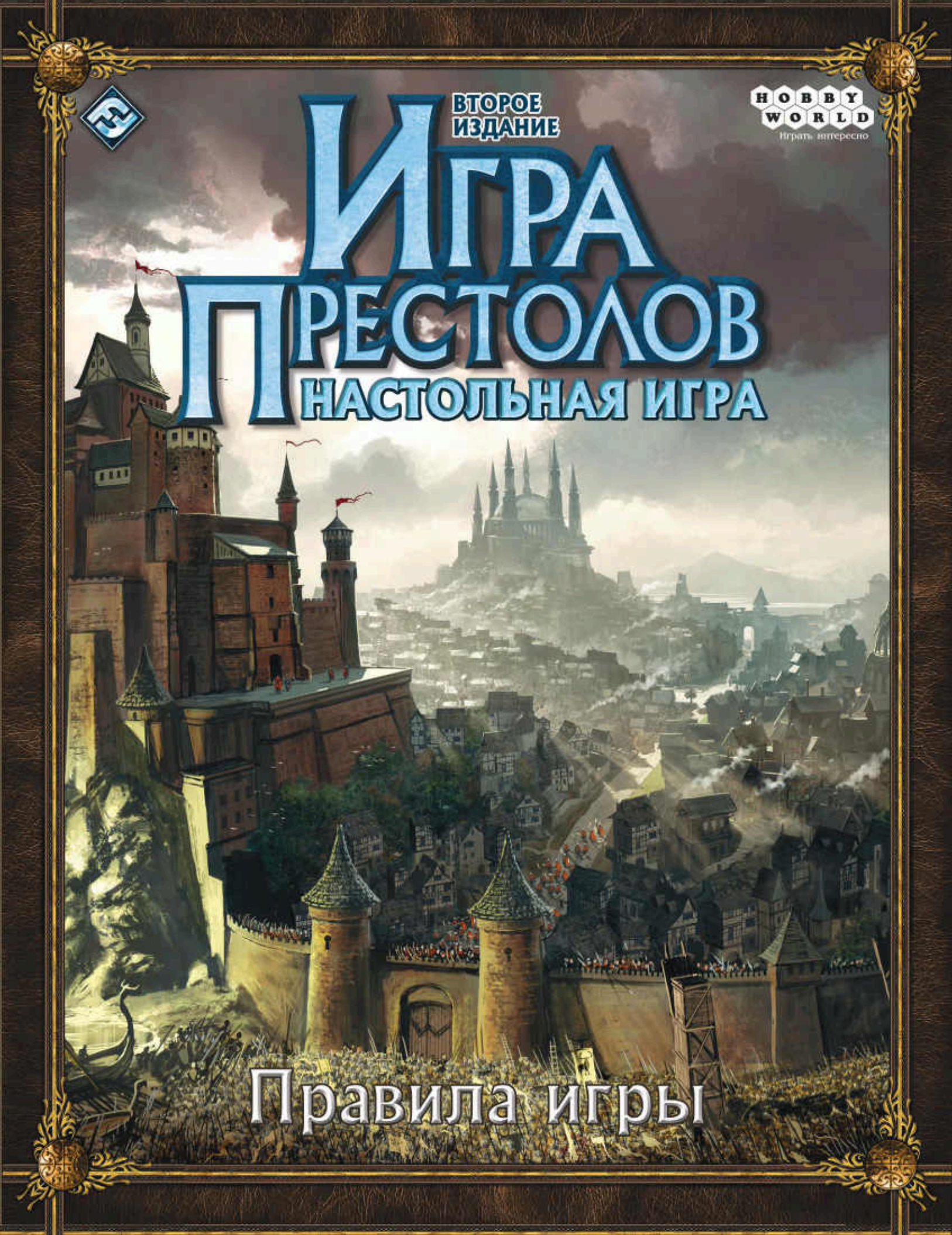

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ
Игра Престолов
настольная игра
HOBBY WORLD
Играть интересно
Правила игры

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

Игра престолов

настольная игра

ПО МОТИВАМ РОМАНОВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА

«Железный трон мой по праву. Всякий, кто это отрицает, — мой враг». — Станнис Баратеон.

«Вся страна это отрицает, брат. Старики отрицают это предсмертными хрипами, нерождённые дети отрицают это в утробах матерей. Это отрицают в Дорне, это отрицают на Стене. Никто не хочет видеть тебя своим королём... Твоё право на трон может быть сколь угодно законным, но моё войско больше». — Ренли Баратеон.

«В игре престолов вы или побеждаете, или умираете». — Серсея Ланнистер.



Об игре

Настольная «*Игра престолов*», созданная на основе цикла романов Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени», примет от трёх до шести игроков в мир эпических событий кровопролитной саги. Каждому из участников «Игры престолов» предстоит возглавить один из Великих домов, сражающихся за главенство над Семью королевствами Вестероса. Собирая армии, захватывая земли, создавая союзы, Великий дом стремится подчинить себе наибольшее количество замков и крепостей, чтобы подкрепить свои претензии на власть и воссесть на Железном троне.

Цель игры

В конце 10-го раунда игры победителем становится тот Дом, под властью которого находится наибольшее количество земель с замками или крепостями. Также Дом немедленно побеждает в игре, едва в его власти оказываются семь таких земель.

Количество игроков

В «*Игре престолов*» могут сойтись от трёх до шести соперников. Если вы играете втроём, вчетвером или впятером, обратитесь к разделу «Неполный состав игроков» (стр. 28) после изучения базовых правил.

Состав игры

- **Правила игры**
- **Игровое поле**
- **138 отрядов (разноцветные пластиковые фишки):**
  - 60 пеших воинов (по 10 для каждого Дома)
  - 30 рыцарей (по 5 для каждого Дома)
  - 36 кораблей (по 6 для каждого Дома)
  - 12 осадных башен (по 2 для каждого Дома)
- **81 карта:**
  - 42 карты Домов (по 7 для каждого Дома)
  - 30 карт Вестероса
  - 9 карт одичалых
- **24 карты перевеса**
- **2 справочных листа**
- **6 ширм (по одной для каждого Дома)**
- **266 картонных жетонов:**
  - 90 жетонов приказов (по 15 для каждого Дома)
  - 120 жетонов власти (по 20 для каждого Дома)
  - 18 жетонов влияния (по 3 для каждого Дома)
  - 6 жетонов снабжения (по 1 для каждого Дома)
  - 14 жетонов нейтральных лордов
  - 6 жетонов победы (по 1 для каждого Дома)
  - 6 жетонов гарнизонов (по 1 для каждого Дома)
  - 1 Железный трон
  - 1 Валирийский меч
  - 1 Посыльный ворон
  - 1 маркер раунда
  - 1 маркер угрозы одичалых
  - 1 накладка «Королевский двор»

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже вкратце описаны компоненты *«Игры престолов»*.

Поле



На нём находится карта континента Вестерос и несколько игровых треков.

Ширмы



Применяются как памятки. Кроме того, помогают скрывать приказы от соперников.

Отряды



Пешие воины, рыцари, корабли и осадные башни представляют собой военную мощь Дома.

Жетоны приказов



Указания, которые игроки раздают своим отрядам на поле.

Жетоны власти



Политический вес и экономическое могущество Дома в Семи королевствах. Применяются для ставок в политической борьбе и для установления власти в землях Вестероса.

Жетоны влияния



Указывают положение Дома на трёх треках влияния.

Жетоны снабжения



Отмечают позицию Дома на треке снабжения, показывая, сколько армий может содержать этот Дом и какого размера могут быть его армии.

Жетоны победы



Отмечают на треке победы, насколько близок Дом к выигрышу.

Справочные листы

Краткий свод полезной информации о картах и жетонах.

Нейтральные лорды



Владения независимых правителей, не желающих подчиняться Великому дому без сопротивления.

Гарнизоны



Войска, обороняющие престольные земли каждого Дома.

Жетоны превосходства



Выдаются тем, кто занял первые позиции на трёх треках влияния (Железный трон, Королевский двор, Вотчины). Наделяют Дом особыми свойствами, применимыми в разные моменты партии.

Маркер раунда



Отмечает, сколько раундов сыграно.

Карты Домов



Ключевые герои «Песни льда и пламени», которые приходят на помощь отрядам Дома в сражениях.

Карты Вестероса



Разнообразные события, которые происходят в начале каждого раунда.

Карты перевеса



Увеличивают непредсказуемость боёв. Применять их в партии не обязательно.

Карты одичалых и маркер угрозы



Показывают силу и влияние нападений одичалых из-за Стены.

Накладка «Королевский двор»

Изменяет доступность особых приказов в партиях на трёх или четырёх игроков.



Подготовка к игре

Перед началом партии выполните следующие действия:

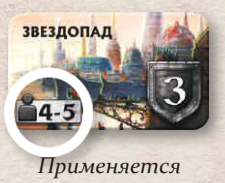
1. **Разложите поле** в центре стола.

2. **Подготовьте колоду одичалых и жетон угрозы:** перетасуйте карты одичалых и положите стопкой лицом вниз на ячейку в верхней части поля. Жетон угрозы разместите на делении 2 трека одичалых.

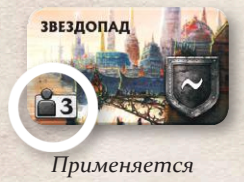
3. **Подготовьте колоды Вестероса:** разделите карты Вестероса на колоды в соответствии с римскими цифрами на рубашках (I, II или III). Перетасуйте колоды и положите их отдельными стопками лицом вниз рядом с полем.

4. **Выведите нейтральных лордов:** сперва отберите те жетоны нейтралов, которые соответствуют количеству игроков в партии. Затем разложите жетоны на поле по соответствующим землям Вестероса.

Например, в партии на троих на поле надо выложить жетоны нейтральных лордов с цифрой 3.



Применяется в игре на четверых или пятерых



Применяется только в игре на троих

Жетоны нейтральных лордов двусторонние. Одна сторона применяется только в партиях на троих игроков, другая — в партиях с указанным количеством участников. Разместив все необходимые жетоны нейтральных лордов, уберите оставшиеся в коробку.

В партиях на четверых, пятерых или шестерых нужны не все жетоны нейтральных лордов. В разделе «Неполный состав игроков» на стр. 28 вы найдёте перечень всех жетонов, которые участвуют в той или иной партии.

Нехватка компонентов

Число отрядов, жетонов и карт в распоряжении каждого Дома строго ограничено. Если у игрока закончатся компоненты определённого типа, он не может вводить в игру такие компоненты, пока они не вернутся к нему в запас. Например, фишки уничтоженных в боях отрядов можно снова выводить на поле при следующих сборах войск.

5. **Маркер раунда** размещается на первом делении трека раундов.

6. **Возглавьте Дома:** теперь каждый игрок выбирает Дом себе по душе. Домов шесть: Баратеон, Ланнистер, Грейджой, Мартелл, Старк и Тирелл. Как вариант, игроки могут распределить Дома между собой жребием. При игре неполным составом игроков некоторые Дома не участвуют в партии (см. стр. 28).

7. **Получите имущество Дома,** а именно: 1 ширму, 7 карт Дома, 15 жетонов приказов, 1 жетон снабжения, 3 жетона влияния, 1 жетон победы, 1 гарнизон и все пластиковые отряды нужного цвета. Жетоны власти Дома пока брать не надо.

8. **Расставьте жетоны влияния, победы и снабжения** на деления соответствующих треков. Какое именно деление на каждом треке занимает Дом, указано на его ширме. На одном делении трека снабжения или победы могут одновременно находиться жетоны нескольких Домов, тогда как на треке влияния каждый Дом занимает своё деление безраздельно.

