



# GRA © TRON™

**SOJUSZE™**

## Instrukcja

*„Będę dla was tak samo dobrym lordem jak Eddard Stark. Ale jeśli mnie zdradzicie, to pożałujecie”.*

*– Theon Greyjoy  
George R.R. Martin, „Starcie królów”*

### WPROWADZENIE

W *Grze o tron: Sojusze* wcielacie się w bohaterów sagi *Pieśń lodu i ognia* autorstwa George’a R.R. Martina. Zagrywajcie karty wpływu i pozyskujcie znanych z powieści sojuszników, nakłaniając ich, aby stanęli po Waszej stronie. Miejcie się jednak na baczności! Najbliżsi sąsiedzi pomogą Wam w odniesieniu zwycięstwa albo wbiją nóż w plecy.

### ELEMENTY

tor czasu,  
znacznik rundy,  
znacznik pory roku,  
znacznik pierwszego gracza,  
54 żetony władzy,  
9 kart liderów,  
50 kart sojuszników,  
62 standardowe karty wpływu,  
11 kart wydarzeń,  
36 kart wpływu przypisanych liderom,  
6 kart pomocy.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozgrywkę w *Grę o tron: Sojusze* należy przygotować według następujących kroków:

1. **Przygotowanie toru czasu.** Tor czasu należy umieścić w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Znacznik rundy kładzie się na polu odpowiadającym liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. W rozgrywce 3- i 4-osobowej znacznik pory roku umieszcza się na polu lata (☀️), a w rozgrywce 5- i 6-osobowej – na polu jesieni (🍂).



2. **Przygotowanie talii kart sojuszników.**

Należy potasować talię kart sojuszników i umieścić ją zakrytą pośrodku obszaru gry.



zakryta talia kart sojuszników

3. **Przygotowanie puli żetonów.** Wszystkie żetony władzy należy odwrócić awersami (stroną z wartością liczbową) do dołu i wymieszać bez patrzenia na ich treść. Tak utworzoną pulę żetonów umieszcza się w zasięgu wszystkich graczy.



zakryty żeton władzy (strona z symbolem smoka)

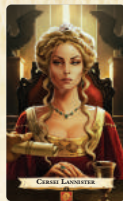
odkryte żetony władzy (strony z wartością liczbową)

4. **Wybranie pierwszego gracza.** Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio skłamała. Ten gracz bierze znacznik pierwszego gracza i kładzie go przed sobą.



znacznik pierwszego gracza

5. **Wybranie liderów.** Rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze wybierają – albo losują – po 1 karcie lidera i kładą przed sobą kolorową stronę o góry. W standardowej rozgrywce wybór lidera ma jedynie znaczenie fabularne i nie wpływa na jej przebieg. Działanie kart liderów w rozgrywce zaawansowanej zostało omówione na str. 10.



karta lidera

6. **Przygotowanie talii kart wpływu.** Karty wpływu występują w 5 kolorach. Każdy kolor jest oznaczony innym symbolem w lewym górnym rogu karty. Należy odłożyć na bok białe (●) i niebieskie (●) karty wpływu, a następnie potasować razem karty czerwone (■), zielone (◆) i fioletowe (●) i utworzyć z nich zakrytą talię kart wpływu. Każdemu graczowi należy rozdać po 10 kart wpływu z talii. Następnie talię umieszcza się pośrodku obszaru gry w zasięgu wszystkich graczy.

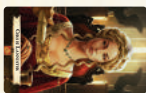
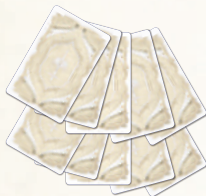


Z tych kart stwórz zakrytą talię kart wpływu.

### Przygotowanie rozgrywki dla 4 graczy

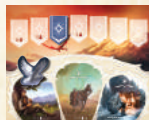
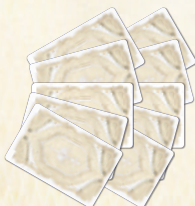


pula żetonów władzy



stos odrzuconych kart wpływu

karta aktualnego sojusznika



## PODSTAWOWE POJĘCIA

W tej sekcji znajduje się zbiór podstawowych pojęć, z którymi gracze powinni się zapoznać, aby lepiej zrozumieć zasady gry.

