

HRA TRŮNY

KARETNÍ HRA

DRUHÁ EDICE



PRŮVODCE HROU

ZIMA PŘICHÁZÍ

„Och, moje sladké letní dítě,“ řekla stará chůva tiše, „co ty víš o strachu? Strach patří k zimě, můj malý pane, kdy napadne sníh sto stop hluboký a od severu začne vát ledový vítr. Strach patří k dlouhé noci, kdy slunce schová svou tvář na celé roky, a malé děti se rodí a žijí a umírají v temnotě, zatímco zlovcí se stávají vyzábělými, hladovými stvořeními a přes lesy kráčeji bílí chodci.“

– George R. R. Martin, *Píseň ledu a ohně*

Vítejte ve *Hře o trůny: karetní hře*, hře o politice, bojích, intrikách a zradě založené na světoznámé fantasy sérii knih George R. R. Martina *Píseň ledu a ohně*. Druhá edice této základní hry představuje nový začátek karetní hry *Hra o trůny (A Game of Thrones – AGOT)*, ideální pro začínající i zkušené hráče.



PŘEHLED HRY

Hra o trůny: karetní hra je určena pro dva nebo více hráčů. Hra dvou hráčů používá formát KLÁNÍ, pokud hraje více hráčů, je použit formát BITVA.

Ve hře hraje každý hráč za jednu z osmi velkých frakcí soupeřících o vliv, pro kterou se snaží ovládnout Železný trůn, a tím získat moc v Západozemí. Každý hráč má k dispozici dva balíčky: dobírací balíček představující v každém tahu síly, které má daná frakce k dispozici, a zvláštní balíček karet plánů, který se používá na určení dlouhodobé strategie.

V průběhu hry se hráči navzájem utkávají ve vojenských, intrikářských a politických výzvách, dokud jeden z nich nedosáhne vítězství. Ve hře zvítězí ten hráč, který jako první shromáždí 15 žetonů moci.

JAK POUŽÍT TOHOTO PRŮVODCE

Průvodce hrou slouží jako úvod pro nové hráče do *Hry o trůny: karetní hry*. Je vhodné, aby se noví hráči naučili základy hry ve formátu klání (hra dvou hráčů) – tento formát obsahuje méně kroků a herních součástí, a proto je ideální pro nové hráče. Hra tří nebo více hráčů vyžaduje formát bitvy, který je vysvětlen později v tomto průvodci. Jakmile se hráči naučí základům hry, jsou připraveni obohatit své herní zážitky při úpravách a sestavování svých vlastních balíčků.

Kompletní pravidla hry naleznete ve druhé knize nazvané přehled pravidel (PP), kde jsou také popsána pokročilá témata, jako je význam textů na kartách, rozhodnutí při rozporu načasování efektů a detailní popis herní fáze. Je doporučeno, aby se noví hráči seznámili se hrou prostřednictvím průvodce hrou a detaily si vyhledali v přehledu pravidel až poté, co se s nimi setkají při hře.

HERNÍ SOUČÁSTI

V této kapitole jsou zobrazeny všechny herní součásti, abyste je snadno poznali. Kompletní popis karet je uveden na stránkách 30–31 v přehledu pravidel.



8 karet frakcí

(oboustranných, na zadní straně jsou karty agendy)



28 karet plánů



192 herních karet



6 karet titulů



30 žetonů zlatáků



10 žetonů vlivu
(oboustranných)



30 žetonů moci



1 žeton prvního hráče

ŽIVÁ KARETNÍ HRA

Hra o trůny: karetní hra je hra pro 2–4 hráče, kterou lze hrát jen s touto základní sadou. S další kopií základní hry může hrát společně až 6 hráčů. Navíc jde o „živou karetní hru“ (v originále Living Card Game® – LCG®), kterou lze rozšířit a vylepšit pořízením dalších postupně vydávaných rozšíření s 60 kartami, nazývaných kapitoly, nebo velkých krabicových rozšíření. Na rozdíl od sběratelských karetních her je obsah všech rozšíření vždy pevně dán – není v nich náhodný obsah.

VÝUKOVÉ KLÁNI

PŘÍPRAVA HRY

Abyste připravili výukovou hru, proveďte následující kroky v uvedeném pořadí. (Pravidla pro přípravu všech ostatních herních formátů naleznete v PP v kapitole „Příprava“.)

1. **Vyberte balíčky.** Výuková hra používá formát klání (dva hráči) a používá připravené startovní balíčky Starků a Lannisterů. Každý hráč si vybere jeden z balíčků popsaných dále.

Rod Starků: dobírací balíček herních karet se skládá ze všech karet Starků (141–159, 203A), jedné kopie od každé karty Malíček (28), Nájezdníci Chřestivé košile (30) a Makové mléko (35), a dvou kopií od každé karty Královská cesta (39) a Růžová cesta (40). Hráč Starků by měl použít tento balíček plánů: Výzva, Útok Divokým ohněm, Vznešené posláni, Povolání vazalů, Špinavá obvinění, Klid v Západozemí a Podporování víry.

Rod Lannisterů: dobírací balíček herních karet se skládá ze všech karet Lannisterů (84–102, 200A), jedné kopie od každé karty Malíček (28), Nájezdníci Chřestivé košile (30) a Makové mléko (35), a dvou kopií od každé karty Královská cesta (39) a Růžová cesta (40). Hráč Lannisterů by měl použít tento balíček plánů: Výzva, Útok Divokým ohněm, Rozkazy k pochodu, Střet králů, Moc zpoza trůnu, Výběr daní a Hostina pro vrány.

