

BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



RULES OF PLAY



TM

Созыв знамён

Тот, кто играет в престолы, либо погибает, либо побеждает. Середины не бывает!

- Серсея Ланнистер

Поднялись знамёна великих Домов Вестероса. Дабы укрепиться в Семи Королевствах и сохранить имеющиеся земли, каждый Дом Вестероса следует своим путём. Одни заключают альянсы, другие же управляют вереницей интриг, прибегая к обману и предательству. Но нет пути короче, чем заполучить сразу ВСЁ на поле брани.

Каждый Дом Вестероса владеет армией, основу которой составляют пехота и кавалерия. Эти парни вооружены не только копьями, мечами или луками, но и осадными машинами, а так же и другим мощным оружием войны. По всему Вестеросу слышны боевые барабаны, призывающих отважных воинов и умелых командиров.

Слышишь их зов?



Битвы Вестероса

BattleLore: Battles of Westeros (BOW) эта игра представляет собой ряд сценариев военных противостояний между великими Домами Вестероса в прекрасной фэнтези вселенной, воплощённой Р.Р.Мартинем в серии книг "Песнь льда и пламени", по праву ставшей бестселлером. В базовой версии **BOW**, которую вы держите в руках, игрокам предстоит взять под контроль Дом Старков или Дом Ланнистеров. Будущие дополнения позволят игрокам контролировать и другие Дома. Каждый сценарий представляет собой битву. Подробная информация о расположении войск представляется на специальном плане. Так же там имеется подробная информация об условиях победы, специальных правилах и прочем.

Перед каждой игрой в **BOW** игроки сперва выбрать сценарий, которые объединены в книгу сценариев. Дополнительные сценарии можно найти на нашем сайте:

www.FantasyFlightGames.com

Каждая битва **BOW** представляет собой несколько раундов, состоящих из последовательности действий игроков. Цели, которые необходимо выполнить игрокам для победы различны для каждого сценария. Подробнее читайте в самом сценарии. Так в одной битве необходимо набрать как можно больше победных очков (VP), а в другой - удержать какую-нибудь стратегически важную позицию. Разумеется игроки могут создавать и свои сценарии.

Важное замечание: если текст игровых карт противоречит правилам, то преимущество имеет текст на карте.

Комплектация

- Эта книга правил
- 1 книга сценариев Вестероса
- 138 пластмассовых миниатюр:
 - » 32 воина севера (светло-серые)
 - » 12 всадников Винтерфелла (светло-серые)
 - » 12 северных лучников (светло-серые)
 - » 9 мастеров над псами Старков (светло-серые)
 - » 24 стража Ланниспорта (красные)
 - » 15 кавалеристов Бобрового Утёса (красные)
 - » 12 лучников западных земель (красные)
 - » 12 тяжёлых пехотинца Ланнистеров (красные)
 - » 5 уникальных командиров Старков (тёмно-серые)
 - » 5 уникальных командиров Ланнистеров (тёмно-серые)
- 138 зелёных подставок для миниатюр:
 - » 98 квадратных
 - » 40 прямоугольных
- 36 флагштоков
- 1 поле боя из 6 частей
- 8 кубиков (восьмигранных)

- 110 карт:
 - » 14 карт командиров
 - » 70 карт приказов
 - » 8 карт-памяток юнитов:
 - » 4 карты-памятки юнитов Старков
 - » 4 карты-памятки юнитов Ланнистеров
 - » 16 скirmiш-карт:
 - » 8 скirmiш-карт Старков
 - » 8 скirmiш-карт Ланнистеров
 - » 2 карты скirmiш-сценария:
 - » 1 "Raid in the Riverlands" карта скirmiш-сценария
 - » 1 "Westerlands Bounty" карты скirmiш-сценария
- 32 гекса местности и 9 жетонов террайна
- 1 герб Старков
- 1 герб Ланнистеров
- 1 счётчик раундов
- 1 маркер раунда
- 1 маркер победных очков Старков
- 1 маркер победных очков Ланнистеров
- 1 часть счётчика морали Старков
- 1 часть счётчика морали Ланнистеров
- 1 нейтральная часть счётчика морали и маркер морали
- 10 жетонов приказа
- 50 жетонов выбора:
 - » 10 жетонов выбора с зелёным щитом
 - » 10 жетонов выбора с синим щитом
 - » 10 жетонов выбора с красным щитом
 - » 10 жетонов выбора с кулаком (доблесть)
 - » 10 жетонов выбора с флагом (мораль)
- 86 флагов юнитов:
 - » 43 флагов юнитов Старков
 - » 43 флагов юнитов Ланнистеров
- 14 маркеров контроля:
 - » 7 маркеров контроля Старков
 - » 7 маркеров контроля Ланнистеров
- 6 жетонов направления
- 20 жетонов связанности боем:
 - » 10 жетонов связанности боем Старков
 - » 10 жетонов связанности боем Ланнистеров
- 6 жетонов опустошения
- 18 жетонов пожара (с разными значениями)
- 13 стратегических жетонов
- 3 жетона лучников
- 1 жетон Кейтилин Старк и 2 жетона Эдмура Талли
- 7 жетонов палатки
- 8 жетонов осадной башни
- 9 жетонов цели катапульт
- 10 жетонов с командирами
- 1 жетон инициативы

Внешний вид компонентов

Все компоненты, содержащиеся в базовом наборе BOW описаны в этом разделе.

Миниатюры

Силы Старков и Ланнистеров, которыми командуют игроки на поле боя представляют 138 миниатюр. Командиры темно-серого цвета, юниты Дома Старков - светло-серого, а Ланнистеров - красного.



Подставки

Зелёные подставки для миниатюр бывают двух видов - квадратные и прямоугольные. Юниты кавалерии и их командиры, а также мастера над псами Старков устанавливаются на прямоугольные подставки. Оставшиеся юниты - на квадратные.



Флагштоки

Именно на них крепится знамя юнита, позволяющее легко определить его статус.



Поле боя

Любая битва происходит на двустороннем поле боя, состоящем из 6 частей. В сценариях указывается какая сторона поля используется и как его располагать, по отношению к игрокам.



Кубики

Восьмигранные кубики используются для определения результатов сражения между юнитами. А также выполняют другие игровые функции, такие как генерация жетонов выбора в начале каждого раунда.



Карты командиров

Все командиры имеют какие-то особенные свойства, которые отображаются в его карте. Порой один командир может иметь несколько версий таких карт. Разумеется в сценариях указывается какие именно версии карт использовать для конкретной битвы.



Карты приказов

С помощью этих карт игроки отдают приказы своим войскам через командиров. Каждый командир добавляет 5 особенных карт приказов к базовой колоде из 10 карт, формируя колоду. У каждого Дома такая колода своя. И с обратной стороны имеет его герб.



Карты-памятки юнитов

На этих картах представляется боевая характеристика юнитов каждого Дома. Там же приводятся различные свойства, характерные для данного юнита.



Скирмиш-карты (опциональное правило)

Скирмиш-карты используются для генерации случайной битвы, с различными юнитами и командирами. Подробнее смотри на странице 28. У каждого Дома своя колода таких карт. Так же имеются карты отвечающие за сценарий скирмиша.



Гексы местности

Именно с помощью них формируется разнообразный рельеф поля боя. Здесь есть дороги, реки, леса и многое другое. Каждый такой элемент обладает особенными свойствами.



Герб

Герб показывает какой именно Дом возглавляет игрок. Так же на него складываются все жетоны выбора и приказов, которые доступны игроку.



Счётчик раундов, маркер раунда и маркеры победных очков

Маркер раунда размещается на счётчик раундов. В зависимости от позиции маркера определяется текущий раунд. На этом же счётчике размещаются маркеры победных очков обоих Домов. Чтобы отметить с помощью этих маркеров значение больше 10, достаточно перевернуть нужный маркер - на его обороте написано "+10".



Счётчик морали и маркер морали

Счётчик морали состоит из трёх частей. Положение маркера указывает на уровень морали каждого Дома. Положение маркера отражает текущий уровень морали сразу для обоих Домов. Сегменты, из которых состоит счётчик, являются двусторонними. Какую именно сторону использовать - указано в сценариях.



Жетоны приказа

С помощью них можно играть карты приказов. Так же используются для определения инициативы в начале каждого раунда.



Жетоны выбора

Позволяют отдать приказ одному юниту. Представляют собой альтернативу картам приказам. Эти жетоны различаются по изображению на них (всего 5 видов): зелёный щит, синий щит, красный щит, кулак и флаг.



Флаги

Одна фигурка юнита несёт знамя, отражающее принадлежность к Дому, боевой ранг (т.е. характеристики), а так же текущее состояние этого юнита.



Маркеры контроля

Эти маркеры, размещённые на поле боя показывают какой именно Дом контролирует данный победный объект.



Жетоны направления

Каждый жетон имеет цифру на обороте. Они используются для генерации направлений действия случайных игровых эффектов.



Жетоны связывания боем

Используются для отображения рукопашной схватки между двумя юнитами, находящимися на смежных гексах. Помещаются на общей границе между атакующим и защищающимся юнитами.



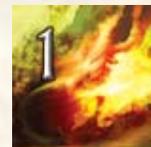
Жетоны опустошения

Используются для обозначения гексов, в которых был уничтожен террейн (т.е. местность), например, огнём.



Жетоны пожара

Отображает игровой эффект - пожар. Жетоны пожара способны наносить повреждения местности и юнитам, если они находятся на одном гексе.



Стратегические жетоны

Используются для случайного представления победных объектах в некоторых сценариях. Их расположение и использование описывается в конкретном сценарии.

Зелёное изображение обозначает стратегически важную локацию, а красный крест - пустышку.



Жетоны лучников

Используются в некоторых сценариях для отображения на поле боя специальных групп лучников.



Жетоны Кейтилин Старк и Эдмура Талли

Отображают присутствие на поле боя важных персонажей, явно не принимающих участия в битве. Подробнее читайте в конкретных сценариях, где они используются.



Жетоны палатки, осадной башни, командира и целиикатапульты

Выполняют специфические функции для некоторых сценариев.



Жетон инициативы

Игрок, обладающий данным жетоном, получает преимущество в некоторых спорных ситуациях. Кому именно он принадлежит - указывается в сценарии.



Подготовка к битве

В этом разделе описывается последовательность действий для подготовки любого сражения BOW.

Перед началом самой первой битвы игрокам предстоит установить все миниатюры на подставки (смотри "Сборка миниатюр" стр. 7).

Подготовка

Прежде всего найдите подходящую поверхность для размещения поля боя и всех игровых компонентов.

Сперва игрокам лучше сыграть самый первый сценарий, который называется "Clash on the Kingsroad". Для этого откройте книгу сценариев на странице 4. Диаграмма размещения компонентов (без миниатюр) для этого сценария приведена ниже.

1. Выбор сценария и Домов

Сначала игроки выбирают сценарий для игры. Их можно найти в книге сценариев (прилагается с игрой), в интернете на нашем сайте www.FantasyFlightGames.com, а так же в последующих дополнениях BOW. Затем каждый игрок выбирает Дом, на стороне которого будет выступать.

"Clash on the Kingsroad" размещение компонентов

1) Жетон инициативы
2) Герб
3) Колода приказов
4) Карты командиров
5) Карты-памятки юнитов
6) Кубики
7) Жетоны связываиваия
8) Жетоны приказа
9) Жетоны выбора
10) Счѣтчик морали
11) Счѣтчик раундов
12) Поле боя

Гербы Домов



Старки
из Винтерфелла



Ланнистеры
из Бобрового Утёса

Многие компоненты отмечены гербом Дома, к которому они принадлежат. Это существенно упрощает сортировку компонентов.

В базовом наборе их два: Старки (светло-серые) и Ланнистеры (красные). Если оба игрока желают контролировать один и тот же дом, тогда разрешите этот спор с помощью жеребьёвки (например, монетку подбросьте)

Игроки берут герб, карты приказов, карты командиров, и карты-памятки отрядов своего Дома. Если карта имеет принадлежность к конкретному Дому, то на ней изображён его герб (на рубашке или в левом верхнем углу - у карт командиров).

2. Создание поля боя

Игроки располагают поле боя в центре стола стороной, указанной в сценарии битвы (в базовом наборе только одно поле боя, но стороны у него разные).

Затем игроки размещают на поле гексы местности и дополнительные жетоны, согласовываясь со сценарием. Для получения дополнительной информации о создаваемом поле боя обращайтесь к Книге Сценариев Битв Вестероса.

Каждый игрок занимает место со стороны, помеченной гербом Дома (как показано на рисунке выше), который он контролирует.

3. Набор командиров

Каждое сражение требует своих командиров. В сценарии указано для каждого игрока, какие командиры и в каком именно гексе поля боя начинают битву (со своим юнитом).

После определения какие командиры участвуют в сражении, каждый игрок берет соответствующие фигурки и карты командира. Карты своих командиров игроки размещают перед собой.

Важно отметить, что некоторые командиры имеют несколько версий карт. Какую именно карту использовать - прописано в сценарии прямо под изображением фигурки соответствующего командира.

Например, Большой Джон Амбер имеет 2 версии карт: "The Greatjon" и "Lord of Last Hearth".

Карты командиров должны быть положены цветной стороной кверху - это означает, что командир ещё НЕ использовал своё специальное действие.



Цветная сторона



Безцветная сторона
(действие использовано)

4. Построение колоды приказов

У каждого Дома есть 10 карт приказов - без портрета командира в нижнем правом углу. Эти карты - базовые карты приказов Дома.

Также у каждого командира есть 5 особых карт приказов с изображением командира в нижнем правом углу. Эти карты приказов командиров (что были выбраны в 3-ем пункте) перемешиваются с базовыми картами приказов Дома и кладутся лицом вниз рядом с игроком, образуя колоду приказов его Дома.

