

GAME OF THRONES™

ИГРА ПРЕСТОЛОВ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

В основе карточной «Игры престолов» лежит одноимённый сериал телеканала HBO, который, в свою очередь, создан по мотивам цикла книг «Песнь льда и пламени» американского писателя Джорджа Р. Р. Мартина. В центре истории — ожесточённая борьба за власть между королями и лордами Вестероса. Двумя наиболее яркими участниками этого противостояния стали Ланнистеры, богатей с Бобрового Утёса, и Старки, благородные северяне, защитники старых порядков. Два Великих Дома превратили земли Вестероса в арену опасной игры престолов, которая неминуемо втягивает в свою смертоносную круговорот королей и простолудин, рыцарей и наёмников, храбрецов и трусов.

Карточная «Игра престолов» открывает двум соперникам прекрасный и жестокий Вестерос. Возглавьте Дом Ланнистер или Дом Старк, соберите под своими знамёнами войска, поставьте задачи героям и воплотите в жизнь свои замыслы. Бросайте сопернику вызовы и громите его в битвах, сбивайте с толку интригами, подрывайте авторитет. Даже самая мелкая победа усиливает власть вашего Дома. Побеждает игрок, который первым наберёт 15 жетонов власти. Помните, что в игре престолов вы можете победить или умереть. Третьего не дано.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст на карте противоречит тексту правил, следуйте тексту карты.

ДОМ СТАРК

Старки, суровые и справедливые правители, гордо носили титул Королей на Севере задолго до завоевания Вестероса Таргариенами. Три сотни лет спустя Эддard Старк помог Роберту Баратеону свергнуть власть Безумного Короля Элериса Таргариена. Герб Старков — серый лютоволк в белом поле. Девиз Старков — «Зима близко».

ДОМ ЛАННИСТЕР

Самый богатый род Вестероса, Ланнистеры с Бобрового Утёса были королями, пока Таргариены не положили конец их независимости. Когда же Роберт Баратеон воссел на троне свергнутой династии, он взял в жёны Серсею Ланнистер. Герб Ланнистеров — золотой лев в красном поле. Девиз Ланнистеров — «Услышь мой рык!».

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В коробке с игрой вы найдёте следующие компоненты:

ЖЕТОНЫ ЗОЛОТА (26 ШТУК)

Эти жетоны используются игроками для учёта их золотого запаса. Один жетон — одна золотая монета. Они нужны для розыгрыша карт и оплаты свойств некоторых карт.



ЖЕТОНЫ ВЛАСТИ (30 ШТУК)

Эти жетоны используются игроками для учёта их власти. Один жетон — единица власти. Игрок, собравший 15 жетонов власти раньше соперника, становится победителем.



ЗНАМЁНА ДОМОВ

Показывают, какие Дома контролируют игроки, а также на них складываются жетоны власти. В игре одно знамя Старков и одно знамя Ланнистеров.



ЗНАМЯ ЛАННИСТЕРОВ



ЗНАМЯ СТАРКОВ

КОЛОДА ЛАННИСТЕРОВ



Из этих карт игрок, выступающий за Ланнистеров, формирует свою колоду Дома.

КОЛОДА СТАРКОВ



Из этих карт игрок, выступающий за Старков, формирует свою колоду Дома.

КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ

Это особые карты с изображением Железного трона на рубашке. В ходе партии у каждого игрока будет собственная колода замыслов, состоящая из 7 карт. В наборе 32 карты замыслов, из них только 14 применяются в партии (см. «Подготовка» на стр. 6).



СТРОЕНИЕ КАРТЫ ДОМА

ГЕРОЙ ЛАННИСТЕРОВ

ГЕРОЙ СТАРКОВ

МЕСТО ЛАННИСТЕРОВ

МЕСТО СТАРКОВ

ДОВЕСОК ЛАННИСТЕРОВ

ДОВЕСОК СТАРКОВ

СТРОЕНИЕ НЕЙТРАЛЬНОЙ КАРТЫ

НЕЙТРАЛЬНЫЙ ГЕРОЙ

НЕЙТРАЛЬНОЕ МЕСТО

НЕЙТРАЛЬНЫЙ ДОВЕСОК

СТРОЕНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ И ЗАМЫСЛОВ



СОБЫТИЯ

- Цена в золоте:** сколько золота необходимо потратить, чтобы сыграть эту карту.
- Заголовок:** название карты. Карты с символом в заголовке считаются уникальными (см. стр. 12). Также в заголовке указывается тип карты (герой, место, довесок, событие или замысел).
- Герб Дома:** как и цвет фона, указывает на принадлежность карты к Дому. На нейтральных картах герба нет (см. врезку «Гербы Домов»).
- Сила:** эффективность героя в ходе вызовов.
- Знаки вызовов:** показывают, в вызовах каких типов герой может принимать участие как зачинщик и как защитник (битва, интрига и делёж власти).
- Черты:** слова, которые сами по себе ничего не значат, но могут упоминаться в тексте других карт. Примеры: Лорд, Леди, Рыцарь.