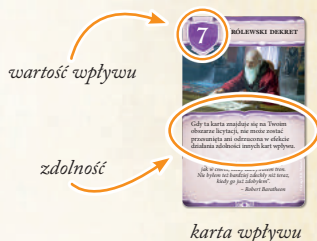
### LIDER

Każdy z graczy wciela się w LIDERA, którego wybrał podczas przygotowania do gry. Gdy w treści karty albo w zasadach pojawia się słowo „lider”, odnosi się ono do gracza.

### KARTY WPŁYWU I KARTY SOJUSZNIKÓW

Każdy lider zaczyna grę z kartami wpływu na ręce. Podczas rozgrywki liderzy zagrywają karty wpływu ze swojej ręki, aby pozyskiwać karty sojuszników.

Każda karta wpływu ma wartość wpływu i zdolność (z wyjątkiem karty *Gra o tron*).



Każda karta sojusznika ma wartość władzy i zdolność.



## RADY I SĄSIEDZI

**RADA** to wyznaczony obszar, na którym liderzy umieszczają pozyskane karty sojuszników i zdobyte żetony władzy (zob. dalsza część instrukcji). Na koniec gry określa się władzę każdej rady, dodając do siebie wartości władzy ze znajdujących się w niej kart sojuszników i żetonów władzy.

Każdy lider ma 2 rady – jedną po lewej i drugą po prawej stronie. Radę po lewej stronie dzieli z liderem siedzącym po lewej, a radę po prawej stronie – z liderem siedzącym po prawej. **MAŁA RADA** lidera to ta z jego rad, która ma mniejszą władzę.

Dwaj liderzy, którzy współdzielą radę, są **SĄSIADAMI**.

## CEL GRY

Celem graczy jest zostanie liderem z najmniejszą małą radą.

W interesie każdego z liderów leży współpraca z sąsiadami... ale tylko do pewnego stopnia. Znaczna przewaga jednej rady nad drugą nie przynosi liderowi korzyści. W zasadzie każdy lider powinien myśleć tylko o sobie i dbać o to, aby jego rady zachowywały względną równowagę. Należy pamiętać, że zwycięstwo zapewnia mała rada z największą władzą.

rada  
**A**



*Euron  
Greyjoy*



rada  
**B**



*Cersei  
Lannister*



*Melisandre*



*Doran  
Martell*



*Cersei i Euron dzielą ze sobą radę A, w której znajdują się karta sojusznika i żetony władzy. Z kolei Euron współdzieli radę B i znajdujące się w niej karty sojuszników i żetony władzy z Melisandre. Sąsiadami Cersei są Euron i Doran, natomiast sąsiadami Eurona – Cersei i Melisandre.*

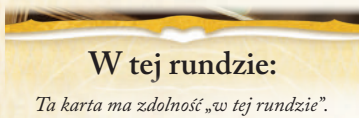
## ROZGRYWKA

W zależności od liczby graczy rozgrywka trwa 2 albo 3 pory roku. Każda pora roku składa się z od 4 do 7 rund. Każda runda obejmuje 7 kroków.

### 1. ODKRYCIE KARTY AKTUALNEGO SOJUSZNIKA.

Pierwszy gracz odkrywa kartę z wierzchu talii kart sojuszników, odczytuje na głos jej treść i kładzie odkrytą obok talii kart sojuszników.

Jeśli karta sojusznika ma zdolność „w tej rundzie”, odnosi się do aktualnej rundy.



### 2. ZAGRYWANIE KART WPŁYWU.

Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z liderów rozgrywa swoją turę, zagrywając 1 odkrytą kartę wpływu ze swojej ręki albo kładąc ją.

Gdy lider zagra kartę wpływu, rozpatruje jej zdolność (jeśli to możliwe). Niektóre zdolności rozpatruje się na koniec rundy. Następnie lider umieszcza tę kartę na swoim obszarze licytacji, który znajduje się przed nim.

