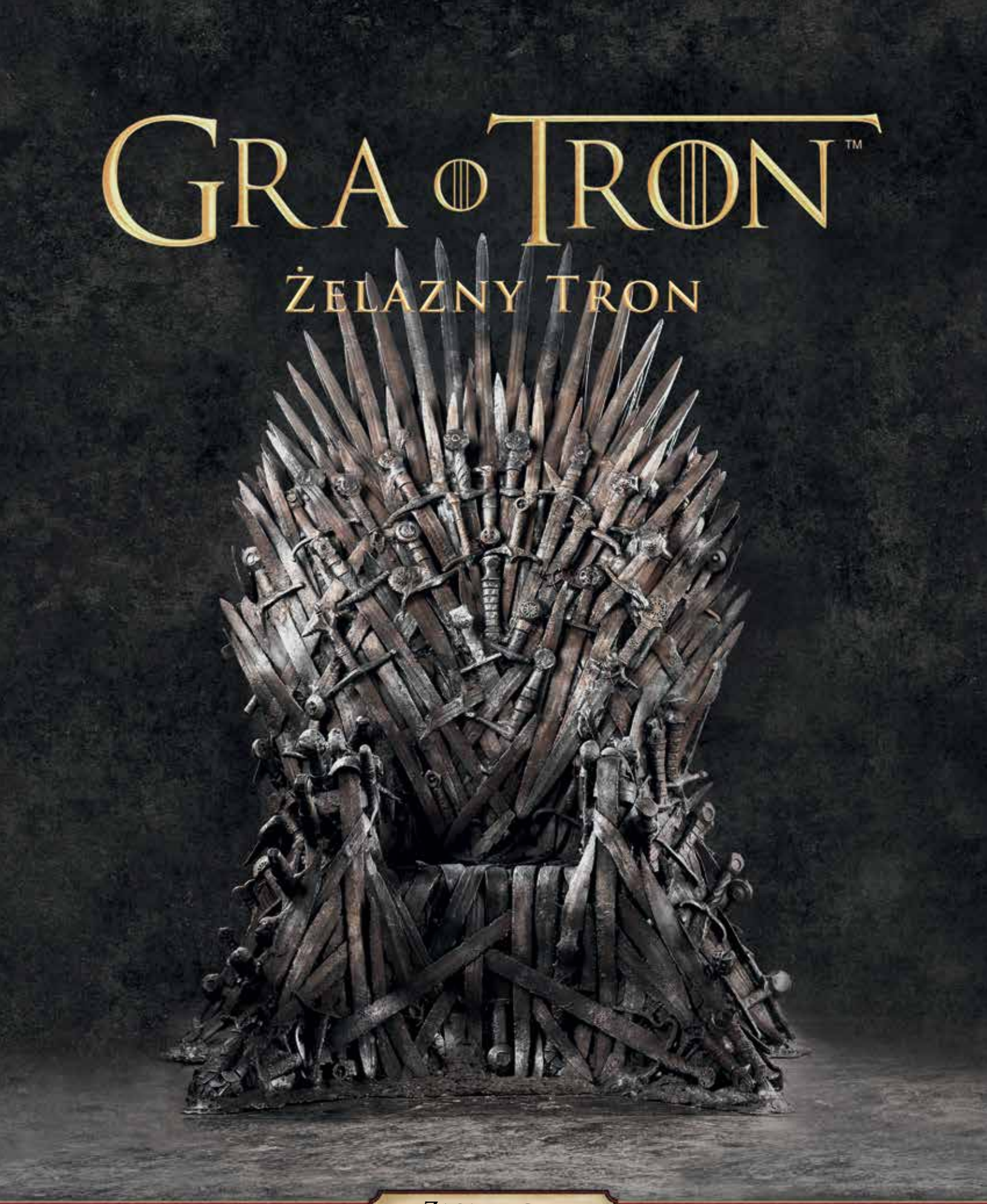
Gra o Tron™

Żelazny Tron



Zasady gry

Wprowadzenie

„W grze o tron zwycięża się albo umiera. Nie ma ziemi niczyjej."
– Cersei Lannister

Śmierć króla Roberta zapoczątkowała spór o sukcesję. Wielkie rody Siedmiu Królestw stoją na krawędzi wojny, gotowe do zdobycia władzy lub całkowitego upadku. Rody Baratheonów, Lannisterów, Starków, Targaryenów i Tyrellów stają do walki o najwyższą nagrodę w Westeros: Żelazny Tron.

Opis gry

Gra o Tron: Żelazny Tron pozwala 3-5 graczom zanurzyć się w spiskach i knuć intrygi w Westeros. Każdy z graczy obejmuje kontrolę nad jednym z Wielkich Rodów i wykorzystując spryt, honor oraz brutalność niesławnych postaci, spróbuje zdobyć władzę i kontrolę nad innymi rodami.

W każdej turze członkowie Wielkich Rodów stają do walki, a zwycięzcy tych potyczek będą mogli poszerzyć swoje wpływy w królestwie, wykorzystując wszelkie dostępne środki w dążeniu do przejęcia Żelaznego Tronu.

Zawartość pudełka

100 plastikowych znaczników władzy

25 żetonów wpływu (po 5 na ród)

25 arkuszy liderów (po 5 na ród)

18 kart wydarzeń (po 3 na ród, 3 specjalne)

125 kart rodu (po 25 na ród)

5 plansz wpływu (po 1 na ród)

25 żetonów postaci (po 5 na ród)

Przygotowanie gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wykonać poniższe kroki:

1

Wybór rodów: każdy gracz wybiera jeden z dostępnych Wielkich Rodów – Lannisterów, Starków, Baratheonów, Targaryenów lub Tyrellów – i bierze wszystkie powiązane z nim elementy: pięć żetonów postaci, jedną planszę wpływu, pięć arkuszy liderów, pięć żetonów wpływu oraz talię rodu złożoną z 25 kart. Wszystkie elementy każdego rodu zostały oznaczone jego symbolem lub kolorami.

