. Kiedy obaj gracze dokonają wyboru, jednocześnie odkrywają wybrane karty.

ODKRYTA FABUŁA gracza zastępuje poprzednią fabułę, która staje się **WYKORZYSTANĄ FABUŁĄ**. Innymi słowy, w danym momencie gry każdy z graczy posiada tylko jedną odkrytą fabułę. Gracz trzyma swoje wykorzystane fabuły pod spodem odkrytej fabuły. Te karty powrócą do jego talii dopiero, kiedy odkryje ostatnią z niewykorzystanych jeszcze kart fabuły. Kiedy to nastąpi, wszystkie wykorzystane karty fabuły (poza właśnie odkrytą fabułą) wracają do jego talii fabuły.

Po odkryciu kart fabuły gracze ustalają, który z nich zdobył **INICJATYWĘ**. Gracz posiadający wyższą całkowitą wartość inicjatywy na swojej odkrytej intrydze zdobywa inicjatywę. W przypadku remisu inicjatywę zdobywa gracz, który posiada mniej punktów władzy (bierze się pod uwagę sumę znaczników władzy na jego chorągwi oraz na jego postaciach). Jeśli nadal ma miejsce remis, gracza, który zdobędzie inicjatywę, należy ustalić w sposób losowy. Gracz, który do-

będzie inicjatywę, wybiera, który z graczy zostanie w danej rundzie **PIERWSZYM GRACZEM**.

Wreszcie, należy rozpatrzyć wszystkie odkryte karty fabuły posiadające zdolność rozpoczynającą się od słów „po odkryciu”. Jeśli obie odkryte karty fabuły posiadają zdolności „po odkryciu”, pierwszy gracz ustala kolejność ich rozpatrywania. Należy zwrócić uwagę, że wiele kart fabuły nie posiada zdolności „po odkryciu” – takie karty posiadają zdolności, które zostają aktywowane w innym momencie rundy lub trwają całą rundę. Po rozpatrzeniu wszystkich odkrytych kart fabuły gracze przechodzą do fazy dobierania.

FAZA 2: DOBIERANIE

Każdy z graczy dobiera po 2 karty ze swojej talii dobierania i umieszcza je na swojej ręce. Jeśli w talii dobierania gracza nie ma już żadnych kart, nie dobiera on żadnych kart. Kiedy obaj gracze dobiorą karty, przechodzą do fazy mobilizacji.

FAZA 3: MOBILIZACJA

Podczas fazy mobilizacji gracze odbędą swoje tury jeden po drugim. Gracze będą zbierać złoto i zagrywać z ręki nowe postacie, obszary i dodatki, a także zagrywać pewne wydarzenia. Jako pierwszy wykona swoją turę pierwszy gracz, potem swoją turę wykona jego przeciwnik. Gracz, który

aktualnie odbywa swoją turę, jest nazywany **AKTYWNYM GRACZEM**.

Kiedy aktywny gracz rozpoczyna swoją turę fazy mobilizacji, najpierw ustala swój **PRZYCHÓD**. Aby to zrobić, sumuje wartość przychodu ze swojej odkrytej fabuły i inne posiadane premie do przychodu zapewniane przez znajdujące się w grze karty (patrz „Premie do przychodu” poniżej). Po ustaleniu swojego przychodu aktywny gracz pobiera odpowiednią liczbę żetonów złota ze skarbcza i umieszcza je obok chorągwi swojego rodu. Te żetony złota tworzą **PULĘ ZŁOTA** aktywnego gracza na całą rundę.

ZAGRANIE KARTY z ręki kosztuje aktywnego gracza tyle żetonów złota z jego puli złota, ile wynosi koszt karty w złocie. Kiedy gracz opłaci ten koszt, umieszcza zagrana kartę odkrytą na swoim obszarze gry. Wydane żetony złota należy natychmiast odłożyć z puli złota gracza z powrotem do skarbcza.

Aktywny gracz może też dołączać **DUPLIKATY** do znajdujących się już w grze kart unikatowych. Taka akcja nie kosztuje go ani jednego żetonu złota (patrz „Unikatowe karty” na stronie 12).

Aktywny gracz może zagrywać karty, dopóki nie skończy mu się złoto lub karty albo nie zdecyduje się spasować.

ZAGRYWANIE KART

Karta zostaje „zagrana”, kiedy jej właściciel zabiera ją ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą na stole na swoim obszarze gry. Kiedy karta zostaje zagrana, jej właściciel musi zapłacić jej koszt w złocie. Postacie, obszary i dodatki posiadają wydrukowany koszt w złocie. Można je zagrać tylko podczas fazy mobilizacji. Wydarzenia można zagrać w czasie wskazanym w ich treści. Zazwyczaj są one darmowe, chyba że treść konkretnej karty stanowi inaczej. Odkrycie fabuły podczas fazy fabuły zawsze jest darmowe.

