

GRA O TRON™

QUIZ

Instrukcja

ELEMENTY GRY

1 plansza



200 dwustronnych kart pytań



(po 9 w każdym kolorze)

1 żeton Żelaznego Tronu



64 karty pytań obrazkowych



1 żeton rundy



PRZEBIEG GRY

W *Grze o Tron: Quiz* dwóch lub więcej graczy sprawdzi swoją znajomość fabuły, świata i postaci serialu telewizyjnego HBO *Gra o Tron*. Gracze będą walczyć o kontrolę nad kluczowymi obszarami Siedmiu Królestw Westeros, udzielając prawidłowych odpowiedzi na pytania dotyczące serialu. Gracz (lub gracze), który po zakończeniu rozgrywki będzie kontrolował najwięcej obszarów, zostanie zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie rozpakować karty i wypchnąć tekturowe żetony z wypraski. Aby przygotować grę, należy postępować zgodnie z poniższymi poleceniami:

- Planszę należy umieścić na środku stołu.
- Każdy z graczy wybiera dla siebie kolor, pobiera dziewięć znaczników odpowiedniego koloru i umieszcza je przed sobą.
- Żeton rundy należy umieścić na torze rundy, na polu odpowiadającym liczbie graczy.
- Talię pytań obrazkowych należy potasować i umieścić w pobliżu planszy.
- Talię pytań należy potasować i umieścić w pobliżu planszy, czerwoną stroną ku górze (z niebieskiej strony korzysta się po wyczerpaniu wszystkich czerwonych kart).
- Należy w losowy sposób przydzielić żeton Żelaznego Tronu jednemu z graczy. Od tego gracza będzie się rozpoczynać każda runda.



Podczas rozgrywki na 3 osoby żeton rundy należy umieścić w tym miejscu.

ELEMENTY DODATKOWE

Z poniższych elementów korzysta się wyłącznie podczas rozgrywek prowadzonych przy użyciu zasad zaawansowanych (patrz strona 3).



24 karty przysług



36 żetonów zasobów
(po 12 z każdego rodzaju)

MATERIAŁY ŹRÓDŁOWE

Zawarte w grze pytania sprawdzą wiedzę graczy na temat serialu telewizyjnego HBO *Gra o Tron* oraz związanych z nim materiałów dodatkowych. Część treści może się różnić od materiałów, które można znaleźć w książkowej sadze *Pieśń Łodu i Ognia*.

ROZGRYWKA

Gra o Tron: Quiz składa się z serii rund. Podczas danej rundy każdy z graczy rozegra jedną turę: rozpocznie posiadacz żetonu Żelaznego Tronu, a potem, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, swoje tury rozegrają kolejni gracze. Podczas swojej tury gracz próbuje odpowiedzieć prawidłowo na pytania, aby uzyskać prawo umieszczenia swojego znacznika na jednym z obszarów planszy. Znaczniki pozwalają obejmować kontrolę nad obszarami, a ten z graczy, który pod koniec gry będzie kontrolował najwięcej obszarów, zostanie zwycięzcą.

TURA GRACZA

W grze występują trzy rodzaje znaczników: małe, średnie i duże. Rozmiar znacznika określa liczbę pytań, na które musi odpowiedzieć gracz, aby umieścić go na planszy.



Mały znacznik



Średni znacznik



Duży znacznik

Podczas swojej tury gracz wybiera jeden z leżących przed nim znaczników oraz jeden z obszarów planszy (patrz „Obszary” po prawej).

Następnie gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza dobiera kartę pytań i odczytuje na głos pytania (oraz odpowiedzi) odpowiadające użytemu żetonowi. Pytania należy odczytywać pojedynczo. Prawidłowa odpowiedź została oznaczona **pogrubieniem**. Jeśli podczas swojej tury gracz prawidłowo odpowie na **wszystkie** odpowiadające jego żetonowi pytania, może umieścić swój znacznik na znajdującym się najbardziej po lewej wolnym polu wybranego obszaru. Jeśli gracz nie odpowie prawidłowo na chociażby jedno pytanie, nie będzie mógł umieścić swojego znacznika na planszy.

Jak nazywa się miecz, który Stannis wyciągnął z kamiennych wizerunków Siedmiu?

- ostatni Płomień
- cztery Płomienie
- wiatłodzierca

Ilu władców rządzi miastem Qarth?

- Dziesięciu
- Trzynastu
- Siedmiu

Prawidłowa odpowiedź została pogrubiona.

Jeśli gracz odpowie prawidłowo na oba pytania, może umieścić na planszy swój średni znacznik.

Kiedy każdy z graczy odbędzie swoją turę, runda dobiega końca. Znacznik rundy należy przesunąć o jedno pole zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałkę. Rozpoczyna się nowa runda.

