

# GRA O TRON™ INTRYGII WESTEROS

GRA KARCIANA DLA 2 - 6 GRACZY

## SIĘGNIJ PO ŻELAZNY TRON!

*Gra o Tron: Intrygi Westeros* to szybka i zabawna gra karciana przeznaczona dla 2-6 graczy. W grze występuje 36 kart postaci z czterech Wielkich Rodów Westeros. Podczas rozgrywki gracze naprzemiennie wykonują swoje tury, zagrywając po jednej postaci ze swojej ręki. W ten sposób tworzą układ w kształcie piramidy, reprezentujący dążenia Wielkich Rodów do zdobycia Żelaznego Tronu. Celem każdego gracza jest zagranie w każdej rundzie możliwie największej liczby postaci ze swojej ręki.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



36 kart postaci



7 kart Żelaznego Tronu



24 żetony punktów karnych („1”, „2” i „5”)

## PRZYGOTOWANIE GRY

Wszystkie karty postaci należy potasować i ułożyć je w formie zakrytej talii postaci. Następnie należy potasować wszystkie karty Żelaznego Tronu i ułożyć je zakryte, tworząc talię Żelaznego Tronu. Wszystkie żetony punktów karnych należy umieścić obok obu talii.

## ZASADY GRY

Rozpoczynając od najmłodszego gracza, każdy z graczy dobiera określoną liczbę losowych kart z talii postaci. Liczba dobieranych kart postaci jest uzależniona od liczby osób biorących udział w rozgrywce:

**2 graczy:** Każdy z graczy dobiera 14 kart postaci. Pozostałe karty nie będą wykorzystywane.

**3 graczy:** Każdy z graczy dobiera 12 kart postaci.

**4 graczy:** Każdy z graczy dobiera 9 kart postaci.

**5 graczy:** Każdy z graczy dobiera 7 kart postaci. Ostatnią pozostałą kartę postaci należy umieścić odkrytą na obszarze gry, jako pierwszą kartę na dworze.

**6 graczy:** Każdy z graczy dobiera 6 kart postaci.

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od najmłodszego. Gracz, który wykonuje swoją turę nazywany jest **AKTYWNYM GRACZEM**. Podczas swojej tury, aktywny gracz musi umieścić jedną kartę ze swojej ręki na obszarze gry, zwanym **DWOREM**. Podczas rozgrywki dwór rozrasta się o kolejne rzędy postaci, tworzące układ w kształcie piramidy.

Podczas swojej tury aktywny gracz musi zagrać jedną ze swoich kart postaci, przestrzegając poniższych zasad:

1. Zagrywając pierwszą kartę postaci w danej rundzie, gracz musi umieścić ją na środku obszaru gry. Pierwsza karta stanowi część najniższego rzędu dworu.
2. Umieszczając kartę na dworze, gracz może umieścić ją na wolnym miejscu obok innej karty postaci. Gracz nie może jednak umieścić karty pomiędzy dwiema postaciami (patrz „Przykład 1”). Ponadto, w najniższym rzędzie dworu nie może znajdować się więcej niż 8 kart postaci (7 podczas rozgrywki dwuosobowej).

### PRZYKŁAD 1

*Stannis Baratheon (żółta karta) jest trzecią postacią zagrywaną w danej rundzie. Musi on zostać umieszczony po prawej lub lewej stronie postaci już znajdujących się na dworze.*



3. Jeśli w rzędzie znajdują się przynajmniej dwie karty postaci, gracz może umieścić kartę powyżej tych dwóch postaci, tworząc układ przypominający piramidę i jednocześnie rozpoczynając nowy rząd (patrz „Przykład 2” na drugiej stronie tej broszury). Zagrywając kartę postaci powyżej dwóch innych, należy pamiętać, że przynajmniej jedna z dwóch kart znajdujących się poniżej musi mieć taki sam kolor jak zagrywana karta.
4. Jeśli gracz nie jest w stanie zagrać żadnej karty postaci z ręki, lub zagrał już wszystkie swoje karty, zostaje **WYELIMINOWANY** z danej rundy rozgrywki. Jeśli gracz zostaje wyeliminowany i posiada jeszcze karty postaci na ręce, zatrzymuje je do końca rundy.