Gdy lider **UKŁĘKNIE**, obraca swoją kartę lidera o 90°. Oznacza to, że spasował na pozostałą część rundy.



Lider ukłękł.

Rozgrywkę kontynuuje się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki wszyscy liderzy nie ukłęką.

### 3. POZYSKANIE KARTY SOJUSZNIKA.

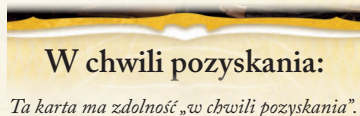
Gdy wszyscy liderzy ukłęką, podliczają swój całkowity wpływ, dodając do siebie wszystkie wartości wpływu z kart wpływu na swoim obszarze licytacji. Lider z największym całkowitym wpływem **WYGRYWA LICYTACJĘ**. Następnie **POZYSKUJE** kartę aktualnego sojusznika i umieszcza ją w 1 ze swoich 2 rad.



*Każdy z liderów ukłękł. Tyrion ma przed sobą 3 karty o całkowitej wartości wpływu „12”. Cersei natomiast ma przed sobą 2 karty, których całkowita wartość wpływu wynosi „15”. Cersei wygrywa licytację i pozyskuje kartę aktualnego sojusznika.*

Jeśli liderzy remisują pod względem największego całkowitego wpływu (nawet jeśli ta wartość wynosi „0”), licytację wygrywa ten z nich, który siedzi najbliżej pierwszego gracza – sprawdzanie należy zacząć od pierwszego gracza i kontynuować zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Niektóre karty sojuszników mają zdolność „w chwili pozyskania”, która wpływa na to, gdzie można umieścić kartę sojusznika, albo ma specjalny efekt. Lider, który pozyskał kartę sojusznika, **musi** rozpatrzyć jej zdolność (jeśli to możliwe).



Następnie lider, który wygrał licytację, bierze 1 żeton władzy z puli i **bez patrzenia** na stronę z wartością liczbową kładzie zakryty w swojej **dowolnej** radzie (nie musi to być rada, w której umieścił kartę sojusznika).



zakryty żeton władzy

## 4. ODRZUCENIE KART Z OBSZARÓW LICYTACJI.

Każdy z liderów umieszcza karty wpływu ze swojego obszaru licytacji na wspólnym odkrytym stosie kart odrzuconych. Następnie obraca swoją kartę lidera do pozycji początkowej.

## 5. PRZEKAZANIE ZNACZNIKA PIERWSZEGO GRACZA.

Obecny pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza liderowi po lewej.



znacznik pierwszego gracza

## 6. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA RUNDY.

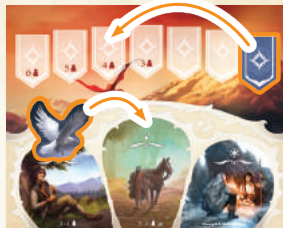
Znacznik rundy należy przesunąć o 1 pole w prawo na torze rund.



Przesuń znacznik rundy na następne pole.

Liczba rund w każdej porze roku jest większa o 1 od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce (np. w rozgrywce 4-osobowej pora roku składa się z 5 rund).

Jeśli znacznika rundy nie można przesunąć w prawo, ponieważ znajduje się na ostatnim polu, należy umieścić go na polu odpowiadającym liczbie graczy. Następnie przesuwa się znacznik pory roku o 1 pole w prawo na kolejną porę roku.



Po rozegraniu wszystkich rund danej pory roku przesun znacznik pory roku na następne pole (rozgrywka 4-osobowa).

Po przesunięciu znacznika pory roku każdy z liderów odrzuca karty wpływu ze swojej ręki. Następnie stos odrzuconych kart wpływu wtasowuje się do talii kart wpływu i rozdaje liderom po 10 zakrytych kart.

Jeśli znacznik pory roku znajduje się na polu zimy (❄) i trzeba go przesunąć na następne pole, gra dobiega końca – należy wyłonić zwycięzcę.

W przeciwnym razie rozpoczyna się następna runda.



## ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gra dobiega końca po zakończeniu ostatniej rundy zimy (\*). Następnie liderzy określają władzę swoich rad i wyłaniają zwycięzcę.

### OKREŚLENIE WŁADZY RAD

Liderzy odkrywają wszystkie żetony władzy w swoich radach stroną z wartością liczbową do góry.

Aby określić całkowitą władzę każdej ze swoich rad, należy dodać do siebie wartości władzy z kart sojuszników i żetonów władzy, które się w niej znajdują.

### WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Każdy z liderów sprawdza, która z jego 2 rad ma mniejszą całkowitą władzę, aby ustanowić swoją MAŁĄ RADĘ. Jeśli obydwie rady mają taką samą wartość, dowolna z nich może pełnić funkcję małej rady podczas punktowania. Grę wygrywa lider, którego mała rada ma największą władzę w porównaniu do małych rad pozostałych liderów!

W razie remisu wygrywa ten z remisujących liderów, którego druga rada ma większą władzę. Jeśli remis się utrzymuje – np. druga rada kilku liderów ma taką samą całkowitą władzę – wygrywa osoba, która łącznie w swoich obydwu radach ma więcej kart sojuszników. Jeśli wciąż nie można wyłonić zwycięzcy, liderzy współdzielą zwycięstwo.

## PRZYKŁAD PUNKTOWANIA KOŃCOWEGO

*W rozgrywce bierze udział 4 liderów: Olenna Tyrell, Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen i Jon Snow.*

*Na koniec gry gracze odkrywają wszystkie żetony władzy w swoich radach i dodają ich wartości do wartości władzy kart sojuszników w danej radzie. Po obliczeniu całkowitej władzy poszczególnych rad każdy lider ustanawia swoją małą radę – jest to ta z jego 2 rad, która ma mniejszą władzę.*



*Mała rada Daenerys i Jona ma całkowitą władzę równą 17, czyli o 1 więcej niż rada Olenny i Tyriona. Daenerys i Jon remisują, więc muszą porównać wartości władzy swoich drugich rad. Władza rady Jona to 22, a Daenerys – 20. Jon wygrywa!*





## DODATKOWE POJĘCIA

W tej sekcji znajduje się zbiór dodatkowych pojęć, zasad i sytuacji, które mogą wystąpić podczas rozgrywki.

### ZDOBYWANIE ŻETONÓW WŁADZY

Jeśli lider zdobywa żeton władzy, bierze 1 zakryty żeton władzy z puli i bez patrzenia na jego treść (wartość liczbową) umieszcza w swojej dowolnej radzie.

### Ty

Gdy na karcie wpływu pojawia się zwrot bezpośredni do gracza („Ty”, „Twój” itp.), odnosi się do lidera, przed którym ta karta się znajduje. Karta wpływu leży początkowo przed liderem, który ją zagrał, później może jednak zostać przesunięta na obszar licytacji innego lidera.

*Przykład 1. Euron zagrywa kartę Plan awaryjny, umieszczając ją przed sobą.*

*Cersei zagrywa kartę Zdrada i przesuwa Plan awaryjny Eurona przed siebie. Efekt zdolności przesuniętej karty odnosi się teraz do Cersei.*

*Przykład 2. Doran zagrywa kartę Przekupstwo (karta wydarzenia), którą przesuwa na obszar licytacji Tyriona.*

*Oznacza to, że po wyłonieniu zwycięzcy licytacji karta Przekupstwo trafi na rękę Tyriona, choć zagrał ją Doran.*

Jeśli treść zdolności „w chwili pozyskania” na karcie sojusznika zawiera zwrot bezpośredni do gracza („Ty”, „Twój” itp.), odnosi się do lidera, który pozyskał tę kartę.

### UMOWY NIE SĄ WIĄŻĄCE

Żadne umowy zawarte między liderami nie są wiążące. Oznacza to, że liderzy mogą składać obietnice bez pokrycia. Powinni jednak uważać, kogo oszukują, ponieważ gdy będą chcieli pozyskać kartę sojusznika, może się okazać, że muszą polegać na swoich sąsiadach.