Elementy rodu Starków

2

Wybór Liderów i przygotowanie elementów rodu: każdy z graczy tasuje arkusze liderów swojego rodu, dobiera dwa i w tajemnicy wybiera jeden z nich jako lidera na tę rozgrywkę. Następnie gracze odkrywają wszystkie wybrane arkusze.

Po tym, jak gracze wybiorą swoich liderów, każdy z graczy odkłada żeton przedstawiający jego lidera **oraz** wszystkie swoje niewybrane arkusze liderów do pudełka. Nie będą one wykorzystywane w tej rozgrywce.

Następnie każdy z graczy tasuje talię swojego rodu i umieszcza ją, razem z wybranym arkuszem lidera i czterema żetonami postaci, na swoim obszarze gry.

Na koniec każdy z graczy dobiera **pięć kart tworzących początkową rękę** ze swojej talii rodu.

Przygotowanie rodu Starków

3

Przygotowanie plansz wpływu: każdy z graczy umieszcza swoją planszę wpływu na wspólnym obszarze gry i umieszcza pięć żetonów wpływu na pięciu polach swojej planszy wpływu.

4

Przygotowanie władzy: każdy gracz umieszcza cztery znaczniki władzy na każdym ze swoich żetonów postaci.

Dodatkowo każdy gracz umieszcza cztery znaczniki władzy na swoim arkuszu lidera.

5

Przygotowanie talii wydarzeń i ustalenie pierwszego gracza: należy stworzyć talię wydarzeń, tasując razem trzy karty każdego rodu biorącego udział w rozgrywce oraz trzy specjalne karty wydarzeń.

Następnie w losowy sposób należy wybrać jednego gracza. Dany gracz rozegra pierwszą turę rozgrywki.

Rozgrywka trzyosobowa z rodami Targaryenów, Starków i Lannisterów

Kluczowe pojęcia

Zanim gracze nauczą się podstaw rozgrywki w ***Grę o Tron: Żelazny Tron***, muszą zaznajomić się z dwoma podstawowymi pojęciami: władzą i wpływem.

Zrozumienie tych pojęć ułatwi graczom podejmowanie decyzji i planowanie efektywnych strategii.

Władza

Każdy żeton postaci rozpoczyna grę z czterema znacznikami władzy. Reprezentuje ona polityczną i fizyczną siłę poszczególnych postaci. W trakcie gry gracze przypisują swoje postaci do bitew, spisków i negocjacji z innymi postaciami. Im więcej władzy posiada dana postać, tym silniejsza jest w tych starciach. Jednakże im mniejsza władza postaci, tym bliższa jest ona śmierci – postać bez znaczników władzy natychmiast ginie.

Na początku rozgrywki na każdym arkuszu lidera również znajdują się cztery znaczniki władzy. Władza na arkuszu lidera reprezentuje rezerwy danego rodu, niekoniecznie dostępne od razu, jednak obrazujące potencjalne siły, jakie dany ród może zmobilizować.

W trakcie rozgrywki władza może być przemieszczana pomiędzy arkuszem i postaciami, w miarę jak różne postacie zwyciężają lub zostają pokonane w starciach.

Znaczniki władzy

Wpływ

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z planszą wpływu, na której znajduje się pięć żetonów wpływu. Wpływ reprezentuje kontrolę, jaką rody mają nad sobą nawzajem.

Podczas rozgrywki celem graczy jest rozprzestrzenianie swoich wpływów na inne rody. Jest to realizowane głównie przez zwycięskie starcia (patrz „Opis tury" po prawej stronie), a gracz, który jako pierwszy rozprzestrzeni wszystkie pięć żetonów wpływów, **wygrywa grę**.

Plansza wpływu z 5 żetonami wpływu

Jawna dyskusja

„Władzę ma ten, kogo ludzie uważają za sprawującego władzę. To sztuczka, cień na ścianie."

— Varys

Każda faza rozgrywki w ***Grę o Tron: Żelazny Tron*** może wiązać się z jakąś formą dyskusji. Gracze mogą błagać, obiecywać, grozić, przekupywać lub w inny sposób próbować wpłynąć na decyzje innych graczy.

Dyskusja może stać się bardzo istotną częścią rozgrywki. Rozmowa na temat tego, jakie karty zagrać, kogo wesprzeć, przeciwko komu połączyć siły, możliwych sojuszy lub zdrady może mieć miejsce niemal w każdym momencie w wyniku każdej decyzji.

Opis tury

Każda tura rozgrywki w ***Grę o Tron: Żelazny Tron*** skupia się wokół rozstrzygnięcia jednego **starcia**. Starcie to zmagania pomiędzy rodami i postaciami, które reprezentują różnorodne działania, poczynając od bezkompromisowych negocjacji, poprzez subtelne polityczne zagrywki, aż do bezpośrednich bitew.

W każdym starciu bierze udział dwóch **aktywnych graczy**: atakujący oraz obrońca. Każdy z nich wybiera jedną ze swoich postaci, która będzie uczestniczyć w starciu.

Następnie każdy z pozostałych graczy ma możliwość wsparcia jednego z dwóch aktywnych graczy poprzez wybranie i zaoferowanie swojej postaci.

