

GRA O TRON™

ŻELAZNY TRON WOJNY, KTÓRE NADEJDĄ

ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



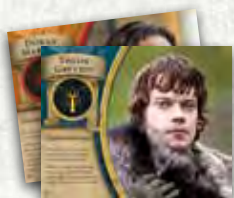
2 PLANSZE WPŁYWU
(PO 1 NA RÓD)



10 ŻETONÓW POSTACI
(PO 5 NA RÓD)



10 ŻETONÓW WPŁYWU
(PO 5 NA RÓD)



10 ARKUSZY LIDERÓW
(PO 5 NA RÓD)



40 PŁASTIKOWYCH
ZNACZNIKÓW WŁADZY



7 KART POMOCY



25 KART SOJUSZNIKÓW



6 KART WYDARZEŃ
(PO 3 NA RÓD)



50 KART RODU
(PO 25 NA RÓD)

OPIS ROZSZERZENIA

Gra o Tron: Żelazny Tron pozwala 3-5 graczom rywalizować o Żelazny Tron i władzę nad Wielkimi Rodami Westeros. Rozszerzenie **Wojny, które nadejdą** wprowadza do rozgrywki rody Greyjoyów i Martellów, które pozwolą na dołączenie do walki o Żelazny Tron nawet siedmiu graczom. Dodatkowo, dzięki całkiem nowej talii sojuszników do gry dołączy szeroki wachlarz postaci – od czempionów z Westeros po agentów Wolnych Miast – oferując różnorodne, potężne zdolności każdemu, kto zasłuży na ich wsparcie.

NOWE ZASADY

DODATKOWI GRACZE

Aby zagrać w *Grę o Tron: Żelazny Tron* w maksymalnie siedem osób, niepotrzebne są żadne dodatkowe zasady. Dwa nowe rody i żetony władzy znajdujące się w tym rozszerzeniu pozwalają powiększyć pulę dostępnych rodów.

TALIA SOJUSZNIKÓW

W Westeros sojusznicy mogą stanowić różnicę pomiędzy życiem a śmiercią. Talia sojuszników zawiera postacie o wyjątkowych zdolnościach, które gracze będą mogli wykorzystać, aby zapewnić sobie przewagę lub pogrążyć swoich przeciwników.

Talia sojuszników dodaje szósty krok do przygotowania gry (opisanego na stronie 3 instrukcji do gry podstawowej). Aby wprowadzić karty sojuszników do rozgrywki, należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami:

- Karty sojuszników należy potasować, tworząc talię.
- Każdemu z graczy należy rozdać po jednej zakrytej karcie sojusznika (gracze mogą patrzeć na swoje karty sojuszników, ale muszą trzymać je w tajemnicy przed innymi graczami).
- Talię sojuszników należy umieścić na wspólnym obszarze gry, tak aby gracze mieli do niej łatwy dostęp.

KORZYSTANIE Z KART SOJUSZNIKÓW

Na każdej karcie sojusznika zostały opisane czas oraz warunki wskazujące, kiedy dana karta może zostać zagrana. Nie ma limitu kart sojuszników, które można zagrać w trakcie jednej tury, pod warunkiem, że warunki zagrania każdej karty zostały spełnione. Po rozpatrzeniu efektu karty sojusznika należy umieścić ją odkrytą obok talii sojuszników, na stosie odrzuconych sojuszników.

OTRZYMYWANIE DODATKOWYCH KART SOJUSZNIKÓW

Dowolny gracz może dobrać jedną kartę sojusznika z talii zamiast otrzymywać nagrody, niezależnie od tego, czy jest aktywnym, wspierającym, atakującym czy broniącym graczem. Jeśli to zrobi, umieszcza daną kartę zakrytą na swoim obszarze gry, razem z pozostałymi sojusznikami (jeśli jakichś posiada). Kiedy zostanie dobrany ostatni sojusznik należy potasować stos odrzuconych sojuszników, aby utworzyć nową talię.

DODATKOWE ZASADY

- Karty sojuszników nie są częścią rąk graczy i nie mogą być brane jako zakładnicy.
- Jeśli efekt gry wskazuje jako cel uczestniczącą postać gracza, ale inny efekt pozwala danemu graczowi mieć więcej niż jedną uczestniczącą postać (np. Mance Rayder), gracz, który korzysta z danego efektu, decyduje, na którą z uczestniczących postaci wpłynie.
- Dowolna liczba kart sojuszników może zostać wymieniona jako część wyniku rozjemcy. Gracze mogą nawzajem pokazywać swoje karty w trakcie takiej wymiany.

OBJAŚNIENIA

Poniżej opisano zaawansowane zasady, które mogą nie być niezbędne w każdej rozgrywce.

JAWNE INFORMACJE

Poniżej opisano objaśnienia dotyczące jawnych informacji (wszyscy gracze mają dostęp do tych informacji w dowolnym momencie).

- Liczba, treść i kolejność kart w stosach odrzuconych kart rodu, wydarzeń i sojuszników są jawnymi informacjami.
- Liczba kart rodu na ręce gracza oraz liczba kart sojuszników na jego obszarze gry to jawne informacje.
- Wszystkie inne informacje są niejawne.

ZAKOŃCZENIE FAZY

- Jeśli efekt karty powoduje zakończenie fazy (np. Syrio Forel), na potrzeby innych efektów gry uznaje się, że ta faza w dalszym ciągu miała miejsce.

TWÓRCY GRY

Projekt rozszerzenia: Dane Beltrami

Projekt gry podstawowej:

Bill Eberle, Peter Olotka, Greg Olotka oraz Justin Kempainen

Projekt na podstawie gry Kosmiczne Spotkania®, Eon Products, Inc

Producent: Molly Glover

Redakcja i korekta: Tina Fox, Justin Hoeger oraz Heather Silsbee

Projekt graficzny: Monica Helland

Główny projektant grafik: Brian Schomburg

Rzeźbiarz: Bexley Andrajack

Specjalista ds. licencji: Simone Elliott

Koordynacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Koordynacja produkcji:

Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren oraz Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Kierownik działu gier planszowych: James Kniffen

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Glen Aro, Adam Baker, Michael Bernabo, Andrew Busam, Frank Busam, Emeric Dwyer, Tony Fanchi, Josh Gutenberg, Jesse Hibbs, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Justin Kempainen, James Kniffen, Matt Landis, Matty Lanouette, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Russ Needham, Matt Newman, Katie Picotte, Zach Tewalthomas, Nikki Valens, Jason Walden i Paul Winchester

Tytuł serialu, ilustracje i fotografie © 2017 Home Box Office, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra o Tron jest znakiem towarowym Home Box Office, Inc. Zasady i treść gry © 2017 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