Сборка фигурок

Перед началом самой первой битвы игрокам предстоит собрать воинов своих армий. Каждый будущий воин состоит из двух частей: фигурки и подставки. Следуйте дальнейшей инструкции, чтобы всё сделать правильно с первого раза.

1. Выбор подставки:

В базовом наборе присутствуют подставки двух видов: квадратные (на 2 отверстия) и прямоугольные (на 3 отверстия). Чтобы выбрать нужную посмотрите на фигурку с боку - у каждой из них имеется либо 2, либо 3 штырька в основе. Для фигурок с 2 штырьками используются квадратные подставки, а с 3 - прямоугольные.



2. Вставка фигурки в подставку:

После выбора нужной подставки необходимо соединить её с фигуркой в нужном направлении. На каждой подставке есть выступ под знамя. Фигурка должна устанавливаться таким образом, чтобы этот выступ оказался за её спиной. Вставлять фигурку в подставку нужно аккуратно, чтобы штырьки фигурки точно попали в отверстия подставки. Некоторые фигурки могут плохо держаться в подставке - исправляется это каплей суперклея в основании фигурки перед её вставкой в подставку.



Построение колоды приказов



1) Найдите 10 карт приказов вашего Дома без изображения командира в правом нижнем углу. Эти карты являются базовыми картами приказов для данного Дома.



2) Найдите карты приказов для всех командиров (5 штук для каждого), участвующих в текущем сценарии. Эти карты узнаются по изображению соответствующего командира в нижнем правом углу. Затем тщательно перемешайте их с базовыми картами приказов - это будет ваша колода приказов для данного сценария.

Например, в сценарии "Clash on the Kingsroad" участвуют Мэйдж Мормонт и Рикард Карстарк. Соответственно колода приказов будет состоять из 20 карт: 10 базовых карт, 5 карт от Мэйдж и 5 от Карстарка. Карты приказов остальных командиров НЕ используются.

Карты приказов бывают двух типов: базовые и карты приказов командира.



базовая карта приказа

блок команд

блок тактики

изображение командира



карта приказа командира

Блок команд - каждая команда имеет символ жетона приказа в левом верхнем углу своего блока.

Блок тактики - НЕ имеет символа жетона приказа.

5. Размещение счётчика раундов и маркера раундов

Разместите счётчик раундов с боку от поля боя. Маркер установите на позицию с цифрой 1. Количество раундов, которое продлится битва, приводится в сценариях рядом с изображением песочных часов.



6. Размещение счётчика морали и маркера морали

Игроки собирают счётчик морали и располагают его рядом с полем боя.

Он состоит из трех частей. Нейтральная часть в центре, два сегмента морали Домов по сторонам. Для сборки счётчика каждый присоединяет сегмент своего Дома к нейтральной части (см. рисунок ниже). Собранный конструкцией помещается рядом с полем боя так, чтобы каждый сегмент Дома указывал на игрока, контролирующего этот Дом (см. вставку "Clash on the Kingsroad - размещение компонентов" на стр. 6).



Убедитесь, что сегменты Домов собраны в соответствии с игровым сценарием. В базовой игре разница заключается в последних позициях счётчика морали - на одной стороне цифра 11, на другой обозначение «Разгром».



сегмент Ланнистеров сторона без разгрома

сегмент Ланнистеров сторона с разгромом

После этого поместите маркер морали на середину счётчика морали.

7. Создание сброса для жетонов и размещение жетонов приказа

Чтобы игрокам было удобнее находить нужные жетоны во время игры, необходимо рассортировать все имеющиеся жетоны по кучкам. Именно оттуда их будут брать игроки и туда же будут возвращать после использования. Разместите все эти кучки жетонов так, чтобы у обоих игроков был лёгкий доступ к ним.

Наиболее часто используются жетоны выбора, приказа и связывания боем. Однако для некоторых битв могут потребоваться и другие жетоны (стратегические, пожар, опустошение и пр.).

Каждый игрок берёт количество жетонов приказов, указанное в сценарии (обозначается цифрой рядом с символом жетона приказа) и размещает их на гербе своего Дома.

8. Формирование и размещение юнитов

Игроки обращаются к карте сценария, по которой определяют какие юниты используются в данном сражении, а так же их ранг и расположение на поле боя.

Каждый юнит представляет собой группу бойцов, занимающие один гекс. Каждый юнит состоит из определённого количества фигурок (обычно 3 или 4 в зависимости от подставки фигурок).

На карте сценария каждый юнит представляются в силуэтом фигурки, из которых он состоит (см. "Формирование юнитов" на стр. 10). В базовом наборе каждая фигурка входит в один из трёх типов: пехота (infantry), стрелки (ranged), кавалерия (cavalry). Цвет флага (зелёный, синий, красный) позади силуэта показывает ранг данного юнита.

герб Дома



ранг юнита

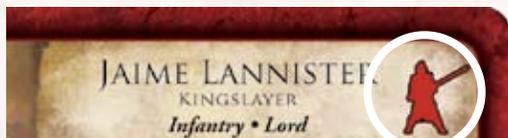
индикатор раунда

структура флага юнита

Перед размещением юнитов на поле боя необходимо их сформировать: найти нужное количество фигурок (см. "Формирование юнитов" на стр. 10) и собрать знамёна (см. "Сборка знамён" справа). Для этого достаньте все необходимые флаги (согласно Дому и рангу юнитов), а затем вставьте их в пазы флагштоков. Каждому юниту полагается иметь только одно знамя. У каждой фигурки на подставке есть выступ под флаг. Для каждого юнита выберете одну фигурку и вставьте в её подставку знамя - такая фигурка далее будет называться знаменосцем. Каждый юнит может иметь только одного знаменосца.

Некоторые юниты могут содержать командиров. В данном случае они обозначены изображением фигурки командира на карте сценария. В таком юните знаменосцем становится именно командир. Из каких фигурок простых бойцов состоит такой юнит - указано в карте командира в виде силуэта в верхнем правом углу.

После этого игроки размещают юниты на поле боя согласно карте



9. Определение владельца жетона инициативы

В сценарии указывается какому Дому принадлежит жетон инициативы. Игрок размещает его со своей стороны.

Теперь игроки готовы начать битву!

Сборка знамён

Два одинаковых с виду юнита могут иметь разные свойства. Чтобы было удобнее их различать, каждому юниту необходимо дать знамя. Но перед каждой битвой знамёна придётся собирать. Знамя состоит из двух частей - флагштока и флага. А для этого нужно выполнить следующие действия:



1) Определите флаг, который должен использовать юнит, исходя из карты сценария.



2) Возьмите флаг и вставьте его в паз флагштока так, чтобы он крепко держался.



Формирование юнитов

Перед выполнением следующих шагов игрокам нужно собрать знамёна для всех юнитов их Дома, как показано на странице 9.



1) Найдите символ юнита на карте сценария, чтобы определить из каких фигурок он состоит. Если на карте указан командир, то обратитесь к изображению в верхнем правом углу карты командира.



2) Численность юнита определяется из карты-памятки фигурок, составляющих его. Возьмите данное количество фигурок и поместите в гекс на поле боя, согласно карте сценария. В случае юнита с командиром - одна фигурка бойца заменяется фигуркой командира (общее число фигурок в юните остаётся прежним).



3) Вставьте знамя в подставку одной из фигурок в юните. Если в юните имеется командир, то знамя устанавливается в его подставку. Знамя определяется исходя из карты сценария.

Раунд игры

В этом разделе приводится подробная структура игрового раунда. После можно будет обратиться к разделу “Оружие войны” (см. стр. 15), где приводятся основные правила действия юнитов.

Каждая битва BOW состоит из последовательности игровых раундов. Значение Лимита раундов в сценарии показывает сколько именно раундов будет длиться эта битва. Например, в сценарии “Clash on the Kingsroad” сражение длится 5 раундов.

Каждый раунд состоит из четырёх фаз, которые выполняются в строгой последовательности, приведённой ниже:

1. Фаза Подготовки (Rally Phase)
2. Фаза Получения Ресурсов (Marshaling Phase)
3. Фаза Командования (Command Phase)
4. Фаза Перегруппировки (Regroup Phase)

Когда завершается Фаза Перегруппировки текущий раунд заканчивается и начинается следующий. Игра завершается, когда один из игроков выполняет условие победы в сценарии или же истекает отведённое на игру число раундов (т.е. лимит раундов).

1. Фаза Подготовки

Эта фаза выполняется одновременно обоими игроками. В ней определяется кто из игроков будет действовать первым в последующих фазах этого раунда. А так же игроки готовят юниты и командиров к дальнейшим игровым действиям. Сама Фаза Подготовки состоит из последовательности следующих действий:

- A. Определение преимущества (Determine Advantage)
- B. Очистка карт командиров (Refresh Commanders)
- C. Активизация юнитов (Rally Units)

После того, как игроки развернут флаги всех своих отрядов -Фаза подготовки завершается и начинается Фаза Получения Ресурсов.

A. Определение преимущества

Игроки определяют, кто получает преимущество по текущему числу жетонов выбора и жетонов приказов на гербе каждого игрока. Кто имеет больше всего жетонов на гербе, тот и будет действовать первым на протяжении этого игрового раунда. Если у игроков на гербе одинаковое число жетонов, то преимущество получает игрок, владеющий жетоном инициативы. Далее игрока, получившего преимущество, мы будем называть “первый игрок”.

B. Очистка карт командиров

Каждый игрок снимает все жетоны приказов с карт своих командиров и возвращает их на свой герб.

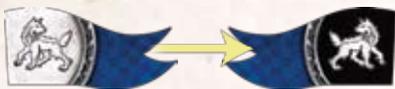
C. Активизация юнитов

Каждый игрок поворачивает флаги всех своих юнитов такой стороной к себе, чтобы она совпадала по цвету с текущим раундом. Это означает, что все его юниты активны (т.е. могут быть выбраны в течение Фазы Командования).

Игроки обращаются к счётчику раундов, чтобы определить какой стороной нужно повернуть флаги. Цвет раунда (чёрный или белый) - это цвет под маркером раунда на счётчике. Каждый игрок поворачивает флаги своих юнитов такой стороной к себе, которая совпадает с цветом текущего раунда. Флаги юнитов, которые уже совпадают с цветом текущего раунда, поворачивать НЕ надо.

Активный юнит - юнит, цвет флага которого совпадает с цветом текущего раунда. Все прочие юниты - НЕактивные.

Активен юнит или нет - очень важный момент, т.к. только активные юниты можно выбирать (т.е. действовать: перемещаться и\или атаковать) в течение **Фазы Командования**. Следовательно, НЕактивные юниты перемещаться и\или атаковать НЕ могут в данном ходу. Однако иногда юнит можно сделать активным спомощью карт приказов.



Активирование юнита

Вверху видно, что текущий раунд чёрный. Значит, в Фазу Подготовки флаги всех юнитов следует повернуть чёрной стороной к игроку (владельцу этих юнитов).

2. Фаза Получения Ресурсов

В этой фазе игроки получают ресурсы, которые расходуются на различные действия юнитов в **Фазе Командования**. Ресурсы бывают двух видов: жетоны выбора и карты приказов. **Фаза Получения Ресурсов** состоит из двух действий:

А. Получение жетонов выбора

В. Набор карт приказов

Сначала все указанные действия выполняет первый игрок, а затем второй. После этого **Фаза Получения Ресурсов** завершается и начинается **Фаза Командования**. Далее игрока, выполняющего в данный момент указанные действия, будем называть "активным игроком".

Расшифровка карты-памятки юнита



- 1) Название юнита
- 2) Тип(ы)
- 3) Свойства
- 4) Тип фигурок - как обозначаются фигурки данного юнита
- 5) Численность юнита - количество миниатюр, изначально составляющие юнит
- 6) Таблица приказов - подробнее см. стр. 15

- 7) Радиус атаки - число гексов на расстоянии которых можно атаковать вражеский юнит
- 8) Тип атаки - атаки, которые доступны данному юниту ( ближняя и  дальняя)
- 9) Ограничения на результат Кулак - этот значок означает, что при всех бросках данного юнита символ Кулак игнорируется (т.е. считается промахом)

А. Получение жетонов выбора



Активный игрок кидает количество кубиков, указанное в сценарии в графе со значком, приведённым слева. За каждый выброшенный символ на кубике этот игрок берёт жетон выбора с соответствующим символом и помещает его на свой герб.

Например, Алекс бросает 3 кубика, согласно условиям сценария. Он выбросил два Зелёных щита и один Кулак. Тогда он берёт два жетона выбора с Зелёным щитом, один жетон с Кулаком и помещает их на свой герб.

В. Набор карт приказов



Активный игрок берёт столько карт из своей колоды приказов, сколько указано в сценарии в графе со значком, приведённым слева. Эти карты игрок берёт себе в руку. Разумеется, содержание этих карт противник видеть НЕ должен.

Например, Алекс берёт три карты из своей колоды приказов. С прошлого раунда он сохранил одну карту (подробнее о сохранении ресурсов на следующий раунд смотри в Фазе Перегруппировки стр. 13). Итак, в этом раунде он имеет в своей руке четыре карты приказов.

Если игроку нужно взять карты приказов, но его колода кончилась, тогда он берёт все карты приказов из сброса, перемешивает их - это будет его новая колода приказов.

Расшифровка карты командира



1. Герб Дома
2. Лимит приказов
3. Уровень пленения
4. Внешний вид фигурки
5. Тип фигурок юнита
7. Свойство юнита
8. Специальное действие
9. Номера личных карт приказов этого командира
10. Сторона с использованным специальным действием

3. Фаза Командования

В этой фазе игроки используют жетоны выбора и карты приказов, чтобы действовать своими армиями на поле боя. После того, как юнит будет выбран, его владелец поворачивает флаг НЕ активной стороной (стороной, цвет которой НЕ совпадает с цветом текущего раунда). Выбранные юниты в свою очередь могут переместиться и/или атаковать.