Všimněte si, že tyto startovní balíčky jsou menší než standardní balíčky, tedy výuková hra obvykle skončí tím, že hráčům dojdou karty. Pokud k tomu dojde, zvítězí ten hráč, který má celkem na svých kartách více žetonů moci. To je výjimka z běžných pravidel.

2. **Určete prvního hráče.** Při přípravě hry náhodně zvolte, kdo bude označen jako **PRVNÍ HRÁČ**. Tento hráč si položí před sebe žeton prvního hráče.
3. **Umístěte frakce.** Každý hráč si před sebe položí kartu své frakce (200A, nebo 203A) lícem (přední stranou pouze s erbem a heslem) nahoru.
4. **Vytvořte pokladnici.** Položte všechny žetony zlaťáků, moci a vlivu na hromádky v dosahu všech hráčů. Tyto hromádky se nazývají **POKLADNICE**.

5. **Umístěte balíčky plánů.** Každý hráč položí balíček svých sedmi karet plánů (uvedených v prvním kroku) lícem dolů poblíž své karty frakce.
6. **Zamíchejte dobírací balíčky.** Každý hráč zamíchá svůj dobírací balíček (tedy všechny herní karty uvedené v jeho balíčku kromě karty rodu a karet plánů, které byly již připraveny v krocích 3 a 5).
7. **Veźměte si počáteční karty.** Každý hráč táhne ze svého dobíracího balíčku 7 karet. Každý hráč se může poté rozhodnout, že chce jednou **OPAKOVAT** – zamíchá tyto karty zpět do svého balíčku a táhne 7 nových karet. Opakování je doporučeno, pokud nedostanete karty vhodné pro začátek hry – např. pokud nemáte žádnou kartu postavy.
8. **Vyložte počáteční karty.** Každý hráč postupně dle pořadí hráčů (viz strana 6) může vyložit karty postav, lokací a doplňků v celkové ceně až 8 zlaťáků z ruky do hry jako své počáteční karty. Počáteční karty umístí každý hráč lícem dolů do své herní oblasti. Cena karty je uvedena v jejím levém horním rohu vepsaná do symbolu zlaťáku. Typ karty (postava, lokace, doplněk nebo událost) je uveden pod její cenou.

Při vykládání počátečních karet je třeba dodržet následující pravidla:

- ♦ Nelze vyložit karty s celkovou cenou vyšší než 8.
- ♦ Nelze vyložit více než jednu kartu s klíčovým slovem „Omezení“.
- ♦ Lze vyložit pouze karty postav, lokací a doplňků.
- ♦ Každý vyložený doplněk musí být přiložen ke vhodné kartě vlastněné stejným hráčem ve chvíli, kdy je v dalším kroku odhalen. Doplňky musí být vždy přiloženy ke vhodné postavě, pokud na nich není výslovně uvedeno něco jiného.

9. **Odhalení počátečních karet.** Všichni hráči otočí své připravené počáteční karty lícem nahoru. Pokud je třeba přiložit karty doplňků, každý hráč to dle pořadí hráčů provede.
10. **Doplňte karty v ruce.** Každý hráč táhne tolik karet, aby jich měl v ruce právě sedm. Poté může hra začít.

PŘÍKLAD HERNÍ OBLASTI (BĚHEM HRY)

Karty postav ve hře



Karty lokací ve hře



*Žeton
prvního
hráče*



*Zásoba
zlatáků*

*Odbalená karta
plánu*



*Balíček
plánů*

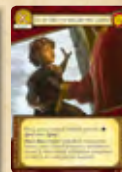
Karta frakce



*Dobírací
balíček*



*Odhazovací
hromádka*



*Hromádka
mrtvých*



ZÁKLADNÍ PRINCIPY

Tato kapitola popisuje ty nejdůležitější herní principy, které byste měli znát při učení a hraní hry.

ZLATÉ PRAVIDLO

Pokud je text na kartě v přímém rozporu s pravidly (buď s tímto průvodcem, nebo s přehledem pravidel), má přednost text na kartě.

VÍTĚZSTVÍ A PORÁŽKA

Cílem hry je shromáždit 15 žetonů **MOCI**. Moc představuje vliv hráčova rodu v Sedmi královstvích Západozemí. První hráč, který bude mít 15 (nebo více) žetonů moci na kartách pod svou kontrolou, ihned zvítězí.



15 žetonů moci
pro vítězství

Ve hře lze získat moc různými způsoby: vítězstvím v mocenské výzvě, vítězstvím v nebráněných výzvách, vítězstvím ve fázi nadvlády a vyhodnocením schopností karet, které mají za následek získání moci.

Okamžitá porážka: dojdou karty

Pokud hráč nemá žádné karty ve svém dobíracím balíčku, ihned prohrává hru.

ODHAZOVACÍ HROMÁDKA A HROMÁDKA MRTVÝCH

Důležitý prvek hry představuje odhazovací hromádka a hromádka mrtvých, které má každý hráč na své karty, jež opustí hru. Jakmile je postava zabita, její majitel ji položí na svou hromádku mrtvých. Jakmile je karta odhozena nebo obětována, její majitel ji položí na svou odhazovací hromádku lícem vzhůru. Doplnky přiložené ke kartám, které opustí hru, se vrací zpět do ruky svému majiteli.

