

Pudełko

Mogę z dumą powiedzieć, że jestem hipsterem, gdyż „grałem w GRĘ O TRON nim to stało się modne”. Pierwsza edycja gry miała premierę w 2003 roku, a więc w czasach już dość odległych. Charakteryzowała się brzydką grafiką, ale za to dość ciekawą mechaniką (jak na swoje czasy) i niesymetrycznym balansem. Każda z pięciu stron konfliktu dysponowała innym

zestawem dowódców, rozstawieniem początkowym, zasobami i siłami. Tylko cel był wspólny, czyli na mapie Westeros zająć 7 zamków.

Gra była dość prostą strategią z elementami ekonomii, a także czynnikiem bohaterstwa, a więc wybitnymi dowódcami i ich mocami. Do tego element losowy został zminimalizowany do kart wydarzeń, co z jednej strony czyniło same bitwy nielosowymi, a z drugiej już same możliwości naszej frakcji ogromnie zależały od szczęścia. Jeśli w złym miejscu dla naszej taktyki wypadła mobilizacja wojsk lub weryfikacja zaopatrzenia, to mogliśmy się pakować. Przeciwnik dysponujący chwilowo lepszą sytuacją otrzymywał wielki bonus, a my nie mogliśmy nic zrobić.

Równocześnie ten brak symetrii stał się katalizatorem dyskusji graczy na temat braku balansu. Każdy z nas miał własną wizję na temat „który ród wygrywa najczęściej", lecz można było wyciągnąć pewną prawidłowość, że Lannisterowie raczej rzadziej wygrywali, Starkowie średnio, a Baratheonowie i Greyjoyowie częściej.

Tak czy siak, gra od początku miała krzywy balans i była bardzo bezlitosna dla osób, które już w pierwszych fazach poniosły porażkę i potem czekały karnie przez dwie godziny do końca, gdyż nie istniał mechanizm pozwalający się odbić.

W 2011 roku HBO wyemitowało pierwszy sezon serialu opartego na prozie G. R. R. Martina. Zgodnie z przewidywaniami, osiągnął on ogromny sukces i marka chyba nieco zapomniana na Zachodzie, a na Wschodzie znana raczej wśród dobrze poinformowanych fanów fantastyki, nagle doznała prawdziwej eksplozji popularności. Nic dziwnego, że w tym samym roku doszło do reedycji starej planszówki. Co ciekawe, FFG nie wykupiło licencji od HBO i gra otrzymała całkowicie autorską szatę graficzną. Osobiście uważam to za dobre rozwiązanie, gdyż rysowane grafiki prezentują się moim zdaniem lepiej od fotosów. Ale o co chodziło z moją uwagą o hipsterach? Otóż wiele osób, w tym amatorów tej planszówki, myśli że gra jest całkiem nowa i powstała na fali popularności serialu.


4
Eddard Stark
1
Alester Florent
II
II
Gra o Tron
Każdy gracz pobiera po jednym żetonie Władzy za każdy symbol władzy wydrukowany na obszarach, które kontroluje.


Wildlings
0 2 4 6 8 10 12
Influence
Supply
Power
Raven
Victory




-1
+1
+2
5
2
3
2
SŁONECZNA WŁÓCZNIA
5
4-5





Baratheon (żółty) chce zdobyć Królewską Przystań zajętą przez Starków (biały). Na południu




Renly Baratheon
Jeśli wygrasz tę bitwę, możesz ulepszyć jedną z biorących w niej udział jednostek Piechurów (lub jedną wspierającą jednostkę Piechurów Baratheonów) w jednostkę Rycerzy.
Roose Bolton
Jeśli przegrasz tę bitwę, weź cały swój stos odrzuconych kart Rodu na rękę (razem z tą kartą).
Reach