Na koniec każdy z aktywnych graczy w tajemnicy wybiera kartę rodu. Karty te w połączeniu z siłą biorących udział w starciu postaci pozwalają ustalić, która strona wygrywa, a która przegrywa stacie.

Zwycięstwo w starciu daje graczom potencjalną nagrodę w postaci możliwości rozprzestrzenienia wpływów, a tym samym przybliża ich do zwycięstwa. Przegrana wiąże się z utratą władzy i grozi utratą biorących udział w starciu postaci.

Wszystkie te czynności ujęte są w czterech fazach tury:

1. **Przygotowanie**
2. **Wsparcie**
3. **Starcie**
4. **Rozstrzygnięcie**

1. Przygotowanie

Faza przygotowania określa, którzy dwaj gracze będą aktywni w nadchodzącym spotkaniu, oraz pozwala się im do niego przygotować. Faza przygotowania składa się z następujących kroków:

1. Atakujący (gracz rozgrywający swoją turę) dobiera wierzchnią kartę z talii wydarzeń, która wskazuje, kto będzie obrońcą w danej turze.
2. Obaj aktywni gracze (atakujący i obrońca) dobierają po jednej karcie ze swoich talii rodów i dodają je do swojej ręki.
3. Aktywni gracze przenoszą po jednym znaczniku władzy ze swoich arkuszy liderów na jeden ze swoich żetonów postaci.
4. Atakujący wybiera jedną ze swoich postaci, która będzie uczestniczyć w wyzwaniu. Następnie obrońca również wybiera jedną z postaci, która również będzie w nim uczestniczyć.

Karta wydarzenia

Obie wybrane postacie należy lekko wysunąć do przodu i obrócić tak, aby symbol atakującego lub obrońcy był skierowany w stronę wspólnego obszaru gry. W ten sposób oznaczony zostaje udział tych postaci w starciu, oraz strona, którą reprezentują.

Symbol atakującego na uczestniczącej postaci

Symbol obrońcy na uczestniczącej postaci

2. Wsparcie

Podczas fazy wsparcia pozostali gracze mają możliwość okazania lojalności wobec atakującego lub obrońcy.

Rozpoczynając od gracza po lewej stronie atakującego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze mogą zaoferować wsparcie atakującemu lub obrońcy. Mogą również zdecydować się nie dołączać do starcia, nie oferując wsparcia żadnej ze stron. Im większe gracz posiada wsparcie, tym większe są jego szanse na zwycięstwo w starciu, które może zapewnić mu istotne nagrody.

Aby zaoferować wsparcie, gracz wybiera jedną ze swoich postaci. Wysuwa ją lekko do przodu i obraca, tak aby odpowiedni symbol (atakującego lub obrońcy) był skierowany w stronę wspólnego obszaru gry, w taki sam sposób jak zrobił to gracz, któremu oferuje wsparcie (patrz lewy dolny róg tej strony).

Wybrany gracz może zaakceptować lub odrzucić ofertę wsparcia. Jeśli ją zaakceptuje, wybrana postać dołącza do strony tego gracza i pozostaje w pozycji uczestniczącej. Jeśli oferta zostanie odrzucona, dana postać wraca do wcześniejszej pozycji. Każdy gracz może zaoferować wsparcie tylko **raz** na turę.

Wybór stron

„Chaos to nie otchłań. To drabina."

— Petyr Baelish

Pomimo tego, że otrzymane wsparcie może zapewnić dużą przewagę podczas starcia, należy pamiętać, że każdy wspierający gracz otrzymuje te same korzyści za zwycięstwo co aktywny gracz.

Ponieważ jedną z nagród jest możliwość rozprzestrzenienia wpływów, gracz, któremu oferowane jest wsparcie, musi dokładnie przemyśleć, czy wsparcie warte jest przybliżenia rywala do zwycięstwa.

Z kolei wspierający również powinni być pewni wyboru graczy, których chcą wesprzeć – jeśli starcie skończy się przegraną, otrzymają te same kary co aktywny gracz.

3. Starcie

Podczas fazy starcia uczestniczące postacie rozstrzygają starcie. Czasami odbywa się to pokojowo, dużo częściej wręcz przeciwnie.

Atakujący i obrońca w tajemnicy wybierają po jednej karcie rodu z ręki i zagrywają je przed sobą zakryte. Najczęściej wybrane zostają dwa z trzech typów kart rodu: wrogość albo rozejm.

Trzeci rodzaj kart rodu – karty postaci – może zostać wykorzystany w taki sam sposób jak karty wrogości: kiedy karta postaci zostaje zagrana zakryta jako karta wrogości, jej wartość wynosi **zero**. Karty postaci dużo częściej są jednak wykorzystywane ze względu na tekst swoich specjalnych efektów (patrz „Karty postaci" na stronie 8).

Zanim karty faktycznie zostaną zagrane, dwóch aktywnych graczy zwykle poświęca chwilę na przedyskutowanie swoich zamiarów, uczciwych lub nie. Gracze mogą „zgodzić się", że w najlepszym interesie wszystkich zainteresowanych jest rozejm, jednak każdy z graczy może blefować, starając się przekonać przeciwnika do zagrania karty, która doprowadzi go do przegranej.

Niezależnie od tego, jakie karty zostały wybrane, po ich zagraniu zostają one odkryte. Odkryte karty pozwalają ustalić, jaki będzie wynik starcia: wrogość, rozejm lub zdrada.