UNIKÁTNÍ KARTY

Symbol vedle názvu karty označuje unikátní karty. Hráč nesmí mít v jednu chvíli ve hře více než jedinou kopii každé unikátní karty. Hráč může použít dodatečné kopie unikátních karet jako duplikáty (viz přehled pravidel, strana 3).

„DLE POŘADÍ HRÁČŮ“

Fráze „dle pořadí hráčů“ použitá v tomto průvodci značí pořadí, ve kterém hráči postupně provádějí akce nebo jednotlivé kroky hry. Pokud mají hráči udělat něco „dle pořadí hráčů“, první hráč to provede a po něm postupně další hráči, vždy jeden po druhém, po směru hodinových ručiček kolem stolu.

STOJÍCÍ A KLEČÍCÍ

Karty vstupují do hry ve **STOJÍCÍ** poloze (svisle). Mnoho karet musí **POKLEKNOUT**, pokud je chce hráč vyslat do výzvy nebo použít jejich schopnosti. Klečící poloha je znázorněna otočením karty o 90 stupňů (naležato). Tato poloha značí, že karta byla použita, a nelze ji použít znovu, dokud nebude opět stát (to se provede v určitém kroku hry nebo určitou schopností karet).



Stojící



Klečící



PRŮBĚH KOLA HRY

Hra o trůny: karetní hra se hraje na určitý počet kol. Během jednoho kola hráči odhalují své karty plánů, získávají zdroje (ve formě karet a zlatáků), shromažďují do hry své síly, vyzývají ke střetům soupeře a nakonec se přeskupují v přípravě na další kolo. Každé kolo se dělí na následujících 7 fází:

1. Plánování
2. Dobírání karet
3. Vykládání
4. Výzvy
5. Nadvláda
6. Zvednutí
7. Zdanění

Každá fáze je podrobně popsána dále.

FÁZE 1: PLÁNOVÁNÍ

Tato fáze se dělí do dvou kroků:

1. Vyberte karty plánů.
2. Odhalte karty plánů.

Krok 1. Vyberte karty plánů: každý hráč se podívá na všechny své karty v balíčku plánů a vybere si z nich jednu, kterou bude chtít v příštím kroku odhalit. Tuto kartu vezme z balíčku a položí ji lícem dolů na stůl. V tuto chvíli ji ještě neukazuje protihráčům.

Krok 2. Odhalte karty plánů: všichni hráči současně odhalí své karty plánů, které si vybrali v kroku 1.

Hráč s nejvyšší hodnotou iniciativy vyhrává **INICIATIVU** (viz červený rámeček vpravo). V případě shodné nejvyšší hodnoty iniciativy u více hráčů z nich vyhrává ten hráč, který má nejméně moci. Pokud stále není rozhodnuto, náhodně z nich vyberte jednoho hráče, který vyhraje iniciativu.

Hráč, který vyhrál iniciativu, nyní určí **PRVNÍHO HRÁČE** pro toto kolo. Před vybraného hráče položí žeton prvního hráče. První hráč v následujících fázích v tomto kole vždy jedná jako první.

Některé karty plánů mají schopnost označenou „při odhalení“. Tato schopnost se vyhodnotí poté, co je zvolen první hráč. Pokud je odhaleno více karet se schopností „při odhalení“, první hráč určí pořadí, ve kterém se tyto schopnosti vyhodnotí.

K ČEMU SLOUŽÍ KARTY PLÁNŮ?

Plány představují dlouhodobou strategii, která ovlivňuje zbytek kola.



První zobrazená hodnota (4) určuje příjem zlatáků, které plán poskytuje a které se používají pro vykládání karet do hry. Druhá hodnota (9) je iniciativa, ta se používá k určení, který hráč vyhraje iniciativu. Třetí hodnota (1) představuje hrozbu – ta určuje, jak nebezpečné jsou vaše výzvy. Hodnota rezerv (6) v pravém dolním rohu karty určuje maximální počet karet v ruce, který se zkontroluje na konci kola. Mnoho karet plánů má navíc schopnosti, které se vyhodnotí buď ihned po odhalení karty, nebo přetrvávají po celou dobu, co je karta plánu odhalena a ve hře.

STAVY KARET PLÁNŮ

Karty plánů mohou být ve třech různých stavech: v balíčku plánů, odhalené nebo na hromádce použitých plánů. Poté, co hráč plán odhalí, karta plánu opouští balíček, stává se odhaleným plánem a je položena na vrchol hromádky odhalených plánů. Všechny ostatní karty odhalených plánů ležící pod touto kartou se berou jako hromádka dříve použitých plánů.

Jakmile hráč odhalí svou poslední kartu plánu z balíčku, všechny dříve použité karty plánů se vrací zpět do jeho balíčku plánů poté, co byl vyhodnocen jejich efekt. Pouze právě odhalená karta plánů zůstává odhalena a nevrací se zpět do balíčku.

FÁZE 2: DOBÍRÁNÍ KARET

Všichni hráči současně táhnou dvě karty ze svých dobíracích balíčků.

FÁZE 3: VYKLÁDÁNÍ

V této fázi se postupně každý hráč (dle pořadí hráčů) stane aktivním hráčem. Aktivní hráč může vyložit z ruky do hry karty postav, lokací a doplňků.

Jakmile se hráč v této fázi stane aktivním hráčem, spočte svůj celkový příjem sečtením všech aktivních příjmů (obvykle jsou na kartách, které hráč ovládá), vezme si výsledný počet zlaťáků z pokladnice a přidá je ke své zásobě zlaťáků.