Kiedy dana karta spoczywa odkryta na obszarze gry któregoś gracza, znajduje się „w grze” – jej właściciel może z niej korzystać. Na karty, które znajdują się w grze, mogą wpływać inne karty, które znajdują się w grze, a także wydarzenia. Karty na ręce gracza, w jego talii dobierania, na stosie kart odrzuconych i stosie martwych nie znajdują się w grze. Należy pamiętać, że zagrana karta wydarzenia zostaje natychmiast rozpatrzona, a następnie odrzucona.

PREMIE DO PRZYCHODU

Na niektórych kartach znajduje się symbol dużej złotej monety z cyfrą, np. „+1”, „+2”. To premia do przychodu, która modyfikuje wartość przychodu odkrytej fabuły danego gracza. Taka premia działa nawet, kiedy zapewniająca je karta kłęcz.



Przychód ustala się na początku tury aktywnego gracza, przed zagranieniem nowych kart. Oznacza to, że zapewniające premie do przychodu karty zagrane podczas danej fazy mobilizacji zapewnią swoje premie do przychodu dopiero podczas fazy mobilizacji następnej rundy.

Gracz może nie chcieć wydawać całego swojego złota podczas fazy mobilizacji, bowiem złoto z puli złota gracza może zostać również wykorzystane w inny sposób (patrz „Pule złota” na stronie 11).

Ważne, aby pamiętać, że podczas fazy mobilizacji gracze mogą wykonywać również inne akcje, np. zagrywać pewne wydarzenia lub korzystać ze zdolności z kart postaci lub obszarów już znajdujących się **W GRZE**. Należy jednak pamiętać, że tylko aktywny gracz może zagrywać postacie, obszary i dodatki.

Kiedy obaj gracze zakończą swoje tury, przechodzą do fazy wyzwania.

FAZA 4: WYZWANIA

Faza wyzwania stanowi sedno konfliktu *Gry o Tron: Gry karcianej*. Podczas tej fazy gracze mogą się wzajemnie atakować na różne sposoby, próbując zdobyć długotrwałą przewagę.

Gracze odbędą swoje tury jeden po drugim, zaczynając od pierwszego gracza. Gracz, który aktualnie odbywa swoją turę, jest nazywany **AKTYWNYM GRACZEM**. Podczas swojej tury gracz będzie rzucał wyzwania swojemu przeciwnikowi.

W grze występują trzy rodzaje wyzwań:

🔴 Wojskowe: W przypadku tego rodzaju wyzwań celem atakującego jest zabicie postaci broniącego się gracza. Tylko postacie z symbolem **🔴** mogą brać udział w wyzwaniach **🔴**.

👁️ Intryg: W przypadku tego rodzaju wyzwań celem atakującego jest zmuszenie broniącego się gracza do odrzucenia kart z ręki. Tylko postacie z symbolem **👁️** mogą brać udział w wyzwaniach **👁️**.

👑 Władzy: W przypadku tego rodzaju wyzwań celem atakującego jest zabranie broniącemu się graczowi znaczników władzy z chorągwi jego rodu. Tylko postacie z symbolem **👑** mogą brać udział w wyzwaniach **👑**.

Podczas danej fazy wyzwania aktywny gracz może rzucić przeciwnikowi po jednym wyzwaniu wojskowym, intrygi i władzy (w dowolnej kolejności). Wyzwania rzuca się pojedynczo. Należy całkowicie rozpatrzyć jedno wyzwanie, zanim rzuci się następne. Aktywny gracz może zrezygnować z rzucania wyzwań jednego lub więcej rodzajów (zazwyczaj ze względu na brak postaci posiadających odpowiednie symbole).

Kiedy pierwszy gracz rzuci i rozpatrzy wszystkie swoje wyzwania, jego przeciwnik staje się aktywnym graczem i to on może teraz rzucić do trzech własnych wyzwań (po jednym z każdego rodzaju, w dowolnej kolejności).

Każde wyzwanie składa się z trzech poniższych kroków, rozpatrywanych w podanej kolejności:

1. Zadeklarowanie atakujących.
2. Zadeklarowanie obrońców.
3. Rozpatrzenie wyzwania.

Przed i po każdym z tych kroków gracze mogą wykonywać **AKCJE**, np. zagrywać karty wydarzeń lub korzystać ze zdolności kart znajdujących się w grze (patrz „Akcje” na stronie 12).

KROK 1: ZADEKLAROWANIE ATAKUJĄCYCH

Aktywny gracz, nazywany również **ATAKUJĄCYM GRACZEM**, ogłasza, którego rodzaju wyzwanie rzuca (wojskowe, intrygi lub władzy), **KŁĘKAJĄC** dowolną liczbą ze swoich stojących postaci posiadających odpowiedni symbol wyzwania i deklarując ich atakującymi. Postacie, które już kłęczą, nie mogą zostać zadeklarowane jako atakujące. Aby rzucić wyzwanie, aktywny gracz musi zadeklarować jako atakującą przynajmniej jedną postać.