Начиная с первого игрока, каждый игрок за ход выбирает одно из действий, представленных ниже. После того, как игрок выполнит своё действие - право хода передаётся сопернику - он выбирает и выполняет действие, затем право хода опять передаётся. Всего таких действий 3 вида:

- Использование жетона выбора
- Использование карты приказа
- Пас

Этот процесс выбора и исполнения действий прекращается только, когда оба игрока выберут Пас. После этого Фаза Командования завершается и начинается Фаза Перегруппировки.

Использование жетонов выбора

Жетоны выбора позволяют действовать одним из активных юнитов. Чтобы активный игрок мог выбрать это действие, он должен иметь хотя бы один жетон выбора на своём гербе. Эти жетоны бывают 5 видов: Зелёный щит, Синий щит, Красный щит, Кулак, Флаг. Какой именно юнит будет доступен игроку, зависит от использованного жетона выбора:

- Активный игрок может выбрать юнит зелёного ранга.
- Активный игрок может выбрать юнит синего ранга.
- Активный игрок может выбрать юнит красного ранга.
- Активный игрок может выбрать юнит любого ранга.
- Активный игрок может: 1) увеличить мораль своего Дома на +1; 2) уменьшить мораль своего Дома на -1, чтобы активировать один юнит (вернуть его флаг в активное положение). В любом случае выбрать юнит с помощью этого жетона нельзя.

Чтобы выбрать юнит - игрок объявляет какой именно жетон он использует и на какой активный юнит его применяет. Затем этот жетон отправляется в сброс. После всех действий выбранного юнита - поверните его флаг в НЕактивное состояние (см. "Выбранные юниты" стр. 15).

Использовать жетон выбора - единственный способ выбрать юнит, который в данный момент НЕ находится под контролем (см. стр. 15).

Использование карт приказов

Карты приказов позволяют игрокам выбрать сразу несколько юнитов. При этом дают различные особенности выбранным юнитам, например, отмена вражеской контр-атаки и пр.

Некоторые карты позволяют выполнять различные действия (называются тактиками) ещё до или после отдачи приказа (т.е. выбора юнита).

Чтобы использовать карту приказа, активный игрок показывает карту оппоненту. Затем указывает командира, от которого и будут исходить все команды. За каждую отданную команду из карты приказа, активный игрок должен поместить на карту командира жетон приказа с вашего герба. После выполнения всех или части команд, которые желал отдать игрок - карта приказа отправляется в его сброс.

Когда игрок использует карту приказа, он выбирает одного командира. Все юниты, которые выбираются с помощью этой карты, должны находиться в зоне контроля этого командира (подробнее см. стр. 16 "Зона контроля и контролируемые юниты"). Поэтому если в карте написано "выберите все юниты", то это значит выбрать все юниты, находящиеся в зоне контроля этого командира.

Важно отметить, что команды распространяются только на дружественные юниты, если в карте нет иных указаний.

Если игрок желает выполнить тактику из данной карты приказа, то сначала он должен показать, что все требования, указанные в этой самой карте, выполнены. Затем он решает, когда именно он будет применять тактику (до или после команды) - если такой выбор имеется (всё это указано в тексте карты приказа). После этого поступает согласно тексту тактики (см. пример на стр. 17).

Важно отметить, что карта приказа может быть выполнена ЛЮБЫМ командиром, вне зависимости от указанного изображения в нижнем правом углу карты.

Пас

Игрок может выбрать пас, вместо использования жетона выбора или карты приказа. Если игрок спасовал, то в данном раунде он больше НЕ может использовать жетоны выбора и карты приказов. Другой игрок продолжает использовать карты приказов и жетоны выбора, пока сам не выберет пас.

4. Фаза Перегруппировки

В этой фазе игроки одновременно выполняют действия, в указанном ниже, порядке. Если возникло противоречие или ещё какая сложная ситуация, то первым действие должен выполнить первый игрок (который получил преимущество в Фазе Подготовки).

- A. Выполнить условные состояния
- B. Подсчитать победные очки
- C. Проверить условия победы
- D. Сбросить лишние ресурсы
- E. Восстановить мораль
- F. Передвинуть маркер раунда

Если после проверки условий победы, игра НЕ завершилась, то продолжается выполнение Фазы Перегруппировки. По её окончании начинается новая Фаза Подготовки.

Пример использования карты приказа



1) Используя карту приказа - объявите командира, который и будет использовать карту. Командир может НЕ совпадать с изображением в нижнем правом углу карты.



2) Выберите, какие именно команды будете отдавать из этой карты. За каждую выбранную команду переместите жетон приказа с вашего герба на карту объявленного командира.



3) Объявите юниты, которые будут выбраны командами из карты приказа. Эти юниты должны находиться в зоне контроля командира, использующего эту карту.

А. Выполнить условные состояния

Условные состояния представляются в виде жетонов (например, пожар), размещенных на поле боя. Различные эффекты от этих условных состояний выполняются сейчас. Подробности смотри в разделе "Условные состояния" на странице 25.

В. Подсчитать победные очки

Большая часть битв идёт на победные очки. За что они даются и когда - указывается в сценариях. Если текущий раунд НЕ последний, то сейчас начисляются победные очки, которые даются в конце каждого раунда согласно условиям сценария. Если раунд последний, то дополнительно начисляются победные очки за выполнение целей, указанных в сценарии как "в конце игры".

С. Проверить условия победы

Игроки проверяют - является ли данный раунд последним согласно условиям сценария. Если да, то игра завершается и определяется победитель согласно условиям сценария. Если нет, то игра продолжается.

Условия мгновенной победы являются исключением - они проверяются на протяжении всей игры. Смотри вставку "Замечания об условиях победы" ниже.

Д. Сбросить лишние ресурсы

Каждый игрок по желанию может оставить в руке только одну карту приказа, а на гербе - только один жетон выбора. Все остальные карты приказов идут в сброс, а жетоны выбора - в общий банк.

Замечания об условиях победы

Спорные ситуации

Порой битвы ведутся до определённого количества победных очков. Если нет отдельных указаний в сценарии, то в спорной ситуации (когда условиям победы удовлетворяют сразу оба игрока) побеждает игрок, у которого уровень морали выше. Если уровень морали у игроков одинаков, то побеждает игрок, владеющий жетоном инициативы.

Мгновенная победа

Часто битвы помимо условий обычной победы имеют условия мгновенной победы. Наиболее частым из них является "разгром армии противника". Т.е. если маркер морали достиг зоны разгрома армии одного из игроков. То этот игрок проигрывает (его армия бежит с поля боя), а его оппонент объявляется победителем.

Условия других мгновенных побед подробно описываются в сценарии. Важно помнить, что мгновенная победа имеет преимущество перед обычной победой. А разгром армии противника имеет преимущество перед мгновенной победой.

Е. Восстановить мораль

Если мораль армии одного из игроков вошла в цветную область, то часть её может быть восстановлена. Если маркер морали НЕ находится на точке прерывания (отмечается стрелочкой в кружке на счётчике морали), то игрок может увеличить свою мораль, передвинув маркер до следующей точки прерывания. Если маркер уже находится на точке прерывания, то мораль дальше восстановиться НЕ может.



Например, выше на схеме имеется точка прерывания. Во время восстановления морали, игрок (Даннистер) может восстановить свою мораль, передвинув маркер из позиции "6" в "4" (именно там находится точка прерывания). Если бы маркер морали уже находился на "4", то он так бы и остался там на "4".

Ф. Передвинуть маркер раунда

Маркер раунда перемещается на следующую позицию на счётчике раундов.



Оружие войны

В этом разделе вы подробно узнаете как управлять своими юнитами и каков боевой потенциал командиров.

Состав и численность юнита

Юниты - это основа армий игроков. Каждый юнит состоит из определённого числа одинаковых миниатюр, находящихся на одном гексе. Общее число миниатюр в юните называется его **численностью**. Начальное значение численности юнита пехоты или стрелков в базовом наборе составляет 4 миниатюры. В то время как начальная численность юнитов кавалерии или Мастеров на псами Старков = 3. То бишь юнит с численностью 4 состоит из 4 одинаковых фигурок, а численностью = 3 - из трёх. В каждом юните есть фигурка, в подставку которой ставится флаг. Фигурку с флагом называют **знаменосцем** юнита.

Если в юните должен находиться командир, то его фигурка ставится взамен одной обычной фигурки этого юнита. Командир всегда является знаменосцем этого юнита.

В ходе битвы, когда юнит получает раны (несёт потери), его численность уменьшается. Обычно юнит получает раны, когда его успешно атакует вражеский юнит. За каждое ранение из юнита удаляется одна фигурка. Знаменосец всегда удаляется последним. Если в юните остался только один командир, то он может быть захвачен (см. "Пленение командиров" стр.22).

Выбранные юниты

Когда юнит выбран, он может переместиться и атаковать. Жетоны выбора используются для выбора только одного юнита, а карта приказа позволяет выбрать сразу несколько. Все фигурки в юните передвигаются вместе (нельзя, например, 2 фигурки передвинуть, а две оставить на прежнем месте).

Выбирать можно только активные юниты. Активный юнит - юнит, цвет флага которого совпадает с цветом текущего раунда (см. стр. 11).

Выбранные юниты могут двигаться и/или атаковать. Если игрок желает передвинуть какой-то из своих выбранных юнитов, то он должен закончить все желаемые перемещения прежде, чем любой его выбранный юнит будет атаковать. Однако, выбор юнита НЕ обязывает его перемещаться или атаковать. При желании игрок: может только передвинуть выбранный юнит; может сразу объявить атаку; может сначала передвинуть, а потом объявить атаку; может вовсе им ничего НЕ делать.

Когда игрок выбирает свой юнит, то он поворачивает его флаг НЕактивной стороной после выполнения всех задуманных действий (перемещение, атака). После этого данный юнит снова выбрать уже нельзя (его флаг повернут НЕактивной стороной). Однако, с помощью жетона выбора с флагом или некоторых карт приказов игрок может НЕактивный юнит сделать активным. Таким образом можно умудриться выбирать один и тот же юнит несколько раз за раунд. В любом случае все юниты становятся активными в начале следующего раунда в **Фазе Подготовки**.

Расшифровка таблицы приказов

1	2	3
RANK	ORDER OPTIONS	ATTACK DICE
	MOVE 2 AND ATTACK	2
	MOVE 1 AND ATTACK OR MOVE 2	3
	MOVE 1 AND ATTACK	4

1) **РАНГ** - служит для определения свойств юнита. Для этого найдите строку, в которой ранг совпадает с рангом соответствующего юнита. Все последующие параметры для данного юнита берите только из этой строки.

2) **ОПЦИИ ВЫБОРА** - определяют, какие действия доступны юниту (в зависимости от его ранга), когда его выбирают. Например, из этой таблицы приказов видно, что юнит зелёного ранга способен передвинуться на 2 гекса и атаковать, а юнит красного ранга - передвинуться только на 1 гекс и атаковать.

3) **КУБИКИ АТАКИ** - определяют как много кубиков кидает юнит при атаке (контратаке). Например, юнит зелёного ранга при атаке кидает только 2 кубика, а юнит красного ранга - целых 4.

4. Если здесь приводится значок  - это означает, что данный юнит НЕ наносит раны за выпавшие символы  на кубиках.

Ранг юнита

Ранг (цвет флага - зелёный, синий, красный) юнита отражает боевой опыт и/или экипировку, которую имеет данный юнит. Зелёный ранг представляет легко бронированных воинов или новобранцев. Синий ранг - умеренную броню или обученные (регулярные) войска. Красный - тяжёлая броня или ветераны. Итак, красный - высший ранг. Затем идёт синий, а уж потом зелёный.

Чем выше ранг, тем лучше и тяжелее броня, а значит, ниже скорость перемещения.

Ранг юнита сочетается с его типом (пехота, стрелки, кавалерия) и используется для определения действий, доступных данному юниту, когда его выбирают (смотри вставку сверху).

Выбор юнита с помощью жетона выбора

Когда игрок желает выбрать юнит с помощью жетона выбора, он сначала указывает активный юнит, который и будет выбран. После этого жетон выбора идёт в сброс. Помните, что цвет жетона должен совпадать с рангом (цветом флага) юнита. Жетон с Кулаком позволяет выбрать любой юнит. Также можно выбрать любой юнит за сброс двух жетонов одинакового типа.

После сброса соответствующего жетона выбора (или двух одинаковых) игрок должен решить, что будет делать выбранный юнит - двигаться и\или атаковать.

Все перемещения должны быть выполнены до того, как выбранный юнит будет атаковать. После выполнения всех, задуманных игроком, действий выбранным юнитом - его флаг поворачивается НЕактивной стороной (т.е. флаг должен быть повернут цветом следующего раунда к владельцу юнита). Правила перемещения и атаки смотри на стр. 17-18.

Выбор юнита с помощью карты приказа

Использование карты приказа имеет свои особенности и отличия от жетона выбора. Так жетон выбора позволяет выбрать только один юнит, а карта приказа - сразу несколько, при этом сами юниты могут получить какие-нибудь дополнительные свойства.

Когда игрок решает использовать карту приказа, он сначала должен указать командира, от лица которого и будут исходить команды из этой карты. При этом нет разницы - является юнит командира активным или нет. Карта приказа может использоваться вне зависимости от того - будет выбран юнит командира этой картой или нет.

Важно отметить, что карта приказа даже с изображением командира в нижнем правом углу может быть использована любым командиром.

Большая часть карт приказов состоит из двух частей - блок Команд и блок Тактики. Эффекты тактики и команд могут действовать на только на юниты, находящиеся в пределах зоны контроля (ЗОК) командира, который использует эту карту. Юниты в зоне контроля командира называются находятся под контролем этого командира. В базовом наборе **BOW** у всех командиров радиус ЗОК составляет 2 гекса. Другими словами, любой юнит находящийся в пределах двух гексов от командира, находится под контролем этого командира. Возможны ситуации, когда один юнит может находиться под контролем сразу нескольких командиров одновременно.