Nyní může aktivní hráč **VYLOŽIT** kartu postavy, lokace nebo doplňku ze své ruky zaplacením ceny karty ve zlaťácích (tato cena je uvedena v levém horním rohu karty) a poté ji umístit do své herní oblasti. Cenu za kartu zaplatí tak, že vrátí určený počet zlaťáků ze své zásoby zlaťáků zpět do pokladnice.

Karty vstupují do hry takto:

- ✦ Karty postav vstupují do hry stojící do přední linie herní oblasti.
- ✦ Karty lokací vstupují do hry stojící do zadní linie herní oblasti.
- ✦ Karty doplňků vstupují do hry stojící a musí být přiloženy (být částečně překryté) k jiné kartě. Obvykle se doplňky přikládají ke kartám postav, ale text některých doplňků je dovoluje přiložit i k jiným kartám.

Aktivní hráč může dále vykládat karty postav, lokací a doplňků z ruky tak dlouho, dokud se nerozhodne přestat nebo dokud mu nedojdou karty. Hráč se může rozhodnout neutratit všechny své zlaťáky ve fázi vykládání, jelikož se zlaťáky používají i v průběhu kola pro placení za schopnosti některých karet. Avšak toto je jediná část kola, ve které může hráč vykládat z ruky do hry karty postav, lokací a doplňků.

KARTY UDÁLOSTÍ

Karty postav, lokací a doplňků se vykládají do hry během fáze vykládání. Karty událostí lze však hrát přímo z ruky hráče v různých okamžicích během celého kola. Konkrétní okamžik, ve kterém lze kartu události zahrát, je vždy uveden přímo na kartě.




Jakmile aktivní hráč ohlásí, že už dokončil vykládání karet, každý zbývající hráč se stane postupně aktivním hráčem (dle pořadí hráčů) a dostane možnost vykládat své karty.







FÁZE 4: VÝZVY

V této fázi se postupně každý hráč (dle pořadí hráčů) stane aktivním hráčem. Aktivní hráč může **VYZVAT** dalšího hráče (nebo více hráčů).

Ve hře jsou tři různé výzvy. Pro všechny platí stejná základní pravidla pro zahájení a vyhodnocení, avšak jejich výsledek je odlišný.

 **Vojenská výzva:** cílem \oplus výzvy je zabít postavy soupeře.

 **Intrikářská výzva:** cílem  výzvy je odhodit karty z ruky soupeře.

 **Mocenská výzva:** cílem  výzvy je přesunout žetony moci z karty rodu soupeře na svou.

Aktivní hráč může v této fázi zahájit jednu výzvu každého typu, v libovolném pořadí. Jakmile hráč vyzve soupeře, stane se **ÚTOČÍCÍM HRÁČEM** a vyzvaný soupeř bude **BRÁNÍCÍ SE HRÁČ**.




Jakmile aktivní hráč zahájí všechny možné výzvy nebo prohlásí, že již nechce nikoho vyzvat, každý zbývající hráč se stane postupně aktivním hráčem (dle pořadí hráčů) a dostane možnost vyzývat.

Zahájení a vyhodnocení výzvy

Pro zahájení a vyhodnocení výzvy proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

1. Útočící hráč oznámí typ výzvy, soupeře a určí útočníky.
2. Bránící se hráč oznámí obránce.
3. Porovnejte sílu a určete vítěze výzvy.

Krok 1. Oznamte typ výzvy, soupeře a určete útočníky: pro zahájení výzvy provede aktivní hráč následující:

-  Oznamí, který typ výzvy chce zahájit.
-  Oznamí soupeře, kterého chce vyzvat.
-  Oznamí, které postavy pod jeho kontrolou budou útočníci, a tyto postavy poklekne.

Aby bylo možné vyhlásit postavu jako útočníka, musí mít tato postava na své kartě symbol odpovídající typu výzvy, ve které má útočit, a musí být ve stojící pozici. V každé výzvě musí být alespoň jedna postava vyhlášena jako útočník.

Krok 2. Oznamte obránce: bránící se hráč nyní může vyhlásit postavy pod svou kontrolou jako obránce.

Aby bylo možné vyhlásit postavu jako obránce, musí mít tato postava na své kartě symbol odpovídající typu výzvy, které se má bránit, a musí být ve stojící pozici. Bránící se hráč poklekne své obránce.

Symbole výzev

Síla



Cersei Lannister může být vyhlášena jako útočník nebo obránce v

Krok 3. Porovnejte sílu a určete vítěze výzvy: sečtete sílu všech útočníků a přičtete všechny bonusy k síle, které má útočící hráč aktivní. Tato hodnota je celková útočná síla. Poté sečtete sílu všech obránců a přičtete všechny bonusy k síle, které má bránící se hráč aktivní. Tato hodnota je celková obranná síla.

Hráč, jehož strana má vyšší celkovou sílu, vyhrává výzvu. (*Poznámka: pokud jsou celkové síly stejné, vyhrává útočící hráč.*) Pokud tento hráč nemá celkovou sílu alespoň 1 nebo vyšší a/nebo nemá žádnou postavu účastníce se výzvy, když nastane tento krok (tedy porovnání síly), žádný z hráčů nevyhraje ani neprohráje výzvu.

Pokud útočící hráč vyhraje výzvu libovolného typu a bránící se hráč má celkovou sílu 0 (*Poznámka: pokud bránící se hráč nemá žádné obránce, je jeho základní obranná síla 0.*), útočící hráč získá pro svou frakci 1 žeton moci navíc. To se nazývá bonus za NEBRÁNĚNOU výzvu a nastane navíc ke všem dalším efektům vyhrané výzvy.