KROK 2: ZADEKLAROWANIE OBROŃCÓW

Przeciwnik aktywnego gracza, nazywany również **BRONIĄCYM SIĘ GRACZEM**, może teraz bronić się przed tym wyzwaniem. Aby się bronić, broniący się gracz **KŁĘKA** dowolną liczbą ze swoich stojących postaci posiadających odpowiedni symbol wyzwania. Postacie, które już kłęczą, nie mogą zostać zadeklarowane obrońcami. Aby uznać, że gracz broni się przed wyzwaniem, broniący się gracz musi zadeklarować obrońcą przynajmniej jedną odpowiednią postać. Bronienie się przed wyzwaniem jest zawsze opcjonalne.

Postacie, które atakują lub bronią się podczas wyzwania, nazywa się też **POSTACIAMI UCZESTNICZĄCYMI W WYZWANIU**. Jeśli postać uczestnicząca w wyzwaniu zostanie z dowolnego powodu usunięta z tego wyzwania, zanim zostanie ono rozpatrzone, tej postaci nie uważa się już za uczestniczącą w tym wyzwaniu.

KROK 3: ROZPATRZENIE WYZWANIA

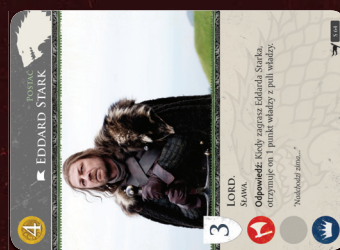
Należy zsumować siłę wszystkich atakujących postaci – to **CAŁKOWITA SIŁA ATAKUJĄCEGO**. Następnie należy zsumować siłę wszystkich broniących się postaci – to **CAŁKOWITA SIŁA OBROŃCY**. Jeśli całkowita siła atakującego jest równa lub wyższa od całko-

KŁĘCZENIE I STANIE

Kiedy gracz zagrywa postać, obszar lub dodatek, umieszcza taką kartę odkrytą na swoim obszarze gry w **POZYCJI** nazywanej **STOJĄCĄ**. W wielu sytuacjach gracz będzie musiał ukłęknać daną kartę. Aby to zrobić, przekręca ją o 90 stopni w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Tę **POZYCJĘ** nazywa się **KŁĘCZĄCĄ**. Tylko stojące karty mogą ukłęknać. Postacie muszą ukłęknać, aby wziąć udział w wyzwaniu, a zdolności niektórych kart wymagają kłęknięcia, aby z nich skorzystać.



POZYCJA STOJĄCA



POZYCJA KŁĘCZĄCA

witej siły obrońcy, atakujący gracz wygrywa dane wyzwanie, a broniący się gracz musi poddać się **EFEKTOWI ZMAGAŃ**, który zależy od rodzaju wyzwania:

Wyzwanie wojskowe: Broniący się gracz musi wybrać i zabić tyle ze swoich postaci znajdujących się w grze, ile wynosi **WARTOŚĆ ZMAGAŃ** odkrytej fabuły atakującego gracza (nie muszą to być postacie, które uczestniczyły w wyzwaniu). Zabite postacie umieszcza się na stosie martwych ich właściciela.

Wyzwanie intrygi: Broniący się gracz musi odrzucić tyle losowych kart ze swojej ręki, ile wynosi wartość zmagania odkrytej fabuły atakującego gracza.

Wyzwanie władzy: Broniący się gracz musi przesunąć tyle znaczników władzy z chorągwi swojego rodu na chorągiew rodu atakującego gracza, ile wynosi wartość zmagania odkrytej fabuły atakującego gracza.

Kiedy broniący się gracz przegra wyzwanie, musi wypełnić efekt zmagania w takim stopniu, jak to tylko możliwe. Na przykład, jeśli atakujący gracz wygra wyzwanie o wartości zmagania 2, a broniący się gracz posiada na chorągwi swojego rodu tylko jeden znacznik władzy, przesuwa on po prostu ten pojedynczy znacznik na chorągiew rodu atakującego gracza.

WYGRANA OBROŃCÓW

Jeśli broniący się gracz wygra wyzwanie, nie dochodzi do żadnego efektu zmagania. Gracz po prostu powstrzymał wyzwanie rzucone jego rodowi.

NIEBRONIONE WYZWANIA

Jeśli atakujący gracz wygra wyzwanie, w którym podczas kroku „Rozpatrzenia wyzwania” obrońca posiadał całkowitą siłę mniejszą od 1 (lub nie posiadał żadnych broniących się postaci), udało mu się wygrać **NIEBRONIONE WYZWANIE** – zdobywa dla swojego rodu 1 dodatkowy punkt władzy z puli władzy (oprócz tego wywołuje również wszystkie inne normalne efekty związane z wygranym wyzwaniem).

Kiedy obaj gracze rozpatrzą wszystkie swoje wyzwania, przechodzą do fazy dominacji.