Команды

Команда - одновременный выбор какого-то количества юнитов, так же может дать этим юнитам какие-нибудь особенности на этот ход.

Когда игрок выбирает юниты с помощью карты приказа, он должен удостовериться, что все указанные юниты активны и находятся в ЗОК командира, использующего эту карту.

Итак, использование карты приказа сводится к выполнению следующей последовательности действий:

1. **Объявление командира, который будет использовать карту приказа**
2. **Плата определённого количества жетонов приказа**
3. **Объявление всех юнитов, которые будут выбраны**
4. **Движение всех выбранных юнитов**
5. **Атака всеми выбранными юнитами**

Зона контроля (ЗОК) и юниты под контролем



Когда используется карта приказа, её эффекты могут быть применены только к контролируемым юнитам. Юнит считается контролируемым, если он находится в зоне контроля (ЗОК) командира.

На примере выше синим цветом показана ЗОК Мэйдж Мормонт. Юнит воинов севера находится в ЗОК, поэтому является контролируемым. А вот юнит лучников в ЗОК НЕ попадает, поэтому считается НЕконтролируемым.

Рядом с каждой командой находится значок жетона приказа (один или более) - стоимость команды. Чтобы выполнить команду, игрок должен взять соответствующее число (равное стоимости команды) жетонов приказа со своего герба и поместить их на карту командира, отдающего эту команду. Однако командир НЕ может держать на своей карте количество жетонов приказа, превышающее его лимит приказов (см. вставку внизу стр. 12). Если игрок желает выполнить несколько команд из карты приказа, то сначала он должен полностью оплатить всю их стоимость. **Команды можно выполнять в любом порядке. Однако каждая команда может быть выполнена только один раз.**

Тактика

Тактика представляет особые действия или выборы, которые могут быть выполнены до или после (подробнее читай на картах) выполнения ВСЕХ команд (но НЕ между ними) с этой карты, при этом командир НЕ должен иметь запретов на использование команд. Тактика на карте приказа представляется следующим образом (см. ниже).



Пример тактики

Игрок сам решает, будет он применять тактику или нет. Чтобы использовать тактику, игрок должен выполнить следующую последовательность действий:

1. Проверка требования

2. Выполнение тактики

1. Проверка требований

Текст всех тактик написан по типу "если...(какие-то условия), то...(какие-то эффекты)". Часть предложения, содержащая "если", является необходимым требованием (условием) для применения данной тактики. Часть предложения, содержащая "то" - есть результат самой тактики (при условии, что все требования выполнены).

В большинстве случаев, эти условия сводятся к необходимости иметь в наличии на своём гербе определённые жетоны выбора. **Однако каждый жетон выбора учитывается для данной тактики только один раз.** Другими словами, если жетон выбора учитывался для тактики на карте, то он уже НЕ может учитываться повторно в течение этого хода.

Например, условия тактики обязывают игрока иметь жетон выбора с флагом и кулаком на своём гербе. Когда игрок использует карту приказа, то он смотрит выполняются ли эти условия (это и есть проверка).

Ещё одно частое условие тактик - необходимость иметь уровень мораль в определённом диапазоне. В данном случае игрок должен проверить положение маркера морали. Обычно пишется, что маркер морали должен находиться выше ("лучше") или ниже ("хуже") определённой зоны счётчика морали.

Например, условие гласит, что мораль игрока должна быть в зелёной зоне или лучше. Это значит, что маркер морали по отношению к этому игроку должен находиться на его (игрока) зелёной зоне или дальше (т.е. ближе стороне счётчика морали противника).

Альтернативным вариантом такого условия может быть необходимость иметь определённый уровень морали оппонента.

2. Выполнение тактики

Если все требования для тактики выполнены, то игрок может применить указанные в тактике эффекты до отдачи команд с карты или после выполнения всех команд (как указано в тексте тактики) этой карты приказа. На некоторых тактиках игроку разрешено самостоятельно выбрать когда именно тактика будет выполняться (до или после команд).

Ланнистер уменьшение
(Старк увеличение)



Ланнистер увеличение
(Старк уменьшение)

Увеличение морали (лучше) - уменьшение морали (хуже)

Каждая тактика может быть выполнена только один раз за ход.

Например, Алекс (Дом Старков) решает использовать карту приказа (SL16) в этом ходу. Текст тактики такой "Перед командой. Если мораль противника находится в зелёной зоне (или хуже), тогда 1 вражеский юнит по вашему выбору НЕ может контратаковать в этом ходу." Алекс проверяет условия - маркер морали находится в желтой зоне Ланнистеров. Значит все требования выполнены.

Алекс также видит, что эта тактика может быть применена только до отдачи любой команды с этой карты. Он объявляет, что использует тактику, выбирает вражеский юнит в качестве цели тактики. А после выполняет команды.

Юнит командира

Юнит, в котором находится командир, называется юнитом командира. Тип фигурки для юнита каждого командира показан в правом верхнем углу карты командира (см. "Расшифровка карты командира" на стр. 12).

"Свойства юнита" командира

Каждый юнит командира имеет обычные свойства, характерные для юнита из таких фигурок. А также получает особые свойства за счёт командира, которые приводятся в его карте. Эти дополнительные свойства могут быть использованы в любое время битвы так, как именно написано в карте.

"Специальное действие" командира

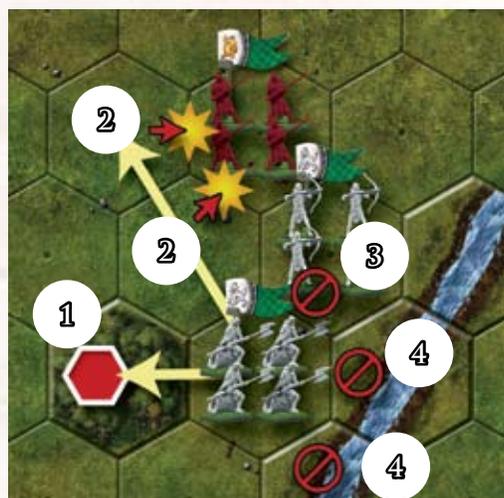
У каждого командира в карте имеется ещё и специальное действие. Оно даёт серьёзные преимущества, но может использоваться только один раз в течение битвы. После использования карта командира переворачивается другой стороной (с чёрно-белым портретом командира), где этого действия уже нет, и остаётся в таком положении до конца игры. Это является индикатором того, что действие уже использовано, а значит, второй раз его использовать уже НЕ получится.

Движение юнитов

Игроку, чтобы передвинуть юнит (For a player to move one of his units (случай отступления см. на стр. 22), необходимо сначала выбрать этот юнит. Если же двигаться будет сразу несколько юнитов в этом ходу, то игрок должен сначала полностью завершить движение одним юнитом, а уж потом начинать движение следующим юнитом и т.д. Игрок воле передвигать юниты в любом порядке, но все передвижения должны быть завершены до объявления атаки любым из этих юнитов. Выбранный юнит может и вовсе оставаться на месте, если игрок этого желает. Движение юнитов подчиняется следующим правилам:

- Юнит может двигаться только по целым гексам. На половинчатые гексы (находятся на границе поля боя) движение запрещено. Юнит может выходить за границы поля боя, если это явно описано в сценарии.

- На каждом гексе может находиться максимум только один юнит. Юнит НЕ может проходить через гекс, занятый другим юнитом (хоть своим, хоть вражеским).
- Фигурки одного юнита всегда движутся вместе.
- Юниты нельзя объединять.
- Юниты могут передвигаться на различное число гексов в зависимости от своего ранга и класса (см. "Выбранные юниты" на стр. 15).
- Юнит НЕ может пройти больше гексов, чем указано в его карте.
- Некоторые виды местности оказывают влияние на движение (см. "Вестерос" на стр. 25).
- Если выбранный юнит НЕ будет атаковать, то его флаг нужно повернуть НЕактивной стороной сразу после завершения всех передвижений в этом ходу (т.е. до первой атаки, если такие будут).
- Если юнит связан боем (см. "Связанные юниты" стр. 21) выбирает перемещение, то сначала вражеский юнит (с которым он связан) проводит экстра-атаку "Удар в спину" (см. стр. 22). И уж только потом юнит передвигается (если ещё НЕ уничтожен).



Пример движения

На примере выше, юнит воинов севера (зелёный ранг): может переместиться в гекс с лесом (1), но должен будет остановиться там; может пройти один или два гекса равнины (2) и атаковать отряд Ланнистеров. Однако, воины севера НЕ могут переместиться на гекс с другим юнитом (3) или на гекс с НЕпроходимой местностью (4).

Атака противника

После движения, каждый выбранный юнит может один раз атаковать в любой, задуманной игроком, последовательности. Для каждого юнита, объявляющего атаку, активный игрок должен выполнить последовательность действий, представленную ниже (раздел "Битва"). После битвы, активный игрок поворачивает флаги атакующих юнитов НЕактивной стороной.

Только выбранные юниты могут атаковать.

Численность юнита НЕ влияет на число кубиков, которые бросаются при атаке или контратаке.

Битва

Чтобы объявить атаку выбранным юнитом, игрок сначала должен закончить все передвижения выбранными юнитами в этом ходу. Затем он выполняет следующую последовательность действий, для каждого юнита, объявляющего атаку в этом ходу:

1. **Объявление атакующего**
2. **Объявление цели атаки**
3. **Проверка Линии Обзора (ЛО) и дальности**
4. **Размещение жетона связывания боем (если необходимо)**
5. **Определение количества кубиков атаки**
6. **Бросок кубиков атаки**
7. **Определение результата атаки**
8. **Поворот флага атакующего**

После выполнения первой атаки активный игрок проводит атаку следующим выбранным юнитом и т.д. Каждый выбранный юнит может атаковать только один раз за ход.

1. Объявление атакующего

Активный игрок указывает один из выбранных юнитов, который будет атаковать. В течение боя этот юнит называется атакующим

2. Объявление цели атаки

Активный игрок указывает вражеский юнит, на который будет осуществляться атака. Этот юнит в течение битвы называется целью атаки.

3. Проверка Линии Обзора (ЛО) и дальности

Чтобы определить, можно ли атаковать указанную цель - активный игрок должен проверить находится ли цель на **Линии Обзора** атакующего, а так же находится ли в пределах дальности его атаки.

Дальность

Для проверки дальности - игроки считают количество гексов от цели до атакующего (гекс с целью также учитывается, а гекс, на котором находится атакующий - нет). Цель находится в пределах дистанции атаки, если расстояние между целью и атакующим меньше или равно дальности атаки, приведённой в карте-памятке атакующего. Вот несколько примеров:



- дальняя атака (различные стрелки), дистанция прописывается справа от этого значка.



- ближняя атака, цель должна находиться на смежном гексе с атакующим (т.е. дистанция=1).

При подсчёте гексов считаются все гексы, через которые проходит **Линия Обзора** (см. пример на стр. 19).

Линия обзора (ЛО)

Атакующим стрелкам необходимо, чтобы цель их атаки находилась на Линии Обзора (ЛО) - им нужно видеть, куда стрелять. Для проверки ЛО проведите воображаемую прямую, соединяющую центр гекса атакующего с центром гекса цели. Если эта линия пересекает какой-нибудь часть гекс с препятствием - ЛО заблокирована, а, значит, цель НЕЛЬЗЯ атаковать. Подобными препятствиями являются: местность, со свойством блокировки ЛО; дружественные юниты; вражеские юниты.

Когда ЛО проходит по границе одного или более гексов - немного сместите параллельно ЛО (сначала выше, а потом ниже первоначальной ЛО). Если смещённая ЛО в обоих случаях блокируется - цель нельзя атаковать. Если после смещения ЛО хотя бы в одном случае успешно проходит, то атака возможна (см. пример ниже). Юниты, находящиеся на смежных гексах, всегда проходят проверку ЛО успешно.

4. Размещение жетона связанности боем

Когда атакующий использует ближнюю атаку, а цель НЕ связана боем, то владелец атакующего юнита помещает жетон связанности боем с гербом своего Дома на границу гексов между атакующим и целью.

Если атакующий уже был связан боем с целью, то он удаляет этот жетон связывания, а уже потом помещает свой. Если цель уже была связана с боем с другим юнитом, то атака считается фланговой и все жетоны сохраняются (новый жетон НЕ ложится) (см. "Атака с фланга" на стр. 21).

5. Определение количества кубиков атаки

Ранг юнита отражает его боевую мощь, уровень экипировки и обученности. Чтобы определить число кубиков, которые бросаются при атаке - обратитесь к карте-памятке атакующего юнита. Для большинства юнитов результат такой:

- Юниты зелёного ранга кидают 2 кубика
- Юниты синего ранга кидают 3 кубика
- Юниты красного ранга кидают 4 кубика

Однако некоторые факторы могут изменять это число кубиков, например, местность в которой находится атакующий, цель; некоторые карты приказов (команды и тактики); и т.д.

Атакующий игрок учитывает все имеющиеся место модификаторы и получит итоговое число кубиков, которые и будет кидать для атаки.

Примеры дальности и Линии Обзора (ЛО)



Перед атакой, необходимо, что цель находится в пределах дистанции атаки и ЛО свободна. На примере выше показаны возможные и НЕвозможные атаки лучников севера:

1. Пехота Ланнистеров в пределах дистанции (4 гекса) и ЛО свободна.
2. Кавалерия Ланнистеров в пределах дистанции (4 гекса) и ЛО свободна.
3. Пехота Ланнистеров находится за пределами дистанции (5 гексов) и ЛО заблокирована кавалерией Ланнистеров на смежном гексе.
4. Пехота Ланнистеров в пределах дистанции (3 гекса), но ЛО заблокирована местностью лес.