Wrogość

Wynik **wrogości** oznacza, że postacie spiskują lub otwarcie występują przeciwko sobie. Wynik taki ma miejsce, kiedy obaj aktywni gracze odkryją karty wrogości, posiadające wartości numeryczne, reprezentujące żołnierzy, strażników, szpiegów i inne sługi rodu.

Karta wrogości

Jeśli starcie kończy się wynikiem wrogości, wartości każdej karty wrogości są dodawane do łącznej władzy **wszystkich postaci** uczestniczących w starciu po danej stronie. Strona posiadająca większą łączną władzę (z uwzględnieniem wartości karty wrogości) zwycięża w starciu i otrzymuje nagrody (patrz „Zwycięstwo w starciu" na stronie 7).

Strona o niższej łącznej władzy przegrywa wyzwanie i otrzymuje kary. W przypadku remisu obie strony przegrywają i otrzymują kary (patrz „Przegrana w starciu" na stronie 7).

Rozejm

Wynik **rozejmu** reprezentuje zgodę dwóch rodów na pokojowe rozwiązanie. Występuje, kiedy obaj aktywni gracze odkryją karty rozejmu, oznaczone flagą i reprezentujące posłów rodu.

Karta rozejmu

W przypadku rozejmu dwaj **aktywni gracze** przeprowadzają dyskusję, w której mogą się między sobą negocjować o **jedną lub więcej** z poniższych korzyści:

- Rozprzestrzenienie jednego żetonu wpływów (patrz „Zwycięstwo" na stronie 8).
- Wzięcie maksymalnie dwóch zakładników (patrz „Zakładnicy" na stronie 9).
- Usunięcie maksymalnie trzech znaczników władzy z arkusza lidera aktywnego gracza i umieszczenie ich na arkuszu drugiego aktywnego gracza.

Dyskusja pomiędzy graczami jest całkowicie jawna. Może mieć ona charakter jednostronny, jeśli jeden gracz żąda rozmieszczenia swoich wpływów oraz zakładników, nie oferując nic w zamian, lub równorzędnej wymiany, jeśli gracze dojdą do porozumienia.

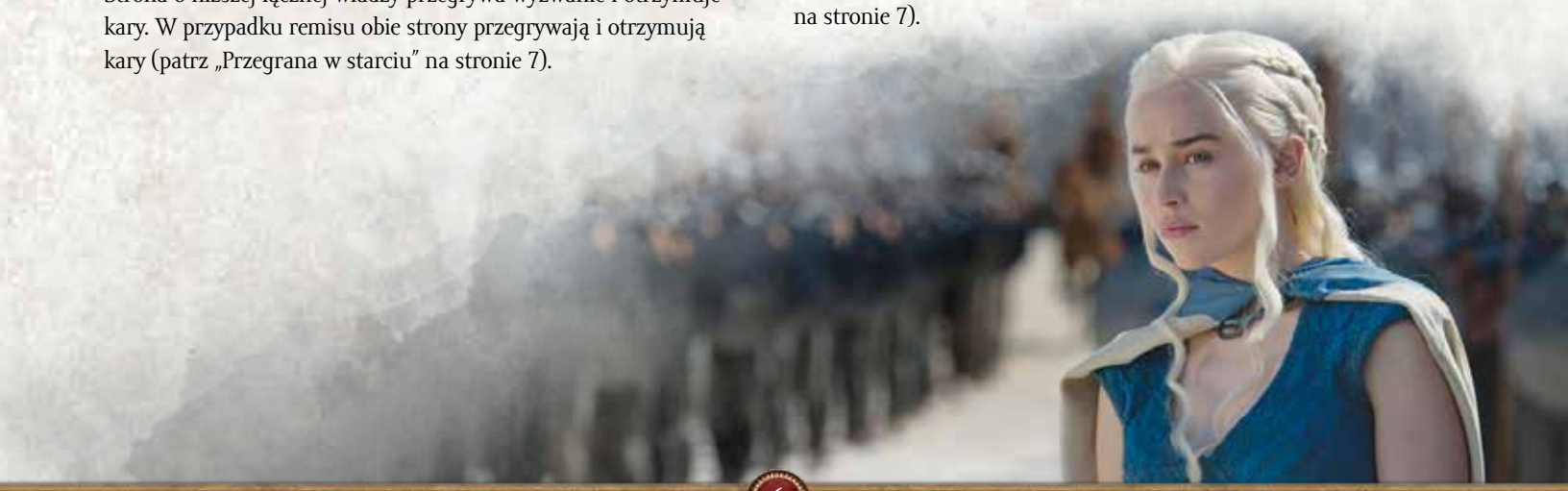
Jeśli cokolwiek zostanie przekazane albo zabrane, nikt nie wygrywa ani nie przegrywa starcia, nie są również przyznawane żadne nagrody ani kary. Jednakże, jeśli nic nie zostanie przekazane, wszyscy gracze po obu stronach (w tym wspierający), **przegrywają starcie** i otrzymują kary.

Zdrada

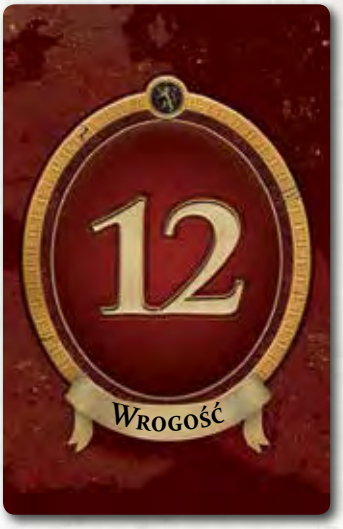
Wynik **zdrady** reprezentuje sytuację, w której jedna strona zgodziła się na pokojowe rozwiązanie, a druga postanawia to wykorzystać.