PRZYKŁAD WYZWANIA



1. Gracz Lannisterów rzuca graczowi Starków wyzwanie **Podstępne Metody** i deklaruje go atakującym.
2. Gracz Starków posiada w grze 2 postacie z symbolem **Władza** Jona Snowa i Eskortę Starków. Gracz klęka oboma tymi postaciami, deklarując je obrońcami.
3. Gracz Starków decyduje się aktywować odpowiedź z Eskorty Starków i dobiera 1 kartę.
4. Gracz Lannisterów decyduje się zagrać wydarzenie **Podstępne Metody**, które na czas trwania tego wyzwania zapewni Ogarewi +2 do siły. Ostatecznie całkowita siła atakujących Lannisterów wynosi 5. Obaj gracze rezygnują z wykonywania dalszych akcji.
5. Gracz Lannisterów wygrywa to wyzwanie (jako atakujący), ponieważ jego całkowita siła jest wyższa od całkowitej siły obrońcy. Teraz gracz rozpatruje resztę efektu **Podstępnych Metod** i dobiera 2 karty. Gracz Starków musi teraz rozpatrzyć efekt zmagania tego wyzwania. To wyzwanie było wyzwaniem **Władza**, dlatego gracz Starków musi wybrać i zabić tyle ze swoich postaci, ile wynosi wartość zmagania gracza Lannisterów (w tym przypadku 1). Gracz wybiera Eskortę Starków i umieszcza ją na swoim stosie martwych.
6. Wreszcie gracz Starków aktywuje odpowiedź z Jona Snowa i powstaje nim. Żaden gracz nie posiada już kolejnych odpowiedzi ani akcji, dlatego to wyzwanie zostaje całkowicie rozpatrzone.

FAZA 5: DOMINACJA

Na początku fazy dominacji każdy z graczy liczy całkowitą siłę wszystkich swoich stojących postaci, a następnie dodaje po jednym punkcie za każdy żeton złota w swojej puli złota. Gracz posiadający wyższą sumę zdobywa **DOMINACJĘ** i natychmiast zdobywa dla swojego rodu 1 punkt władzy z puli władzy. Punkt władzy za dominację zostaje przyznany zanim gracze będą mieć okazję podjąć jakiegokolwiek akcje (np. zagrać wydarzenie, które sprawi, że postać kłęka).

Jeśli gracze posiadają taką samą całkowitą siłę, żaden z nich nie zdobywa dominacji.

Kiedy gracze ustalą, który z nich zdobył dominację, mają okazję zagrać wydarzenia lub wykonać inne akcje, a następnie przechodzą do fazy powstawania.

FAZA 6: POWSTAWANIE

Obaj gracze jednocześnie powstają swoimi postaciami, obszarami i dodatkami, które do tej pory kłęzały. Następnie mają okazję zagrać wydarzenia lub wykonać inne akcje, a potem przechodzą do fazy podatków.

FAZA 7: PODATKI

Obaj gracze jednocześnie odkładają do skarbca niewydane żetony złota ze swoich pul złota. Następnie mają okazję zagrać wydarzenia lub wykonać inne akcje. Potem rozpoczyna się faza fabuły nowej rundy.

Rozgrywka toczy się w ten sposób dopóki jeden z graczy nie zostanie zwycięzcą. Więcej na ten temat można znaleźć poniżej, w części „Władza i zwycięstwo”.

WŁADZA I ZWYCIĘSTWO

W Grze o Tron: Grze karcianej celem każdego z graczy jest zgromadzenie 15 znaczników władzy. Kiedy gracz zdobędzie 15 lub więcej punktów władzy (sumuje się punkty z chorągwi rodu i postaci w grze), gra natychmiast się kończy, a ten gracz zostaje zwycięzcą. Jeśli dwóch lub więcej graczy osiągnie ten warunek zwycięstwa jednocześnie, grę wygrywa pierwszy gracz.

Niektóre efekty kart sprawiają, że gracz **OTRZYMUJE WŁADZĘ** dla swojego rodu. Kiedy gracz otrzymuje jeden lub więcej punktów władzy dla swojego rodu, bierze on po prostu odpowiednią liczbę znaczników władzy z puli władzy i umieszcza je na chorągwi swojego rodu.

Przykład: Treść fabuły „Dar Illyria” stanowi: „Jeśli w tej rundzie zdobędziesz dominację, otrzymasz 3 dodatkowe punkty władzy dla swojego rodu z puli władzy.” Jeśli gracz, który odkrył tę fabułę, zdobędzie dominację, pobierze z puli władzy w sumie cztery znaczniki władzy (jeden za zdobycie dominacji, zgodnie z normalnymi zasadami, i 3 dodatkowe za Dar Illyria) i umieści je na chorągwi swojego rodu.



Inne efekty kart pozwalają zdobywać władzę konkretnym postaciami. Przeprowadza się to w ten sam sposób co zdobywanie władzy dla rodu, ale znaczniki władzy umieszcza się na karcie postaci (a nie na chorągwi rodu). Znaczniki władzy spoczywające na postaciach liczą się do 15 punktów władzy potrzebnych do zwycięstwa. Jeśli z dowolnego powodu taka postać opuści grę, wszystkie znajdujące się na niej znaczniki władzy wracają do puli władzy.

Przykład: Treść postaci „Eddard Stark” stanowi: „Odpowiedź: Kiedy zagrasz Eddarda Starka, otrzymuje on 1 punkt władzy z puli władzy.” Kiedy gracz Starków zagrywa Eddarda Starka, natychmiast aktywuje tę odpowiedź, pobiera z puli władzy 1 znacznik władzy i umieszcza go na karcie Eddarda Starka.