## ZABIJANIE I STOS ZABITYCH

Autor serii *Pieśń lodu i ognia* nie cofa się przed uśmiercaniem bohaterów swoich powieści, dlatego zdolności niektórych kart wiążą się z zabiciem sojusznika. Gdy sojusznik zostanie zabity, jego kartę odkłada się na odkryty STOS ZABITYCH obok talii kart sojuszników. To, którzy sojusznicy zostali zabici, jest informacją jawną. Kolejność kart w stosie zabitych nie musi być zachowana.

### SYMBOL TRIUMFU

Na niektórych kartach wpływu obok nazwy znajduje się symbol triumfu, który przypomina, że zdolność danej karty należy rozpatrzyć po wyłonieniu zwycięzcy licytacji.



### PIERWSZEŃSTWO ZASAD

Jeśli treść zdolności karty sojusznika albo karty wpływu stoi w sprzeczności z zasadą w instrukcji, pierwszeństwo ma zdolność danej karty.

*Przykład. Zgodnie ze standardowymi zasadami lider, który pozyskał kartę sojusznika, decyduje, w której ze swoich rad ją umieścić. Jeśli jednak jego sąsiad ma na swoim obszarze licytacji kartę wpływu Pociąganie za sznurki, lider musi umieścić kartę sojusznika w radzie, którą dzieli z tym sąsiadem.*

Jeśli treść zdolności karty wpływu jest sprzeczna z treścią zdolności karty sojusznika, pierwszeństwo ma zdolność karty sojusznika.

*Przykład. Podczas rozgrywki lider zagrał kartę wpływu Pociąganie za sznurki. Jego sąsiad pozyskuje kartę sojusznika Sansy Stark, której zdolność („Umieść Sansę Stark w radzie, w której znajduje się Twój sojusznik o największej wartości władzy”) ma pierwszeństwo przed zdolnością karty Pociąganie za sznurki, więc ten sąsiad nie musi jej umieścić w radzie, którą dzieli z liderem.*



## ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Gdy gracze poznają zasady standardowej rozgrywki, mogą zdecydować się na grę według zasad zaawansowanych, które wprowadzają więcej różnorodności i strategii, a także wzbogacają fabułę. W tym wariantcie w rozgrywce używa się także 2 rodzajów kart: kart wpływu przypisanych liderom i kart wydarzeń, które zagrywa się w taki sam sposób jak standardowe karty wpływu.

### KARTY WPLYWU PRZYPISANE LIDEROM

Podczas przygotowania do gry każdy z graczy wybiera kartę lidera, a następnie bierze 4 karty wpływu przypisane wybranemu liderowi. Są to białe (♣) karty wpływu, które podczas przygotowania standardowej rozgrywki odkłada się na bok – w dolnej części każdej z nich znajdują się wizerunek lidera i jego imię.



W tym wariantcie podczas przygotowania do gry i na początku każdej pory roku liderzy otrzymują po 9 nowych kart wpływu (zamiast 10). Następnie każdy lider dobiera losową kartę spośród przypisanych mu kart wpływu. Gdy karta wpływu przypisana liderowi ma zostać odrzucona, należy usunąć ją z gry.

### KARTY WYDARZEŃ

W rozgrywce 3- i 4-osobowej, gdy znacznik pory roku znajdzie się na polu jesieni (♠) albo zimy (♣), po odrzuceniu i potasowaniu wszystkich kart wpływu należy dobrać

3 losowe karty spośród odłożonych na bok niebieskich (♠) kart wydarzeń i wtasować je do talii. W rozgrywce 5- i 6-osobowej, gdy znacznik pory roku znajdzie się na polu zimy (♣), zamiast 3 dodaje się 6 losowo dobranych niebieskich kart wydarzeń.

W przeciwieństwie do kart wpływu przypisanych liderom karty wydarzeń odrzuca się w taki sam sposób jak standardowe karty wpływu.

## WARIANTY

Gdy gracze przeprowadzą rozgrywkę według zasad zaawansowanych, mogą wypróbować przedstawione w tej sekcji warianty, które urozmaicą grę. Każdy z wariantów zawiera także krótki opis wyjaśniający jego wpływ na rozgrywkę.