Zdrada ma miejsce, kiedy jeden z aktywnych graczy odkryje kartę wrogości, a drugi kartę rozejmu. Rozstrzyga się ją podobnie jak wynik wrogości – strona, która odkryła kartę wrogości zwycięża w starciu, **niezależnie** od jakichkolwiek wartości władzy czy wrogości, a druga strona przegrywa.

Jednakże, w związku ze zdradą, gracz, który odkrył kartę rozejmu, otrzymuje specjalną rekompensatę (patrz „Branie zakładników" na stronie 7).



Przykład wyniku wrogości



Zwycięża ród Lannisterów z sumą:
12 + 5 = 17

Ród Starków, wspierany przez ród Baratheonów, przegrywa z sumą:
10 + 2 + 4 = 16

4. Rozstrzygnięcie

Po tym, jak zwycięzca i przegrany starcia zostaną ustaleni, uczestniczący gracze otrzymują różne nagrody i kary.

Zwycięstwo w starciu

Jeśli rozstrzygnięcie to wrogość lub zdrada, wszyscy gracze po zwycięskiej stronie otrzymują takie same podstawowe nagrody. Otrzymywane nagrody zależą jednak od tego, czy gracze byli po stronie atakującego, czy obrońcy.

Nagrody atakującego: jeśli zwycięży atakujący, każdy gracz po jego stronie rozprzestrzenia jeden ze swoich żetonów wpływów na obrońcę (patrz „Zwycięstwo" na stronie 8).

Nagrody obrońcy: jeśli zwycięży obrońca, każdy gracz po jego stronie dobiera dwie karty i przenosi dwa znaczniki władzy ze swojego arkusza lidera na dowolne ze swoich żetonów postaci.

Jeśli starcie kończy się wynikiem wrogości, aktywny gracz po zwycięskiej stronie otrzymuje również jednego zakładnika (patrz „Branie zakładników" po prawej).

Przegrana w starciu

Jeśli rozstrzygnięcie to wrogość lub zdrada, wszyscy gracze po przegranej stronie otrzymują takie same podstawowe kary, niezależnie od tego, po której byli stronie.

Każdy gracz usuwa połowę znaczników władzy ze swojej uczestniczącej postaci (zaokrąglając w górę). Znaczniki te są umieszczane na arkuszu lidera danego gracza.

Postać, na której nie ma już żadnych znaczników władzy, natychmiast ginie (patrz „Śmierć postaci" na stronie 9).

Branie zakładników

Po tym, jak podstawowe nagrody i karty zostaną rozpatrzone, w zależności od wyniku starcia jeden z aktywnych graczy może otrzymać zakładników (patrz „Zakładnicy" na stronie 9).

Wynik wrogości: aktywny gracz po zwycięskiej stronie (atakujący lub obrońca) wybiera **dowolnego** gracza po przegranej stronie i bierze od niego **jednego** zakładnika.

Wynik zdrady: aktywny gracz po przegrywającej stronie (ten, który odkrył kartę rozejmu) bierze po jednym zakładniku od **każdego** gracza po zwycięskiej stronie.

Koniec tury

Po tym, jak nagrody i kary zostaną rozpatrzone, gracze wykonują kilka kroków porządkujących. Wszystkie uczestniczące postacie wracają do swoich wyjściowych pozycji, a wszystkie zagrane i odkryte karty są umieszczane na odpowiednich stosach kart odrzuconych. Dodatkowo, każdy gracz mający na ręce mniej niż pięć kart rodu dobiera karty do momentu, aż będzie miał ich pięć.

Następnie kolejny gracz w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara zostaje nowym atakującym i rozpoczyna swoją turę od fazy przygotowania.

Zwycięstwo

Gracze zwyciężają poprzez rozprzestrzenienie swoich wpływów na inne rody. Za każdym razem, kiedy gracz rozprzestrzenia swój wpływ, usuwa jeden ze swoich żetonów wpływu ze swojej planszy i umieszcza go na planszy gracza, na którego rozprzestrzenił wpływ.

Ród Starków rozprzestrzenia wpływ na ród Lannisterów

Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby:

- Jeden lub więcej graczy rozprzestrzeni wszystkie pięć ze swoich żetonów wpływów.
- Wszystkie cztery postacie z jednego rodu zginą (patrz „Śmierć postaci" na stronie 9).

Kiedy gra dobiegnie końca, gracz, który posiada najwięcej wpływów na planszach wpływów innych graczy, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu remisujący gracze dzielą się odniesionym zwycięstwem.

Dodatkowe zasady

Poza podstawowymi zasadami każdej tury w grze występuje również kilka innych istotnych zasad:

Zdolność lidera

Podczas przygotowania każdy gracz wybiera lidera, który posiada unikatową zdolność, mogącą w istotny sposób wpłynąć na sposób rozgrywki każdego z graczy.

Zdolność lidera

Przykładowo, niektóre zdolności modyfikują wartość wrogości, zapewniają dodatkowe karty lub pozwalają na branie zakładników od innych graczy. Inne mogą wpływać na sposób rozstrzygania spotkań.

Każda zdolność lidera wyraźnie wskazuje, kiedy może zostać wykorzystana, oraz określa zapewniany przez nią efekt gry. Rozpatrywanie zdolności lidera **zawsze** jest opcjonalne.

Karty postaci

Część kart w każdej talii rodu to karty postaci. Na każdej takiej karcie znajduje się ilustracja postaci, jej imię oraz tekst opisujący przydatną zdolność.