INNE ZASADY GRY

W poniższej części instrukcji wyjaśniono pozostałe zasady gry.

PULĘ ZŁOTA

Za każdym razem, kiedy gracz zagra kartę podczas fazy mobilizacji, musi zapłacić jej koszt w złocie, wykorzystując żetony złota ze swojej puli złota. Niektóre karty posiadają efekty, które wymagają od gracza, aby zapłacił za nie złotem.

Przykład: Treść wydarzenia „Przebiegłość Lwa” stanowi: „Dowolna faza: Zapłać 2 żetony złota, aby zmusić wybraną przez siebie postać do ukłęknięcia.”

Dodatkowo, podczas fazy dominacji każdy żeton złota w puli złota gracza dodaje jeden punkt siły do siły jego stojących postaci.

STOS KART ODRZUCONYCH I STOS MARTWYCH

Każdy z graczy musi posiadać własny **STOS KART ODRZUCONYCH** i **STOS MARTWYCH**. Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać zawartość dowolnego stosu dowolnego gracza.

Niektóre efekty gry zmuszają gracza do **ODRZUCENIA** kart z ręki. Inne efekty kart mogą zmusić gracza do odrzucenia postaci, obszarów i dodatków bezpośrednio z gry. Za każdym razem, kiedy do tego dojdzie, odrzuconą kartę należy umieścić na stosie odrzuconych kart jej właściciela.

Zagrane wydarzenie umieszcza się na stosie odrzuconych kart jego właściciela gdy tylko jego efekty zostaną rozpatrzone.

Inne efekty mogą sprawić, że postać zostanie **ZABITA**. Za każdym razem, kiedy do tego dojdzie, zabita postać należy umieścić na stosie martwych jej właściciela.

Kiedy postać zostanie zabita lub odrzucona z gry, wszystkie dodatki lub duplikaty, które były do niej dołączone, zostają odrzucone, a znaczniki władzy, które znajdowały się na jej karcie, zwrócone do puli władzy.

Należy pamiętać, aby rozróżniać postacie martwe od postaci, które zostały odrzucone, zwłaszcza, jeśli dana postać jest unikatowa (patrz „Karty unikatowe” na stronie 12).

KARTY UNIKATOWE

Obok nazw niektórych kart widnieje symbol chorągwi (☘). Takie karty są **UNIKATOWE**, przedstawiają konkretne osoby lub obszary Westeros. Gracz nie może zagrać unikatowej karty, jeśli jej kopia już znajduje się w grze lub na stosie martwych.

Przykład: Gracz Starków posiada tylko jedną postać w grze – Eddarda Starka – i właśnie przegrał wyzwanie (☘) jako obrońca. Gracz postępuje zgodnie z efektem zmagania tego wyzwania – zabija Eddarda Starka i umieszcza go na stosie martwych. W późniejszej rundzie ten sam gracz dobiera kolejną kopię Eddarda Starka ze swojej talii dobierania. Niestety, nie może jej zagrać, ponieważ ta unikatowa postać trafiła już na jego stos martwych.

Niektóre unikatowe karty (np. Littlefinger) pojawiają się zarówno w talii Starków, jak i talii Lannisterów. Limit kart unikatowych dotyczy każdego z graczy z osobna. Oznacza to, że możliwa jest sytuacja, w której obaj gracze posiadają postać Littlefingera w grze jednocześnie. Możliwa jest nawet sytuacja, w której jeden z graczy posiada Littlefingera na stosie martwych, zaś jego przeciwnik posiada tę samą postać w grze.

DUPLIKATY

Jeśli gracz ma na ręce kopię unikatowej postaci, której inną kopię posiada już w grze, może on dołączyć tę kartę z ręki do postaci w grze jako **DUPLIKAT**. Duplikat może zostać dołączony jedynie podczas fazy mobilizacji, ale gracz, który go dołącza, nie musi płacić jego kosztu w złocie (zagrywa go za darmo). Kartę zagrana jako duplikat umieszcza się pod spodem karty już znajdującej się w grze, w taki sposób, aby było widać jedynie jej nazwę.

Gracz może odrzucić duplikat dołączony do unikatowego bohatera znajdującego się na jego obszarze gry, aby **OCALIĆ GO** przed śmiercią (patrz „Odpowiedz ocalenia” na stronie 13).

Do jednej postaci można dołączyć więcej niż jeden duplikat. Chociaż duplikaty są dołączane do postaci, nie uważa się ich za dodatki, nie wpływają na nie również efekty kart, które wpływają na dodatki.

SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe to specjalne zdolności, które mogą pojawić się na różnych rodzajach kart. Słowa kluczowe zawsze znajdują się ponad tekstem zasad karty, w zarezerwowanym dla nich wierszu. W grze występują trzy słowa kluczowe: **OGRANICZENIE**, **SŁAWA** i **SKRYTOŚĆ**.

OGRANICZENIE

Każdy z graczy może zagrać tylko po 1 karcie ze słowem kluczowym **OGRANICZENIE** na rundę.