ЗАМЫСЛЫ

- Ключевые слова:** особые свойства ряда карт. Ключевые слова всегда выделяются курсивом. Всего в игре три ключевых слова: Ограниченность, Слава и Скрытность (см. «Ключевые слова» на стр. 12).
- Свойство карты:** описание уникальных игровых свойств карты.
- Бонус дохода:** прибавка к доходу раскрытого замысла.
- Атмосферный текст:** художественный текст или цитата, связанная с изображением на карте.
- Доход:** сколько золотых приносит эта карта замысла.
- Инициатива:** игрок с наивысшей инициативой выбирает, кто будет действовать первым в текущем раунде.
- Сила намерений:** урон, который зачинщик вызова наносит при победе.

ТИПЫ КАРТ

В игре пять типов карт.

Герои, как правило, принимают участие в вызовах как зачинщики и как защитники. Чем лучше они проявят себя в ходе битв, интриг и при дележе власти, тем больше вероятность победы их Дома в игре, так как каждый выигранный вызов приносит власть и ослабляет соперника (см. стр. 9). Героев можно убить или вывести из игры в сброс (см. «Сброс и кладбище» на стр. 12).

Места дают игроку преимущества, указанные в тексте свойства.

Довески играют под карты героев (свои или соперника), которые находятся в игре, изменяя их согласно правилам прикрепленного довеска. Довесок уходит в сброс, когда его «носитель» покидает игру по какой-либо причине.

События играют с руки, их эффект описан в игровом тексте. После того как эффект события вступил в силу, его карта сбрасывается.

Замыслы — особые карты, которые никогда не замешиваются в колоды Домов. У каждого игрока есть колода из 7 карт замыслов. В начале раунда каждый игрок выбирает один замысел из своей колоды. Замысел обеспечивает основной доход Дома и обладает определённым свойством. Также по выбранным замыслам Домов определяется, кто обладает инициативой в раунде и какой урон причиняет игрок, выигравший вызов как зачинщик (т. н. сила намерений).

ГЕРБЫ ДОМОВ

Ряд игровых эффектов влияет на карты определённого Дома. Принадлежность карты к Дому указывается гербом в верхнем правом углу. Если изображён лев — это карта Ланнистеров, если лютоволк — Старков. Карта без герба считается нейтральной, и на неё не будут действовать эффекты, направленные на карты одного из Домов.

ПОДГОТОВКА

Разделите карты на три колоды, ориентируясь по их рубашкам, а затем выполните следующие действия.

1. СОЗДАЙТЕ КАЗНУ И РЕЗЕРВ ВЛАСТИ

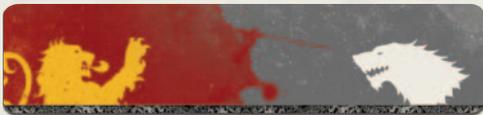
Сложите жетоны золота в одном месте, а жетоны власти — в другом. Таким образом будут сформированы казна и резерв власти соответственно.

2. ВОЗГЛАВЬТЕ ДОМ

Любым образом решите, кто будет играть за Ланнистеров, а кто — за Старков. После этого возьмите знамёна и колоды своих Домов.

3. СОЗДАЙТЕ КОЛОДЫ ЗАМЫСЛОВ

Сформируйте две колоды замыслов, по семь карт в каждой.



Замыслы Ланнистеров
Под арестом
Игра престолов
Услышь мой рык
Охраняя трон
Валар моргулис
Убийственный холод
Беспокойный мир

Замыслы Старков
Сбор знамён
Переходя Трезубец
Сокрытое в тенях
Шпионы среди нас
Буря мечей
Лев и волк
Старые боги

Если вы не играете с драфтом замыслов, уберите все прочие карты замыслов в коробку: в этой игре они не понадобятся (см. «Драфт замыслов» на стр. 13).

4. ПЕРЕТАСУЙТЕ КОЛОДЫ ДОМОВ

Тщательно перетасуйте колоды Домов. Карты замыслов тасовать не обязательно.

5. НАБЕРИТЕ ИСХОДНУЮ РУКУ

Каждый игрок берёт на руку 7 карт из своей колоды Дома. Если доставшиеся карты не нравятся, можно замешать их обратно в колоду, после чего снова взять на руку 7 карт. Это называется муллиганом. Каждый игрок обладает правом на один муллиган, причём только на этом этапе подготовки к игре.