Когда ЛО проходит по границе одного или более гексов, немного сместите параллельно ЛО (сначала выше, потом ниже первоначальной ЛО). Если смещённые ЛО блокируются в обоих случаях, то атака невозможна (как на рисунке выше).



Однако, если хоть одна из линий свободна, то ЛО считается свободной - атака возможна (см. рис выше).



дальность атаки

6. Бросок кубиков атаки

Когда игрок определил итоговое число кубиков атаки - он бросает это количество. Если ему нужно бросить кубиков больше, чем имеется таковых в наличии, то он может отметить полученные результаты от первого броска жетонами выбора, а затем бросить недостающие кубики.

7. Определение результата атаки

Чтобы определить результат атаки, атакующий игрок сначала подсчитывает раны, нанесённые цели за счёт символов, выпавших на кубиках. Если после этого цель ещё НЕ уничтожена, тогда атакующий игрок определяет вынуждена ли цель отступить. Вся последовательность эти действий перечислена ниже:

- A. Подсчёт ран за символы Цветных щитов
- B. Подсчёт ран за символы Кулака
- C. Нанесение ран
- D. Подсчёт дальности отступления за символы Флага

A. Подсчёт ран за символы Цветных щитов

Цель атаки получает одну рану за каждый выброшенный Щит, совпадающий по цвету с рангом цели. Щиты, цвет которых НЕ совпадает с цветом ранга цели, считаются промахами.

B. Подсчёт ран за символы Кулака

Каждый выброшенный символ Кулака наносит цели одну рану. Однако если в карте-памятке атакующего юнита имеется значок с перечёркнутым символом Кулака, то все выброшенные символы Кулака считаются промахами (см. карту лучников на стр. 11).

Из этого правила есть и исключения - если юнит без свойства "кавалерия" атакует юнит со свойством "кавалерия", то все выпавшие символы Кулака считаются промахами.

Например, Алекс атакует кавалерию Бобрового утёса (синий ранг) юнитом воинов севера (зелёный ранг). Он бросает два кубика. Выпал Красный щит и Кулак. В обычной ситуации он должен нанести 1 рану (за символ Кулака), однако, он атаковал юнитом (без свойства "кавалерия") кавалерию, а потому она автоматически игнорирует все выпадения Кулака.

C. Нанесение ран

Когда подсчитано итоговое число ран - они наносятся цели. За каждую полученную рану юнит цели должен потерять одну фигурку. Фигурка знаменосца всегда адуляется в последнюю очередь. Если и знаменосец удалён - юнит уничтожен и Дом, потерявший юнит должен уменьшить свою мораль (подробнее см. на стр. 23). Удалённые фигурки складываются около поля боя. Общее число полученных ран может трактоваться как повреждения.

Фигурки командиров НЕ получают повреждений как обычные фигурки. Командиров нужно брать в плен (см. "Пленение командиров" на стр. 22).

Определение результата атаки

После выполнения каких-либо передвижений своими юнитами, активный игрок может атаковать любую цель, находящуюся в пределах дистанции и на свободной ЛО.

Атакующий определяет число кубиков атаки.



Синий ранг юнита Старков, показанный выше, атакует тремя кубиками - это видно из его карты-памятки.

Атакующий игрок кидает полученные кубики атаки. Затем подсчитывает выпавшие щиты, совпадающие по цвету с рангом цели. Так же подсчитывается количество выпавших символов .



Например, атакующий выбросил результаты, представленные выше. Кулак и Зелёный щит наносят цели по одной ране (каждый). Синий щит НЕ совпадает с цветом ранга юнита - считается промахом.



После подсчёта ран - они наносятся цели. За каждую полученную рану, юнит цели должен потерять одну фигурку.

Например, выше было 2 успешных броска. Т.е. цель получает 2 раны, а значит, должна потерять две фигурки.

D. Подсчёт дальности отступления за символы флага

Если после получения ран цель НЕ уничтожена - атакующий проверяет заставил ли он своей атакой отступить юнит цели. За каждый выброшенный символ **Флаг**, цель атаки должна отступить на один гекс (см. "Отступление" стр. 21).

8. Поворот флага атакующего

После проведения атаки - атакующему юниту нужно повернуть флаг НЕ активной стороной.

Контратака

Контратака - это способность защищающегося юнита нанести ответный удар по атакующему. Цель, способная контратаковать (прежде всего это юниты со свойством **Стойкость** см. стр. 23), может объявить контратаку только после того, как будет атакована ближней атакой (т.е. на выстрелы контратаки **НЕТ**, даже если стреляли со смежного гекса). Контратака возможна только, если цель НЕ уничтожена атакой и НЕ отступила (т.е. осталась на том же гексе). Все обычные атаки выполняются прежде контратак. К контратакам применяются следующие правила:

- Контратака НЕ снимает связанность боем.
- Контратакующий юнит НЕ получает Удар в спину, когда контратака направлена на юнит, если он связан боем с другим юнитом.
- Контратакующий юнит НЕ может быть контратакован в ответ.
- Контратакующий юнит НЕ может объявлять **Продвижение** и **Преследование** в результате контратаки.
- Для контратаки применяется количество кубиков, указанное в карте-памятке юнита, как и для обычной атаки.
- Модификаторы трактующиеся как "при атаке, когда атакует и т.п." НЕ применяются на контратаку.

Например, Алекс - Страк, а Джеймс - Ланнистер. Юнит Алекса (Воины севера) уже связаны боем. Джеймс перемещается и атакует кавалерией Бобрового утёса этих воинов севера во фланг. В результате атаки юнит Воинов севера НЕ уничтожен и НЕ отступил.

*Т.к. Воины севера имеют **Стойкость**, то они могут контратаковать. Алекс кидает обычное число кубиков атаки. Даже если цель его контратаки не связана с ним, Воины севера НЕ снимают связанность боем и НЕ получают Удар в спину.*

*Если в результате контратаки кавалерия Бобрового утёса отступает, то Воины севера НЕ могут объявить **Продвижение** или **Преследование**.*

Связывание боем противника

Юнит связан боем с противником, если на общей границе между их гексами лежит жетон связывания. Этот жетон используется для обозначения ближнего боя (исключение фланговая атака), происходящего на поле боя (см. "Размещение жетона связывания боем" на стр. 19). Этот раздел объясняет какие происходят эффекты, когда снимается связывание между двумя юнитами.

Связанные юниты

Юнит связан боем, если на одной из сторон его гекса лежит жетон связывания. Связанность накладывает ограничения на перемещение и атаку юнита. Важно отметить, что иметь только один жетон связывания на своём гексе.

Фланговая атака по связанному юниту

Если НЕ связанный боем юнит атакует связанный юнит, то его атака рассматривается как фланговая.

Фланговая атака позволяет атакующему после бросков кубиков атаки выбрать один символ и перебросить все кубики с этим выпавшим символом. Если игрок выбирает переброс, то предыдущие результаты, выпавшие на этих кубиках (которые он перебрасывает), игнорируются, однако, новые значения должны быть приняты. Разумеется, при фланговой атаке можно отказаться от переброса, если это угодно атакующему.

Перемещение связанных юнитов

Связанный юнит может перемещаться, только после снятия связанности (см. стр. 22). Для этого игрок сначала объявляет передвижение и убирает жетон связанности. В этот момент вражеский юнит (с которым он был связан) может объявить Удар в спину по этому перемещающемуся юниту.

Связывание и фланговая атака



Когда игрок атакует, он должен проверить имеет ли цель жетон связанности.

На примере слева цель НЕ имеет жетон связанности (т.е. НЕ связана боем).

Если цель НЕ имеет жетон связанности, то атакующий помещает жетон связанности с гербом своего Дома на границу гексов между атакующим юнитом и целью.

На примере справа, юнит Старков помещает свой жетон перед определением результата атаки.



Если цель уже имеет жетон связанности (но НЕ с атакующим), то атака считается фланговой.

На примере слева, атакующий НЕ помещает жетон связанности, так как юнит Ланнистеров уже имеет жетон связанности. Атака считается фланговой.



Если юнит, снявший связывание, НЕ уничтожен Ударом в спину, то он может продолжить своё передвижение. Все результаты **Флаг**, выпавшие на кубиках во время Удара в спину игнорируются.

Атакующий связан боем

Если атакующий связан боем, то он может объявлять атаку только по юниту, с которым он связан. Если он желает атаковать другой юнит, то сначала ему предстоит снять связывание. В данном случае юнит, с которым атакующий снимает связывание, может объявить Удар в спину (см. "Снятие связанности боем" ниже). Если юнит, снявший связывание, НЕ уничтожен Ударом в спину, то он может выполнить свою атаку.

Если сВязанный юнит объявляет атаку по юниту, с которым он связан, то атакующий заменяет жетон связанности на жетон связанности с гербом своего Дома. Если жетон связанности итак уже с гербом его Дома, то заменять НЕ надо. Затем происходит атака по обычным правилам.

Атакующие дальней атакой могут снять связывание только движением. Т.е. если атакующий связан боем и объявляет дальнюю атаку, то целью он может выбрать только юнит, с которым он связан.

Снятие связанности боем

Если игрок снимает связывание боем между двумя юнитами, то он удаляет жетон связывания. При этом юнит игрока, с которого он снял связывание, может получить Удар в спину от юнита (плата за снятие связанности), с которым он был связан. Если снятие связанности происходит иным путём (например, за счёт эффекта карты или отступления), то юнит НЕ получает Удара в спину.

Важно отметить, что связанные юниты обычно могут снять связывание только выполнив передвижение или атаку юнит, с которым они НЕ связаны.

Удаление связанности

Если цель атаки уничтожена или отступает, то жетон связывания удаляется.

Удар в спину

Удар в спину представляет способность юниты выполнить быструю атаку, когда противник снимает связывание боем. Эта атака выполняется до того, как юнит, снимающий связывание, сможет выполнить передвижение или атаку. Юнит, выполняющий Удар в спину, кидает обычное число кубиков атаки, при этом игнорирует все выпавшие результаты **Флаг**. Раны наносятся по обычным правилам атаки. Если юнит, снявший связывание, НЕ уничтожен этим Ударом в спину, то может продолжить выполнение задуманных действий. При отступлении юнит НЕ получает Удар в спину.

Отступление

В результате боя, тактики и каких-либо свойств юнит может быть обязан отступить на определённое число гексов. Если отступление вызвано эффектом карты, то в её текст приводится вся необходимая инфомация. Отступление в результате боя выполняется только после получения всех ран.

Отступление

Юнит должен отступать на один из двух смежных гексов по направлению к стороне поля своего Дома. За каждый результат **Флаг** юнит должен отступить на один гекс.

В результате атаки Старков (на одном из кубиков выпал Флаг) кавалерия Ланнистеров должна отступить. Кавалерия должна отступить в один из двух отмеченных гексов.



Юнит НЕ может отступать через гекс, занятый другим юнитом (дружественным или вражеским).

На примере слева, юнит НЕ может отступить в гекс, помеченный красным, он может отступить только в гекс, отмеченный зелёным.

Отступление НЕ возможно через местность, со свойством НЕпроходима.

На примере справа, юнит НЕ может отступить: река НЕпроходима, а другой гекс занят юнитом. Поэтому юнит вынужден получить одну рану, за каждый НЕ пройденный гекс отступления (в данном случае один).



В данном случае, за каждый выпавший результат **Флаг**, цель атаки должна отступить на один гекс. Отступление выполняется по следующим правилам:

- Юнит должен отступать в один из двух смежных гексов, по направлению к стороне поля владельца юнита (стороны отмечаются в сценарии).
- Свойства местности НЕ учитываются при отступлении, если это НЕ обозначено иначе. Отступление невозможно в местность со свойством НЕ проходима.
- Нельзя отступать в гекс, занятый дружественным или вражеским юнитом.
- Нельзя отступать за пределы поля боя и на НЕ полные гексы.
- Если юнит НЕ может отступить или выполнить часть отступления, то за каждый НЕ пройденный гекс отступления этот юнит получает одну рану (применяется сразу).

Пленение командиров

Когда все фигурки в юните командира уничтожены (т.е. остался один командир), этого командира можно взять в плен. Уровень пленения (цифра на щите) на карте командира показывает сколько нужно нанести ран ОДНОЙ атакой, чтобы взять в плен этого командира. Пленённая фигурка командира вместе с картой убирается с поля боя.

Например, Джейме Ланнистер (Kingslayer) имеет уровень пленения = 3. Это означает, что когда его юнит потеряет 3 фигурки - противник должен нанести ему 3 раны ОДНОЙ атакой, чтобы пленить Джейме.

Конечно, некоторые юниты способны наносить раны, благодаря каким-нибудь своим свойствам. Важно отметить, что сама фигурка командира НЕ может наносить ран через срабатывание каких-нибудь эффектов карт, а вот фигурки в юните командира - могут.

Счётчик морали

Счётчик морали показывает желание армии подолжать бой. Счётчик морали собирается из нескольких частей (определяются Домами и сценарием) перед конкретной битвой. В процессе игры маркер морали перемещается, отображая повышение или понижение морали для всех Домов. Перемещение маркера морали в сторону оппонента означает повышение вашей морали. А если маркер перемещается в вашу сторону, то мораль вашего Дома уменьшается.

Заметьте, что маркер морали общий для всех игроков. Поэтому уменьшение вашей морали означает повышение морали противника и наоборот (это как "перетягивание каната")

В процессе игры на изменение морали может здорово влиять на игровые моменты. Так, к примеру если маркер оказался в зоне Разгрома одного из игроков, то его армия бежит с поля боя - суля ему поражение в битве (см. "Мгновенная победа" на стр. 14).

Если маркер морали НЕ может дальше двигаться (достиг крайней точки, а зона Разгрома отсутствует), то он остаётся в этом крайнем положении, пока игровые ситуации НЕ заставят его переместиться в другом направлении.