SŁAWA

Jeśli gracz wygra jakieś wyzwanie (jako atakujący lub obrońca), po jego rozpatrzeniu każda z jego uczestniczących postaci, która posiada słowo kluczowe **SŁAWA**, otrzymuje po 1 punkcie władzy z puli władzy.

SKRYTOŚĆ

Kiedy gracz deklaruje atakujących w wyzwaniu (ale zanim zostaną zadeklarowani obrońcy), za każdą atakującą postać ze słowem kluczowym **SKRYTOŚĆ**, może on wybrać po 1 postaci przeciwnika nieposiadającej słowa kluczowego **SKRYTOŚĆ**. Podczas tego wyzwania wybrane w ten sposób postacie nie mogą być zadeklarowane jako obrońcy.

AKCJE

Za każdym razem, kiedy gracz zagra kartę lub skorzysta ze zdolności karty już znajdującej się w grze, rozpoczynającej się od „fazy”, wykonuje **AKCJĘ**. Odpowiedzi (które opisano w dalszej części instrukcji) nie uważa się za akcje. Większość wydarzeń, zdolności postaci, zdolności obszarów i zdolności dodatków wskazuje konkretną fazę, podczas której gracz może je aktywować, np. mobilizacji, wyzwania lub dominacji.

Przykład: Treść postaci *Maester Luwin* stanowi: „**Dominacja:** Uklęknij Maestrem Luwinem, aby dobrać 2 karty.” Gracz może aktywować zdolność *Maestera Luwina* jedynie podczas fazy dominacji.



Inne zdolności można aktywować podczas dowolnej fazy gry.

Przykład: Treść wydarzenia *Przebiegłość Lwa* stanowi: „**Dowolna faza:** Zapłać 2 żetony złota, aby zmusić wybraną postać do uklęknienia.” Gracz Lannisterów może zagrać to wydarzenie w dowolnej fazie gry, o ile posiada 2 żetony złota w swojej puli złota, aby opłacić ten efekt.



Efekty każdej z akcji rozpatruje się w pełni natychmiast po jej ogłoszeniu. Kiedy tylko dana akcja zostanie całkowicie rozpatrzona, gracze mogą podjąć kolejną. Należy pamiętać, że gracz może wykonywać akcje również podczas tur swojego przeciwnika, o ile wydarzenie lub zdolność pozwalają mu korzystać ze swojego efektu w danej chwili.

Pierwszy gracz zawsze ma możliwość wykonania pierwszej akcji w każdej fazie. Kiedy gracz rozpatrzy swoją akcję, musi pozwolić przeciwnikowi wykonać własną akcję lub spasować. Gracz nie może wykonać kolejnej akcji, dopóki jego przeciwnik nie wykona swojej akcji lub nie spasuje.

ZDOLNOŚCI PASYWNE

Zdolność pasywna to efekt karty, który działa samoistnie. W przeciwieństwie do akcji, zdolności pasywne nie są dobrowolne – należy je rozpatrywać zawsze, kiedy warunki ich działania są spełnione. Niektóre pasywne zdolności uaktywniają się samoistnie w określonej chwili, natomiast inne mogą być trwałymi efektami (patrz poniżej). Zdolność pasywną można rozpoznać po braku wyrażenia ze słowem „faza” lub „odpowiedź” na początku tekstu karty opisującego daną zdolność.

Pasywne zdolności rozpatruje się natychmiast, kiedy warunki ich uaktywnienia zostaną spełnione, przed akcjami graczy (jeśli dwie lub więcej zdolności pasywnych uaktywni się w tym samym momencie, o kolejności ich rozpatrywania decyduje pierwszy gracz).

Przykład: Treść postaci Varys stanowi: „Kiedy zagrasz Varysa, musisz odrzucić z gry 1 wybraną przez siebie postać z cechą **Sprzymierzeniec**.” Tej zdolności nie poprzedza nazwa fazy gry ani nagłówek „odpowiedź”, jest to więc zdolność pasywna, którą gracz musi rozpatrzyć. Sam Varys posiada cechę **Sprzymierzeniec**, dlatego jeśli w momencie zagrania jego karty w grze nie znajdują się żadne inne postacie z cechą **Sprzymierzeniec**, Varys natychmiast odrzuci sam siebie.



ODPOWIEDZI

ODPOWIEDZI to efekty kart, które gracze mogą aktywować w odpowiednich warunkach. Efekty odpowiedzi mogą się znajdować zarówno na kartach postaci, obszarów, dodatków jak i wydarzeń. Każdy taki efekt poprzedza nagłówek „Odpowiedź:” rozpoczynający opis danej zdolności. Treść każdej odpowiedzi określa, kiedy można z niej skorzystać. Odpowiedzi należy rozpatrzyć zanim którykolwiek z graczy będzie mógł podjąć kolejną akcję.

Przykład: Treść wydarzenia Lannister Zawsze Spłaca Swoje Długi stanowi: „Odpowiedź: Kiedy przegrasz wyzwanie, ukłęknij kontrolowaną przez siebie postacią Lannisterów, aby zabić wybraną przez siebie, uczestniczącą w tym wyzwaniu postać.” Jeśli gracz Lannisterów przegra wyzwanie i chciałby w odpowiedzi zagrać to wydarzenie, musi to zrobić zanim będzie mógł wykonać kolejną akcję, inaczej poświęci szansę zagrania tego wydarzenia w odpowiedzi na przegranie wyzwania.