## PRZYKŁAD 2

W tym przykładzie Tyrion Lannister (czerwona karta) może zostać umieszczony w jednym z dwóch miejsc na dworze, z których oba znajdują się w drugim rzędzie. Tyrion może zostać zagrany powyżej Sandora Clegane'a lub Jamiego Lannistera, ponieważ obie te karty są czerwone. Tyrion nie może zostać umieszczony powyżej białych ani żółtych kart postaci w drugim ani trzecim rzędzie, ponieważ wtedy poniżej niego nie znajdowałyby się żadne czerwone karty. Tyrion nie może zostać umieszczony w najniższym rzędzie, ponieważ znajduje się tam już osiem postaci.



Gracze kolejno wykonują swoje tury, pomijając każdego wyeliminowanego gracza. Robią to do momentu aż wszyscy zostaną wyeliminowani. Może się tak zdarzyć, że ostatni gracz zagra kilka postaci jedna po drugiej, zanim zostanie wyeliminowany.

### KONIEC RUNDY

Runda gry kończy się kiedy wszyscy gracze zostaną wyeliminowani. Gracz, który umieścił na dworze ostatnią kartę postaci, dobiera jedną kartę Żelaznego Tronu z talii Żelaznego Tronu, patrzy na nią i umieszcza ją zakrytą w swoim **STOSIE ZWYCIĘSTWA**. Każdy z graczy do końca rozgrywki trzyma swoje karty Żelaznego Tronu zakryte w stosie zwycięstwa.

Następnie każdy z graczy bierze z puli punktów karnych żetony o wartości równej liczbie pozostałych mu na ręce kart postaci, w razie potrzeby wymieniając żetony z odpowiednimi wartościami z tymi dostępnymi w puli. Żetony z punktami karnymi gracze umieszczają w swoich stosach zwycięstwa.

*Przykład:* Podczas poprzedniej rundy gry Jankowi pozostały na ręce cztery karty, za co otrzymał dwa żetony punktów karnych „2”, które umieścił w swoim stosie zwycięstwa. W trakcie obecnej rundy Jankowi udało się zagrać wszystkie karty postaci. W związku z tym dobiera jedną kartę Żelaznego Tronu z odpowiedniej talii i nie otrzymuje żadnych punktów karnych. Janek podgląda swoją kartę i umieszcza ją zakrytą w swoim stosie zwycięstwa.

Gracze rozgrywają tyle rund, ilu jest graczy. Każdą rundę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza rozpoczynającego poprzednią rundę.

Po rozegraniu ostatniej rundy gry, każdy z graczy odsłania karty Żelaznego Tronu ze swojego stosu zwycięstwa. Następnie wszyscy sumują wartości swoich żetonów punktów karnych i od uzyskanego wyniku odejmują wartości wszystkich swoich kart Żelaznego Tronu. Gracz, który uzyskał najniższy wynik zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, na którego kartach Żelaznego Tronu znajduje się mniej symboli ✘. Jeśli żaden z remisujących graczy nie posiada kart Żelaznego Tronu, obaj gracze wspólnie odnoszą zwycięstwo.

## TWÓRCY GRY

Projekt gry: Reiner Knizia

Producent: Michael Hurley

Dokumentacja techniczna: Adam Baker

Główny projektant grafik: Brian Schomburg

Projekt graficzny: Evan Simonet

Koordinator licencji i rozwoju: Deb Freytag

Kierownik produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Polska wersja: GALAKTA

Tytuł serii, grafiki i fotografie © 2014 Home Box Office, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra o Tron to znak towarowy Home Box Office, Inc. Zasady i treść gry © 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest ™ Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. UWAGA! ZE WZGLĘDU NA DROBNE ELEMENTY PRODUKT NIE NADAJE SIĘ DLA DZIECI W WIEKU PONIŻEJ 36 MIESIĘCY.

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)



**HBO**™  
HOME BOX OFFICE.