При неполном составе игроков сдвиньте жетоны влияния Домов влево (к первому делению) так, чтобы между жетонами не оставалось пустых мест. Иными словами, все занятые жетонами деления должны находится в левой части треков, а все свободные деления — в правой части. *Обратите внимание, как сдвинуты жетоны влияния в примере подготовки на четверых игроков (стр. 5).*

Дом, занявший крайнее левое (первое) деление того или иного трека влияния, забирает соответствующий жетон превосходства (Железный трон, Валирийский меч или Посыльного ворона).

9. **Расставьте отряды:** на ширме каждого Дома указано, с какими отрядами он начинает игру. Расставьте фишки в указанных землях и морях.

10. **Поставьте гарнизон** в престольной земле своего Дома (название области, которую будет защищать гарнизон, указано на самом жетоне).

11. **Возьмите жетоны власти:** сложите жетоны власти всех Домов в одном месте. Этот запас жетонов называется **резервом власти**. Затем возьмите пять жетонов власти своего Дома из резерва.

Подготовка закончена. Начинайте игру престолов!

Пример подготовки
(на четверых игроков)



1. Игровое поле
2. Трек одичалых
3. Колода одичалых
4. Колода Вестероса I
5. Колода Вестероса II
6. Колода Вестероса III
7. Жетон нейтрального лорда
8. Жетон гарнизона
9. Трек раундов
10. Трек победы
11. Трек снабжения
12. Треки влияния
13. Ширмы игроков
14. Карты Дома (на руке игрока)
15. Карты Дома (сброс)
16. Жетоны приказов
17. Доступные жетоны власти
18. Резерв власти
19. Жетоны превосходства
20. Накладка для партии на 3-х и 4-х

Ширма



Каждый игрок получает ширму выбраного Дома. На ней вы найдёте краткую памятку и информацию о расстановке своих сил на начало партии. Также ширма позволяет вам держать свои компоненты (особенно приказы) в тайне от соперников.

1. **Памятка по приказам**
2. **Положение отрядов Дома на начало игры**
3. **Стартовые позиции Дома на треках**
4. **Карта расстановки сил Дома**

Дома Вестероса

В борьбе за Железный трон соперничают шесть Великих домов.

Старки. «Зима близко».
Северяне, чтящие традиции чести и веры, против воли вступили в игру престолов.

Грейджои. «Мы не сеем».
Память о неудачном мятеже ещё жива в умах мореходов этого воинственного клана. Жажда мести и славы ведёт корабли Железных Людей на штурм западных берегов Вестероса.

Ланнистеры. «Услышь мой рёв».
Безграничные амбиции семьи, подкрепленные золотом богатейших рудников, превратили Дом в одну из самых могущественных сил.

Мартеллы. «Непреклонные, непокорные, несломленные».
Под палящим солнцем Дорна вызрела мощь этой семьи, всё помнящей и ничего не прощающей.

Тиреллы. «Вырастая — крепнем».
Оплот вестеросского рыцарства ещё ни разу не возводил своего ставленника на Железный трон. Настало время перемен.

Баратеоны. «Нам — ярость».
Семья покойного короля Роберта достойно прошла через многие беды, и её права на Железный трон весомее, чем у других Домов.

Термины игры

Прежде чем приступить к изучению правил, разберёмся в терминологии игры.

Отряд: пластиковая фишка — корабль, осадная башня, рыцарь, пеший воин. Компоненты других типов (в том числе гарнизоны, нейтральные силы и жетоны влияния) отрядами **не считаются**.

Область: регион Вестероса, ограниченный на игровом поле красными (**море**) или белыми (**земля**) линиями.

Престольная земля: земля с гербом. Центр владений Дома, как *Винтерфелл для Старков.*

Порядок хода: очерёдность Домов на треке влияния Железного Трона. Когда игроки делают что-то в порядке хода, первым действует тот, кто занимает первое деление этого трека, за ним — тот, кто занимает второе деление и т. д.

Дом/игрок: взаимозаменяемые понятия — и участник игры, и Великий дом под его началом.

Враг/соперник: любой другой игрок. Области и компоненты под его контролем называются вражескими.

Друг/дружеский: области или компоненты игры под контролем одного и того же игрока.

Войско: два и больше дружеских отрядов в одной и той же области. Единственный отряд игрока в области войском не считается, и изменения уровня снабжения Дома его не касаются (см. стр. 8).

Доступная власть: жетоны власти в личном запасе игрока, которые он может задействовать в борьбе за влияние или потратить иным образом. Не путать с резервом власти: оттуда жетоны сначала надо забрать, чтобы они стали доступными. *При подготовке каждый Дом получает пять жетонов власти из резерва власти, следовательно, в начале партии у каждого Дома пять доступных жетонов.*

Собрать/получить/сбросить власть: собирая или получая власть, игрок берёт из резерва власти нужное число жетонов власти своего Дома. Сбрасывая власть, игрок возвращает нужное число своих доступных жетоны власти в резерв власти. Все эти действия игрок выполняет только с жетонами власти своего дома.

Уничтожить: уничтоженный отряд снимается с поля и возвращается в запас игрока.

Оспариваемая область: область, в которой проходит бой.

РАУНД ИГРЫ

Партия в *«Игру престолов»* длится 10 раундов, каждый из которых (кроме первого) состоит из трёх фаз:

1. **Фаза Вестероса (в первом раунде отсутствует)**
Из каждой колоды Вестероса вытягивается верхняя карта, после чего открытые карты вступают в силу по порядку номеров (I, II и III).

2. **Фаза замыслов**
Все игроки одновременно выкладывают приказы на поле. Жетоны приказов выкладывается лицом вниз в каждую область, где есть хотя бы один отряд Дома.

3. **Фаза действий**
Теперь игроки исполняют приказы, отданные в фазе замыслов. Именно на эту фазу приходится львиная доля всей активности в *«Игре престолов»*.

После фазы действий начинается новый раунд.

Если **в любой момент игры** под властью Дома окажется семь областей с замками или крепостями, игра сразу же завершается победой этого Дома. Если этого не произошло, игра продолжается до конца 10-го раунда. Победителем станет Дом, в чьей власти будет больше всего земель с замками или крепостями (см. «Победа», стр. 19).

ФАЗА ВЕСТЕРОСА

В этой фазе игроки тянут карты Вестероса (по одной из каждой колоды) и выполняют их инструкции.

Важно: в первом раунде пропустите эту фазу. Сразу переходите к фазе замыслов.

В фазе Вестероса игроки должны сделать следующее.

1. **Сдвинуть маркер раунда** на деление вперёд по треку раундов. Если в начале фазы Вестероса маркер раунда стоит на 10-м делении трека и сдвинуть его некуда, значит партия завершена. Переходите к определению победителя (см. стр. 19).

2. **Вскрыть верхнюю карту** каждой из трёх колод Вестероса.

3. **Сдвинуть маркер угрозы.**
Подсчитайте общее количество знаков одичалых на трёх вскрытых картах Вестероса (если такие знаки там есть). Сдвиньте маркер угрозы по треку одичалых на столько делений вправо, сколько знаков насчитали.
Если маркер окажется на делении 12, немедленно происходит нашествие одичалых (см. стр. 26). Не принимайте в расчёт знаки одичалых, которые должны были сдвинуть маркер дальше последнего деления.


Знак одичалых

Карты Вестероса

В игре три колоды карт Вестероса, карты каждой из них пронумерованы римскими цифрами. Когда вы раскрываете и разыгрываете карты в фазе Вестероса, всегда начинайте с колоды I и завершайте колодой III.

1. **Название карты и иллюстрация.**

2. **Номер колоды** показывает, к какой колоде Вестероса принадлежит карта (этот же номер стоит на рубашке карты).

3. **Текст карты** рассказывает, как она влияет на игровую ситуацию.

4. **Знак одичалых** стоит в верхнем правом углу многих карт Вестероса. Каждый такой знак на раскрытой карте сдвигает маркер угрозы на одно деление вправо по треку одичалых.



4. **Разыграть вскрытые карты Вестероса** по порядку номеров колод (начиная с I). Просто зачитайте текст карты, и её эффект вступит в силу. Как правило, игровой эффект карты понятен из её текста, но некоторые требуют дополнительных объяснений. Такие особые карты подробно рассмотрены на следующих страницах.

Карта Вестероса «Снабжение»



Чтобы содержать войска, Дому требуются еда, вода, оружие, кони, одежда, золото... Если вы не будете снабжать свои силы всем необходимым, то можете очень скоро остаться без войск.

Когда разыгрывается карта «Снабжение», каждый Дом в порядке хода определяет свой уровень снабжения войск и отмечает его своим жетоном на соответствующем делении трека снабжения. Уровень снабжения Дома равен общему числу знаков снабжения в подвластных ему областях.



Знак снабжения

В каждой колонке трека снабжения развеваются флаги. Каждый флаг — это войско, которое может содержать Дом, а число на флаге — количество отрядов в войске.

Например, Дом с уровнем снабжения 3 может содержать четыре войска: в одном может быть не больше трёх отрядов, в трёх других — по два отряда.

Напомним: войско — это как минимум два отряда одного Дома в одной и той же области. Одиночные отряды войсками не считаются и при снабжении не учитываются.



В этом примере Старки могут содержать максимум 3 войска (одно из трёх отрядов, два из двух). У Ланнистеров и Баратеонов снабжение лучше: они могут выставить на поле до четырёх армий.

Изменив уровень снабжения, игрок должен убедиться, что текущее количество войск его Дома и их численность не превышает допустимых значений. Если его войска не укладываются в эти пределы, он **обязан тут же убрать с поля все лишние отряды**.

Другие правила снабжения

- Дом может содержать меньше войск, чем позволяет ему снабжение, и не доводить численность каждого войска до максимума.
- Рыцарь или осадная башня сильнее пешего воина или корабля, но в плане снабжения каждый из них считается одним отрядом.
- В ходе игры Дом может терять и захватывать земли со знаками снабжения, но предельная численность войск и их количество изменяются только когда жетон Дома сдвигается по треку снабжения (картой Вестероса или иными игровыми эффектами).
- Игрок не имеет права совершать действия (сбор, поход, отступление — об этом позже), из-за которых количество или численность его войск выйдут за пределы, указанные его текущим положением на треке снабжения.

Пример снабжения

Грейджои только что отбили у Ланнистеров Сигард и Ривердан (в каждой земле есть знак снабжения). Новый раунд начинается с фазы Вестероса: раскрыта карта «Снабжение». Потеря двух знаков вынуждает Ланнистеров отступить на два деления (с 5 на 3).

До этого момента Ланнистеры держали на поле два войска из двух отрядов и по одному из трёх и четырёх.

Также под властью Ланнистеров был ряд земель с одиночными отрядами, но они войск не образуют и в пределе снабжения не учитываются.

Уровень снабжения Ланнистеров упал, и они вынуждены частично распустить войска. Новый предел позволит оставить на поле 4 войска: три с двумя отрядами и один — максимум с тремя. Игрок-Ланнистер решает убрать с поля двух пеших воинов (Близнецы и Харренхол).







Карта Вестероса «Сбор войск»



Сбор войск — это разнообразные действия, с помощью которых Великие дома наращивают свою военную мощь: призыв знаменосцев к выполнению вассальных обязательств, подготовка и снаряжение воинов, строительство кораблей, сооружение осадных машин.

Когда разыгрывается карта «Сбор войск», каждый Дом в порядке хода может **выставить новые отряды в подвластные ему земли с замками или крепостями.** Крепости и замки приносят Дому **ОЧКИ СБОРА**: за них Дом набирает отряды в этих землях.


Каждая **крепость** приносит 2 очка сбора


Каждый **замок** приносит 1 очко сбора

Стоимость сбора отряда зависит от его типа:


ПЕШИЙ ВОИН стоит 1 очко сбора.


РЫЦАРЬ стоит 2 очка сбора (или 1 очко, если он создаётся из пешего воина).


КОРАБЛЬ стоит 1 очко сбора.


ОСАДНАЯ БАШНЯ стоит 2 очка сбора (или 1 очко, если она создаётся из пешего воина).