События, меняющие уровень морали:

- Уничтожение вражеского юнита зелёного ранга - увеличение морали на +1
- Уничтожение вражеского юнита синего ранга - увеличение морали на +2
- Уничтожение вражеского юнита красного ранга - увеличение морали на +3
- Использование жетона выбора **Флаг** для повышения морали - увеличение морали на +1
- Использование жетона выбора **Флаг** для активирования одного юнита - у уменьшение морали на -1
- Эффекты игровых карт (приказов, командиров) - подробнее читай на самих картах

Во время **Фазы Перегруппировки**, если маркер морали находится в цветной зоне одного из Домов, игрок, контролирующий этот Дом, может восстановить часть морали (см. пример восстановления морали на стр. 14).

Типы и свойства

В этом разделе описываются типы и свойства, отмеченные на картах командиров и картах-памятках юнитов.

Типы

Юниты и командиры могут иметь один или более типов. Под типом подразумевается какая-нибудь характерная особенность юнита или командира, например, класс (пехота infantry, стрелки ranged и кавалерия cavalry). Они всегда выделены курсивом на карте. Разумеется некоторые карты и свойства могут взаимодействовать с юнитами и командирами или же с местностью определённого типа. В целом сами по себе типы ничего НЕ дают, они лишь используются для определения результатов действия каких-нибудь эффектов или свойств.

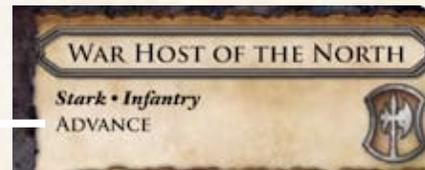
Типы на карте командира



Свойства

У некоторых юнитов и командиров на картах приведены свойства, которые позволяют им действовать более эффективно. Например, кавалерия может объявлять преследование, а какие-то командиры игнорируют отступление в ближнем бою. Как правило все свойства приводятся после типов. Так же какими-то свойствами можно наделить юнит благодаря карте приказа, но на время (подробнее описывается на самой карте приказа).

Свойство юнита



Продвижение (Advance)

Если юнит с этим свойством в результате своей атаки уничтожает или обращает в бегство юнит противника, то он может переместиться на гекс, который занимала цель атаки до уничтожения или бегства. Юнит может выбирать **Продвижение** только один раз за ход.

Прикрытие X (Cover) / Прочность X (Toughness)

Прикрытие/Прочность позволяют юниту игнорировать X ран в результате атаки противника. **Прочность** - это свойство юнита, а свойство **Прикрытие** могут дать определённые виды местности.

Например, юнит стоит на гексе с местностью, которая даёт **Прикрытие 1**, т.е. он всегда получает на одну рану меньше, пока находится на этой местности. Если бы этот юнит сам имел свойство **Прочность 1**, то стоя на этом гексе, он получал бы на 2 раны меньше (1 за **Прикрытие**, а другая за **Прочность**).

Псы войны (Dogs of War)

Некоторые юниты, например, Мастера над псами Страков, способны атаковать животными. Когда выбран юнит с этим свойством, то он использовать специальную дальнюю атаку вместо своего движения (и обычной атаки). Причём атаковать может только цель находящуюся на расстоянии 2 или 3 гекса (т.е. нельзя атаковать юнит, находящийся на смежном гексе). Перед броском кубиков для самой атаки, хозяин юнита бросает один кубик и определяет по таблице внизу под в качестве какого ранга будут атаковать его звери.

 атакует как юнит зелёного ранга.

 атакует как юнит синего ранга.

 атакует как юнит красного ранга.

 бросок на атаку НЕ делается, но цель автоматически получает одно ранение (этот результат нельзя игнорировать, т.е. **Прикрытие**, **Прочность** НЕ спасают).

 бросок на атаку НЕ делается, но цель автоматически выбирает бегство на 1 гекс.

Для этой дальней атаки дружественные юниты НЕ блокируют **Линию Обзора**. Однако реки блокируют **Линию обзора**. Другая блокирующая местность учитывается как обычно.

Тяжёлая броня (Heavy Armor)

Некоторые юниты лучше защищаются, нежели юниты равного им ранга. Юниты с этим свойством в защищаются как отряд на один ранг выше. Например, юнит зелёного ранга будет защищаться как юнит синего ранга.

Если юнит красного ранга имеет это свойство, то он игнорирует выпадение **Кулака**. Выпадение **Флага** действует как обычно на любые юниты с **Тяжёлой Броней**.

НЕ сбалансированный (Off-balance)

С некоторым оружием сложнее обращаться, будучи в движении. Если юнит с этим свойством перемещается перед своей атакой в этом ходу, то число его кубиков атаки сводится к 1 (вне зависимости от ранга юнита).

Преследование X (Pursue)

Преследование - это свойство атакующего юнита. Если юнит с этим свойством в результате своей атаки обращает вражеский юнит в бегство или уничтожает, то может передвинуться на X гексов (первый шаг должен приходиться на гекс, который занимал вражеский юнит) и атаковать снова. Эта новая атака может быть направлена хоть против того же юнита, хоть против любого другого. Чтобы юнит получил эту дополнительную атаку, он должен переместиться хотя бы на 1 гекс. После перемещения можно и НЕ атаковать. Юнит может объявлять **Преследование** только один раз за ход.

Поджог (Scorch the Earth)

Варварские набеги на сельскую местность, поджоги - всё это обыденность для некоторых благородных Домов. Когда юнит с этим свойством выбран, то вместо атаки он может попытаться устроить поджог на смежном свободном гексе (если местность в нём способна гореть). Для этого игрок указывает гекс, который желает поджечь и кидает кубики как при обычной атаке. За каждый выпавший **Зелёный щит** увеличьте уровень пожара в данном гексе (если изначально пожара там НЕ было, то положите жетон пожара).

Максимально возможный уровень пожара в гексе смотри в таблице для соответствующего элемента местности (графа **огненный предел**). Больше него уровень пожара в данном гексе поднять нельзя. Текущий уровень пожара отмечается жетоном пожара с соответствующей ему цифрой.

Эффекты, связанные с пожаром в гексе, смотрите в разделе "Условные состояния" на следующей странице.

*Например, Джэйм (играет за Ланнистеров) выбирает юнит Грегора Клигана (грабителя) со свойством **Поджог**, дабы попытаться поджечь лес на смежном гексе. Так его отряд имеет синий ранг, то он кидает три кубика на поджог.*

*Он выбросил один **Зелёный щит**, один **Синий щит** и один **Кулак**. На карте командира Грегора указано, что его отряд успешно совершает поджог при выбрасывании **Зелёного щита** и **Кулака**. Значит, два успешных броска (**Зелёный щит** и **Кулак**)*

Джеймс берёт жетон пожара с цифрой 2 и помещает его на гекс с лесом. Если бы уровень пожара в лесу до этого уже был равен 1, то тогда бы Джеймс положил туда жетон с цифрой 3 (1 была, а 2 он нажог), но 3 = огненному пределу для леса, тогда туда нужно добавить жетон опустошения согласно описанию местности лес.

Стойкость (Stalwart)

Стойкость позволяет юниту игнорировать 1 значение **Флага**, выкинутого против него, если хочет. Юниты со **Стойкостью** могут контратаковать согласно правилам контратаки (см. стр. 21), если они желают.

В отличие от других свойств, любой юнит получает **Стойкость**, пока на смежных гексах с ним стоят как минимум два дружественных юнита.

*Например, юнит В получает **Стойкость**, так как на смежных гексах с ним стоят два дружественных юнита (А и С). Юнит А **Стойкость** НЕ получает, т.к. на смежном гексе стоит только один дружественный юнит (В). Юнит С имеет **Стойкость** за счёт свойства командира Мэйдж Мормонт.*

А

В

С



Условные состояния

Здесь описываются все возможные последствия эффектов, которые были применены на местность и юниты. Эффекты условных состояний применяются в фазе Перегруппировки каждого раунда. В базовом наборе **BOW** есть только одно такое состояние - пожар.

Пожар (Fire)

Жетоны пожара используются для пометки гексов, где бушует огонь. Пожар может иметь определённый уровень (указывается на жетоне). Для каждого гекса, охваченного огнём выполняется условное состояние во время каждой фазы Перегруппировки. Чтобы его выполнить игроки должны выполнить следующую последовательность действий:

1. Применить эффекты на местность.

Горящая местность имеет огненный предел, прописывается как "Огненный предел X", где X - это максимальный уровень пожара, возможный в этом гексе. Если уровень пожар в гексе достигает огненного предела, то выполняются эффекты, прописанные в строке после указания огненного предела для соответствующего элемента местности (см. "Вестерос" на стр. 25). Только некоторые элементы местности можно поджечь.

2. Применить эффекты на юниты.

В течение фазы Перегруппировки юнит, находящийся в гексе с пожаром должен потерять одну фигурку за каждый уровень пожара. Фигурка командира уничтоженная таким образом рассматривается как пленённая.

Учитывайте следующие дополнительные правила:

- Уровень пожара в гексе НЕ может превысить огненный предел данной местности.
- Юниты НЕ могут входить в гекс, в котором пожар.

3. Распространение пожара четвёртого уровня.

Пожар четвёртого уровня во время фазы Перегруппировки. Для этого возьмите случайный жетон направления и сверьтесь с индикатором направлений, представленном в сценарии, на плане расстановки. Увеличьте уровень пожара на смежном гексе в по этому направлению от огня четвёртого уровня на один. Если пожара там НЕ было, то положите туда жетон пожара уровня 1.

- Юниты НЕ могут покидать гекс с пожаром. Они слишком заняты борьбой с огнём (см. ниже).
- Юнит может потушить пожар в гексе (где находится юнит) если будет выбран (при этом он НЕ передвигается и НЕ атакует в этом ходу) - удалите все жетоны пожара в данном гексе.
- Местность с текстом "Пожар: невозможен" НЕ может гореть, т.е. на неё нельзя помещать жетоны пожара и поджигать. Примером такой местности могут служить каменные мосты.
- Любой юнит может попытаться потушить пожар на смежном гексе, вместо своей атаки. Для этого владелец юнита кидает один кубик. Для успешного тошения пожара первого уровня надо выкинуть Зелёный щит, для второго - Синий щит, для третьего - Красный щит, а для четвёртого - Кулак, в противных случаях пожар потушить НЕ удалось.

Вестерос

Исход битвы зависит не только от размера армии и качества оснащения, но и от умения пользоваться особенностями местности.

Местность на поле боя

В базовом наборе **BOW** представлены только 8 элементов местности, но на самом деле топография Вестероса намного богаче.

Детальное описание свойств местности приводится ниже. Рассматриваются такие ключевые моменты, как влияние на перемещение отрядов, блокировка **Линии обзора** и многое другое. Этот раздел описывает как местность, изначально напечатанную на поле, так и на накладных гексах.

Описание каждого элемента состоит из нескольких пунктов:

Блокировка ЛО: если написано Да, то такая местность блокирует линию обзора.

Движение: влияние на движение юнитов по этой местности. Если написано, что юнит должен остановиться, когда входит - это значит, что войдя в данный гекс весь остаток движения пропадает. Например, кавалерия зелёного ранга с подвижностью 4 на втором шаге входит в гекс с лесом. По правилам, она должна там остановиться (оставшиеся 2 шага - пропадают).

Битва: влияние на энит, вовлечённый в бой на этой местности.

Поджог: огненный предел X. Отражает максимально возможный уровень пожара на этой местности, а также различные эффекты.

Специальные правила: прочие особенности.

Равнина

Блокировка ЛО: нет

Движение: нет влияния

Битва: нет влияния

Поджог: огненный предел 4

Специальные правила: нет



Холм

Блокировка ЛО: да

Движение: нет влияния

Битва: против юнита на холме кидается максимум 3 кубика атаки (перед модификаторами), если атакующий НЕ находится на холме.

Для стрелков с холма нет блокировки ЛО юнитами.

Поджог: нельзя поджечь

Специальные правила: нет



Лес

Блокировка ЛО: да

Движение: юнит должен остановиться, когда входит

Битва: против юнита на холме кидается максимум 2 кубика атаки (перед модификаторами).

Юнит в лесу кидает максимум 2 кубика атаки (перед модификаторами).

Поджог: огненный предел 3. Когда пожар достигает 3 уровня - лес уничтожается (поместите на него жетон опустошения)

Специальные правила: лес с жетоном опустошения считается равниной



Река/Река в лесу

Блокировка ЛО: нет для реки;

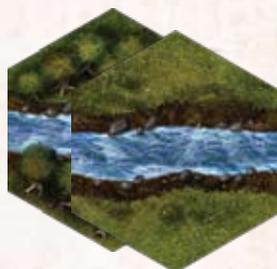
да для реки в лесу

Движение: НЕпроходима

Битва: нет влияния

Поджог: нельзя поджечь

Специальные правила: нет



Здание

Блокировка ЛО: да

Движение: юнит должен остановиться, когда входит

Битва: юниты в здании получают **Прикрытие 1**, кроме случаев, когда они связаны боем (а жетон связывания отображает их Дом)

Стрелки в здании кидают максимум два кубика атаки (перед модификаторами).

Поджог: огненный предел 4. Когда пожар достигает 4 уровня - здание уничтожается (поместите на него жетон опустошения)

Специальные правила: здание с жетоном опустошения считается равниной



Дорога/Дорога в лесу

Блокировка ЛО: нет для дороги; да для дороги в лесу

Движение: если юнит движется только по гексам дороги, то может пройти один дополнительный гекс (дополнительный гекс может и НЕ быть дорогой)

Битва: нет влияния

Поджог: огненный предел 4 для дороги; 3 для дороги в лесу (смотри эффекты пожара как для обычного леса)

Специальные правила: юниты могут **Продвигаться** на один дополнительный гекс больше (итог должен составлять максимум 2 гекса) или **Преследовать** на один дополнительный гекс больше (итог должен составлять максимум 3 гекса), пока всё движение происходит по дороге.