RUNDY PYTAŃ OBRAZKOWYCH

Kiedy znacznik rundy znajdzie się na białym polu, rozpoczyna się runda pytań obrazkowych. Podczas tej rundy gracze muszą odpowiedzieć na pytania z kart pytań obrazkowych, a nie kart pytań. Karty pytań obrazkowych przypominają karty pytań, ale znajdujące się na nich pytania odnoszą się do umieszczonego na rewersie kadru z serialu lub obrazka.



Karta i pole rundy pytań obrazkowych

OBSZARY

Na planszy znajduje się dziewięć obszarów – każdy z nich przedstawia ważne miejsce w Westeros. Każdy obszar podzielony jest na pola, na których umieszcza się znaczniki. Niektóre ze znaczników mogą zajmować kilka pól. Kiedy podczas swojej tury gracz wybiera obszar, musi on posiadać dostatecznie dużo wolnych pól, aby pomieścić wybrany znacznik. Jeśli na żadnym obszarze nie ma już pól, na których gracz mógłby umieścić pozostałe mu znaczniki, musi pominąć swoją turę.



Pole obszaru

KONTROLOWANIE OBSZARÓW

Gracz kontroluje dany obszar, jeśli swoimi znacznikami zajmuje więcej pól niż każdy inny gracz. W przypadku remisu żaden z graczy nie kontroluje danego obszaru.



Niebieski gracz kontroluje Winterfell, ponieważ jego znaczniki zajmują więcej pól (3) niż znaczniki czerwonego gracza (1).

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, kiedy wszyscy gracze odbędą swoją turę w ostatniej rundzie. Gracz, który kontroluje najwięcej obszarów, zostaje zwycięzcą.

Jeśli dwóch lub więcej graczy kontroluje tyle samo obszarów, wygrywa gracz, który posiada na planszy więcej znaczników. Jeśli nadal występuje remis, a gra toczy się zgodnie z zasadami zaawansowanymi, zwycięża gracz posiadający więcej żetonów zasobów. W przeciwnym razie gracze dzielą się zwycięstwem.

Gra kończy się również w momencie, w którym dowolny z graczy umieści na planszy wszystkie swoje znaczniki. Ten gracz natychmiast zostaje zwycięzcą.



Pole ostatniej rundy

JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY!

Znajomość powyższych zasad pozwoli graczom rozpocząć rozgrywkę. Gracze pragnący bardziej skomplikowanej gry powinni zapoznać się z zasadami opisanymi w części „Zasady zaawansowane” poniżej.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Jeśli gracze chcą, żeby ich rozgrywki nabrały strategicznej głębi, powinni korzystać ze **wszystkich** zasad znajdujących się w tej części instrukcji. Przygotowanie gry powinno zostać rozszerzone o poniższe kroki:

- Żetony zasobów należy posegregować według rodzajów, a następnie umieścić obok planszy na trzech oddzielnych stosach.
- Talię kart przysług należy potasować i umieścić na wskazanym polu planszy. Następnie należy dobrać dwie karty przysług i umieścić je odkryte na polach obok talii przysług.

ŻETONY ZASOBÓW

Każdy obszar został oznaczony symbolem zasobów, który wskazuje, jakiego rodzaju zasoby może graczowi dostarczyć dany obszar: może to być armia (miecz), przydatne informacje (kruk) lub bogactwo (złoto).

Za **każdym razem**, kiedy gracz prawidłowo odpowie na pytanie, otrzymuje 1 żeton zasobów odpowiadających symbolowi zasobów obszaru, na którym chce umieścić swój znacznik. Na przykład jeśli gracz odpowie prawidłowo na dwa pytania, a wcześniej wybrał obszar Winterfell, otrzyma dwa żetony kruka.



Symbol złota

Symbol miecza

Symbol kruka

Kiedy gracz otrzymuje żetony zasobów, bierze je z odpowiedniego stosu i umieszcza przed sobą. Pod koniec tury gracz może wydać te żetony, aby kupić karty przysług.

KARTY PRZYSŁUG

Aby podbić Westeros, gracz będzie potrzebować pomocy wielu sprzymierzeńców. Pod koniec swojej tury gracz może wydać żetony zasobów, żeby zakupić kartę przysługi. Każda taka karta zapewnia unikalny, jednorazowy efekt.



Karty przysług

KUPOWANIE KART PRZYSŁUG

Kiedy gracz odpowie na pytania, może wydać żetony zasobów, aby zakupić jedną z dwóch odkrytych kart przysług. W lewym górnym rogu każdej karty przysługi znajduje się jej koszt wyrażony w żetonach zasobów. Aby zakupić daną kartę, gracz musi wydać wskazane w tym miejscu żetony.

Aby zakupić tę kartę przysługi, gracz musi wydać dwa żetony miecza i jeden żeton złota.



Po zakupieniu karty gracz umieszcza ją odkrytą przed sobą. Następnie losuje nową kartę z talii i umieszcza ją na pustym polu.