Pokud výzvu vyhraje bránící se hráč, nezíská bonus za nebráněnou výzvu, ani se neuplatní efekt hrozby.

Pokud výzvu vyhraje útočící hráč, v závislosti na typu výzvy nastane jeden z těchto efektů hrozby:

✦ **Vojenská výzva:** bránící se hráč musí vybrat tolik různých postav pod svou kontrolou, kolik je hodnota hrozby na odhalené kartě plánu útočícího hráče, a tyto postavy zabít. (Tyto zabité postavy nemusí být obránci a účastnit se tak dané výzvy.) Zabité postavy se umístí na HROMÁDKU MRTVÝCH svého majitele. (Každý doplněk přiložený k těmto postavám se vrátí zpět do ruky svému majiteli.)

👁 **Intrikářská výzva:** bránící se hráč musí odhodit náhodně tolik karet z ruky, kolik je hodnota hrozby na odhalené kartě plánu útočícího hráče. (To provedete tak, že bránící se hráč zamíchá své karty v ruce a nabídne je lícem dolů svému soupeři, aby z nich mohl soupeř náhodně vybrat karty, které se odhodí.)

👑 **Mocenská výzva:** bránící se hráč vezme z karty své frakce tolik žetonů moci, kolik je hodnota hrozby na odhalené kartě plánu útočícího hráče, a položí je na kartu frakce útočícího hráče.

FÁZE 5: NADVLÁDA

Všichni hráči současně sečtou celkovou sílu svých stojících postav a přidají 1 za každý zlaták, který mají v zásobě. Hráč s nejvyšším celkovým součtem vyhrává v tomto kole NADVLÁDU a získá pro svou frakci 1 žeton moci. Pokud má stejný nejvyšší součet více hráčů, žádný z nich nadvládu nezíská.

FÁZE 6: ZVEDNUTÍ

Současně postavte všechny klečící karty ve hře.

FÁZE 7: ZDANĚNÍ

Tato fáze se dělí do dvou kroků:

1. Vraťte neutracené zlaťáky.
2. Zkontrolujte rezervy.

Krok 1. Vraťte neutracené zlaťáky: všichni hráči současně vrátí všechny své neutracené zlaťáky ze zásoby do pokladnice.

Krok 2. Zkontrolujte rezervy: dle pořadí hráčů porovná každý hráč počet karet v ruce s hodnotou rezerv na své odhalené kartě plánu. Pokud má někdo více karet, musí vybrat a odhodit tolik karet z ruky, aby jich měl poté stejně, jako je hodnota rezerv na jeho odhalené kartě plánu.



Konec fáze zdanění také představuje konec celého kola. Hra pokračuje dalším kolem fázi plánování, a to tak dlouho, dokud někdo z hráčů ve hře nezvítězí.

A CO DÁLE?

V tuto chvíli znáte základní pravidla *Hry o trůny: karetní hry*. Jakmile si zahrajete tuto výukovou hru, můžete vyzkoušet další předpřipravené startovní balíčky, formát bitvy nebo si sestavit svůj vlastní balíček. Pravidla pro to vše naleznete na stranách 12–15. Přehled symbolů a klíčových slov je na zadní straně tohoto průvodce. A také nezapomeňte, že mnoho dalších informací o hře naleznete v přehledu pravidel.


PŘÍKLAD FÁZE VÝZEV

Začala fáze výzev. Alena je první hráč a hraje za rod Lannisterů. Může tedy zahájit každou z výzev předtím, než její protibráček Martin zahájí své výzvy.

1. Alena chce zahájit  výzvu a určí „Cersei Lannister“ jako útočnicka, proto ji poklekne. Také by mohla jako útočnicku vyhlásit ještě „Lechtače“ a „Tywina Lannistera“, ale rozhodne se šetřit si je na jiné výzvy.
2. Martin má jednu stojící postavu se symbolem , „Catelyn Stark“. Mohl by vyhlásit „Catelyn Stark“ jako obránce, avšak ta nemá dost síly, aby vyhrála výzvu, proto nevyhlásí žádné obránce.


Alena má útočnou sílu 4 a Martin nemá žádné obránce, Alena tedy vyhrála výzvu! Jelikož byla výzva nebráněná, Alena získá 1 žeton moci a položí ho na svou kartu frakce.

Díky efektu hrozby může Alena náhodně odhodit 2 karty Martinovi z ruky: jednu za hrozbu odhalené karty plánu a druhou za schopnost karty „Cersei Lannister“ zvýšit hrozbu o 1.

3. Dále se Alena rozhodne zahájit  výzvu tím, že vyhlásí „Lechtače“ jako útočnicka (a poklekne ho). Také by mohla jako útočnicka vyhlásit ještě „Tywina Lannistera“, ale rozhodne se, že to neudělá.

4. Martin se brání „Předvojem severu“ (a tedy ho poklekne).

Alena má útočnou sílu 2 a Martin má obrannou sílu 4. Martin tedy vyhrává výzvu jako bránící se hráč, proto nenastane žádný efekt hrozby.

5. Alena by ještě mohla zahájit  výzvu Tywinem, avšak rozhodne se nechat si ho jako obránce proti výzvám Martina, tedy ohlásí konec svých výzev. Martin se stane aktivním hráčem a může nyní zahájit své výzvy.