### SELEKCJA KART

*Ten wariant nadaje grze bardziej strategiczny charakter. Selekcja kart znacznie wydłuża rozgrywkę.*

Na początku gry, gdy liderzy otrzymają po 10 kart wpływu, każdy z nich wybiera po 1 karcie ze swojej ręki i odkłada na bok. Następnie przekazuje pozostałych 9 kart liderowi po lewej. Liderzy odkładają po 1 karcie z ręki i przekazują pozostałe karty osobie po lewej tak długo, dopóki nie zostaną im żadne karty. Następnie biorą wszystkie odłożone przez siebie karty wpływu na rękę – to ich karty na pierwszą porę roku.

Gdy znacznik pory roku znajdzie się na polu kolejnej pory roku, liderzy wybierają karty wpływu w opisany wcześniej sposób, zmieniają jednak kierunek przekazywania kart. Na przykład podczas przygotowania do rozgrywki 4-osobowej liderzy przekazują karty wpływu w lewo. Gdy znacznik pory roku znajdzie się na polu jesieni (♠), przekazują karty w prawo, a gdy znacznik znajdzie się na polu zimy (♣) – ponownie w lewo.

## SELEKCYA KART: KRÓLEWSKI WIEC

*Ten wariant jest podobny do wariantu „Selekcja kart”, ale umożliwia włączenie do rozgrywki jeszcze większej liczby kart. Ponadto nieco ogranicza fabularny aspekt gry.*

Rozgrywka przebiega tak samo jak w wariantcie „Selekcja kart”, jednak podczas przygotowania do gry do talii kart wpływu należy wstawić wszystkie karty wpływu przypisane liderom i karty wydarzeń. Oznacza to, że każdy z liderów może zagrywać karty wpływu przypisane dowolnemu liderowi.

## JAWNI SOJUSZNIICY

*Ten wariant zmniejsza losowość wynikającą ze sposobu dobierania kart sojuszników i zapewnia mniej niespodziewanych zwrotów akcji.*

Na początku każdej pory roku należy odkryć tyle kart z wierzchu talii kart sojuszników, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce plus 1, układając je w rządzie od lewej do prawej. To rząd **KART SOJUSZNIKÓW**. W tym wariantcie nie odkrywa się karty aktualnego sojusznika z wierzchu talii w każdej rundzie – aktualnym sojusznikiem jest pierwsza od lewej karta w rządzie. Żadna zdolność, która pozwala na wybranie karty sojusznika, nie ma zastosowania tym wariantcie.



karta aktualnego sojusznika

rząd kart sojuszników

Jeśli zdolność powoduje odkrycie kolejnej karty sojusznika, należy odkryć kartę z wierzchu talii kart sojuszników i umieścić na ostatnim miejscu w rządzie, a następnie rozpatrzeć zdolność karty sojusznika znajdującej się po prawej stronie karty aktualnego sojusznika.

Aby rozpatrzeć dowolną zdolność, która wymaga obejrzenia kart z wierzchu talii kart sojuszników, wybiera się następną kartę z rzędu, a pozostałe dobiera się z wierzchu talii kart sojuszników. Jeśli kartę sojusznika należy położyć na wierzchu talii, kładzie się ją w rządzie jako pierwszą kartę z lewej. Jeśli znajduje się tam karta aktualnego sojusznika, kartę umieszcza się po jej prawej stronie.

## SZYBKA ROZGRYWKA

*Ten wariant powstał z myślą o graczach, którzy mają mało czasu na rozgrywkę.*

Rozgrywka 3- i 4-osobowa. Gracze rozpoczynają grę od jesieni (♠).  
Rozgrywka 5- i 6-osobowa. Gracze rozpoczynają grę od zimy (♣).



## OPIS WYBRANYCH KART

W tej sekcji znajduje się szczegółowe omówienie zależności między kilkoma kartami. Ogólne wyjaśnienie pojęć, zasad i sytuacji, które mogą wystąpić w grze, znajduje się w sekcji „Dodatkowe pojęcia” na str. 9.

