



GRA O TRON™

Królewski Namiestnik



Ielkie rody Westeros zgromadziły się w Królewskiej Przystani, aby ucztować i wziąć udział w turnieju jakich mało. Z każdego zakątka Westeros napływa ludność pragnąca złożyć hołd królowi i jego dworzanom. Przebyłeś długą drogę, aby stanąć pośród nich – i aby stać się nowym Królewskim Namiestnikiem!

Aby zwrócić na siebie uwagę króla, musisz zdobyć przychylność członków najstawniejszych rodzin. Zatrudniasz Varysa Pająka, aby podszeptął twoje imię wielu szlachetnie urodzonym i namówił ich do poparcia cię w staraniach o ten zaszczytny tytuł. Jeśli naprawdę chcesz stać się Królewskim Namiestnikiem, twoja władza i wpływy muszą rozprzestrzenić się wśród wielkich rodów Westeros.

Jednak w Westeros nic nie przychodzi z łatwością – a w szczególności władza. Nikt nie może wykonać ruchu i mieć nadziei, że żaden z rywali na niego nie odpowie. Twoi wrogowie również nie ustają w zdobywaniu poparcia i wiernych towarzyszy w Królewskiej Przystani. Pamiętaj, że w grze o tron liczy się nie tylko przebiegłość, ale i szybkość.

CEL GRY

W Królewskim Namiestniku gracze wykonują tury, podczas których poruszają kartę Varysa wśród innych kart postaci, znajdujących się w Królewskiej Przystani. Poprzez umiejętne przemieszczanie Varysa gracze zdobywają karty postaci, dzięki którym mogą przejmować żetony chorągwi wielkich rodów Westeros. Zwycięzcą zostaje gracz, który na końcu gry posiada najwięcej żetonów chorągwi.

ELEMENTY GRY



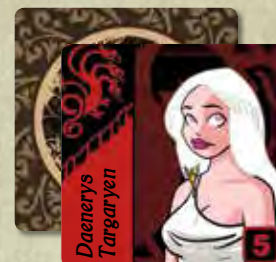
8 kart postaci
rodu Starków



7 kart postaci
rodu Greyjoyów



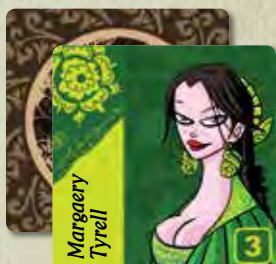
6 kart postaci
rodu Lannisterów



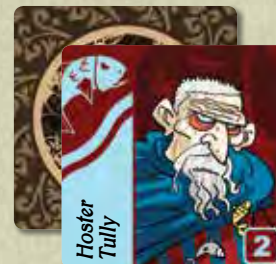
5 kart postaci
rodu Targaryenów



4 karty postaci
rodu Baratheonów



3 karty postaci
rodu Tyrellów



2 karty postaci
rodu Tullych



1 karta Varysa



14 kart towarzyszy



7 żetonów chorągwi



4 żetony
Trójkiej Wrony

PRZYGOTOWANIE GRY

1. **Stworzenie Królewskiej Przystani:** należy potasować 35 kart postaci oraz kartę Varysa, a następnie rozłożyć je odkryte na stole tak, aby stworzyły siatkę składającą się z 6 kolumn i 6 rzędów – jest to **KRÓLEWSKA PRZYSTAŃ**. Pusta przestrzeń przed każdym z graczy to jego **OBSZAR GRY**.
2. **Zebrańie chorągwi:** należy umieścić wszystkie żetony chorągwi w pobliżu Królewskiej Przystani.
3. **Przygotowanie towarzyszy:** należy potasować talię kart towarzyszy, a następnie odkryć sześć wierzchnich kart i położyć je obok talii.
4. **Wybór pierwszego gracza:** jako pierwszy swoją turę wykonuje najmłodszy z graczy.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze wykonują po kolei swoje tury, w których zmieniają położenie karty Varysa. Aby poruszyć Varysa, gracz musi wybrać kierunek i ród. Wybrany kierunek wskazuje rząd lub kolumnę kart, wzdłuż której gracz przesunie Varysa, a wybrany ród – karty, które gracz chce zabrać.