PRAVIDLA PRO BITVU

Hra 3–6 hráčů, neboli BITVA, se hraje dle stejných pravidel a sleduje stejný průběh kola jako klání. Navíc však přidává do hry karty titulů.

KARTY TITULŮ

Každá z šesti karet titulů představuje jedno křeslo v Malé radě v Králově přístavišti. Během každého kola bitvy každý hráč převezme jeden z těchto titulů, což vytvoří rozličné aliance a nepřátelství mezi hráči. Každý titul také poskytuje unikátní bonus, který může jeho nositel využít v průběhu herního kola.

Při přípravě hry formátu bitva položte šest karet titulů (očíslovaných 206–211) do zásoby titulů poblíž pokladnice v dosahu všech hráčů.

Použití těchto titulů přidá třetí krok jak do fáze plánování, tak do fáze zdanění, jak je popsáno dále.

FÁZE PLÁNOVÁNÍ VE FORMÁTU BITVA

V bitvě se fáze plánování dělí na tři kroky:

1. Vyberte karty plánů.
2. Odhalte karty plánů.
3. Vyberte tituly.

Kroky 1 a 2 jsou identické jako ve formátu klání a jsou popsány na straně 7.

Fáze plánování ve formátu bitva, krok 3. Vyberte tituly: zamíchejte karty titulů lícem dolů a náhodně jednu z nich odeberte a položte ji lícem dolů poblíž pokladnice. (Ve hře tří hráčů odeberte náhodně dvě karty titulů. Ve hře šesti hráčů neodebírejte žádné.)

Dle pořadí hráčů si každý hráč *tajně* vybere jednu z karet titulů a položí ji lícem dolů poblíž své karty rodu. Jakmile si všichni hráči vyberou titul, všichni současně odhalí svou vybranou kartu titulu tím, že ji otočí lícem nahoru. Jakékoli nevybrané karty titulů se vrací lícem dolů zpět do zásoby titulů – toto kolo se nepoužijí.

FÁZE ZDANĚNÍ VE FORMÁTU BITVA

V bitvě se tato fáze dělí na tři kroky:

1. Vraťte neutracené zlatáky.
2. Zkontrolujte rezervy.
3. Vraťte karty titulů.

Kroky 1 a 2 jsou identické jako ve formátu klání a jsou popsány na straně 10.

Fáze zdanění ve formátu bitva, krok 3. Vraťte karty titulů: všichni hráči současně vrátí svůj titul lícem dolů zpět do zásoby titulů.

SCHOPNOSTI TITULŮ

Tato kapitola popisuje termíny, symboly, omezení a efekty, které se pojí s kartami titulů.

Podporuje

Pokud hráčův titul podporuje titul jiného hráče, nesmí takový hráč vyzvat hráče držícího podporovaný titul.

Rivalové


Pokud hráč vyhraje výzvu proti hráči držícímu rivalský titul, získá odměnu navíc. Jestliže hráč ve výzvě vyhraje nad hráčem držícím rivalský titul (jako bránící se nebo útočící hráč), získá pro svůj rod 1 žeton moci navíc. V každém kole však může hráč takto získat pouze jediný žeton moci za každého rivala.




Lord regent

Tento titul přidává svému nositeli bonus +2 k síle při určování vítěze nadvlády. Navíc má tento titul schopnost přeměrovat jednou za kolo jednu výzvu. Jakmile hráč zahájí výzvu a určí cíl a útočníky, lord regent může použít schopnost svého titulu a donutit tohoto hráče zvolit si pro výzvu jiný cíl.

Všimněte si, že titul lord regent nepodporuje žádný jiný titul ani nemá žádné rivaly.

Pobočník krále

Tento titul svému nositeli přidává bonus +1 k síle během libovolné  výzvy, ve které ovládá jeho nositel alespoň jednu účastnící se postavu.


Nositel tohoto titulu navíc může ve fázi výzev zahájit jednu  výzvu navíc. Avšak nemůže takto vyzvat soupeře, proti kterému v této fázi již jednou zahájil  výzvu. (Jinými slovy, tuto druhou  výzvu musí zahájit proti jinému soupeři.)


Mistr práva

Nositel tohoto titulu táhne ve fázi dobírání karet o 1 kartu více.


Tento titul navíc poskytuje svému nositeli bonus +1 k rezervám.


Mistr loďař

Tento titul svému nositeli přidává bonus +1 k síle během libovolné  výzvy, ve které ovládá jeho nositel alespoň jednu účastnící se postavu.

Navíc během  výzev má nositel tohoto titulu o 1 vyšší hrozbu své odhalené karty plánů, pokud útočí na svého rivala.

Mistr našeptávačů

Tento titul svému nositeli přidává bonus +1 k síle během libovolné  výzvy, ve které ovládá jeho nositel alespoň jednu účastnící se postavu.

Pokaždé, když nositel tohoto titulu vyhraje  výzvu jako útočník, může vyhodnotit svůj efekt hrozby proti libovolnému počtu soupeřů. (Celý efekt hrozby se vyhodnotí proti každému soupeři vybranému nositelem titulu.) Tato schopnost ovlivňuje pouze vyhodnocení efektu hrozby – stále se výzva bere jako vyhraná proti bránícímu se hráči.

Správce pokladny

Tento titul poskytuje svému nositeli bonus +2 zlaťáky.



TVORBA VLASTNÍCH BALÍČKŮ

Hra o trůny: karetní hra byla navržena jako kompletní hra s bohatou znovuhratelností. Jakmile se hráči naučí základy hry, mohou chtít sestavovat unikátní herní balíčky. Pravidla pro jejich tvorbu jsou popsána zde.