Новый отряд выставляется на поле из личного запаса игрока. Он встаёт **строго в ту землю, крепость или замок которой дали очки сбора для его создания.**

Отряд пеших воинов в области сбора (в земле с замком или крепостью) может быть улучшен до отряда рыцарей или осадной башни за 1 очко сбора. Замените пеший отряд фишкой рыцаря или осадной башни.

Во время сбора нельзя выставить на поле отряд, из-за которого будет превышен предел снабжения. Иными словами, если сбор нового отряда приведёт к тому, что у Дома будет больше войск, чем позволено пределом снабжения, или численность войска превысит допустимый уровень, **создавать такой отряд нельзя**.

Очки сбора, которые вы не можете или не хотите потратить в этой фазе, сгорают: накапливать очки в замках и крепостях для будущих сборов нельзя.

Пример сбора



Раскрыта карта «Сбор войск». Ланнистеры (уровень снабжения 3) ходят первыми.

1. 2 очка сбора от крепости в Ланниспорте идут на пешего воина в Ланниспорте и корабль в Золотом проливе.

2. 1 очко сбора в Харренхоле Дом тратит на улучшение пешего воина. Игрок убирает пешего воина из Харренхола и выставляет туда рыцаря. Размер войска не меняется.

3. В Ривеpране стоит войско из трёх рыцарей, и уровень снабжения не даёт увеличить его. Дом тратит 1 очко сбора от этой крепости, чтобы вывести в Золотой пролив второй корабль (теперь там тоже войско). Оставшееся очко сбора Дом не может потратить, не выходя за предел снабжения.

4. Под контролем Ланнистеров находится и Каменная Септа, но в этой земле нет ни замка, ни крепости, поэтому сбор там невозможен.

Дом должен полностью завершить сбор войск в своих крепостях и замках, прежде чем передавать право сбора следующему в порядке хода Дому.

Строительство кораблей

Как и все отряды, корабли строятся в землях с замком или крепостью. Но в отличие от других отрядов, новые корабли выставляются не в область сбора, а в смежный с ней порт или в соседнее море (о портах читайте на стр. 25).

Корабль нельзя выставить в море, если там есть хотя бы один вражеский корабль. Если земля с крепостью или замком не имеет выхода в порт или в свободное от врага море, здесь нельзя построить новые корабли.

Помните: два и больше дружеских корабля в одном море считаются войском, и оно должно укладываться в предел снабжения Дома. (Конечно, скопление кораблей правильнее называть флотом, но для единообразия мы будем применять к нему термин «войско»).

В отличие от кораблей, отряды пеших воинов, рыцарей и осадные башни нельзя собрать ни в порту, ни в море.

Карта Вестероса «Битва королей»



От вторжения Первых людей до правления королей Андалов, от воцарения Таргариенов до мятежа Роберта Баратеона, история Вестероса насчитывает не так уж много спокойных лет. Но игра престолов не всегда проходит на поле брани. Многие игроки пали жертвами интриг, предателей, наёмных убийц. Многие великие лорды стали заложниками своей надменности и проиграли из-за пренебрежения поддержкой малых, но гордых родов поместной знати. Дом, который осмелился претендовать на Железный трон, должен следить за всеми аспектами игры престолов.

Карта «Битва королей» воссоздаёт в игре интриги и заговоры, паутина которых незримо для большинства участников плетётся за кулисами театра военных действий.

Перед розыгрышем «Битвы королей» снимите с треков влияния все жетоны. Затем Дома вступают в борьбу за влияние, делая ставки доступной властью. Победители занимают ведущие позиции на треках. Борьба идёт за каждый трек по отдельности (сначала за Железный трон, потом за Вотчины, и наконец, за Королевский двор).

Борьба за влияние

Борьба за любой трек начинается с того, что игроки прячут за ширмами свои жетоны доступной власти. Затем каждый зажимает в кулак любое количество жетонов: это его ставка. Ставки делаются тайно. Когда все игроки сделали ставки, кулаки разжимаются.

Дом с наибольшей ставкой кладёт свой жетон влияния на деление 1 оспариваемого трека. Игрок со второй по размеру ставкой занимает второе деление, третье место в борьбе обеспечивает Дому третье деление, и т. д.

Если несколько игроков сделали одинаковую ставку, спор между ними решает владелец жетона Железного трона. Он выкладывает жетоны влияния спорящих Домов на наивысшие (то есть, самые левые) незанятые деления оспариваемого трека в любом угодном ему порядке.

Чем бы ни завершилась борьба за трек влияния, все жетоны власти, которые были поставлены игроками на кон, сбрасываются в резерв власти.

После того как жетоны влияния размещены на треке по результатам борьбы за него, Дом, занявший первое деление на этом треке, получает соответствующий жетон превосходства (Железный трон, Валирийский меч или Посыльный ворон — см. стр. 11). Затем игроки переходят к борьбе за следующий трек.

Розыгрыш «Битвы королей» завершается после того, как победитель борьбы за Королевский двор получает Посыльного ворона. Игра продолжается. Все оставшиеся у Домов жетоны доступной власти возвращаются из-за ширм на всеобщее обозрение.

Пример борьбы за влияние

В фазе Вестероса текущего раунда для пяти Домов началась битва королей. Игроки уже померялись силами в борьбе за влияние на Железный трон. Первое место и жетон превосходства взяли Грейджои.



Теперь пришла пора узнать, к кому благосклонны мелкие лорды Вестероса: начинается борьба за Вотчины. Каждый игрок втайне делает ставку, набирая в кулак жетоны власти за ширмой. Пять сжатых кулаков зависли над картой Вестероса и одновременно раскрылись:

- Ланнистеры: 4 жетона власти.
- Баратеоны: 3 жетона власти.
- Старки: 3 жетона власти.
- Тирелы: 2 жетона власти.
- Грейджои: 0 жетонов власти.

Итак, первым на Вотчинах встаёт лев Ланнистеров.

Олень Баратеонов и лютоволк Старков оспаривают второе место в борьбе. Железный трон обвит щупальцами кракена Грейджоев, и этот игрок решает поставить жетон влияния Баратеонов на деление 2. Старкам остаётся довольствоваться третьей позицией на треке Вотчин.

Тирелл, занявший 4 место, сажает свою розу на деление 4, а Грейджои замыкают трек на 5-й позиции: страшно далеки они от народа в этом раунде. Деление 6 пустует — это игра на пятерых.

Все жетоны влияния размещены на треке Вотчин. Дом Ланнистер забирает себе Валирийский меч как награду за победу в борьбе. Но впереди ещё один этап битвы королей: состязание за влияние на Королевский двор!



Треки влияния и жетоны превосходства

В игре три трека влияния: Железный трон, Вотчины, Королевский двор. Дом, занимающий первое деление на треке, распоряжается соответствующим жетоном превосходства (Железный трон, Валирийский меч, Посыльный ворон). Ниже описаны свойства треков и жетонов превосходства.

Трек Железного трона

Позиции, занятые жетонами влияния Домов на треке Железного трона, определяют порядок хода. Когда от игроков требуется выполнить что-то в порядке хода, они действуют по очереди, начиная с Дома на делении 1 и завершая Домом на крайнем правом занятом делении.

Дом, чей жетон возглавляет трек Железного трона, владеет одноимённым жетоном превосходства.

Жетон Железного трона



Железный трон

Игрок с этим жетоном разрешает все спорные ситуации, возникающие по ходу партии, за исключением ничейных исходов боёв (победителя боя определяет его место на треке Вотчин) и ничьей при определении победителя (см. стр. 16).

Важно: Железный трон не переходит из рук в руки, пока не завершена борьба за влияние на Железный трон и жетоны всех Домов не оказались на треке. Поэтому хозяин Железного трона разрешает все споры до конца борьбы за этот трек, даже если по её итогам он уступит жетон превосходства.

Трек Вотчин

Игрок, стоящий выше (ближе к делению 1) своего соперника на треке Вотчин, побеждает в бою при равенстве сил (см. «Бой» на стр. 17).

Дом, чей жетон возглавляет трек Вотчин, владеет Валирийским мечом.

Помните, что все споры, не связанные с боями и определением победителя игры, разрешает хозяин Железного трона.

Жетон Валирийского меча



Валирийский меч

Владелец Валирийского меча может раз в раунд дать своей стороне бонус +1 к боевой силе (этот бонус распространяется только на один бой).

Применив Валирийский меч, владелец переворачивает жетон тусклой стороной вверх, чтобы не забыть: меч уже был применён в этом раунде. В конце фазы действий (иными словами, в конце раунда) жетон переворачивается обратно яркой стороной вверх: валирийская сталь снова готова служить владельцу в грядущих сражениях.

Трек Королевского двора

Положение Дома на «Королевском дворе» определяет количество особых приказов, доступных Дому в фазе замыслов этого раунда. Дом получает тем больше таких жетонов, чем выше (то есть, ближе к делению 1) на треке Королевского двора стоит его жетон влияния.

Количество особых приказов, доступных Дому в фазе замыслов, равно числу звёзд на том делении трека, которое занимает его жетон (обратите внимание, что на правых делениях трека звёзд нет). Подробности об особых приказах читайте на стр. 22.

Если играете втроём или вчетвером, положите на трек Королевского двора накладку, изменяющую число особых приказов на делениях.

Дом, чей жетон возглавляет трек Королевского двора, владеет Посыльным вороном.

Жетон Посыльного ворона



Посыльный ворон

Владелец Посыльного ворона в конце каждого этапа оглашения (фаза замыслов) может выполнить **одно** из следующих действий:

- Неожиданный шаг: владелец ворона может выложить на поле неиспользованный приказ вместо одного ранее отданного им приказа.
- Разведка за Стеной: владелец ворона может посмотреть верхнюю карту из колоды одичалых, не показывая её соперникам. После этого игрок возвращает карту в колоду — на верх или под низ, по своему выбору. Он не имеет права показывать карту соперникам, но может поделиться с ними добытыми сведениями или ввести их в заблуждение.

Применив Посыльного ворона, его владелец переворачивает жетон тусклой стороной вверх: в этом раунде свойство ворона использовано. В конце фазы действий жетон переворачивается обратно яркой стороной вверх, чтобы все видели: ворон сыт, здоров и снова готов отправиться в дальний, опасный путь.

ФАЗА ЗАМЫСЛОВ

В этой фазе игроки втайне от соперников отдают приказы своим отрядам на поле.

Фаза замыслов делится на следующие этапы:

1. **Назначения**
2. **Оглашение**
3. **Отправка ворона**

1. Назначения

На этом этапе каждый игрок **обязан** отдать строго **один** приказ (выложить жетон на поле лицом вниз, гербом Дома вверх) каждой подвластной области, в которой есть **хотя бы один** отряд Дома (пеший воин, рыцарь, корабль или осадная башня). Все игроки отдают приказы одновременно. Область не может получить больше одного приказа.

Раскрывать приказы соперникам на этом этапе нельзя. Однако вести переговоры, предлагать стратегические решения и умолять о пощаде можно.

Приказы бывают пяти типов:



Поход



Оборона


Подмога


Набег


Усиление власти

Изображённые выше жетоны — простые приказы. Помимо них, Дом обладает пятью жетонами **особых приказов** (отмечены звёздочкой). Это усиленные варианты обычных приказов (см. стр. 22).



Приказ



Особый приказ (со звёздочкой)

В фазе замыслов Дом вправе использовать все десять простых приказов, имеющихся в его распоряжении. Однако в применении особых приказов Дом ограничен. **Игрок может использовать максимум столько особых приказов, сколько звёзд стоит на том делении трека Королевского двора, где находится жетон влияния его Дома.**

Например, в игре вшестером Дом на первом делении Королевского двора может отдать до трёх особых приказов в фазе замыслов (на первом делении стоят три звезды). Дом на делении 4 может отдать всего один особый приказ, а Дом на пятом делении таких приказов отдавать не может вовсе.