Pod koniec tury gracz może posiadać maksymalnie dwie karty przysług. Jeśli w dowolnym momencie gry gracz będzie posiadać więcej niż dwie karty przysług, musi wybrać, które dwie zatrzymać, a resztę odłożyć zakrytą na spód talii przysług.

ZAGRYWANIE KART PRZYSŁUG

Gracz może zagrać naraz dowolną liczbę kart przysług, ale musi przestrzegać warunków opisanych na samych kartach. Po wykorzystaniu karty przysługi gracz odkłada ją zakrytą na spód talii przysług. Jeśli efekt karty pozwala graczowi przesunąć lub umieścić na obszarze swój znacznik, na wybranym obszarze musi być dostatecznie dużo pustych pól.

BEZ SPOILERÓW!

W prawym dolnym rogu każdej karty pytania oznaczono, z którego sezonu pochodzi jej treść. Jeśli któryś z graczy nie widział jeszcze tego sezonu, sugerujemy usunąć odpowiednie karty z talii, aby uniknąć spoilerów.



USUWANIE RYWALI I ZNACZNIKÓW

Za każdym razem, kiedy gracz umieszcza swój znacznik na danym obszarze (odpowiadając prawidłowo na odpowiednie pytania), może usunąć z tego obszaru jeden znacznik należący do innego gracza. Usuwany znacznik musi być **mniejszy niż ten właśnie umieszczony**.

Kiedy znacznik zostanie usunięty z planszy, wraca do swojego właściciela – będzie on mógł z niego skorzystać podczas kolejnych tur.

TYMCZASOWE PRZYMIERZA

Jeśli gracz usłyszał pytanie i nie jest pewien, czy zna prawidłową odpowiedź, może poprosić o pomoc innego gracza (ale nie gracza, który odczytuje pytanie!) w zamian za podział nagród.

Jeśli inny gracz zgodzi się udzielić pomocy, może zastąpić aktywnego gracza i odpowiedzieć na pytanie. Jeśli odpowie prawidłowo, otrzymuje wskazany na danym obszarze żeton zasobów zamiast aktywnego gracza, ale uważa się, że to **aktywny gracz** odpowiedział na pytanie prawidłowo.

SEGREGOWANIE KART PYTAŃ

W pudełku *Gry o Tron: Quiz* znajdują się specjalne przegródki, zaprojektowane z myślą o segregowaniu kart. Podczas rozgrywki gracze mogą pozostawić karty pytań w pudełku i używać przegródek do dzielenia ich na grupy. Gracze powinni dobierać karty z jednej grupy, a odrzucać je do innej, dodatkowo odwracając je w drugą stronę.

Co więcej, każda karta pytania posiada niebieską i czerwoną stronę. Sugerujemy wykorzystać najpierw wszystkie pytania z jednej strony kart, zanim gracze zaczną zadawać pytanie z drugiej. W ten sposób łatwiej będzie zapamiętać, które karty zostały już wykorzystane.

Przegródki



Pytania już zadane

Pytania jeszcze nie zadane

OPRACOWANIE

Projekt gry: Jonathan Ying

Producent: Jason Walden

Autorzy pytań: David Panfilo, Lee Peters, Jason Walden i Jonathan Ying

Tekst techniczny: Adam Baker

Redakcja techniczna: Autumn Collier i Justin Hoeger

Korekta: Molly Glover i Allan Kennedy

Projekt graficzny: Monica Skupa, Taylor Ingvarsson i Samuel Shimota

Główny projektant grafik: Brian Schomburg

Specjalista FFG ds. licencji: Amanda Greenhart

Koordinator testów: Zach Tewalthomas

Kierownictwo produkcji: Megan Duehn i Simone Elliott

Koordinacja produkcji: John Britton, Jason Glawe i Johanna Whiting

Kierownik działu gier planszowych: Steven Kimball

Projektant wykonawczy gier: Michael Hurley

Producent wykonawczy gier: Corey Konieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Bronwyn Beck, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Jon Bond, JC Boysha, Jon Brook, Jeremy Carter, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Jeffrey Dieterle, Ken Dilloo, Ricardo Donoso, Julia Faeta, Leone Fenzi, Tim Fiscus, Ed Fuchs, Kathryn Grogan, Jason Horner, Chris Hosch, Ian Houlihan, David Hubbard, Chris Kaplon, Eddy Kasper, Morgan King, Pim Mauve, Michael McConnell, Thomas Merrill, Marcus Muller, Mercedes Opheim, Luis Palacios, Chad Reverman, Andrew Schumacher, Brodi Scott, Matthew Slowiak, Jeremy Smith, Pawel Smoczyk, WiL Springer, Neil Thomson, Michael Vickerstaff, John Wheeler i Brandon Zimmer

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 Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. 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