Karta postaci

Kartę postaci można zagrać w określonym momencie, aby skorzystać z jej efektu, ale **tylko wówczas**, jeśli dana postać uczestniczy w starciu. Jeśli karta odpowiada liderowi gracza, wówczas może zostać zagrana, kiedy **dowolna** z postaci tego gracza bierze udział w starciu.

Podczas fazy starcia możliwa jest sytuacja, w której aktywny gracz zagra kartę postaci jako swoją zakrytą kartę (patrz „3. Starcie" na stronie 6). W takim wypadku zagrana karta **nie musi** odpowiadać liderowi ani uczestniczącej postaci. Dodatkowo uznaje się ją za kartę wrogości o wartości **zero**.

Wycofywanie się

Niektóre efekty w grze mogą spowodować, że **wspierający gracz** wycofa się ze starcia. W takim wypadku gracz przywraca swoją postać do wyjściowej pozycji, odrzuca wszelkie zagrane karty i nie uczestniczy już dłużej w starciu. Taki gracz nie otrzymuje żadnych nagród ani kar.

Żadne efekty gry nie mogą pozwolić **aktywnemu graczowi** się wycofać ani go do tego zmusić.

Śmierć postaci

Liczne efekty gry mogą spowodować, że gracze będą musieli usunąć znaczniki władzy ze swoich postaci. Jeśli na postaci nie pozostały już żadne znaczniki, dana postać ginie.

Kiedy postać zginie, jej żeton jest obracany na drugą stronę. Dana postać nie może już uczestniczyć w starciach, a teksty efektów odpowiadających tej postaci kart nie mogą być wykorzystywane.

Eddard Stark ginie i zostaje obrócony na drugą stonę

Zakładnicy

Niektóre efekty gry pozwalają graczom brać zakładników od innych graczy. Jest to reprezentowane poprzez zabranie jednej z kart rodu danego gracza i zatrzymanie jej. Kiedy gracz bierze zakładnika, może wybrać go z jednego z trzech miejsc:

- z wierzchu talii rodu danego gracza;
- losowo z ręki danego gracza;
- spośród zakładników wziętych wcześniej przez tego gracza.

Po wzięciu zakładnika daną kartę umieszcza się zakrytą na obszarze gry gracza biorącego zakładnika. Gracze mogą w dowolnym momencie podglądać awersy i rewersy kart, które wzięli jako zakładników.

Uwalnianie lub torturowanie zakładników

Zakładników nie wykorzystuje się dla ich efektów lub wartości. Zamiast tego, na początku każdej tury, wszyscy gracze mogą **uwolnić** lub **torturować** dowolną liczbę wziętych zakładników.

Uwalnianie zakładnika: kiedy gracz uwalnia zakładnika, zwraca kartę do ręki jej właściciela. Następnie dobiera jedną kartę ze swojej talii rodu.

Torturowanie zakładnika: kiedy gracz torturuje zakładnika, umieszcza kartę na stosie kart odrzuconych jej właściciela. W zależności od rodzaju torturowanej karty wiąże się to z jednym z trzech możliwych efektów.

- **Lider**: jeśli torturowany zakładnik to karta postaci odpowiadająca liderowi tego rodu, natychmiast należy odłożyć cztery znaczniki władzy z arkusza tego lidera do pudełka.
- **Postacie:** jeśli torturowany zakładnik to karta postaci odpowiadająca któremukolwiek odkrytemu żetonowi postaci, należy usunąć **cztery znaczniki władzy** z żetonu tej postaci i umieścić na karcie lidera danego rodu.
- **Wrogość lub rozejm:** jeśli torturowany zakładnik to karta wrogości lub rozejmu, torturujący gracz wybiera i usuwa jeden znacznik władzy z jednej postaci danego rodu. Znacznik władzy należy umieścić na arkuszu lidera torturującego gracza.

Obietnice uwolnienia lub groźby torturowania zakładników mogą stanowić istotny element w negocjacjach podczas rozgrywki. Gracze mogą prosić o wsparcie lub zignorowanie starcia, o zagranie (lub nie) konkretnej karty lub próbować dowolnego innego spisku, jaki tylko przyjdzie im do głowy.

Co dalej?

„Dam mu żelazny stołek, na którym zasiadał ojciec jego matki. Dam mu Siedem Królestw." — Khal Drogo

Gracze znają już wszystkie zasady niezbędne do rozpoczęcia pierwszej rozgrywki w ***Grę o Tron: Żelazny Tron***. Jako podsumowania podstawowych elementów tury gracze mogą używać szybkiego przypomnienia na ostatniej stronie instrukcji. Dodatkowo, sekcja „Objaśnienia" na stronach 10-11 zawiera szczegółowe opisy rozstrzygania bardziej złożonych sytuacji.

Objaśnienia

Poniżej znajdują się objaśnienia, z którymi gracze powinni dokładnie się zapoznać po swojej pierwszej rozgrywce.

Rozstrzyganie konfliktów

Możliwa jest sytuacja, w której zasady nawzajem się wykluczają lub kilka efektów ma miejsce w tym samym momencie.

- Jeśli zasady zawarte w instrukcji oraz na elementach gry stoją w sprzeczności, pierwszeństwo mają zasady opisane na elementach.
- Jeśli efekty mają miejsce w tym samym momencie, należy zastosować się do poniższych zasad:
  - Gracze rozstrzygają zdolności liderów przed wszystkimi innymi efektami wynikającymi z tekstów.
  - W przypadku konfliktu innych efektów, należy rozpatrywać je w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od atakującego. Jeśli efekty nie mogą zostać rozpatrzone w taki sposób, atakujący decyduje o kolejności ich rozpatrywania.