Влияние простых приказов на игру подробно описано в разделе на стр. 13 и вкратце — на ширме игрока.

Когда все игроки отдали все возможные приказы, этап назначений завершён, и можно начинать оглашение. *Внимание! В каждой области, где есть хотя бы один отряд, должен быть приказ! Если в какой-то области есть отряд, но нет приказа, значит кто-то из игроков выложил не все жетоны.*

Не хватает приказов?

В очень редких случаях Дому может не хватить жетонов для того, чтобы все подвластные ему области с отрядами получили приказы. **При таком раскладе все игроки проходят этап назначений *в порядке хода***, а не одновременно. Сначала первый игрок отдаёт все свои приказы, затем следующий по порядку хода Дом, и т. д. Как обычно, приказы кладутся на поле гербом вверх. Игроки, которым не хватает приказов, обязаны выложить **все** доступные приказы, но им, в отличие от остальных, разрешается оставить без приказов часть областей по их выбору. Ни при каких обстоятельствах игрок *не имеет права* отдать больше особых приказов, чем ему позволено положением его Дома на треке Королевского двора.

2. Оглашение

Все отданные приказы одновременно вскрываются, то есть их жетоны переворачиваются гербами вниз. Силы Домов выполнят эти приказы в фазе действий.

3. Отправка ворона

Теперь, как упоминалось на стр. 11, владелец Посыльного ворона может выполнить **одно** из следующих действий.

- Неожиданный шаг: выложить на поле вместо одного своего приказа свой неиспользованный приказ.

- Разведка за Стеной: посмотреть верхнюю карту из колоды одичалых и вернуть её на верх или под низ колоды. Информацией можно поделиться с соперниками, но показывать им карту нельзя.

Владелец ворона может отказаться от его применения.

Использовав Посыльного ворона, его владелец переворачивает жетон тусклой стороной вверх. В конце фазы действий жетон переворачивается обратно яркой стороной вверх: в новом раунде его можно будет снова применить.

По завершении этого этапа фаза замыслов закончена. Переходите к фазе действий.

Приказы

Набег



Набег — вторжение малыми силами во владения врага, нарушающее планы противника и лишающее его ресурсов.

Приказ этого типа выполняется на первом этапе фазы действий: игрок снимает свой жетон набега с поля и вместе с ним — вражеский жетон набега, подмоги или усиления власти из соседней области. **Подробные правила того, как выполняются приказы набега, ищите на стр. 14.**

У каждого Дома 2 простых приказа набега и 1 особый.

Поход



Поход — передвижение войск из одной земли Вестероса в другую (или кораблей из одного моря в другое). Только отдав такой приказ своим отрядам, Дом сможет сойтись в бою с войсками противника и взять под свою власть новые области.

Приказ этого типа выполняется на втором этапе фазы действий: все отряды из области, получившей приказ похода, могут перейти в любые соседние области (единым войском или отдельными группами). Если поход привёл к встрече с врагом, происходит бой, однако каждый приказ похода может привести только к одному бою. **Подробные правила того, как выполняются приказы похода, ищите на стр. 15, а правила боя — на стр. 17.**

У каждого Дома 2 простых приказа похода (один не меняет боевую силу, другой уменьшает её на 1) и 1 особый.

Оборона



Оборона — усилия Дома по подготовке своих земель к отражению вражеских атак. Этот приказ даст защитнику области бонус к боевой силе (указан на жетоне приказа). **Подробные правила боя ищите на стр. 17.**

Приказ обороны даёт бонус против любого количества атак в течение раунда, пока не будет снят (например захватом области).

У каждого Дома 2 простых приказа обороны (бонус +1) и 1 особый.

Подмога



Подмога — проход по тылам, поставки провианта, отвлекающие манёвры... всё, что может помочь войску, бьющемуся с противником в соседней области. Подмогу можно оказать не только *своему* войску, но и *другому* Дому. Поэтому приказ подмоги — предмет наиболее горячих переговоров и интриг в *«Игре престолов»*.

В бою на этапе призыва подмоги отряды из области с таким приказом могут добавить свою боевую силу любому участнику боя в соседней области. **Подробные правила по приказам подмоги ищите на стр. 17.**

У каждого Дома 2 простых приказа подмоги и 1 особый.

Усиление власти

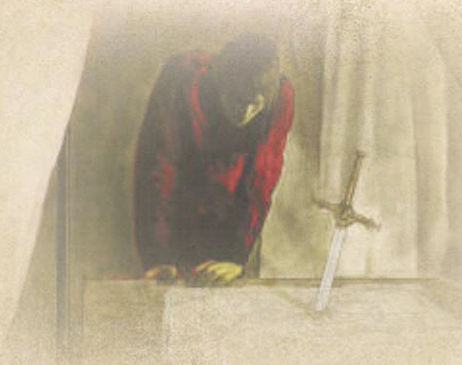


Усиление власти — налаживание связей с подданными, сбор налогов, обеспечение притока ресурсов из земель, подвластных Дому. Это основной способ получения доступной власти в игре.

Приказ этого типа выполняется на третьем этапе фазы действий: игрок снимает приказ с поля и берёт из резерва один жетон власти плюс один добавочный жетон за каждый знак короны в области с приказом. **Подробные правила того, как выполняются приказы усиления власти, ищите на стр. 16.**

Приказы усиления власти в морях эффекта не дают, но вы можете размещать такие жетоны в морских областях (скажем, чтобы ввести в заблуждение соперников).

У каждого Дома 2 простых приказа усиления власти и 1 особый.



Фаза действий

В этой фазе силы Домов выполняют полученные в фазе замыслов приказы, последовательно проходя этапы:

1. **набегов**
2. **походов**
3. **усиления власти**
4. **сброса**

1. Набеги

В порядке хода игроки выполняют по одному приказу набега. Если у игрока не осталось таких приказов, он пропускает свой черёд до конца этапа.

Дома продолжают набеги по очереди, пока все приказы этого типа не будут сняты с поля. Затем начнутся походы.

Выполняя приказ набега, игрок просто выбирает один вражеский приказ подмоги, набега или усиления власти в области, соседней с его приказом набега, и снимает с поля оба жетона (свой набег и вражеский приказ).

Набег на область противника отменяет лежавший в ней приказ. Потеря приказа — ущерб возможностям врага.

Если набегом с поля снят приказ усиления власти, Дом, осуществивший набег, **разоряет** противника. После такого набега разоритель берёт из резерва власти один жетон своего Дома, а разорённый противник сбрасывает в резерв один жетон доступной власти, если может. Разоритель получает жетон всегда, даже если жертве набега нечего сбросить.

Набег с земли на соседнее море невозможен. Набег с моря **можно** осуществить как на соседние моря, так и на любую из соседних земель.

Особый статус приказа не спасает его от набега: с поля может быть снят как обычный, так и особый приказ подходящего типа (набег, подмога или усиление власти).

Другие правила набегов

- Если ни в одной соседней области нет подходящего приказа, приказ набега снимается с поля без последствий.
- Игрок вправе не осуществлять набег (то есть, просто снять жетон этого приказа с поля) даже если по соседству есть подходящие вражеские приказы.

Набеги детально рассмотрены в примере справа.

Пример набегов

На поле 5 жетонов набегов: у Ланнистеров — в Просторе и Закатном море, у Грейджоев — в Западном Летнем море, у Тиреллов — в Дорнийских марках и у Баратеонов — в Каменной Септе (особый приказ).

Порядок хода такой: Грейджой, Старк, Ланнистер, Баратеон, Тирелл. Этап набегов начинается!



1. Первым в набег идёт Грейджой. Он сбивает Тиреллам в Хайгардене приказ усиления власти и *разоряет* землю. Жетон набега Грейджоев и жетон усиления власти Тиреллов снимаются с поля. Тирелл сбрасывает жетон власти в резерв, Грейджой берёт из резерва один жетон власти за разорение Хайгардена.

2. Старки набегами не занимаются. Ход Ланнистеров. Игрок выбирает один из двух своих приказов набега. Ударом из Простора львы снимают с Дорнийских марок приказ набега Тиреллов. Оба приказа удаляются.

3. Особый набег Баратеона из Каменной септы снимает с поля приказ Ланнистеров на оборону Ланниспорта! Уничтожение приказов обороны — это уникальное свойство особых приказов набега (см. стр. 22).

4. Единственный приказ набега Тиреллов был снят набегом Ланнистеров, и до конца этапа этому Дому делать нечего. Игра сделала круг.

5. У Ланнистеров остался ещё один приказ набега в Закатном море, но ни в одной соседней области нет ни одного подходящего вражеского приказа. Жетон набега удаляется с поля, так и не оказав нужного эффекта.



2. Походы

В порядке хода игроки выполняют по одному приказу похода. Если у игрока не осталось таких приказов, он пропускает свой черёд до конца этапа.

Дома продолжают выполнять приказы похода по очереди, пока все такие жетоны не будут сняты с поля. Затем игру продолжает этап усиления власти.

Походы, пожалуй, наиболее важная часть «*Игры престолов*». Именно на этом этапе Дома бросают армии в бой, громят противника, отбивают свои территории и захватывают новые, с каждым новым боем приближая день победы.

Походы осуществляются по следующим правилам.

- Походом Дом может как вывести все отряды или их часть из области, так и оставить их на месте.
- Отряды могут выйти вместе в соседнюю область или порознь в несколько областей. Часть отрядов может покинуть область, а часть — остаться в ней.
- Отряды переходят только в соседние области (если не помогут корабли — см. стр. 23).
- Пешие воины, рыцари и осадные машины никогда не входят в порты или в моря. Корабли могут войти в соседние моря или в смежные дружеские порты, но никогда не входят в земли.
- Каждый приказ похода даёт право Дому ввести свои отряды **только в одну область** с вражескими отрядами. Другими словами, хоть Дом и вправе разделить силы в одной области для вторжения в несколько соседних, только в одной из них могут стоять отряды противника.
- Когда поход приводит отряд или отряды Дома в область с силами врага, этот Дом начинает бой как атакующий (см. правила боя на стр. 17).
- До начала боя Дом должен вывести из области с приказом похода оставшиеся отряды, которые он намеревался ввести в соседние регионы, где нет вражеских сил.
- Цифра на жетоне похода изменяет боевую силу атакующего игрока в бою, начатом за счёт этого приказа.
- Когда Дом походом освобождает область (то есть, не оставляет в ней ни одного отряда), она выходит из-под его власти, если только игрок заранее не поместил в эту область жетон власти из числа доступных Дому. Об установлении власти читайте на стр. 24.

Пример похода



Три пеших воина Ланнистеров в Ланниспорте получили приказ собираться в поход.

Выполняя это распоряжение, Ланнистер выводит первый отряд в Каменную септу, второй — в Приморские марки, где уже стоит отряд Ланнистеров. В Приморских марках формируется войско Ланнистеров из двух отрядов. Третий воин остаётся в Ланниспорте.

Ланнистер выполнил приказ похода и снимает жетон с поля (поход в этот раз не привёл к бою).

Походы детально рассмотрены в примере сверху.

Подсказка. Дом может выстроить «цепочку» из приказов похода, чтобы за один раунд провести свои отряды через несколько областей. Выполняя первый приказ цепи, игрок переведёт отряды из исходного региона в соседнюю дружественную область со вторым приказом похода. Когда снова наступит его черёд, игрок сможет перевести отряды в следующую область, в которой вполне может быть его третий приказ похода. Впрочем, такая стратегия уязвима. После оглашения приказов цепь походов будет очевидна для всех, и успешная атака врага на область с таким приказом легко сможет разорвать цепь.

3. Усиление власти

В порядке хода игроки выполняют по одному приказу усиления власти. Если у игрока не осталось таких приказов, он пропускает свой черёд до конца этапа.

Дома продолжают выполнять приказы усиления власти по очереди, пока все такие жетоны не будут сняты с поля. Затем игроки переходят к этапу сброса.