Proč tvořit vlastní balíčky?

Tvorba vlastních balíčků představuje činnost, při které se hráč snaží upravit svůj balíček, aby mohl proti soupeřům uplatnit různé své nápady a strategie. To přináší zcela nový herní zážitek – namísto toho, aby svou strategií přizpůsoboval předem danému balíčku, si může každý hráč vytvořit vlastní balíček, který funguje podle jeho představ. Tvorba vlastních balíčků otevírá celou škálu nových možností a vede ke hře, ve které se hráč cítí více zapojen. Pokud hráč vytvoří vlastní balíček, neúčastní se jen předem dané hry – aktivně mění způsob, jakým se hraje.

TVORBA BALÍČKU

Níže naleznete pravidla pro tvorbu balíčků použitelných v oficiálních turnajích. Všimněte si, že si můžete pořídit více kopií této základní hry nebo i dalších rozšíření, abyste získali více možností a nových karet.

- ✦ Hráč si musí zvolit přesně 1 kartu frakce.
- ✦ Hráč si může zvolit 1 kartu agendy, nebo se rozhodnout agendu nepoužít.
- ✦ Hráčův balíček plánů musí obsahovat přesně 7 karet. Jedna z vybraných karet plánů může mít v balíčku jednu další kopii (dle názvu karty). Všechny ostatní karty plánů mohou být v balíčku pouze jedenkrát.
- ✦ Hráčův dobírací balíček musí mít alespoň 60 karet a každá karta v něm může být nejvýše ve 3 kopiích (dle názvu karty).
- ✦ Maximální počet karet v dobíracím balíčku není omezen.
- ✦ Pokud to přímo nedovoluje nějaká schopnost (jako jsou karty agendy *Praporec*), musí být každá karta v hráčově balíčku neutrální nebo mít stejnou příslušnost jako hráčova karta frakce.

LOAJALITA

Loajalita je omezení při tvorbě balíčků, které určuje karty použitelné i mimo svou frakci. Karta je loajální své frakci, pokud má přes svůj štít rozvinutý svitek pergamenu.



*Rod Baratheonů,
loajální*

Aby bylo možné přidat loajální kartu do balíčku, musí její příslušnost odpovídat příslušnosti karty frakce hráče. Některé schopnosti karet (jako jsou karty agendy *Praporec*) dovolují hráč použít neloajální karty i v balíčku mimo svou frakci.



*Rod Baratheonů,
neloajální*

PŘEDPŘIPRAVENÉ BALÍČKY

Dva až čtyři hráči mohou použít jednu základní sadu a užít si kompletní hru bez nutnosti tvorby vlastních balíčků použitím předpřipravených herních balíčků. Tyto balíčky jsou určené pro hru s jedinou krabicí základní hry a ignorují pravidlo loajality, které se používá při tvorbě vlastních balíčků.

Stará cesta (Starkové/Greyjoyové)

Tento balíček obsahuje:

- ✦ Kartu frakce Starků (203A)
- ✦ Všechny karty Starků (141–159)
- ✦ Všechny karty Greyjoyů (65–83)
- ✦ Jednu kopii těchto neutrálních karet: Růžová cesta, Královská cesta, Pobočnickova pečeť, Malíček, Nájezdníci Chřestivé košile, Varys a Makové mléko.
- ✦ Tyto karty plánů: Výzva, Vichry Zimy, Podporování víry, Námořní převaha, Obnovení sil, Zabavení majetku a Klid v Západozemí.

Na Zdi (Noční hlídka/Baratheonové)

Tento balíček obsahuje:

- ✦ Kartu frakce Noční hlídky (202A)
- ✦ Všechny karty Noční hlídky (122–140)

- ♦ Všechny karty Baratheonů (46–64)
- ♦ Jednu kopii těchto neutrálních karet: Růžová cesta, Královská cesta, Nájezdníci Chřestivé košile, Vypálení, Horda Divokých, Železný trůn, Syriova lekce a Bohatá kořist.
- ♦ Tyto karty plánů: Útok Divokým ohněm, Stavební příkazy, Putování na Zeď, Rozkazy k pochodu, Opevněné postavení, Špinavá obvinění a Turnajové klání.

Z východu na západ (Targaryenové/Martellové)

Tento balíček obsahuje:

- ♦ Kartu frakce Targaryenů (204A)
- ♦ Všechny karty Targaryenů (160–178)
- ♦ Všechny karty Martellů (103–121)
- ♦ Jednu kopii těchto neutrálních karet: Růžová cesta, Královská cesta, Varys, Vypálení, Horda Divokých, Makové mléko, Urozená rodina a Poprava.
- ♦ Tyto karty plánů: Výzva, Hostina pro vrány, Vznešené posláni, Moc zpoza trůnu, Bouře mečů, Střet králů a Počítání měďáků.

Tajnosti a plány (Lannisterové/Tyrellové)

Tento balíček obsahuje:

- ♦ Kartu frakce Lannisterů (200A)
- ♦ Všechny karty Lannisterů (84–102)
- ♦ Všechny karty Tyrellů (179–197)
- ♦ Jednu kopii těchto neutrálních karet: Růžová cesta, Královská cesta, Pobočníkův ortel, Osobní strážce, Bohatá kořist, Ptáček, Slzy z Lysu a Malíček.
- ♦ Tyto karty plánů: Útok Divokým ohněm, Výběr daní, Povolání vazalů, Hra o trůny, Hlavy na kulech, Útok ze zálohy a Posily.