Gracz może poruszyć Varysa w jednym z czterech kierunków: w górę, w dół, w prawo lub w lewo (nigdy po skosie). Varys musi poruszyć się do karty, która znajduje się w rzędzie lub kolumnie w wybranym kierunku i która należy do wybranego wcześniej rodu. Każda postać w Królewskiej Przystani należy do jednego z siedmiu rodów – zostało to oznaczone na kartach poprzez odpowiednie kolory tła oraz unikalny herb w lewym górnym rogu każdej karty.



Herb i kolory rodu Lannisterów

Po tym, jak gracz wybierze kierunek i ród, przesuwa Varysa na miejsce najdalszej karty wybranego rodu znajdującej się w wybranym kierunku, mijając wszystkie inne karty postaci i puste miejsca na swojej drodze. Następnie gracz bierze kartę, której miejsce zajął Varys, a także wszystkie inne karty należące do wybranego rodu, które Varys minął podczas swego ruchu. Wzięte z Królewskiej Przystani karty gracz kładzie przed sobą, na swoim obszarze gry. Jeśli na końcu swojej tury posiada tyle samo lub więcej kart postaci należących do jednego rodu niż jakikolwiek inny gracz, przejmuje żeton chorągwi tego rodu i kładzie go na swoim obszarze gry.

Gracze wykonują kolejno swoje tury, w których poruszają Varysa, aby zebrać jak najwięcej kart postaci i żetonów chorągwi. Gra kończy się w momencie, gdy nie można poruszyć Varysa, ponieważ nie ma już kart postaci w żadnym z kierunków.

KARTY TOWARZYSZY

Sześć odkrytych kart towarzyszy tworzy pulę **DOSTĘPNYCH TOWARZYSZY**, którzy reprezentują postaci chętne do poparcia Cię w dążeniu do zostania Królewskim Namiestnikiem. Każda karta towarzysza posiada specjalną umiejętność, będącą wsparciem dla gracza, który tę kartę nabył. W każdej rozgrywce dostępnych jest tylko tych sześciu towarzyszy, którzy zostali odkryci podczas przygotowania.

ZDOBYWANIE TOWARZYSZY

Kiedy gracz bierze z Królewskiej Przystani ostatnią kartę postaci danego rodu, wybiera jednego z dostępnych towarzyszy i natychmiast rozpatruje jego umiejętność. Następnie karta towarzysza zostaje odrzucona (chyba że jej treść mówi inaczej).

PRZYKŁAD TURY GRACZA

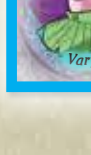
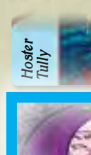
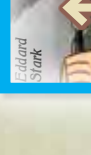
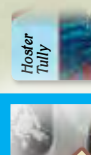
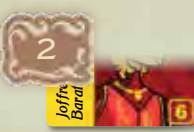
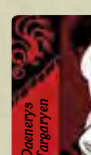
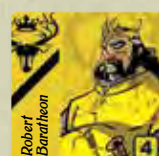
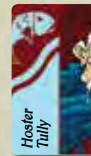
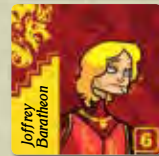
1. Varys może poruszyć się w **jednym** z czterech podstawowych kierunków.
 - ↻ Jeśli Varys poruszy się w dół, będzie mógł wybrać ród Targaryenów, Starków lub Lannisterów.
 - ↻ Jeśli Varys poruszy się w górę, będzie mógł wybrać ród Lannisterów lub Tyrellów.
 - ↻ Jeśli Varys poruszy się w lewo, będzie mógł wybrać ród Starków lub Baratheonów.
 - ↻ Varys nie może poruszyć się w prawo, ponieważ w tym kierunku nie ma żadnych kart postaci.

Jest tura Elizy. Decyduje się poruszyć Varysa w lewo i wybiera ród Starków.

2. Eliza bierze kartę Varysa i kładzie ją na miejscu najdalszej karty rodu Starków (jest to Eddard Stark). Bierze tę kartę oraz wszystkie inne karty rodu Starków, które minął na swej drodze Varys (w tym przypadku jest to Bran Stark).

3. Obie karty Starków kładzie na swoim obszarze gry. Miejsce, które wcześniej zajmował w Królewskiej Przystani Bran Stark, pozostaje puste. Na końcu swojej tury Eliza sprawdza, czy jakikolwiek inny gracz ma więcej kart postaci rodu Starków niż ona.