Rozmowy przy stole

Jawna dyskusja jest jednym z kluczowych elementów rozgrywki, podlega jednak trzem ważnym zasadom.

- Rozmowy są dozwolone w trakcie dowolnej fazy, o ile wszyscy gracze mogą je usłyszeć.
- Wszelkie obietnice złożone podczas jawnej dyskusji w trakcie rozgrywki nie są wiążące, z jednym wyjątkiem: warunki uzgodnione przez aktywnych graczy podczas wyniku rozejmu muszą zostać rozstrzygnięte zgodnie z ustaleniami.
- Pomimo tego, że gracze mogą pozorować posiadanie konkretnych kart lub zakładników, nie mogą w bezpośredni sposób przekazać tej informacji pozostałym graczom.

Elementy i terminologia

Poniżej znajdują się informacje objaśniające tematy opisane we wcześniejszej części niniejszej instrukcji.

Śmierć postaci

Poniżej znajdują się objaśnienia związane ze śmiercią postaci (patrz strona 9 podstawowych zasad):

- Lider nie może zginąć.
- Jeśli postać zginie w trakcie starcia, w którym uczestniczy, kontrolujący ją gracz w dalszym ciągu bierze udział w starciu i może otrzymać nagrody bądź kary.
  - Sama postać nie uczestniczy już dłużej w starciu, więc odpowiadające jej karty nie mogą być zagrywane dla ich efektu.
- Na postaci, która zginęła, nie można umieszczać znaczników władzy.
- Karty odpowiadające zabitej postaci w dalszym ciągu mogą być zagrywane zakryte przez aktywnego gracza w fazie starcia.
  - Taką kartę rozpatruje się tak samo jak wszystkie wykorzystane w ten sposób karty postaci: uznaje się ją za kartę wrogości o wartości zero.

Zakładnicy

Poniżej znajdują się objaśnienia związane z zakładnikami (patrz strony 7 i 9 podstawowych zasad):

- Po wzięciu zakładnika daną kartę umieszcza się zakrytą na obszarze gry gracza biorącego zakładnika.
  - Jeśli gracz bierze zakładnika należącego do jego własnego rodu, dany zakładnik wraca do niego na rękę.
- Gracz może podglądać kontrolowanych przez siebie zakładników w dowolnym momencie.
  - Inni gracze widzą, z jakich rodów pochodzą zakładnicy, ale nie mogą podglądać ich awersów.
- Jeżeli jakiś efekt zapobiega otrzymaniu nagród przez aktywnego gracza, dany gracz nie może wziąć zakładnika.
- Jeżeli jakiś efekt zapobiega otrzymaniu kar przez gracza, dany gracz nie może zostać wybrany jako gracz, od którego zakładnik zostaje wzięty.

Karty rodu

Poniżej znajdują się objaśnienia związane z kartami rodu (patrz strony 6 i 9 podstawowych zasad):

- Nie ma limitu liczby kart, jakie gracz może mieć na swojej ręce.
- Na koniec każdej tury wszyscy gracze, którzy mają mniej niż pięć kart na ręce, dobierają karty do momentu, aż będą mieli ich pięć.
- Jeśli talia rodu się wyczerpie, należy natychmiast potasować odpowiedni stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.
- Jeśli gracz nie posiada kart rodu, a musi zagrać kartę (na przykład jako zakrytą kartę aktywnego gracza podczas fazy starcia), dany gracz dobiera i zagrywa wierzchnią kartę ze swojej talii.
- Gracze mogą brać karty z talii rodu innych graczy jako zakładników, ale nie mogą wykorzystywać ich jako karty zagrywane w starciu ani dla ich efektów.

Rozkład kart w talii rodu: każda talia rodu składa się z czterech kart rozejmu, 10 kart postaci (po dwie na postać) oraz 11 kart wrogości (o wartościach 1-8, 10, 12 oraz 20).

Plansze i żetony wpływów

Poniżej znajdują się objaśnienia związane z planszami i żetonami wpływów (patrz strony 4 i 8 podstawowych zasad):

- Kiedy gracz rozprzestrzenia wpływy, zabiera jeden ze swoich żetonów ze swojej planszy i umieszcza go na planszy wpływu innego gracza.
- Na planszy wpływu gracza może znajdować się dowolna liczba żetonów wpływu innych rodów, jak również wiele żetonów tego samego rodu.
- Symbole znajdujące się pod żetonami na każdej planszy wpływów nie mają bezpośredniej funkcji w grze – służą jedynie jako przypomnienie dla graczy, jak blisko są zwycięstwa.

Uczestniczenie

Gracze, którzy uczestniczą w danym starciu, to dwaj aktywni gracze oraz wszyscy pozostali gracze, których wsparcie zostało zaakceptowane.

- Postacie wybrane przez każdego z tych graczy również uczestniczą w starciu.
- Graczy i postacie uznaje się za uczestniczących w starciu od momentu rozpoczęcia fazy starcia do końca danej tury.
- Postacie, które się wycofają, nie uczestniczą już dłużej w starciu.