ODPOWIEDŹ OCALENIA

Zazwyczaj kiedy gracz wykona akcję, czy to poprzez zagranie karty lub użycie zdolności z karty już znajdującej się w grze, jej efekty zostaną całkowicie rozpatrzone, zanim gracz będzie mógł wykonać kolejną

akcję. Wyjątkiem od tej zasady są odpowiedzi zawierające słowo „ocalenie”.

Odpowiedzi ocalenia to specjalne efekty, które przerywają i zapobiegają zabiciu znajdującej się w grze postaci. Jeśli efekt, który sprawił, że dana postać zostanie zabita, posiadał jakiś koszt, np. wymagał wydatku złota lub zmuszał do klęknienia jakąś postacią, gracz, który aktywował ten efekt, nadal musi zapłacić jego koszt.

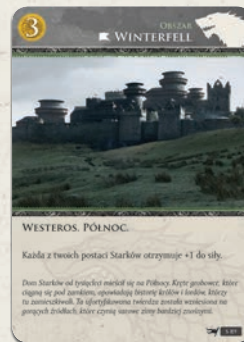
Przykład: Treść wydarzenia Nie Dziś stanowi: „Odpowiedź: Ocal postać przed śmiercią.” Jeśli gracz Lannisterów zagrał kartę Lannister Zawsze Spłaca Swoje Długi (i ukłęknał jedną z postaci Lannisterów, tak jak nakazywała to treść karty) w nadziei zabicia Sansy Stark, gracz Starków mógłby zagrać Nie Dziś, aby ocalić Sansę od śmierci. W takim wypadku gracz Lannisterów nie może już cofnąć swojego wydatku i powstać postacią, którą ukłęknał, aby zagrać Lannister Zawsze Spłaca Swoje Długi, ponieważ ten koszt uważa się już za zapłacony.



TRWAŁE EFEKTY

Większość efektów trwa jedynie przez czas jednej akcji (natychmiast po tym, jak zostaną aktywowane), ale niektóre efekty trwają przez dłuższy, określony okres, a nawet bezterminowo. Efekty, które trwają dłużej niż jedna akcja, uważa się za trwałe efekty. Kilka trwałych efektów może wywierać wpływ na tę samą kartę jednocześnie.

Przykład: Treść obszaru Winterfell stanowi: „Każda z twoich postaci Starków otrzymuje +1 do siły.” Dopóki Winterfell znajduje się w grze, wszystkie postacie gracza Starków nieustannie korzystają z premii +1 do siły.



WOJSKOWE WYZWANIA O WYSOKIEJ WARTOŚCI ZMAGAŃ

Jeśli broniący się gracz przegra wyzwanie wojskowe, a atakujący gracz posiada wartość zmagania 2 lub większą, broniący się gracz musi zabić wskazaną liczbę różnych postaci jednocześnie. Oznacza to, że obrońca nie mógłby wybrać do zabicia tej samej postaci kilka razy – nawet, jeśli tę postać można by ocalić.

WARIANT DRAFTOWANIA FABUŁY

Ten opcjonalny wariant pozwala graczom zmieniać swoje talie fabuły, aby zyskać nowe możliwości i wprowadzić do gry odrobinę niepewności. Przed rozpoczęciem rozgrywki obaj gracze muszą się zgodzić na wykorzystanie tego wariantu.

Gracze postępują zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry, ale zamiast odkładać niewykorzystane fabuły do pudełka pod koniec kroku 3, należy je potasować zakryte i stworzyć z nich **TALIĘ DRAFTOWANIA FABUŁY**. Następnie gracze powinni postępować zgodnie z poniższymi krokami (w podanej kolejności):

1. Każdemu z graczy należy rozdać po 3 zakryte karty fabuły z talii draftowania fabuły.
2. Każdy gracz przegląda 3 otrzymane fabuły, w secrecie wybiera jedną z nich (to nazywa się „draftowaniem” fabuły), a następnie przekazuje pozostałe dwie fabuły swojemu przeciwnikowi. Draftowane fabuły gracz powinien trzymać zakryte, aby zachować ich treść w tajemnicy przed przeciwnikiem.
3. Każdy z graczy bierze 2 otrzymane od przeciwnika karty fabuły, ogląda je, a następnie wybiera jedną z nich w secrecie. Pozostałą fabułę należy zakrytą odłożyć do pudełka.
4. Gracze powinni powtarzać kroki 1-3 do czasu, kiedy nie wykorzystają całej talii draftowania fabuły. W tym momencie każdy z graczy powinien mieć przed sobą po 6 zakrytych kart fabuły.

Teraz każdy z graczy wybiera w secrecie siedem z 13 posiadanych kart fabuły (7 podstawowych i 6 draftowanych). Te siedem kart fabuły tworzy jego talię fabuły na tę rozgrywkę. Pozostałe fabuły należy bez podglądania odłożyć do pudełka, a potem kontynuować przygotowanie do gry.