6. ВЫЛОЖИТЕ ИСХОДНЫЕ КАРТЫ

Игроки выкладывают перед собой исходные карты лицом вниз. Среди исходных карт могут быть карты героев и мест, доставшиеся на предыдущем этапе подготовки к игре. Обратите внимание на следующие ограничения:

- сумма цен выложенных карт не должна превышать 5 золотых;
- нельзя выложить больше одной карты с ключевым словом «Ограниченность» (см. «Ключевые слова» на стр. 12);
- нельзя выкладывать карты довесок, событий и дубликаты уникальных карт (см. «Уникальные карты» на стр. 12).

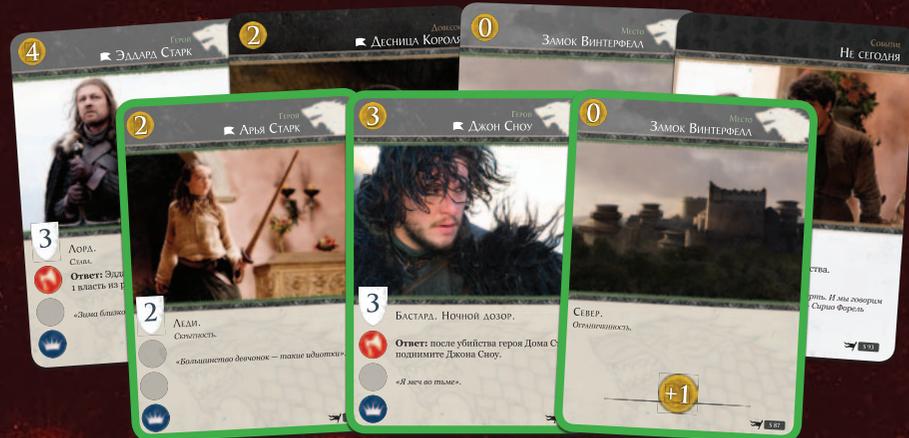
Когда оба игрока выложили исходные карты, все они одновременно вскрываются. Свойства карт в ходе подготовки к игре не срабатывают.