Жетоны местности

Используются, чтобы показать дополнительные свойства местности (обычно сотворённые человеком) на различных участках местности.

Если НЕ оговорено отдельно, то эффекты жетонов заменяют эффекты местности, в которой они находятся.

Деревянный мост

Блокировка ЛО: нет

Движение: считается дорогой

Битва: нет влияния

Поджог: огненный предел 3. Когда пожар достигает 3 уровня - мост уничтожается - уберите его с поля, все жетоны пожара также убираются с этого гекса.

Специальные правила: на мост нельзя объявлять **Продвижение** или **Преследование**



Каменный мост

Блокировка ЛО: нет

Движение: считается дорогой

Битва: нет влияния

Поджог: нельзя поджечь

Специальные правила: на мост нельзя объявлять **Продвижение** или **Преследование**



Частокол

Блокировка ЛО: да

Движение: НЕпроходим

Битва: нет влияния

Поджог: огненный предел 4. Когда пожар достигает 4 уровня - частокол уничтожается - уберите его с поля.

Специальные правила: нет



Палатка

Блокировка ЛО: нет

Движение: нет влияния

Битва: нет влияния

Поджог: огненный предел 1. Когда пожар достигает 1 уровня - палатка уничтожается - уберите её с поля

Специальные правила: различны, подробнее смотри в сценарии



Осадная башня

Блокировка ЛО: да

Движение: непроходима

Битва: нет влияния

Поджог: огненный предел 1. Когда пожар достигает 1 уровня - башня уничтожается - уберите её с поля

Специальные правила: различны, подробнее смотри в сценарии



Брод

Блокировка ЛО: нет

Движение: пехота должна остановиться, когда входит Кавалерия, вошедшая в брод, сводит оставшееся число шагов к единице от её текущего значения движения (например, если кавалерия с подвижностью 4 вошла в брод на втором шаге, то у неё остаётся всего единица движения вместо двух)

Битва: Юнит, контратакующий из брода, бросает максимум 2 кубика (перед модификаторами)

Поджог: нельзя поджечь

Специальные правила: нет



Пожар

Блокировка ЛО: нет

Движение: юниты НЕ могут входить.

Юниты, находящиеся в гексе с пожаром, НЕ могут двигаться

Битва: Юниты, находящиеся в гексе с пожаром, НЕ могут атаковать

Поджог: нельзя поджечь

Специальные правила: смотри раздел Пожар на стр. 25



Опустошение

Блокировка ЛО: нет

Движение: гекс с этим жетоном считается равниной

Битва: гекс с этим жетоном считается равниной

Поджог: смотри специальные правила

Специальные правила: жетон опустошения отменяет все эффекты любой местности, на которой он находится (она считается равниной)



Словарь терминов

АКТИВНЫЙ - юнит, цвет индикатора раунда на флаге которого совпадает с цветом текущего раунда (черный или белый). Только активный юнит может быть выбран.

ПРЕИМУЩЕСТВО - позволяет игроку действовать первым в начале раунда.

УРОВЕНЬ ПЛЕНЕНИЯ - количество ран, необходимое нанести одной атакой фигурке командира, чтобы взять его в плен (убрать с поля боя). Это значение приводится на щите в карте командира

ЛИМИТ ПРИКАЗОВ - максимальное число жетонов приказа, которое может иметь командир на своей карте.

КОНТРОЛИРУЕМЫЙ - юнит, находящийся в Зоне Контроля (ЗОК) дружественного командира.

ПРИКРЫТИЕ - свойство местности, позволяющее юниту игнорировать определённое количество ран, будучи в этой местности.

СВЯЗАН (БОЕМ) - юнит, на одной стороне гекса которого лежит жетон связывания.

ФИГУРКА - она же миниатюра.

ФЛАНГОВАЯ АТАКА - ближняя атака по юниту противника, который связан боем с другим вашим дружественным юнитом.

НЕАКТИВНЫЙ - юнит, цвет индикатора раунда на флаге которого НЕ совпадает с цветом текущего раунда (черный или белый). Только активный юнит может быть выбран.

ЖЕТОН ИНИЦИАТИВЫ - разрешает спорные ситуации в пользу владельца.

АКТИВИРОВАНИЕ ЮНИТА - превращение юнита из НЕ активного в активного. Чтобы сделать это - поверните флаг юнита такой стороной к себе, чтобы цвет индикатора раунда на флаге совпадал с цветом текущего раунда.

РАНГ - цвет флага юнита (зелёный, синий, красный)

ПРОЧНОСТЬ - свойство юнита, позволяющее игнорировать определённое количество ран от единичной атаки.

ЮНИТ - группа воинов, находящихся на одном гексе. Передвигаются и атакуют как единое целое.

ЗОНА КОНТРОЛЯ (ЗОК) - область в радиусе двух гексов от командира.

Скирмиш

Кроме битв, имеющих в книге сценариев, игроки могут использовать следующие правила для случайного генерирования битвы, называемой скирмишем. В отличие от обычных сценариев в Скирмише используются карты для генерирования командиров Домов, типов юнитов и их числа, а также расстановки местности.

Подготовка

Скирмиш отличается от обычного сражения тем, что в нём используются карты, чтобы определить условия битвы. В базовом наборе есть 2 карты-сценария скирмиша - "Raid in the Riverlands" и "Westerlands Bounty". В них уже заданы начальная расстановка и условия победы. Чтобы приступить к битве, нужно выполнить следующие шаги:

1. Выбор скирмиша и Домов

Игроки сначала выбирают сценарий скирмиша для игры. В базовом наборе есть 2 таких карты. В будущих дополнениях для игры будут включаться и другие скирмиш-сценарии. После выбора сценария игроки выбирают себе Дома, которые будут контролировать. Каждый игрок может выбрать любой Дом, герб которого приведён на карте. При этом два игрока НЕ могут контролировать один и тот же Дом.

2. Создание поля боя

На карте сценария скирмиша отмечено специальным значком (см. "Расшифровка карты сценария скирмиша" ниже), как будет ориентировано поле боя в пространстве по отношению к игрокам (по длине или ширине), и какая сторона будет задействована. Половина поля перед игроком - территория его Дома (там он будет расставлять свою армию и местность).

3. Выбор командиров

Каждый игрок берет колоду скирмиш-карт с гербом его Дома. На некоторых есть портрет Командиров вверху, а также их ценность. Игроки отделяют эти карты от остальной колоды. Следуя карте сценария скирмиша, игроки выбирают командиров (учитывая их ценность) путём выбора карт с их портретами.

После использования карты скирмишей возвращаются в коробку (НЕ использованные, замешиваются обратно в колоду).



ценность
командира

Расшифровка карты сценария скирмиша



- 1) Название сценария скирмиша.
- 2) Кому принадлежит жетон инициативы. Условия набора командиров.
- 3) Правила расстановки местности, командиров, юнитов.
- 4) Гербы Домов, участвующих в битве.
- 5) Рейтинг юнитов - количество карт, для набора юнитов.



- 6) Рейтинг местности - количество карт, для набора местности.
- 7) Положение и используемая сторона поля боя.
- 8) Условия победы.
- 9) Лимит раундов.
- 10) Количество жетонов приказа.

- 11) Количество кубиков, используемое при получении жетонов выбора.
- 12) Количество карт приказов, получаемое игроками в начале каждого раунда.
- 13) Используемая сторона сегмента морали Ланнистеров
- 14) Используемая сторона сегмента морали Старков

Например, в карте сирмиши-сценария «Raid in the Riverlands» наглядно показано, что каждый игрок может выбрать 2 командиров с общим уровнем ценности 4 или меньше.

Выбор командиров осуществляется в тайне от соперника. После этого игроки берут фигурки командиров, которые изображены на картах и показывают друг-другу одновременно. Затем игроки берут карты выбранных командиров и располагают их перед собой. После чего формируют юнит для каждого командира - делается это по обычным правилам (см. "Формирование юнитов" на стр. 10).

4. Построение колоды приказов

Следуйте обычным правилам.

5. Размещение счётчика раундов и маркера раундов

Следуйте обычным правилам.

6. Размещение счётчика морали и маркера морали

Следуйте обычным правилам.

7. Создание сброса для жетонов и размещение жетонов приказа

Следуйте обычным правилам.

8. Определение владельца жетона инициативы

Карта сценария сирмиша указывает, кто начинает игру с жетоном инициативы. Иногда владелец выбирается случайно (бросьте монетку к примеру), как в сирмише "Raid in the Riverlands". Игрок, получивший жетон инициативы, размещает его перед собой.

9. Формирование юнитов

Происходит это посредством карт. Каждый игрок перемешивает свою колоду сирмиш карт и берёт себе столько карт, сколько указано в сценарии как рейтинг юнитов. На этих картах будет и написано, сколько и каких юнитов будет в подчинении у игрока. **Использованные карты сирмишей возвращаются в коробку.**



На примере выше приведены блоки юнитов с двух карт. Общее число фигурок 29. В это число НЕ входят фигурки, которые составляют юниты командиров.

10. Создание местности

Происходит это с помощью карт. Каждый игрок перемешивает свою колоду сирмиш карт и берёт себе столько карт, сколько указано в сценарии как рейтинг местности. Каждая карта показывает количество и тип используемых гексов. Эти гексы игроки выставляют на своей половине поля. После использования карты сирмишей возвращаются в коробку.



На примере выше приведены блоки местности с двух карт. Всего 8 гексов местности. НЕ имеет значения если изображение, приведённое на карте, будет различаться с изображением на гексе. Главное, чтобы сохранилось количество и тип используемой местности.

11. Размещение гексов местности

Начиная с игрока, владеющего жетоном инициативы, каждый игрок по очереди располагает один гекс местности на поле так, как это описано в карте сценария сирмиша. Например, в сирмише "Raid in the Riverlands" они должны быть выставлены НЕ далее 8 гексов от своей стороны поля.

12. Размещение юнитов командиров

Начиная с игрока, владеющего жетоном инициативы, каждый игрок по очереди располагает один юнит командира на поле так, как это описано в карте сценария сирмиша. Например, в сирмише "Raid in the Riverlands" они должны быть выставлены НЕ далее 3 гексов от своей стороны поля и их оны контроля (ЗОК) НЕ должны пересекаться.

13. Размещение обычных юнитов

Начиная с игрока, владеющего жетоном инициативы, каждый игрок по очереди располагает один юнит на поле так, как это описано в карте сценария сирмиша. Например, в сирмише "Raid in the Riverlands" они должны быть выставлены НЕ далее 4 гексов от своей стороны поля.

Игроки готовы начать битву!

Детали сирмиша

Такие детали, как количество используемых жетонов приказа, карт приказов, а также условия победы приводятся на карте сценария сирмиша. После подготовки к битве положите карту сценария сирмиша между игроками, чтобы каждый мог обратиться к ней во время битвы (например, проверить выполнены ли условия победы).



TARGET PLAYERS SIDE

- Им нужен хлеб, а не посулы.
- Если я дам им хлеб сегодня, завтра они придут к воротам и запросят вдвое больше. Кто там еще?
- Черный брат со Стены. Стюард говорит, он привез с собой мертвую руку в склянке.
- Удивляюсь, как это её никто не съел...

диалог Тириона с Бронном

Дополнительные правила

В этом разделе приводятся дополнительные правила, которые могут быть использованы в любой комбинации (хоть все) по договоренности обоих игроков для того чтобы улучшить геймплей BOW.

Направленное отступление

За каждый символ **Флага** юнит должен отступить на один гекс согласно следующим правилам:

Если гекс в противоположном направлении относительно направления атаки свободен, отряд обязан отступать (полностью!) в этом направлении (такое направление называется «основным»). Если «основное» направление заблокировано («противоположный» гекс занят) – тогда отряд должен будет отступить в «альтернативном» направлении, то есть любой свободный гекс, который ближе всего к «основному», но также и к краю поля боя игрока.

Учтите, что начав отступать в одном направлении (выбранном по правилам выше), сменить его будет уже нельзя и все условия получения ущерба применимы, как и в обычных правилах.

В примере слева: юнит «А» представляет атакующего, в то время как юнит «Т» – цель. Кроме того, «Р» – «основное» направление отступления, а «S» – второе или «альтернативное» направление отступления.

Любой картой приказа выбрать 1 юнит

Игрок может сбросить любую карту приказа, чтобы выбрать один юнит. Жетон приказа должен быть положен на карту командира, как если бы игрок сыграл карту «Выбрать один юнит». Юнит естественно должен быть в пределах ЗОК (Зоны Контроля) командира.

Уменьшение численности юнита

Юнит, который потерял половину или больше своих солдат (округляется вверх) считается «потрепанным» в бою.

Потрепанный отряд уменьшает количество кубиков своей атаки на один. Кроме того, отступить (НЕ путать с уклонением) юнит может только на два гекса, после чего любой ландшафт считается непроходимым и юнит будет нести потери.



Уклонение от битвы

После того, как все вражеские юниты походили (но еще НЕ атаковали), защищающийся игрок может приказать своим юнитам, которые находятся в непосредственной близости к врагу – уклониться от битвы (НЕ путать с отступлением).

Этот приказ можно отдать до выкладывания жетонов связывания (до начала битвы), «уклоняющиеся» юниты должны быть «активными» и быть в непосредственной близости к вражеским юнитам, **ходившим в этом ходу.**

Обратите внимание на три правила «уклонения»:

1. Юнит уклоняется (и отходит) на 1-2 гекса в сторону «родного» (сторона выбранного Великого Дома) края игрового поля и становится «НЕактивным» (как будто им действовали).
2. Если уклоняющийся юнит принимал участие до этого в битве (лежал жетон связывания), то как и обычно он должен получить «удар в спину».
3. Игрок, который приказал юниту уклониться должен уменьшить мораль своего Дома на -1 – если ранг атакующего выше ранга уклоняющегося; на -2 – если ранги одинаковы; на -3 – если юнит с рангом выше, забыв о чести уклоняется от битвы с отчаянными новобранцами.