Знак короны

Когда игрок выполняет приказ усиления власти, он снимает с поля жетон этого приказа и берёт из резерва жетоны власти: один за приказ и ещё по одному жетону — за каждый знак короны в области с приказом.

Справа вы найдёте пример того, как выполняется приказ усиления власти.

4. Сброс

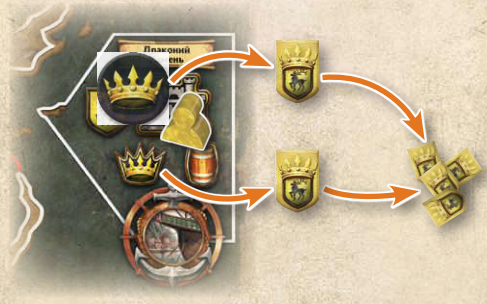
Все оставшиеся на поле приказы подмоги и обороны удаляются. Жетоны Валирийского меча и Посыльного ворона переворачиваются яркой стороной вверх. Фишки беглецов возвращаются в вертикальное положение (см. «Отступление», стр. 21).

Фаза действий завершена. Если это был 10-й раунд игры, партия окончена: определите победителя. Иначе игра продолжается: следующий раунд начинается с фазы Вестероса.

Удаление приказов

После того как приказ удаляется с поля (в результате его выполнения, в ходе сброса или по другой причине), его жетон возвращается в личный запас Дома. В следующей фазе замыслов игрок сможет снова им воспользоваться.

Пример усиления власти



Одинокий пеший воин Баратеонов стоит на Драконьем Камне. На этапе назначений Баратеон отдаёт этой области приказ усилить власть Дома. В фазе действий этот приказ выполняется. Баратеоны получает из резерва два жетона власти своего дома: один за приказ, второй — за знак короны в земле Драконьего Камня. Полученные жетоны идут в запас доступной власти игрока.



ПОБЕДА

«Игра престолов» завершается при одном из двух обстоятельств:

- **заканчивается 10-й раунд игры**
- **во власти Дома оказывается седьмая земля с замком или крепостью**

В ходе партии игроки должны отмечать на треке победы количество крепостей и замков во власти их Домов.

В конце 10-го раунда игры победителем становится тот Дом, которому принадлежит наибольшее количество земель с замками или крепостями. В случае ничьей выигрывает тот претендент, которому подвластно больше земель. Если спор не разрешён, побеждает претендент с наилучшим снабжением. Если и теперь победитель не выявлен, им станет претендент, чей Дом стоит выше на треке Железного трона.

Если Дом переходит на седьмое деление трека побед (то есть, захватывает седьмую землю с замком или крепостью), игра тут же заканчивается победой этого Дома.

БОЙ

Когда отряд или войско Дома в ходе выполнения приказа похода оказывается в области с отрядом или войском врага, начинается бой.

Бой — это сравнение боевой силы двух сторон боя. Побеждает Дом с наибольшей силой.

Боевая сила складывается из следующего:

- сила сражающихся отрядов
- сила отрядов подмоги
- приказ обороны (только для защитника)
- приказ похода (только для атакующего)
- Валирийский меч
- силы и свойства карт Домов
- жетон гарнизона (только для защитника)

Дом, из-за чьего похода начинается бой, считается **АТАКУЮЩИМ** (его отряды *атакуют*), а его враг в оспариваемой области — **ЗАЩИТНИКОМ** (его отряды *защищаются*). Отряды в соседних с оспариваемой областях могут, при наличии приказа, прийти *на подмогу* (при этом они не считаются ни атакующими, ни защитниками).

Каждый бой состоит из следующих этапов:

1. **Призыв подмоги**
2. **Подсчёт исходной боевой силы**
3. **Выбор и раскрытие карт Домов**
4. **Применение Валирийского меча**
5. **Подсчёт итоговой боевой силы**
6. **Разбор боя**

1. Призыв подмоги

На первом этапа боя обе стороны могут искать помощи у отрядов в любых **соседних с оспариваемой** областях, где есть приказы подмоги.

Боевая сила отрядов

Каждый отряд вносит свой вклад в общую боевую силу своей стороны:



Пеший воин: боевая сила 1.



Рыцарь: боевая сила 2.



Корабль: боевая сила 1.



Осадная башня: боевая сила 4, если атакует (или помогает атаковать) землю с крепостью или замком. Иначе боевая сила 0.

Игрок, который отдал приказ подмоги отрядам в своей области рядом с оспариваемой, либо оказывает **ПОДМОГУ** атакующему или защитнику по своему выбору, либо не вмешивается в ход боя.

Подмога выражается в том, что игрок добавляет любой стороне боя силу всех отрядов из области с приказом.

Подмогу можно оказать любому бою по соседству, даже если в нём не участвуют отряды Дома, идущего на помощь.

Если рядом с оспариваемой областью есть несколько областей с приказами подмоги, Дома объявляют о своём участии в бою в порядке хода.

Если в области, соседней с оспариваемой, есть приказ подмоги атакующего или защитника, они вправе оказать подмогу своим силам в идущем бою (такой возможностью пренебрегать опасно).



Пример подмоги

Армия из двух рыцарей Тиреллов идёт с Простора на Черноводную походом +1. На Черноводной стоит воин Ланнистеров и лежит приказ похода –1. Бой!

Первым делом игроки созывают подмогу. Рядом с Черноводной есть три потенциальных помощника: рыцарь Тиреллов в Королевской гавани, воин и рыцарь Ланнистеров в Каменной Септе и рыцарь Баратеонов в Харренхоле.

Ланнистер заявляет, что его войско из Каменной Септы идёт ему на подмогу (боевая сила 3). Рыцарь из Харренхола по воле Баратеона тоже идёт на помощь Ланнистерам (ещё 2 единицы боевой силы). Тирелл поддерживает самого себя (рыцарь из Королевской гавани даёт боевую силу 2).

Итого: боевая сила Тирелла 7 (4 за рыцарей в бою, 2 за рыцаря подмоги, 1 за приказ похода). Боевая сила Ланнистера 6 (1 за воина в защите, 5 за отряды подмоги в Каменной Септе и Харренхоле).



Другие правила подмоги

- Приказ подмоги не снимается с поля после боя, в котором он был задействован. Один приказ подмоги позволяет помогать в любом числе боёв, которые идут в соседних областях в этом раунде.
- Если область с приказом подмоги атакована, она не получает от этого приказа никакой пользы, отряды защищаются по обычным правилам.
- Бьющиеся стороны могут отклонить подмогу.
- Корабли могут прийти на подмогу отрядам в любых соседних областях (как морях, так и землях). Прочие отряды не могут оказать помощь в морских боях.
- Осадные башни при подмоге добавляют свою боевую силу только в том случае, если помогают атакующему, который нападает на землю с замком или крепостью.
- Подмога должна быть оказана всеми отрядами в области. Частичной подмога не бывает.
- Дом не вправе помогать сопернику в бою против своих же отрядов.

Напомним: подмога может прийти только из области с приказом подмоги, которая граничит с оспариваемой областью. Не путайте оспариваемую область с той, из которой пришли походом атакующие отряды.

Слева вы найдёте пример выполнения приказов подмоги в ожесточённом бою.

Когда все возможные помощники определились со своим участием в бою, начинается следующий этап.

2. Подсчёт исходной боевой силы

Обе стороны боя подсчитывают **исходную боевую силу**. В этот параметр включаются силы из следующих источников:

- Атакующие / защищающиеся отряды
- Модификатор приказа обороны (для защитника)
- Модификатор приказа похода (для атакующего)
- Отряды подмоги и модификатор приказа подмоги
- Гарнизон (см. стр. 26)

Оба игрока чётко объявляют полученные величины и переходят к выбору карт Домов.

Карта Дома

1. **Имя и портрет** одного из ключевых героев *«Песни льда и пламени»*.

2. **Боевая сила:** в сражении герой возглавит армию Дома и добавит это значение к общей боевой силе.

3. **Свойство:** текстовое описание особого воздействия, которое герой оказывает на идущий бой или иной аспект игры.

4. **Боевые знаки:** на карте Дома без текста есть боевые знаки — мечи и / или крепости.



3. Выбор и раскрытие карт Домов



Карта Дома Грейджой

Атакующий и защитник втайне друг от друга выбирают по одной карте Дома с руки. Когда оба сделали свой выбор, выбранные карты одновременно раскрываются. Свойства карт, если таковые есть, вступают в силу.

Применять карты Дома в бою **обязательно**. И защитник, и атакующий *должны* сыграть по карте.

Затем бой переходит на этап 4.

Карты Дома

Каждый игрок начинает партию с семью уникальными картами Дома. Это лучшие люди Домов, готовые служить их интересам на поле боя как силой, так и иными талантами (см. схему карты Дома выше).

Текстовые инструкции с карт Домов (если такие есть) выполняются сразу, как только они раскрыты. В описании некоторых свойств сказано, что они действуют в другое время (например в конце боя), но если подобного указания нет, свойство карты вступает в силу немедленно.

Иногда важно, в каком порядке применяются свойства карт. В таком случае придерживайтесь следующих правил:

1. Сначала в порядке хода игроки применяют свойства «игнорируйте» и «отмените».
2. Затем в порядке хода применяются все прочие конфликтующие свойства.
3. После определения исхода боя в порядке хода применяются свойства «победив в этом бою / проиграв этот бой».

Полностью выполните инструкции с одной карты, прежде чем переходить к следующей.

После разбора боя сыгранные карты Домов уходят в стопки сброса лицом вверх. Карта Дома из сброса не может быть применена в бою.

Если в конце боя игрок сбрасывает последнюю (седьмую) карту Дома, он забирает свои остальные шесть карт из сброса обратно на руку.

Боевые знаки

Некоторые карты не обладают текстовыми свойствами, но дают Дому те или иные преимущества в сражениях за счёт **боевых знаков**. В *«Игре престолов»* два типа боевых знаков: меч и крепость.



Знак меча: при разборе боя выигравший соперник (**победитель**) считает количество знаков меча на своей карте Дома. За каждый такой знак его противник теряет один отряд в оспариваемой области (см. «Потери» на стр. 20).



Знак крепости: каждый знак крепости на карте Дома игрока, потерпевшего поражение в бою, позволяет игнорировать один знак меча на карте победителя.

Важно: кто угодно и когда угодно может просмотреть карты Дома в сбросе любого игрока. Карты Дома на руке игрока также могут быть просмотрены кем угодно в любой момент игры, **за исключением** третьего этапа боя: пока карты, выбранные противниками для этого боя, не вскрыты, они должны оставаться секретом для всех остальных игроков.

4. Применение Валирийского меча

Если у атакующего или защитника есть Валирийский меч (и он ещё не был использован в этом раунде), этот игрок может дать своей стороне бонус +1 к боевой силе. После применения жетон меча переворачивается тусклой стороной вверх.

5. Подсчет итоговой боевой силы

Теперь каждая сторона суммирует свою исходную боевую силу с модификаторами, полученными от карт Домов и Валирийского меча, получая **итоговую боевую силу**.

Итак, что входит в итоговую боевую силу Дома?

- Исходная боевая сила *
- Боевая сила и текстовое свойство карты Дома
- Бонус +1 за Валирийский меч (если он применён)

* Свойства карт Дома могут привести к пересчёту исходной боевой силы игрока. *Например, если из-за раскрытой карты Дома противника игрок теряет пешего воина в оспариваемой области, исходная боевая сила этой стороны сокращается на этапе подсчёта итоговой силы.*

6. Разбор боя

Бой завершается следующими действиями.

1. **Определение победителя**
2. **Потери**
3. **Отступление**
4. **Отбой**

1. Определение победителя

Игрок с большей итоговой боевой силой побеждает в бою. Его противник терпит поражение. Если итоговые силы равны, побеждает Дом, стоящий выше (ближе к делению 1) на треке Вотчин, чем его противник.