INDEKS

akcje	12	przygotowanie gry	6
aktywny gracz.....	8, 9	skarbiec	6
atakujący.....	9	słowa kluczowe.....	12
duplikaty	8, 12	ograniczenie	12, 16
faza dobierania.....	8	sława	12, 16
faza dominacji.....	10	skrytość.....	12, 16
faza fabuły.....	8	stanie	9
faza mobilizacji.....	8	stos kart odrzuconych.....	11
faza podatków.....	11	stos martwych.....	11
faza powstawania.....	11	trwałe efekty.....	13
inicjatywa.....	8	wariant draftowania fabuły.....	13
karty fabuły.....	3	władza	11
karty unikatowe.....	12	pula władzy.....	6
kłęknięcie.....	9	znaczniki władzy.....	3
mulligan.....	6	wyzwania	9
niebronione wyzwanie.....	10	wyzwania intryg.....	10, 16
obrońcy.....	9	wyzwania wojskowe.....	10, 16
ocalenie.....	13	wyzwania władzy.....	10, 16
odpowiedzi	13	zdolności pasywne.....	12
odpowiedzi ocalenia.....	13	złoto.....	
pierwszy gracz.....	8	pula złota.....	8
postacie uczestniczące w wyzwaniu.....	9	żetony złota.....	3
przebieg rundy.....	8	zwycięstwo.....	11
przychód.....	8		

OPRACOWANIE

Oryginalny projekt gry: Eric M. Lang i Christian T. Petersen

Rozwój gry: Michael Hurley, Nate French i Lukas Litzsinger

Producenci: Michael Hurley i Erik Dahlman

Redakcja: Adam Baker, David Hansen i Lukas Litzsinger

Projekt graficzny: Edge Entertainment, Brian Schomburg i Maxwell Forbes

Wybór obrazów: Michael Hurley i Andrew Navaro

Koordinator licencji i rozwoju: Deb Beck

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Wersja polska: Galakta 2012

Testerzy: Adam Baker, Erik Dahlman, Adam DeWulf, Nate French, Evan Hall, David Hansen, Tim Huckelbery, Corey Konieczka, Robert Kouba, Lukas Litzsinger, Jacinda Lohman, Damon Stone i Kevin Tomczyk

Tytuł serialu, grafiki i zdjęcia © 2012 Home Box Office, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra o Tron jest znakiem towarowym Home Box Office, Inc. Zasady i tekst gry © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, Żywa Gra Karciana, logo Żywej Gry Karcianej oraz logo FFG to znaki zarejestrowane towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się w 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Wyprodukowano w Chinach. ZE WZGLĘDU NA MAŁE CZĘŚCI NIE NADAJE SIĘ DLA DZIECI PONIŻEJ 36 MIESIĄCA ŻYCIA.

HBO™
HOME BOX OFFICE.



SKRÓT ZASAD

PRZEBIEG RUNDY

1. Fabuły
2. Dobieranie
3. Mobilizacja
4. Wyzwania
5. Dominacja
6. Powstawanie
7. Podatki

SYMBOLE



Wojskowe



Intrygi



Władzy



Lannisterowie





Starkowie




Karta Unikatowa

EFEKTY WYZWAŃ

 **Wyzwanie wojskowe:** Broniący się gracz musi wybrać i zabić tyle ze swoich postaci znajdujących się w grze, ile wynosi **WARTOŚĆ ZMAGAŃ** odkrytej fabuły atakującego gracza (nie muszą to być postaci, które uczestniczyły w wyzwaniu). Zabite postaci umieszczają się na stosie martwych ich właściciela.

 **Wyzwanie intrygi:** Broniący się gracz musi odrzucić tyle losowych kart ze swojej ręki, ile wynosi **WARTOŚĆ ZMAGAŃ** odkrytej fabuły atakującego gracza.

 **Wyzwanie władzy:** Broniący się gracz musi przesunąć tyle znaczników władzy z chorągwi swojego rodu na chorągiew rodu atakującego gracza, ile wynosi **WARTOŚĆ ZMAGAŃ** odkrytej fabuły atakującego gracza.

SŁOWA KLUCZOWE

OGRANICZENIE

Każdy z graczy może zagrać tylko po 1 karcie ze słowem kluczowym OGRANICZENIE na rundę.

SŁAWA

Jeśli gracz wygra jakieś wyzwanie (jako atakujący lub obrońca), po jego rozpatrzeniu każda z jego uczestniczących postaci, która posiada słowo kluczowe SŁAWA, otrzymuje z puli władzy po 1 punkcie władzy.

SKRYTOŚĆ

Kiedy gracz deklaruje atakujących w wyzwaniu (ale zanim zostaną zadeklarowani obrońcy), za każdą atakującą postać ze słowem kluczowym SKRYTOŚĆ, może on wybrać po 1 postaci przeciwnika nieposiadającej słowa kluczowego Skrytość. Podczas tego wyzwania wybrane w ten sposób postaci nie mogą być zadeklarowane jako obrońcy.