## POCIĄGANIE ZA SZNURKI

Jeśli sąsiedzi lidera, który wygrał licytację, zagrali taką samą liczbę kart *Pociąganie za sznurki*, lider decyduje, w której radzie umieścić kartę sojusznika. Jeśli 1 z sąsiadów zagrał więcej kart *Pociąganie za sznurki* niż drugi sąsiad, lider musi umieścić kartę sojusznika w radzie, którą dzieli z sąsiadem z większą liczbą zagranych kart *Pociąganie za sznurki*.

Jeśli w trakcie rundy lider pozyska dodatkową kartę sojusznika, np. dzięki zdolności kart wpływu *Swatka* albo *Magia krwi*, ten sojusznik ignoruje efekt karty *Pociąganie za sznurki*.

## MANCE RAYDER, SANSA STARK I JAQEN H'GHAR

Zdolności tych kart mają pierwszeństwo wobec innych ograniczeń dotyczących umieszczania kart, np. efektów kart *Pociąganie za sznurki*, *Ser Loras Tyrell* albo *Stado przeżyje*.

## MAŁE PTASZKI

Jeśli w efekcie zdolności kart takich jak *Magia krwi* albo *Cień zabójca* aktualny sojusznik zostaje zabity, leżące na jego karcie żetony władzy zwraca się do puli.

## OPRACOWANIE

**Redakcja techniczna:** Adam Baker

**Producent:** Molly Glover

**Redakcja instrukcji angielskiej:** Richard A. Edwards

**Korekta instrukcji angielskiej:** Calli Oliverius

**Tłumaczenie:** Agnieszka Chrzanowska

**Redakcja instrukcji polskiej:** zespół Rebel

**Kierownik projektu:** Chris Winebrenner-Palo

**Projekt graficzny:** Shaun Boyke i WIL Springer

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Okładka:** Borja Pindado

**Autorzy ilustracji:** Borja Pindado i ilustratorzy *Gry o tron: Gry karcianej*

**Dyrektor artystyczny:** Jeff Lee Johnson

**Główny dyrektor artystyczny:** Tony Bradt

**Kontrola jakości:** Zach Tewelthomas

**Koordinator ds. akceptacji:** Jim Cartwright

**Koordinator ds. licencji:** Zach Holmes

**Kierownik ds. licencji:** Sherry Anisi

**Kierownictwo produkcji:** Justin Anger i Tim Najmolhoda

**Dyrektor kreatywno-wizualny:** Brian Schomburg

**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz

**Projektant wykonawczy:** Nate French

**Dyrektor studia:** Chris Gerber

## TESTERZY

Jeromy Auvil, Jade Benies, Line Benies, Nathalie Benies, Samuel Benies, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Jasmine Bottorff, Michelle Bottorff, Lachlan „Raith” Conley, Jordan Dixon, Tony Fanchi, Hayden Fetters, Wes Grollmus, Kathrin Grosse, Matt Haddix, Philip D. Henry, Abdullah Jackson, Tess Kean, Paul Klecker, James Kniffen, Adem Kolar, Alia Kahil Moussa, Ayman Saleh Moussa, Fayez Moussa, Andrew Ngo, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Brandon Perdue, Harold Rappold, Michael Roth, Daniel Schaefer, Thomas Trost, Jason Walden i Aaron Wong

© 2021 George R.R. Martin i Fantasy Flight Games. Imiona, nazwy, opisy i charakterystyki wykorzystane w grze pochodzą z powieści George’a R.R. Martina i nie mogą być wykorzystywane ani ponownie wykorzystywane bez jego zgody. Na licencji George’a R.R. Martina. *Gra o tron* jest znakiem towarowym George’a R.R. Martina. *B’Twixt (Sojusze)* jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszystkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Producent: Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Wykorzystane w grze cytaty pochodzą z cyklu *Pieśń lodu i ognia* autorstwa George’a R.R. Martina w przekładzie Pawła Kruka i Michała Jakuszczyńskiego. Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.