2. Потери

В бою уничтожаются отряды только того Дома, который потерпел поражение. Потери подсчитываются по следующим правилам:

1. **Мечи победителя**: подсчитайте количество знаков меча на карте Дома победителя.
2. **Крепости проигравшего**: подсчитайте, сколько знаков крепости на карте Дома разбитого игрока.

Пример разбора боя



Два отряда Тиреллов вошли походом в Королевский лес из Королевской гавани и встретили два отряда Ланнистеров. Без боя не разойтись.

На подмогу в этот раз звать некого. Исходная сила Ланнистеров 2 (два воина), Тиреллов — 3 (рыцарь и воин). Приказ похода +0 не даёт ни бонуса, ни штрафа.

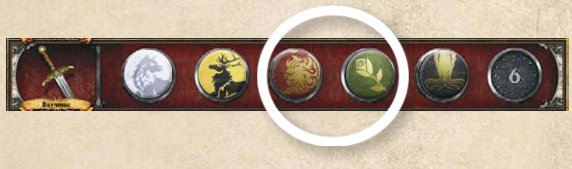
Игроки выбрали и вскрыли карты Дома. Отряды Ланнистеров поведёт в бой сир Джейме с силой 2 и знаком меча. Войском Тиреллов командует Алистер Флорент с силой 1 и знаком крепости.

Валирийский меч находится в чужих руках, так что ни Ланнистеры, ни Тиреллы его бонуса не получат.





Соперники равны по силам: у обоих Домов итоговая боевая сила 4. Однако на треке Вотчин Ланнистеры стоят на третьем делении, а Тиреллы — на четвёртом. Исход боя решён: Ланнистеры победили!



Потерпевшие поражение Тиреллы могли бы понести потери, однако один меч на карте сира Джейме легко блокируется одной крепостью на карте Алистера Флорента. Тиреллы не теряют отрядов.

Между тем, их войска вынуждены отступить; отряды атакующего выходят в ту область, из которой пришли. Рыцарь и воин возвращаются в Королевскую гавань как беглецы: их фишки кладутся плашмя.

3. **Разгромленный игрок теряет отряды:** игрок, потерпевший поражение в бою, уничтожает по одному своему отряду в оспариваемой области за каждый знак меча победителя, **не отбитый** знаком крепости проигравшего. Если все мечи отбиты, защитник не несёт потерь.

Когда игрок несёт потери, он сам решает, какой отряд уничтожить, если только текстовое свойство сыгранной карты Дома не требует иного. Отряды подмоги никогда не могут быть назначены потерями в бою.

Важно: потери не связаны с боевой силой отрядов. За каждый пропущенный меч проигравший уничтожает один свой отряд. И рыцарь, и пеший воин считаются одной потерей каждый, хоть первый и сильнее второго. Поэтому по возможности лучше терять пеших воинов.

3. Отступление

После понесённых потерь разгромленный игрок обязан отвести свои войска из оспариваемой области. Это **отступление** (отряды подмоги не отступают).

Если бой проиграл атакующий, его выжившие отряды должны отступать в ту область, из которой пришли.

Если бой проиграл защитник, отступление его выживших отрядов проходит по следующим правилам:

- Отступающие отряды должны уйти либо в одну соседнюю область без отрядов и жетонов власти врага, либо в дружескую область (с отрядами и / или жетоном власти своего Дома).
- Все отряды отступают вместе, в одну область.
- Отряды не могут отступить в область, откуда пришла атака, даже если эта область опустела.
- Игрок не имеет права отвести разбитое войско в область со своими отрядами, если из-за этого будет превышен предел снабжения Дома. Если такое отступление — единственная возможность для разбитого войска уйти из оспариваемой области, проигравший игрок должен сначала уничтожить столько отрядов отступающего войска, чтобы его вход в область не привёл к нарушению предела снабжения. Уничтожив достаточно отрядов, игрок может отступить.
- Если области для отступления по правилам нет вообще, Дом уничтожает все отступающие отряды.
- Сухопутные отряды не отступают в моря и в порты. Корабли не отступают на сушу.

После отступления фишки всех бежавших после боя отрядов кладутся плашмя на поле. Они считаются **беглецами**. Беглецы не дают боевой силы, но учитываются в пределе снабжения. Если беглец вынужден отступить вторично, он тут же уничтожается. Беглецов нельзя назначать потерями в бою. Они не могут ни двигаться, ни оказывать подмогу, даже если в их области выполняются соответствующие приказы.

Пример отступления

Баратеон атаковал Тиреллов в Королевском лесу и разгромил их войско. Тирелл понёс потери и должен отступить.

1. Тирелл отводит выжившего рыцаря в Штормовой Предел (где стоит пеший воин Тиреллов). Рыцарь-беглец ложится на бок.

2. А Баратеонов уже не остановить! Позже в этом же раунде войска Баратеонов нападают на Штормовой Предел. Два рыцаря входят в эту землю по Костяному пути. В этом бою Тирелл очень близок к поражению: воин с силой 1 (беглец ничем не помогает ситуации) против двух рыцарей выстоять не может. Если Тирелл проиграет бой, рыцарь погибнет, так как беглецы дважды не отступают.



Другие правила отступления

- Игрок может использовать переброску морем (см. стр. 23), чтобы отвести отступающие отряды.
- Осадные башни не отступают. Если осадная башня входит в состав разгромленного войска и должна отступать, Дом тут же теряет её. В таком случае осадные башни нельзя назначить потерями.

4. Отбой

Бой завершён. Снимите с поля приказ похода Дома, который атаковал противника.

Если бой выиграл атакующий, он снимает с оспариваемой области жетон приказа и жетоны власти проигравшего Дома (если они там есть).

Если в бою победил защитник, его жетоны в области остаются в неприкосновенности.

Обе карты Дома уходят в стопки сброса игроков. Этап походов фазы действий продолжается. В конце этого шага уберите с поля все жетоны приказов, находящиеся в областях, где нет отрядов.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

ОСОБЫЕ ПРИКАЗЫ

Помимо 10 обычных приказов, каждый Дом получает по одному особому приказу каждого типа. В фазе замыслов игрок вправе использовать все десять своих обычных приказов, а также столько особых приказов, сколько звёзд проставлено на том делении трека Королевского двора, которое занимает Дом.

Например, в партии на пятерых или шестерых игроков Дом на первом делении трека Королевского двора может отдать три особых приказа в раунд, а Дом на 4-й позиции имеет право только на один такой приказ.

Особые приказы действуют следующим образом:



Особый приказ обороны даёт бонус +2 к боевой силе защитника в области.



Особый приказ похода даёт бонус +1 к боевой силе атакующего в бою, начатом этим походом.



Особый приказ подмоги даёт бонус +1 к боевой силе подмоги, приходящей из этой области.



Особый приказ набега позволяет удалить из соседней области поля вражеский приказ набега, подмоги, усиления власти или ***обороны***.



Особый приказ усиления власти может принести жетоны власти, как обычный приказ, **либо** позволит провести в области сбор войск по обычным правилам (см. стр. 9). **Сбор происходит только в той области, которая получила особый приказ усиления власти**. Если в этой области нет крепости или замка, сбор провести нельзя.

Выгода особых приказов не только в их усиленных свойствах, но и в самом их наличии. Имея в распоряжении три однотипных приказа (два обычных и один особый), Дом может проводить более широкомасштабные операции (например массированное наступление на земли противника или быстрое накопление власти).

НАШЕСТВИЕ ОДИЧАЛЫХ

На оледенелом севере варварские племена одичалых готовятся к очередному походу на Вестерос. От вторжения диких орд (и других, более жутких пришельцев) Семь королевств защищают титаническая Стена и клинки братьев Ночного дозора. Однако без помощи Великих домов отразить нашествие не получится.



Нашествие одичалых может произойти в фазе Вестероса, если случится одно из двух событий:

- жетон угрозы достигнет деления 12 на треке одичалых, либо
- будет вытянута и разыграна карта «Нашествие одичалых».

Угроза одичалых

Во всех трёх колодах Вестероса (I, II и III) есть карты со знаком одичалых. За каждый такой знак жетон угрозы сдвигается на одно деление по треку одичалых (за раунд жетон может пройти до трёх делений).



Знак одичалых

Нашествие проходит в шесть этапов.

1. **Определение силы одичалых**: текущая позиция жетона угрозы на треке одичалых указывает на силу их нашествия.

2. **Вклад в общее дело**: каждый игрок прячет свои жетоны доступной власти за ширму, затем зажимает в кулаке любое угодное ему количество жетонов власти из числа доступных: это его тайная ставка.

3. **Подсчёт силы Ночного дозора**: когда все ставки сделаны, игроки разом разжимают кулаки. **Сумма всех ставок** — это сила Ночного дозора.

4. **Определение исхода**: если сила Ночного дозора **равна** силе одичалых **или выше её**, вторжение отбито, варвары полегли под Стеной.

Если сила одичалых превзошла силу Ночного дозора, варвары преодолевают Стену и разоряют лежащие за ней земли Семи королевств. Игроки определяют последствия вторжения в зависимости от его исхода.

5. **Падение уровня угрозы**: при победе Ночного дозора жетон угрозы сдвигается на деление о трека одичалых. При победе одичалых жетон отступает на два деления влево от прежнего положения (но не дальше нулевого деления).

6. **Отбой тревоги**. Все жетоны власти, которые были поставлены игроками, уходят в резерв власти, чем бы ни закончилось нашествие.

Последствия

Определив на этапе 4 исход нашествия, игроки получают награду или расплачиваются за нерасторопность в соответствии с картами одичалых.



1. **Откройте верхнюю карту** из колоды одичалых. В её тексте сказано, какие награды или штрафы положены игрокам в зависимости от исхода.

2. **Разыграйте карту**: если Ночной дозор успешно отразил нашествие одичалых, игрок, сделавший **наибольшую** ставку своей властью, получает награду, указанную в нижней части карты («Победа Ночного дозора»).

При победе одичалых игрок, сделавший **наименьшую** ставку, несёт тяжёлые потери, а затем караются все остальные, но легче. Обе степени взыскания описаны в разделе «Победа одичалых» в верхней части карты. Первой всегда карается наименьшая ставка, а затем все остальные ставки в порядке хода.

3. **Закопайте одичалых**: положите разыгранную карту одичалых лицом вниз под колоду.

Как и в большинстве прочих игровых споров, владелец Железного трона выбирает победителя при равно больших или проигравшего при одинаково малых ставках. *Так, если два игрока поставили на кон по две власти, и ставок меньшего размера больше никто не сделал, ответственного за поражение назначит Дом, владеющий Железным троном.*

Нашествие одичалых завершается, игра продолжается.

Важно: в редких случаях одичалые могут напасть **два раза** в одной фазе Вестероса. Это происходит, когда и жетон угрозы достигает 12-го деления на треке одичалых за счёт знаков на картах, и карта «Нашествие одичалых» оказывается среди трёх вытянутых карт Вестероса.

Пример переброски



У Тиреллов по кораблю в Проливе Редвин, Западном Летнем море и Восточном Летнем море. Все три моря последовательно соседствуют, и любой отряд Тиреллов из Хайгардена может по одному приказу похода дойти до Солнечного Копья (или высадиться в любой другой земле, соседней с перечисленными морями).

Переброска морем

В *«Игре престолов»* корабли — не только боевые отряды, но и средство передвижения. Флот поможет Дому быстро доставить рыцарей, пехоту и осадные башни с одного края материка на другой.

Две любые земли считаются соседними для похода или отступления, если их соединяет неразрывная цепь морей, в каждом из которых есть дружеский корабль (один или несколько). Другими словами, Дом может *одним движением* провести своих пеших воинов, рыцарей и осадные башни из одной земли в другую по «мосту» из своих кораблей.