Rozpoczyna się tura gracza siedzącego po lewej stronie Elizy. Gracz ten porusza kartę Varysa na nowe miejsce w Królewskiej Przystani.





Jeśli wykorzystując umiejętność towarzysza, gracz weźmie z Królewskiej Przystani ostatnią kartę innego rodzaju, natychmiast wybiera z puli dostępnych towarzyszy kolejną kartę i rozpatruje jej efekt.

W prawym dolnym rogu każdej karty postaci znajduje się cyfra mówiąca, ile kart postaci należy do danego rodzaju.



Liczba postaci należących do rodzaju Lannisterów jest zaznaczona na kartach postaci tego rodzaju.

- ∞ Do rodzaju Starków należy 8 postaci.
- ∞ Do rodzaju Greyjoyów należy 7 postaci.
- ∞ Do rodzaju Lannisterów należy 6 postaci.
- ∞ Do rodzaju Targaryenów należy 5 postaci.
- ∞ Do rodzaju Baratheonów należy 4 postaci.
- ∞ Do rodzaju Tyrellów należy 3 postaci.
- ∞ Do rodzaju Tullych należy 2 postaci.

ZABIJANIE I PRZEJMOWANIE POSTACI

Wiele kart towarzyszy pozwala graczom na zabijanie lub przejmowanie postaci. Kiedy gracz przejmuje postać, kładzie ją na swoim obszarze gry. Kiedy zabija postać, całkowicie usuwa jej kartę z gry. Jeśli gracz zabije ostatnią postać dowolnego rodzaju, nie otrzymuje za to karty towarzysza.

Uwaga: Shae, Jon Snow i Gendry nie mogą zostać przejęci ani zabici.

Przykład: Podczas swojej tury Dawid bierze Margaery Tyrell, ostatnią kartę postaci rodzaju Tyrellów. Z puli dostępnych towarzyszy wybiera Hodora. Natychmiast rozpatruje umiejętność Hodora, która pozwala mu przejść Brana Starka.

Ponieważ Bran Stark jest ostatnią kartą postaci rodzaju Starków w Królewskiej Przystani, Dawid natychmiast wybiera kolejną dostępną kartę towarzysza – tym razem jest to Bronn. Natychmiast rozpatruje jego umiejętność, która pozwala mu na przejście Tyriona Lannistera. Bierze kartę Tyriona Lannistera z obszaru gry swojego przeciwnika i umieszcza ją na swoim własnym obszarze.

Jeśli w wyniku użycia karty towarzysza dwóch lub więcej graczy remisuje w liczbie kart postaci któregośkolwiek z rodzajów, gracz, który użył karty towarzysza, decyduje, który z remisujących graczy otrzyma żeton chorągwi.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy gracze nie mogą już poruszyć Varysa. Wszystkie pozostałe w Królewskiej Przystani karty postaci oraz karty towarzyszy zostają odrzucone.

Aby określić zwycięzcę, każdy gracz liczy żetony chorągwi na swoim obszarze gry. Gracz z najwyższą liczbą żetonów chorągwi wygrywa grę. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w liczbie żetonów chorągwi, zwycięża ten z remisujących graczy, który posiada żeton chorągwi rodzaju o najwyższej liczbie kart postaci.

Przykład: Na końcu gry Eliza posiada żetony chorągwi Lannisterów, Tyrellów i Greyjoyów. Dawid zgromadził żetony chorągwi Targaryenów, Tullych i Baratheonów. Obydwójce zebrali po trzy żetony, więc jest remis. Spośród rodzajów, których chorągwie zdobyli, najwięcej kart postaci ma ród Greyjoyów (7), dlatego to Eliza wygrywa grę.

WARIANTY GRY

Poniżej opisane zostały warianty gry, których gracze mogą użyć, aby rozgrywka w *Królewskiego Namiestnika* stała się bardziej złożona.

WARIANT DRUŻYNOWY DLA 4 OSÓB

W tym wariantcie gracze rywalizują przeciw sobie w dwóch dwuosobowych drużynach. Gracze należący do jednej drużyny siedzą naprzeciwko siebie. Gra przebiega normalnie aż do czasu punktacji, kiedy gracze z jednej drużyny sumują zdobyte przez siebie żetony chorągwi. Drużyna z większą liczbą żetonów chorągwi wygrywa grę.