Jakmile se hráči cítí připraveni na další výzvy mimo tyto předpřipravené balíčky, mohou vyzkoušet jiné kombinace jednotlivých frakcí, neutrálních karet a balíčků plánů.

PODĚKOVÁNÍ

Návrh hry 2. edice: Nate French a Michael Hurley

Návrh hry 1. edice: Eric M. Lang, Christian T. Petersen a Nate French

Pravidla: Nate French a Michael Hurley

Úpravy: Alexander Hynes, Patrick Brennan a Kevin Tomczyk

Grafický návrh: Mercedes Opheim, Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Samuel Shimota, Michael Silsby, Evan Simonet a Monica Skupa

Vedoucí grafického návrhu: Brian Schomburg

Titulní obrázek: Jacob Murray

Umělecký vedoucí: Debra Freytag

Zodpovědný umělecký vedoucí: Andy Christensen

Producent: Nate French

Vedoucí produkce: Megan Duehn a Simone Elliott

Vedoucí LCG: Chris Gerber

Výkonný herní designer: Corey Konieczka

Výkonný herní producent: Michael Hurley

Vydavatel: Christian T. Petersen

Zvláštní poděkování za naši inspiraci: George R. R. Martin a všichni naši věrní fanoušci!

Kompletní seznam herních testerů naleznete na straně 32 v přehledu pravidel.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Překlad a vedení projektu: Petr Šmerák

Konzultace a úpravy: Ondřej Šesták

Korektura a kontrola: Eliška Pospíšilová, Jiří Ledvinka, Gabriela Kupcová, Michal Ekrt

Grafické zpracování: Vladimír Krist

Zvláštní poděkování: Hana Březáková

České názvy, jména postav, míst, událostí a citace z knih byly použity z českého překladu románové ságy Píseň ledu a ohně s laskavým svolením překladatelky Hany Březákové a vydavatelství TALPRESS, spol. s r.o.

WWW.BLACKFIRE.CZ • WWW.HRAJ.CZ



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R. R. Martin. Jména, popisy a vyobrazení v této hře jsou odvozené z prací George R. R. Martina a jejich českého překladu. Žádná část tohoto produktu nesmí být použita bez jeho povolení. V licenci George R. R. Martina. A Game of Thrones a Fantasy Flight Supply jsou obchodní značky společnosti Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou registrované obchodní značky společnosti Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníky. Fantasy Flight Games sídlí v 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, tel.: 651-639-1905. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. / **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 roků. Obsahuje malé části – nebezpečí zadušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použitý obal odhodte do koše. / Použitý obal odhodte do koše. Vyrobeno v Číně. / Vyrobené v Číně.

PRŮBĚH KOLA HRY

1. Plánování
2. Dobírání karet
3. Vykládání
4. Výzvy
5. Nadvláda
6. Zvednutí
7. Zdanění

KLÍČOVÁ SLOVA

Klíčové slovo představuje schopnost karty, ke které se váží zvláštní pravidla.

Drancování: jakmile hráč vyhraje výzvu, ve které má tuto postavu, může odhodit jednu horní kartu z balíčku hráče poraženého ve výzvě.

Jedinečný: (Objevuje se na doplňcích.) Pokud tento doplněk opustí hru, *nevrací* se do ruky svému majiteli, ale je odhozen ze hry.

Omezení: hráč nemůže vyložit do hry nebo zahrát více než jednu kartu s omezením v každém kole, ani umístit při přípravě hry více než 1 kartu s omezením.

Plížení: jakmile je tato postava vyhlášena jako útočník, její hráč může vybrat postavu bez klíčového slova plížení ovládanou hráčem poraženým ve výzvě. Tato postava nemůže být v této výzvě vyhlášena jako obránce.

Přepadení (X): ve fázi výzev můžete jako akci hráče zaplatit cenu přepadení (ve zlaťácích) a vyložit tuto kartu z ruky do hry. „(X)“ je cena přepadení.


Věhlas: jakmile hráč vyhraje výzvu, ve které má tuto postavu, může na její kartu položit 1 žeton moci.



Vizionář: jakmile hráč vyhraje výzvu, které se účastní tato postava, může táhnout 1 kartu.



Zastrašení: jakmile hráč vyhraje výzvu, ve které ovládá jednoho nebo více útočníků s tímto klíčovým slovem, může vybrat a pokleknout postavu ovládanou hráčem poraženým ve výzvě, v celkové síle stejné nebo nižší, než je síla, o kterou vyhrál výzvu. Pomocí zastrašení lze v každé výzvě pokleknout nejvýše jedinou postavu.



Žádné doplňky: k této kartě nelze přiložit žádné doplňky.

SYMBOLY A OZNAČENÍ

 Unikátní karta.

 Symbol vojska nebo vojenská výzva. V textu je uveden takto: 

 Symbol intrik nebo intrikářské výzvy. V textu je uveden takto: 

 Symbol moci nebo mocenské výzvy. V textu je uveden takto: 



*Modifikátor
zlaťáků*



*Modifikátor
iniciativy*



*Modifikátor
rezerv*

Frakce	Loajální	Neloajální	V textu
Rod Starků			
Rod Lannisterů			
Rod Baratheonů			
Rod Greyjoyů			
Rod Tyrellů			
Rod Martellů			
Rod Targaryenů			
Noční hlídka			