Один и тот же корабль можно использовать для переброски несколько раз в раунд. Корабль можно применять многократно даже в рамках одного похода (перебрасывая разные отряды из одной земли в разные области). Но вот корабли другого Дома для переброски морем использовать нельзя, даже если их хозяин не против.

Другие правила переброски морем

- Корабли могут участвовать в переброске морем, какие бы приказы ни были в их морях.
- Корабль-беглец может участвовать в переброске.
- Пешие воины, рыцари и осадные башни могут пойти в поход на вражескую землю при помощи переброски морем и начать там бой (помним: один поход — один бой).
- Корабли не могут перемещаться за счёт переброски морем.
- Соединённые кораблями земли считаются соседними только для походов и отступлений, но не для иных действий (в частности, через корабли нельзя набегать и оказывать подмогу).

ВЛАСТЬ НАД ЗЕМЛЯМИ

Земля находится во **ВЛАСТИ** Дома, когда в ней либо стоит хотя бы один сухопутный отряд Дома (пеший воин, рыцарь или осадная башня), либо **УСТАНОВЛЕНА ВЛАСТЬ** Дома (то есть, в ней находится жетон власти).

Установление власти

Освобождая землю (выводя из неё все свои отряды), игрок теряет все выгоды, которые давала ему эта земля, если только там не **УСТАНОВЛЕНА ВЛАСТЬ** его Дома.

Когда все отряды Дома покидают землю (в результате исполнения приказа похода), Дом вправе установить в ней свою власть. Для этого игрок кладёт на освобождаемую землю жетон власти своего Дома (из числа доступных). Этот жетон олицетворяет поддержку местной знати и наличие лояльных Дому органов управления (стража, сборщики налогов, чиновники). В морях власть не устанавливается.

Если в землю с жетоном власти снова входят дружеские отряды, жетон остаётся на месте (и продолжает лежать там, когда земля снова освобождается).

Если игрок освободил землю перед боем, он должен *до начала боя* решить, будет устанавливать власть в покинутой земле или нет.

Жетон снимается с поля и уходит в резерв власти только если земля, где он находится, захвачена врагом. Если поход приводит отряды в землю без войск врага, но с его жетоном власти, боя не происходит, а жетон сразу возвращается в резерв власти.

Жетоны власти не помогают защитнику в бою и не считаются знаками короны при выполнении приказов усиления власти и розыгрыше карты Вестероса «Игра престолов».

В земле может быть только один жетон власти.

Если у Дома нет доступной власти, устанавливать власть в землях он не может.

Важно: игрок может установить власть Дома только тогда, когда он оставляет землю по приказу похода. Если земля освобождается другим образом (например из-за последствий нашествия одичалых), игрок не может установить в ней власть своего Дома.

Власть в престольной земле

У каждого Дома есть престольная земля (отмечена на поле гербом). В начале партии она подвластна Дому по умолчанию: изображённый на поле герб работает как жетон власти.

Установить свою власть в престольной земле врага можно двумя способами: 1) держать там дружеский отряд или 2) установить там власть своего Дома. Во втором случае игрок кладёт жетон власти своего Дома чётко поверх вражеского герба.

Если игрок не хочет или не может установить свою власть в престольной земле врага, когда освобождает её, власть над этой землёй тут же возвращается к Дому врага.

Напоминание: нельзя отступать в землю с вражеским жетоном власти.

СОЮЗЫ

Игроки имеют право в любой момент партии вести переговоры, давать обещания и заключать союзы. Между тем, эти соглашения никогда никого ни к чему не обязывают и могут быть разорваны **по любому поводу**. Хранить верность слову в *«Игре престолов»* опасно для жизни: на Железный трон вдвоём не усесться.

В деле плетения интриг есть три строгих правила, которые нельзя нарушать:

- Игроки ни при каких обстоятельствах не имеют права ни тайно, ни явно раскрывать назначенные приказы другим игрокам. Также им запрещено показывать соперникам неиспользованные приказы в фазе замыслов (так враг сможет вычислить, какие приказы уже лежат на поле).
- Игроки не имеют права обменивать, дарить, одалживать или иным образом передавать друг другу любые игровые предметы (карты Дома, жетоны власти, приказы, жетоны превосходства и т. п.).
- Все ставки делаются втайне. Нельзя показывать свои ставки соперникам до тех пор, пока все ставки не будут сделаны.



ПОРТЫ



Порт — особая область, соединяющая землю и море. Хозяином порта считается тот Дом, в чьей власти находится смежная с портом земля.

Использование портов

Находиться в порту могут только корабли. Несколько кораблей в порту — войско, ему нужно уложиться в предел снабжения Дома. Помимо обычных ограничений войск по снабжению, **порт вмещает не более трёх кораблей.**

Когда в смежной с портом земле проходит сбор войск, Дом может вывести новый корабль как в порт, так и в соседнее море (по выбору).

При сборе войск игрок вправе выводить корабли в порт, даже если море, на котором стоит этот порт, занято кораблями врага. Возможность строить корабли, даже если море занято врагом, — самая полезная функция порта.

Приказы портам

Как и обычные отряды в обычных областях, корабли в портах обязаны получать приказы на этапе назначений в каждой фазе замыслов. Помните, что атаковать порт напрямую невозможно, поэтому отдавать порту приказ обороты бесполезно (хотя и разрешено правилами).

Другие правила портов

- Корабли могут выйти походом из порта в море или войти походом из моря в порт, однако никогда не могут совершить поход во вражеский порт.
- Корабли могут отступить в дружеский порт (но не во вражеский и не в ничейный).
- Корабли в порту могут прийти на подмогу в бой, идущий в смежном море, но не могут помочь бою в соседней земле (даже в смежной с портом). Корабль в порту не добавляет свою боевую силу в защиту смежной земли.
- Корабли из порта могут пойти в набег в соседнее море, но не в соседнюю землю.
- Корабли могут совершить набег на порт из моря, смежного с этим портом. Вражеские отряды из соседней земли не могут пойти в набег на порт.
- Если на этапе усиления власти в фазе действий враг держит свои корабли в море, смежном с портом, отданный порту приказ усиления власти удаляется с поля без последствий. В противном случае приказ выполняется по обычным правилам (как для земли без знаков короны).
- Особый приказ усиления власти, отданный порту, не позволит провести там сбор войск, но даст жетоны власти, как обычный приказ (см. выше).
- Если хозяин порта теряет власть над смежной с ним землёй (выводит оттуда все свои отряды, не оставив жетона власти), все корабли в порту уничтожаются.

Захват вражеского порта

Если Дом успешно атаковал смежную с портом землю, он может тут же заменить любые вражеские корабли в этом порту своими кораблями. Дом вправе заменить столько кораблей, сколько захочет (в пределах своего снабжения и имеющихся в запасе фишек). Корабли врага, которым не нашлось замены, убираются с поля.

Торговля с Вольными городами

Когда в фазе Вестероса разыгрывается карта «Игра престолов», каждый Дом, помимо обычной власти за знаки короны в своих владениях, получает ещё по одному жетону власти за каждый свой порт с дружеским кораблём, если в море, смежном с этим портом, нет вражеских кораблей.

Пример использования порта

Карта Вестероса начинает сбор войск по всему континенту. Мартеллы первые в очереди, так что им и собирать войска.

Мартеллы применяют два очка сбора от Солнечного Копья для создания отряда пеших воинов и строительства корабля. Корабль выходит в порт Солнечного Копья, хотя мог бы выйти и в море Дорна (но не в занятое Тиреллами Восточное Летнее море).

Позже в фазе замыслов Мартелл отдаёт порту приказ набега. В фазе действий порт Солнечного Копья выполняет этот приказ, снимая приказ подмоги Тиреллов с Восточного Летнего моря.



НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЛОРДЫ



Жетоны нейтральных лордов размещаются на поле перед началом игры. Они воплощают те знатные роды Вестероса, которые не спешат поддержать один из Великих домов и сопротивляются попыткам покорить их земли.

Чтобы сломить сопротивление нейтрального лорда и завладеть его землями, Дом может отправить свои войска в поход на область с таким жетоном. Однако такой поход можно предпринять только в том случае, если у игрока достаточно сил, чтобы разгромить нейтрального лорда.

Разгром нейтрального лорда

Чтобы захватить землю нейтрального лорда, игрок должен атаковать её отрядами, общая боевая сила которых **равна** числу на жетоне лорда **или больше** него. При этом:

- В счёт идёт боевая сила всех отрядов, отправленных в поход (сила осадных башен учитывается, только если у нейтрального лорда есть замок или крепость).
- Карты Дома не применяются.
- Модификатор приказа похода учитывается.
- Подмога нейтральному лорду не оказывается.
- Атакующий может получить подмогу из соседних областей, как обычно.
- Бонус +1 от Валирийского меча не применяется.

Если общая боевая сила атакующего равна силе нейтрального лорда или превосходит её, жетон уходит с поля, а напавший Дом вводит свои отряды в землю по обычным правилам.

Дом не может начать ещё один бой тем же приказом похода, которым напал на нейтрального лорда.



Большинство жетонов нейтральных лордов для игры втроём отмечены знаком ~ вместо значения силы. Это знак **непреодолимого сопротивления.** Земли с такими жетонами недоступны ни для кого из игроков на протяжении всей игры.

Пример разгрома лорда

Тирелл идёт походом из Айронвуда в Солнечное Копьё, где обитает нейтральный лорд с силой 5.

В войске Тирелла рыцарь и воин, а особый приказ похода даёт модификатор +1. Боевая сила Тирелла равна 4 — этого не хватает для взятия Копья. Игрок использует свой приказ подмоги в Дорнийском море, чтобы получить ещё +1 к боевой силе от корабля в этой области.

Теперь боевая сила вторжения Тиреллов равна силе нейтрального лорда. Поход увенчался успехом, нейтрал разбит, его жетон снимается с поля, а войско Тирелла входит в Солнечное Копьё.



ГАРНИЗОНЫ



Гарнизоны — это особые жетоны, защищающие престольные земли.

В начале партии в престольной земле каждого Дома стоит гарнизон. Гарнизон не считается отрядом, поэтому не учитывается в пределе снабжения и не может получать приказы.

При атаке на престольную землю сила гарнизона (указана на жетоне) добавляется к исходной боевой силе защитника (см. стр. 17). Даже если в земле нет отрядов, бой всё равно проходит по обычным правилам, как если бы гарнизон был одним защищающимся отрядом.

Если гарнизон разгромлен в бою (неважно, бился он один или вместе с дружескими отрядами), его жетон выходит из игры до конца партии, даже если защитник не должен был нести потери.

Если в земле стоит **только** гарнизон, игрок не может и не должен отдавать приказ этой области. Сила гарнизона используется только в защите земли, но не для подмоги или иных целей.

На гарнизоны не действуют знаки черепа на картах перевеса (см. стр. 29).

ЭЛЕМЕНТЫ ПОЛЯ

Игровое поле преимущественно состоит из земель и морей, но встречаются там и особые объекты.



Река: водная преграда. Мешает движению между разделёнными ею землями. Иными словами, если между двумя соседними землями протекает река, они не считаются соседними ни для каких игровых целей (поход, набег, подмога и т. п.).



Мост: исключение из правила реки. Если две земли, разделённые рекой, соединены мостом, они считаются соседними во всех игровых отношениях.



Остров: три земли (Пайк, Арбор и Драконий Камень) окружены морем со всех сторон. Тем не менее, это земли, и на них распространяются все правила земель.

Арбор

Особый статус острова проявляется в том, что сухопутные отряды могут входить в эти земли и покидать их только с помощью кораблей.

Прочие мелкие островки, изображённые на поле, но не выделенные белыми границами, не являются игровыми территориями и нанесены на карту только для соответствия исторической правде.

СМЕНА ПОЗИЦИЙ НА ТРЕКАХ ВЛИЯНИЯ

Некоторые карты (такие как «Доран Мартелл» или «Король-за-Стеной») вынуждают Дома меняться местами на треках влияния, не дожидаясь «Битвы королей».