Uwaga: żetony chorągwi mogą przemieszczać się między obszarami graczy należących do jednej drużyny w taki sam sposób, jak dzieje się to między rywalizującymi graczami podczas gry podstawowej.

WARIANT TRÓJOKIEJ WRONY

Aby dodać do *Królewskiego Namiestnika* nieco tajemniczości i intrygi, gracze mogą dołączyć do gry żetony Trójokiej Wrony, które pozwalają potajemnie planować strategię. Podczas gry z wykorzystaniem żetonów Trójokiej Wrony rozmowy przy stole są zabronione. Gracze muszą zużyć swój żeton Wrony, jeśli chcą porozumieć się ze swoim partnerem... lub swoim wrogiem!

Wariant Trójokiej Wrony może zostać zastosowany podczas gry dla trzech lub czterech osób. Poniżej opisano warunki jego wykorzystania.

TRZECH GRACZY

Podczas rozgrywki trzyosobowej każdy gracz stara się zebrać jak najwięcej żetonów chorągwi. Grę przygotowuje się w normalny sposób; dodatkowo każdy z graczy otrzymuje żeton Trójokiej Wrony, który kładzie na swoim obszarze gry.

Na początku swojej tury gracz może zużyć swój żeton, aby wybrać jednego z przeciwników. Ci dwaj gracze mogą opuścić miejsce gry na maksymalnie jedną minutę, aby w tajemnicy omówić strategię. Po powrocie do gry gracz normalnie porusza Varysa.

W grze trzyosobowej z wykorzystaniem wariantu Trójokiej Wrony każdy gracz gra samodzielnie. Gracze nie mogą ze sobą rozmawiać ani omawiać strategii, chyba że zużyją żeton Trójokiej Wrony.

CZTERECH GRACZY

W tym wariantcie gracze rywalizują przeciw sobie w dwóch dwuosobowych drużynach. Gracze należący do jednej drużyny siedzą naprzeciwko siebie. Grę przygotowuje się w normalny sposób; dodatkowo każdy z graczy otrzymuje żeton Trójokiej Wrony, który kładzie na swoim obszarze gry.

Na początku swojej tury gracz może zużyć swój żeton, aby wraz z graczem ze swojej drużyny opuścić miejsce gry na maksymalnie jedną minutę. W tym czasie mogą w tajemnicy omówić strategię. Po powrocie do gry gracz normalnie porusza Varysa.

W rozgrywce czteroosobowej z wykorzystaniem wariantu Trójokiej Wrony każdy gracz gra samodzielnie. Gracz nie może rozmawiać ani omawiać strategii z drugim graczem ze swojej drużyny (ani z przeciwnikami), chyba że zużyje żeton Trójokiej Wrony.

Uwaga: Żetony chorągwi mogą przemieszczać się między obszarami graczy należących do jednej drużyny w taki sam sposób, jak dzieje się to między rywalizującymi graczami podczas gry podstawowej.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Bruno Cathala

Producent: Molly Glover

Ilustracje kart: Mihajlo Dimitrievski

Główny dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Projekt graficzny: Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Redakcja i korekta: Adam Baker

Koordinacja produkcji: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren i Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Koordinatorka ds. licencji: Amanda Greenhart

Specjalista ds. licencji: Simone Elliott

Kierownik działu gier planszowych: James Kniffen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Aleksandra Misztka

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Wiktor Marek

Lokalizacja elementów graficznych:
Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: François Blanc, Shaun Boyke, Maël Cathala, Kara Centell-Dunk, Sébastien Gaspard, Nick Glover, Grace Holdinghaus, Jessikah Holmes, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Mercier's family, Gary Storkamp, Jason Walden i Britty Ukestad



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 84 89

© 2016 George R.R. Martin & Fantasy Flight Publishing, Inc. Nazwy, opisy oraz wizerunki wykorzystane w grze pochodzą z twórczości George'a R.R. Martina i nie mogą być wykorzystywane lub ponownie wykorzystywane bez jego zgody. Na licencji George'a R.R. Martina. Gra o Tron i Fantasy Flight Supply są TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 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 14 LAT.