Władza

Poniżej znajdują się objaśnienia związane z władzą (patrz strony 4 i 6 podstawowych zasad):

- Kiedy gracz rozprowadza władzę, bierze znacznik z arkusza swojego lidera i umieszcza na dowolnym wybranym żetonie lub żetonach postaci.
  - Rozprowadzana władza nie musi zostać umieszczona na pojedynczej postaci.
  - Jeśli postać uczestniczy w starciu, rozprowadzana władza nie musi zostać umieszczona na tej postaci.
  - Poza kilkoma szczególnymi efektami gry, które wyraźnie na to pozwalają, gracz nie może zabierać znaczników władzy z arkusza lidera innego gracza.
- Kiedy gracz usuwa znacznik władzy z żetonu postaci, umieszcza go na swoim arkuszu lidera.
  - Niektóre efekty wskazują, że znaczniki władzy są usuwane z arkusza lidera. W takim wypadku znaczniki władzy odkładane są do pudełka i nie będą już wykorzystywane w danej rozgrywce.
- Pojedyncza postać może posiadać dowolną liczbę znaczników władzy.
- Jeśli na arkuszu lidera gracza nie ma żadnych znaczników władzy, wówczas nie może on rozprowadzać dodatkowych znaczników władzy z arkusza na postacie.

Rozejm

Poniżej znajdują się objaśnienia związane z rozejmem (patrz strona 6 podstawowych zasad):

- Na potrzeby różnych efektów gry uznaje się, że dyskusja w wyniku rozejmu odbywa się w fazie rozstrzygnięcia.
- W przypadku rozejmu gracze nie otrzymują nagród, ale w dalszym ciągu otrzymują kary, jeśli nie uda im się dojść do porozumienia w dyskusji.
- Każde z możliwych podczas rozejmu żądań może zostać rozpatrzone tylko raz przez każdego z aktywnych graczy.
- Wspierający gracze mogą brać udział w dyskusji w trakcie rozejmu (ponieważ ma ona jawny i otwarty charakter), ale nie mogą wysuwać żądań ani niczego otrzymywać.

Szybkie podsumowanie

Posumowanie tury

1. Przygotowanie (str. 5)

Atakujący dobiera kartę wydarzenia, aby określić, kto będzie obrońcą.

A. Aktywni gracze dobierają po jednej karcie rodu i przenoszą po jednym znaczniku władzy z arkusza lidera na żeton postaci.

B. Najpierw atakujący, a po nim obrońca wybiera postać, która będzie uczestniczyć w wyzwaniu.

2. Wsparcie (str. 5)

Każdy nieaktywny gracz może zaoferować jedną postać jako wsparcie dla atakującego lub obrońcy.

3. Starcie (str. 6)

Każdy aktywny gracz wybiera jedną ze swoich kart i zagrywa ją zakrytą. Następnie karty są odkrywane.

- **Wynik wrogości:** każda strona sumuje swoją łączną władzę oraz wartość wrogości. Strona z wyższą sumą zwycięża.
- **Wynik rozejmu:** aktywni gracze przeprowadzają jawną dyskusję, w której mogą targować się o określone korzyści.
- **Wynik zdrady:** strona, która ujawniła kartę wrogości, zwycięża, ale otrzymuje specjalne kary.

4. Rostrzygnięcie (str. 7)

Gracze otrzymują nagrody i kary zależne od wyniku starcia.

- **Zwycięstwo atakującego:** każdy gracz po jego stronie rozprzestrzenia jeden żeton wpływu na obrońcę.
- **Zwycięstwo obrońcy:** każdy gracz po jego stronie dobiera dwie karty i przenosi dwa znaczniki władzy ze swojego arkusza lidera.
- **Przegrana strona:** każdy gracz po przegranej stronie usuwa ze swojej uczestniczącej postaci połowę znaczników władzy (zaokrąglając w górę).
- **Wzięcie zakładników:** podczas wyniku wrogości aktywny gracz po zwycięskiej stronie bierze jednego zakładnika od jednego z graczy po przeciwnej stronie. W przypadku zdrady, aktywny gracz po przegrywającej stronie bierze po jednym zakładniku od każdego gracza po przeciwnej stronie.

Na koniec fazy rozstrzygnięcia każdy gracz dobiera karty tak, aby mieć na ręce pięć kart rodu.

Zakładnicy

- Zakładnik może zostać wzięty z ręki gracza, wierzchu jego talii lub spośród wziętych przez niego zakładników.
- Na początku tury gracz może uwolnić lub torturować zakładnika (patrz „Uwalnianie lub torturowanie zakładników" na stronie 9).

Twórcy gry

Projekt gry:
Bill Eberle, Peter Olotka, Greg Olotka i Justin Kemppainen

Projekt na podstawie gry *Cosmic Encounter®*, Eon Products, Inc

Producent: Jason Walden

Redakcja i korekta: Molly Glover i Allan Kennedy

Projekt graficzny: Monica Helland

Główny projektant grafik: Brian Schomburg

Specjalista ds. licencji: Amanda Greenhart

Koordynacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Koordynacja produkcji: Jason Glawe

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn

Kierownik działu gier planszowych: Justin Kemppainen

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych:
Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Samuel Bailey, Adam Baker, Justin Bognar, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jacob Clark, Ben Eldridge, Jacob Freedman, Ben Garrett, Molly Glover, Donovan Goertzen, Ellen Griffin, Nathan Hajek, Julia Jannace, Steven Kimball, Nathan Kiemele, Todd Michlitsch, Sean O'Hare, Quoc Tran i Paul Winchester

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!

©2016 Home Box Office, Inc. All Rights reserved. HBO® and related service marks are the property of Home Box Office, Inc. Tytuł serialu, ilustracje i fotografie © 2016 Home Box Office, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. *Gra o Tron* jest znakiem towarowym Home Box Office, Inc. Zasady i treść gry © 2016 Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 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 18 LAT.

www.Galakta.pl