За ход может уклоняться несколько юнитов (сколько позволяют выше обозначенные правила).

Пример сверху: ветераны пехоты Старков бросаются на зеленых лучников Ланнистеров. Сразу после того, как Старки походили, но до атаки, Ланнистер решает «уклониться» активным юнитом лучников («А») на один гекс в сторону «своего» края поля боя и, в результате чего дезактивирует его. Так как ранг лучников меньше ранга нападающего, то мораль Дома Ланнистеров упадет лишь на один. А вот отряд «В» не может уклониться – видимо, он уже постреливал в этом раунде (стал «НЕактивным») и поэтому вынужден мужественно встретить несущуюся бурю лицом к лицу.

Координированные атаки

Несколько юнитов могут атаковать в рукопашной один и тот же юнит одновременно. Когда это случается один юнит объявляется, как «лидирующий», в то время, как остальные – «поддерживающими». Все «поддерживающие» юниты «добавляют свои нормальные значения количества кубиков атаки минус один» к броске «лидирующего» юнита. Все кубики кидаются вместе, все юниты активируются по нормальным правилам.



Если хотя бы один из атакующих юнитов не заходит с фланга, то флангового броска не будет. Чтобы перебрасывать кубики необходимо будет всем участникам оказаться атакующими с фланга (с ходу можно только комбинацию с Марбрандом предположить, как пример).

Пример сверху: юнит «А» – «лидирующий», юнит «В» – поддерживающий», оба – синего ранга. Получаем пять кубиков (три – от лидирующего и два от «поддерживающего»).

Эррата

В этом разделе приводятся исправления к сценариям и картам BOW.

2-й сценарий - Большой Джон Амбер должен быть в юните синего ранга.

В 6-м сценарии самый левый юнит синей кавалерии Старков должен быть синим юнитом пехоты.

Однако рекомендую, несмотря на это правило эрраты в 6-м сценарии использовать фигурки пехоты этого юнита, чтобы обозначать кавалерию или хотя бы дать им способность кавалерии по сценарию (не хватает фигурок квалерии в базовой поставке) - поджигать палатки. Причина проста: это достаточно сильно бьет по балансу и уменьшает шансы Старков выиграть.

В 10-м сценарии юнит синей кавалерии Ланнистеров, что соприкасается с Ланнистеровской стороной поля (посередине) должен быть синим юнитом пехоты. Также не хватает фигурок – здесь замена не так критична.

Специальное действие Мейдж Мормонт должно гласить: «Переверни эту карту для того, чтобы юнит Мейдж атаковал дважды (вместо одного раза) во время хода (вместо написанного на карте – раунда)».

Специальное действие Робба Старка-«Молодого Волка» должно гласить: «Робб получает свойство **Псы Войны** во время атаки в этом ходу (даже после движения). Если атака уничтожила цель, НЕ переворачивай карточку неактивной (не цветной, обратной) стороной.

Титул Рикарда в Сकिриш-картах должен быть «Лорд Кархолда» (Lord of Karhold)

ЧАВО

В этом разделе приводятся ответы на наиболее часто задаваемые вопросы по правилам BOW.

В: Сколько можно в ход использовать жетонов выбора?

О: 1. Исключение: использование 2-х одинаковых жетонов для выбора любого юнита. Также 1-на карта приказа за ход, но сколько угодно команд с неё (1-на и та же команда дважды с карты НЕ выполняется).

В: Когда командир остается один (весь юнит кроме его фигурки уничтожен), может ли он атаковать?

О: Да, также, как указывает флаг юнита, в котором командир действует. Кроме того убить его можно лишь единичной атакой тем числом хитов, которое обозначено в его уровне пленения (со знаком щита), можно ближним и дальним боем. Фигурка командира в таком случае отдается оппоненту, а карта командира выбывает из игры. При этом карты приказов сохраняются в колоде.

В: Командиры и их юниты находятся в Зоне Контроля командира (своей)?

О: Да.

В: Лучники контратакуют?

О: Да

В: Когда работает способность Марбранда использовать фланговую атаку, когда участвует в бою?

О: Всегда. То есть ему все равно связан он боем с врагом или нет – он всегда заходит с фланга .

В: Лучники, рядом с противником (но НЕосвязаны боем) обязаны его атаковать?

О: Нет.

В: Лучники кладут жетон связанности боем, если атакуют противника на смежном гексе, не будучи связанными боем до этого?

О: Нет. Лучники бьют только дистанционно, даже противника рядом с ними.

В: Можно ли уничтожить командующего общим числом хитов = уровень пленения + количество фигурок в отряде?

О: Да. Пример: есть командир с уровнем пленения = 2, в юните осталось, кроме него, еще 2 фигурки. Бросок на 4 хита уничтожит не только юнит, но и командира.

В: Влияния местности действуют во время отступления?

О: Только непроходимая местность считается – при невозможности отступления засчитывается хит.

В: Влияния местности действуют при Преследовании?

О: Да

В: Могут ли юниты, бьющие на расстоянии (лучники, псарь и т. п.) уничтожить командира?

О: Да.

В: Имеет ли значение ранг псарей при специальной атаке Псы Войны?

О: Нет.

В: Может ли карта приказа быть использована для выбора меньшего количества юнитов, чем на ней указано?

О: Да. Когда мы выбираем X юнитов, вы можете всегда выбрать до X юнитов (минимум 1)

В: Может ли Адам Марбранд (с титулом «Командующий кавалерией» – as “Outrider Commander”) двигаться через гексы местности с юнитами в них («сквозь» юниты, как «собачки» псарей)?

О: Нет.

В: Когда отряд Грегора (с титулом «Гора» – as “The Mountain”) атакует с фланга, то в какой момент схватки можно добавлять кубик (который по способности Горы полагается за каждый флаг)?

О: Сначала добавляем кубик (после первого броска), потом добавляем кубик(и) за флаг(и), и только потом – фланговый бросок кубиков (за фланговый бросок кубики НЕ добавляются).

В: Заменяются ли жетоны пожара жетонами опустошения?

О: Нет. Жетон опустошения добавляется на тот же гекс, где уже лежит жетон пожара.

В: Когда отряд совершает Преследование, может ли отряд использовать свой второй ход (второй гекс, доступный во время Преследования для движения), чтобы вернуться обратно?

О: Нет. Правила говорят, что вы НЕ можете закончить ход на том же гексе, где были и при этом оставить за собой право экстра-атаки (только Преследование дает право дополнительной атаки).

В: Что происходит с картой командира, когда командира берут в плен?

О: Возвращается в коробку.

В: Может ли Киван Ланнистер использовать своё свойство юнита, если его юнит НЕ может атаковать противника (нет реальной цели)?

О: Да. Ему всего лишь необходимо иметь возможность атаковать (то есть, например, синий юнит Кивана может походить только на 1 гекс, чтобы иметь возможность использовать данную способность командира).

В: Можно ли применять одну и ту же тактику с карты приказа несколько раз за ход?

О: Нет. Тактику, как и любую команду с карты приказа можно сыграть только один раз за ход.

Уточнения

1) Распространение огня, определяется случайно 1-6 соответствующими жетонами и подчиняется правилам, изложенным в сценарии.

2) Флаги контратаки заставляют противника отступить по обычным правилам.



для Вас перевод осуществили:



Atsukawa Toshiro

Вот и завершился перевод правил этой замечательной игры. Надеюсь, они вам здорово помогут, поскольку локализация данной игры в России пока НЕ предвидится, а английский язык по прежнему представляет проблему для части потенциальных игроков. Я сам лично столкнулся с этим, когда купил Battles of Westeros. А посему и сел за перевод.

На данный момент уже выпущено два дополнения (готовится третье), которые помимо новых фигурок, карт и гексов местности содержат дополнительные правила. Будет ли осуществлен их перевод - посмотрим... А пока мысленно поблагодарите всех участников перевода за проделанный труд!!!

www.inaght.ucoz.ru

aladriandia@mail.ru



Виталий Никитчин

Перевод официального FAQ'а стр. 30-33.

Посетите его блог "Смайлосфера" www.smilek.in.ua там вы найдёте видеOVERсию правил Battles of Westeros, а так же интересные статьи по другим настольным играм.

vn@smilek.in.ua

Цибенко Алексей ака Лекс

Василий Фокин

Артём Харинин

Перевод стр. 7-9 и 28-29.

Разрешено свободное распространение и использование данного перевода в НЕ коммерческих целях при условии обязательного сохранения имён участников перевода

CREDITS

Game Design and Development: Robert A. Kouba

Inspired by the classic game created by Richard Borg

Editing: Mark O'Connor

Graphic Design: Andrew Navaro and WiL Springer

Cover Art: Tomasz Jedruzek

Map Art: Henning Ludvigsen

Additional interior art by the artists of *A Game of Thrones: The Card Game*

Figure Design: Aaron Panagos

Figure Photography: Jason Beaudoin and Keith Hurley

Playtesters: "Lurkers in the Valley" Playtest Group (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff, and Vernon Wester), Jaffer Batica, Scott Clifton, JR Godwin, Eric Hanson, Kyle J. Hough, Erik Lind, Thaadd Powell, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Touyee Yang, and Jamie Zephyr

Art Coordinator: Zoë Robinson

Production Manager: Gabe Laulunen

FFG Lead Designer: Corey Konieczka

FFG Lead Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2010, used under License. *Battles of Westeros*, *BattleLore*, the *BattleLore* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Visit Us on the Web:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Памятка

Раунд игры

1. Фаза Подготовки

- A. Определение преимущества
- B. Очистка карт командиров
- C. Активизация юнитов

2. Фаза Получения Ресурсов

- A. Получение жетонов выбора
- B. Набор карт приказов

3. Фаза Командования (очерёдность ходов игроков; одно действие по выбору за ход)

- Использование жетона выбора
- Использование карты приказа
- Пас

4. Фаза Перегруппировки

- A. Выполнить условные состояния
- B. Подсчитать победные очки
- C. Проверить условия победы
- D. Сбросить лишние ресурсы
- E. Восстановить мораль
- F. Передвинуть маркер раунда

Использование карты приказа

1. Объявление командира, который будет использовать карту приказа
2. Плата определённого количества жетонов приказа
3. Объявление всех юнитов, которые будут выбраны
4. Движение всех выбранных юнитов
5. Атака всеми выбранными юнитами

Битва

1. Объявление атакующего
2. Объявление цель атаки
3. Проверка Линии Обзора (ЛО) и дальности
4. Размещение жетона связывания боем (если необходимо)
5. Определение количества кубиков атаки
6. Бросок кубиков атаки
7. Определение результата атаки
8. Поворот флага атакующего

Функции жетонов выбора

-  – Активный игрок может выбрать юнит зелёного ранга.
-  – Активный игрок может выбрать юнит синего ранга.
-  – Активный игрок может выбрать юнит красного ранга.
-  – Активный игрок может выбрать юнит любого ранга.
-  – Активный игрок может: 1) увеличить мораль своего Дома на +1; 2) уменьшить мораль своего Дома на -1, чтобы активировать один юнит (вернуть его флаг в активное положение). В любом случае выбрать юнит с помощью этого жетона нельзя.

Также активный игрок может выбрать юнит любого ранга за два одинаковых жетона выбора (вместо использования одного жетона выбора).

Шаги подготовки к битве

1. Выбор сценария и Домов
2. Создание поля боя
3. Набор командиров
4. Построение колоды приказов
5. Размещение счётчика раундов и маркера раундов
6. Размещение счётчика морали и маркера морали
7. Создание сброса для жетонов и размещение жетонов приказа
8. Формирование и размещение юнитов
9. Определение владельца жетона инициативы

Свойства

Продвижение (Advance) - если юнит с этим свойством в результате своей атаки уничтожает или обращает в бегство юнит противника, то он может переместиться на гекс, который занимала цель атаки до уничтожения или бегства. Юнит может выбирать Продвижение только один раз за ход.

Прикрытие X (Cover) / Прочность X (Toughness) - позволяют юниту игнорировать X ран в результате атаки противника. Прочность - это свойство юнита, а свойство Прикрытие могут дать определённые виды местности.

Псы войны (Dogs of War) - юнит может использовать специальную дальнюю атаку, если не двигался.

Тяжёлая броня (Heavy Armor) - Юниты с этим свойством в защищаются как отряд на один ранг выше. Например, юнит зелёного ранга будет защищаться как юнит синего ранга. Если юнит красного ранга имеет это свойство, то он игнорирует выпадение Кулака.

НЕ сбалансированный (Off-balance) - Если юнит с этим свойством перемещается перед своей атакой в этом ходу, то число его кубиков атаки сводится к 1 (вне зависимости от ранга юнита).

Преследование X (Pursue) - Если юнит с этим свойством в результате своей атаки обращает вражеский юнит в бегство или уничтожает, то может передвинуться на X гексов (первый шаг должен приходиться на гекс, который занимал вражеский юнит) и атаковать снова. Юнит может объявлять Преследование только один раз за ход.

Поджог (Scorch the Earth) - Когда юнит с этим свойством выбран, то вместо атаки он может попытаться устроить поджог на смежном свободном гексе (если местность в нём способна гореть). Для этого игрок указывает гекс, который желает поджечь и кидает кубики как при обычной атаке. За каждый выпавший Зелёный щит увеличьте уровень пожара в данном гексе (если изначально пожара там НЕ было, то положите жетон пожара).

Стойкость (Stalwart) - позволяет юниту игнорировать 1 значение Флага, выкинутого против него, если хочет. Юниты со Стойкостью также могут контратаковать.