Когда такие особые обстоятельства требуют от игрока сдвинуть жетон влияния по треку, остальные обязаны изменить своё положение на том же треке соответствующим образом. *Например, если игрок должен занять на треке высшую позицию, тому, кто стоял на первом делении этого трека раньше, придётся сдвинуть свой жетон на деление 2, и т. д.* Когда такое изменение вынуждает игрока уйти с первого деления любого трека, он должен **немедленно** отдать жетон превосходства (не переворачивая его) тому, кто теперь занимает ведущую позицию на треке. Перемена позиций Домов на треке Королевского двора не влияет на уже отданные особые приказы: их доступность изменяется начиная со следующей фазы замыслов.



СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В таком серьёзном деле, как игра престолов, секретность важна чрезвычайно. Игроки пользуются ширмами, чтобы скрывать определённую информацию.

С самого начала партии игроки должны держать все свои неиспользуемые приказы за ширмой.

Жетоны доступной власти должны лежать на виду у всех игроков, пока не наступит время ставок (в борьбе за влияние или при нашествии одичалых). Хорошим тоном будет сообщить всем игрокам, сколько жетонов власти у вас есть, прежде чем убирать их за ширму и делать ставку.

Игроки держат жетоны доступной власти за ширмой, пока не закончат делать ставки. После того как ставки приняты и итоги борьбы Домов подведены, жетоны власти возвращаются на всеобщее обозрение.

Карты Дома в стопках сброса доступны для просмотра всеми игроками в любой момент игры. То же относится к картам Дома на руке игрока, *за исключением* третьего этапа боя («Выбор и раскрытие карт Домов»).

НЕПОЛНЫЙ СОСТАВ ИГРОКОВ

Игра впятером

В партии не участвует Дом Мартелл.

Во время подготовки выложите 9 жетонов нейтральных лордов с метками 4-6 и 4-5 в одноимённые земли на игровом поле. Убедитесь, что все жетоны нейтральных лордов лежат на своих местах верной стороной вверх.

Игра вчетвером

В партии не участвуют Дома Мартелл и Тирелл.

Во время подготовки выложите 12 жетонов нейтральных лордов с метками 4-6, 4-5 и 4 в одноимённые земли на игровом поле. Убедитесь, что все жетоны нейтральных лордов лежат на своих местах верной стороной вверх.

Поместите на трек Королевского двора накладку, накрывающую первые четыре деления (см. схему).

Игра втроём

В партии не участвуют Дома Мартелл, Тирелл и Грейджой.

Во время подготовки выложите 14 жетонов нейтральных лордов с меткой 3 в одноимённые земли на игровом поле. Убедитесь, что все жетоны нейтральных лордов лежат на своих местах верной стороной вверх.

Поместите на трек Королевского двора накладку, накрывающую первые четыре деления (см. схему).









КАРТЫ ПЕРЕВЕСА

Этот вариант правил для *«Игры престолов»* добавляет боям непредсказуемости и смертоносности. В игре с картами перевеса возрастает значение переговоров и ценность приказов подмоги, сражения приобретают больший драматизм, а боевые потери увеличиваются.

Перед началом партии все участники должны решить, будут ли они использовать карты перевеса. Если все согласны, перетасуйте карты перевеса и сложите их лицом вниз в колоду рядом с полем.

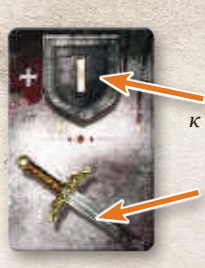
Карты перевеса изменяют бой следующим образом.



1. После выбора и раскрытия карт Дома атакующий и защитник **БЕРУТ ПО ОДНОЙ КАРТЕ ПЕРЕВЕСА**, не показывая их друг другу.

2. Прежде чем раскрывать карты перевеса, атакующий или защитник может **ПРИМЕНИТЬ ВАЛИРИЙСКИЙ МЕЧ** (если он у него есть и готов к применению), чтобы сбросить полученную карту перевеса и взять вместо неё новую. Вторую карту игрок обязан оставить для боя. Жетон меча, как обычно после применения, переворачивается тусклой стороной вверх.

3. Каждый игрок **РАСКРЫВАЕТ** свою карту перевеса и добавляет к своей боевой силе указанный на ней бонус (число на щите).



4. Затем каждый игрок добавляет к **БОЕВЫМ ЗНАКАМ** своей карты Дома мечи и крепости со своей карты перевеса (как если бы эти дополнительные знаки были напечатаны на самой карте Дома).

Обратите внимание, что в партии с использованием карт перевеса Валирийский меч может применяться двумя разными способами: **либо** добавляя +1 к боевой силе, **либо** для смены карты перевеса. Тем не менее, использовать этот жетон превосходства по-прежнему можно только раз в раунд: сделать и то, и другое одним раундом не получится.

Знаки черепа на некоторых картах перевеса усугубляют боевые потери противника. Такие знаки применяются после того, как стороны понесли обычные потери от знаков меча.



Знак черепа

Если на карте перевеса противника стоит знак черепа, игрок уничтожает один свой отряд дополнительно, независимо от того, кто победил в бою.

Знак крепости не защищает от черепа. Теряя отряд из-за знака черепа, игрок придерживается обычных правил потерь (см. стр. 21).

После боя верните использованные карты перевеса в колоду. В дальнейших боях перетасовывайте эту колоду непосредственно перед третьим этапом («Взятие и раскрытие карт Домов»).

Этапы боя с картами перевеса

Ниже подробно описаны все этапы боя, если он протекает с использованием карт перевеса.

1. **Призыв подмоги**
2. **Подсчёт исходной боевой силы**
3. **Выбор и раскрытие карт домов**
   а) Каждый игрок выбирает карту дома.
   б) Каждый игрок раскрывает выбранную карту дома (в этот момент могут сработать какие-то их текстовые свойства).
   в) Игроки берут карты перевеса.
4. **Применение Валирийского меча**
   а) (Необязательно) Примените Валирийский меч, чтобы сбросить полученную карту перевеса и вместо неё взять новую.
   б) Раскройте карты перевеса.
   в) (Необязательно) Если Валирийский меч до этого не использовался, используйте его, чтобы добавить +1 к силе.
5. **Подсчёт итоговой боевой силы**
6. **Разбор боя**
   а) Определение победителя.
   б) Потери из-за знаков мечей и текстовых свойств карт.
   в) Потери из-за знаков черепов на картах перевеса.
   г) Отступление.
   д) Отбой.

Авторы игры

Игра основана на цикле романов Джорджа Р. Р. Мартина *«Песнь льда и пламени»*.

Автор игры: Кристиан Т. Петерсен

Развитие: Кори Коничка, Кевин Уилсон и Джейсон Уолден

Продюсер: Джейсон Уолден

Текст правил: Кристиан Т. Петерсен и Джейсон Уолден

Редактура и корректура: Молли Гловер, Кори Коничка, Мэтт Мельхофф, Джулиан Смит, Сара Сэдлер, Антон Торрес и Майкл Хёрли

Оформление: Дэвид Ардила, Майкл Силсби, Кевин Чайлдресс и Брайан Шомбург

Иллюстрация на коробке: Томаш Йедрушек

Картография: Хеннинг Людвигсен

Художники: Алексей Апарин, Райан Барджер, Магали Вильнёв, Джон Гравато, Крис Гриффин, Томас Денмарк, Адам Дентон, Саша Динер, Крис Дьен, Томаш Йедрушек, Эндрю Йохансон, Майк Каппротти, Майкл Комарк, Тревор Кук, Хеннинг Людвигсен, Патрик Макэвой, Деннис Макэлрой, Джон Мэтсон, Торстейн Нордстранд, Роман Папсуев, Наташа Рёсли, Гжегож Рутковски, Марк Симонетт, Мэтью Старбак, Джонатан Стэндинг, Ся Таптара, Джин Тей, Сидон Тонгвилай, Тим Трумэн, Дуг Уильямс, Андерс Финер, Рафал Хринкевич, Марк Эванс и SYM7.

Авторские права на иллюстрации *«Сандор Клиган»*, *«Мелисандра»*, *«Эддард Старк»* и *«Лорас Тирелл»* принадлежат Майклу Комарку.

Фотографии и 3D-модели: Джейсон Бодуан

Художественный директор: Зои Робинсон

Художественный руководитель: Эндрю Наваро

Ведущий дизайнер: Брайан Шомбург

Координатор лицензирования FFG: Дэб Бек

Производственный менеджер: Эрик Найт

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Greg Benage, Daniel Lovat Clark, Mike Dockerty, Tony Doepner, Gabriel Dudrey, David Gagner, John Goodenough, Derek Goodwin, Darrell Hardy, Patrick Harrigan, Carl Hotchkiss, Chris Hulke, Eric M. Lang, Adrian Larson, Dallas Mehlhoff, Matt Mehlhoff, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Brian Olmstead, Eric Olsen, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, Shawn Sieben, John Sweeney, James Torr, Eric Tyrell, Aaron Van Koningsveld, Robert Vaughn, Joe Veen, James Voelker, Scott Weber, Kevin Wilson, Brian Wood, Zach Yanzer, Katin Yang, Touyee Yang, Jamie Zephyr

Особую благодарность заслужили: Daniel & Kat Abraham, Edge Studio, Tony Doepner, Carl Keim, Eric M. Lang, George R.R. Martin, Kay McCauley, Gretchen D. Petersen, Thomas H. Petersen, Robert Vaughn, Melinda M. Snodgrass, Mike Zebrowski.

Названия, имена, сущности и иллюстрации, использованные в этой игре, основаны на произведениях Джорджа Р. Р. Мартина, защищены авторским правом и не могут быть использованы без разрешения автора.

© 2011 George R.R. Martin. © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. All rights reserved. A Song of Ice and Fire © 2011 и используется по лицензии. A Game of Thrones The Board Game, Fantasy Flight Games и логотип FFG являются торговыми марками Fantasy Flight Publishing, Inc. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

www.FantasyFlightGames.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Алексей Перерва

Редактор: Петр Тюленев

Дизайнер-верстальщик: Анна Горюнова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Если вы придумали настольную игру и хотите её издать, пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 2.0

www.HobbyWorld.ru

? Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Видеоправила игры

http://bit.ly/2tofrGg

УКАЗАТЕЛЬ

Беглецы 21
Боевая сила отрядов 17
Бой 17
Призыв подмоги 17
Подсчёт исходной боевой силы 18
Выбор и раскрытие карт Домов 19
Применение Валирийского меча 20
Подсчёт итоговой боевой силы 20
Разбор боя 20
Определение победителя 20
Власть (сбор, получение, сброс) 6
Власть над землями 24
Войско 6
Враг/соперник 6
Гарнизоны 26
Дом/игрок 6
Доступная власть 6
Друг/дружеский 6
Жетоны превосходства 11
Валирийский меч 11
Железный трон 11
Посыльный ворон 11
Карты Вестероса 7
Битва королей 10
Сбор войск 9
Снабжение 8
Карты Дома 19
Карты перевеса 29
Мосты 27
Назначения 12
Нашествие одичалых 22
Нейтральные лорды 26
Неполный состав игроков 28
Обзор компонентов 3
Область 6
Острова 27
Отбой 21
Отряд 6
Отступление 21
Переброска морем 23
Победа 16
Порядок хода 6
Подготовка к игре 4
Пример подготовки 5
Порты 25
Потери 20
Престольная земля 6
Приказы 13
Раунд игры 7
Реки 27
Скрытая информация 27
Состав игры 2
Союзы 24
Треки влияния 11
Пример борьбы 10
Смена позиций 27
Уничтожить 6
Уровень снабжения 8
Фаза Вестероса 7
Фаза действий 14
Набеги 14
Походы 15
Усиление власти 16
Фаза замыслов 12
Цель игры 2
Ширма 6