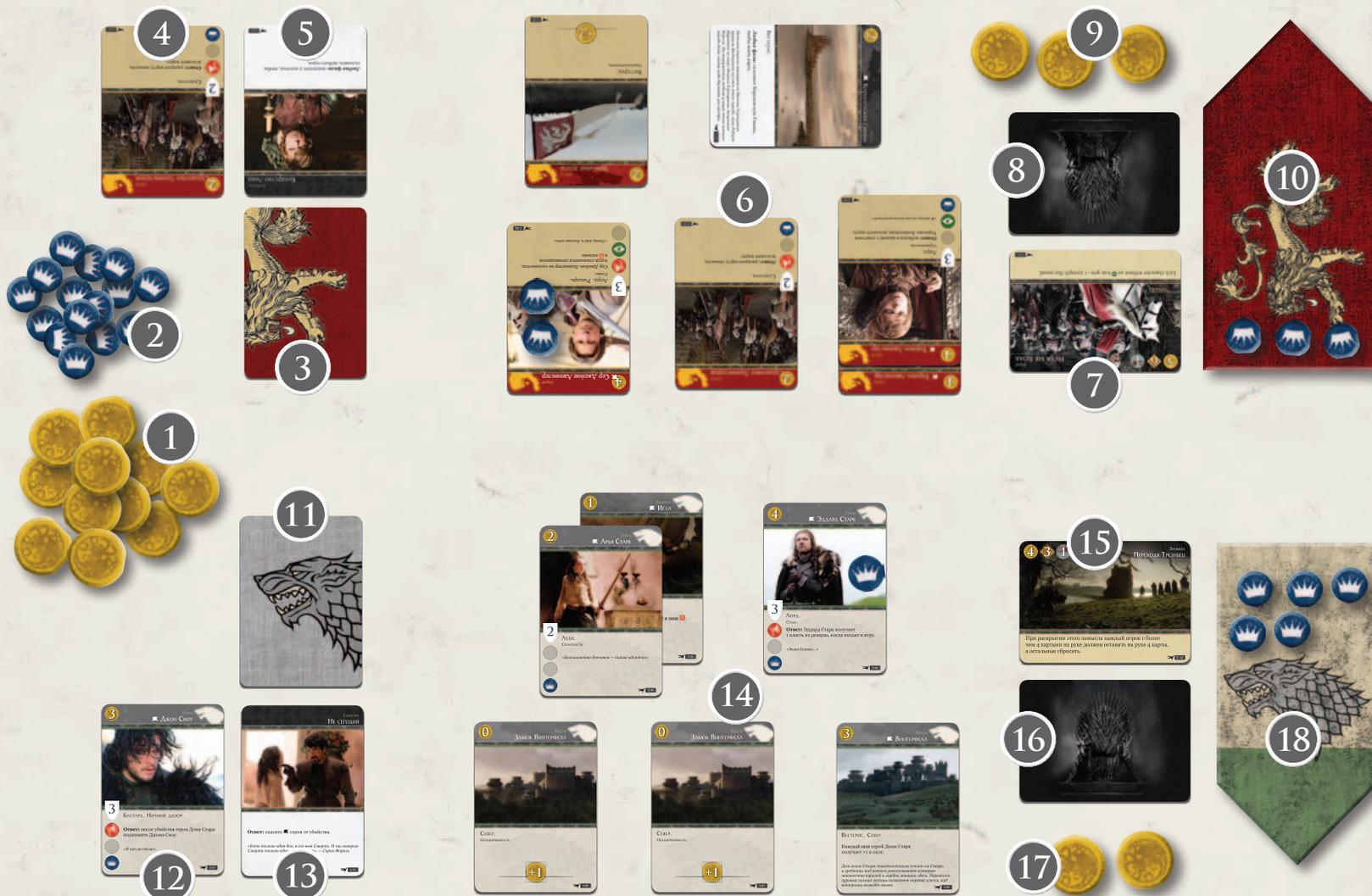
7. ДОБЕРИТЕ КАРТЫ НА РУКУ

Игроки берут карты из своих колод Домов, пока на руке у каждого снова не станет 7 карт. Теперь можно начинать игру.

ПРИМЕР ВЫКЛАДЫВАНИЯ ИСХОДНЫХ КАРТ

Играющий Старками при наборе получил следующие карты: «Арья Старк», «Джон Сноу», «Эддард Старк», «Десница Короля», «Не сегодня» и две карты «Замок Винтерфелл». Он решает выложить на стол карты «Арья Старк», «Джон Сноу» и один «Замок Винтерфелл» (на иллюстрации справа выделены зелёным цветом) за 5 золотых — больше карт выложить нельзя. Многие карты также нельзя сыграть: «Десница короля» — довесок, «Не сегодня» — событие, а «Замок Винтерфелл» содержит ключевое слово «Ограниченность».





ПРИМЕР ИГРОВОЙ ЗОНЫ



- | | | |
|-------------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| 1. Казна | 5. Сброс Ланнистеров | 12. Кладбище Старков |
| 2. Резерв власти | 6. Карты Ланнистеров в игре | 13. Сброс Старков |
| 3. Колода Ланнистеров | 7. Раскрытый замысел Ланнистеров | 14. Карты Старков в игре |
| 4. Кладбище Ланнистеров | 8. Замыслы Ланнистеров | 15. Раскрытый замысел Старков |
| | 9. Золотой запас Ланнистеров | 16. Замыслы Старков |
| | 10. Знамя и власть Ланнистеров | 17. Золотой запас Старков |
| | 11. Колода Старков | 18. Знамя и власть Старков |

ТЕЧЕНИЕ РАУНДА

Игра состоит из раундов, каждый раунд делится на семь фаз. Игроки участвуют в каждой фазе. Когда одна фаза завершается, начинается следующая. Когда заканчивается седьмая фаза, начинается новый раунд.

Семь фаз раунда таковы:

1. Замыслы
2. Добор
3. Приказы
4. Вызовы
5. Господство
6. Подъём
7. Налоги

ФАЗА 1. ЗАМЫСЛЫ

В начале фазы каждый игрок решает, какой замысел он раскроет для этого раунда. Замысел обеспечит игроку приток золота и сможет повлиять на ход игры за счёт своего уникального свойства.

Игроки изучают карты в своих колодах замыслов и тайно выбирают по одной. Когда оба соперника сделали выбор, они одновременно раскрывают выбранные карты замыслов.

Раскрытая карта замысла кладётся поверх прошлой карты замысла. Таким образом, в каждый момент партии у Дома есть только один раскрытый замысел. Если раскрыт последний замысел из колоды, все прошлые замыслы возвращаются в колоду после того, как раскрытый замысел вступил в силу (его карта остаётся на столе в раскрытом состоянии).

Раскрыв замыслы, определите, кто из игроков взял инициативу. Инициатива уходит игроку с наивысшим значением

инициативы на раскрытом замысле. При равенстве значений инициативу берёт игрок с наименьшим количеством власти (на знамени и картах героев). Если и тут ничья, определите инициативу случайным образом. Игрок, взявший инициативу, назначает первого игрока.

Затем игроки применяют свойства раскрытых замыслов после слов «При раскрытии». В случае если свойства замыслов обоих игроков содержат слова «При раскрытии», выбранный ранее первый игрок определяет, в каком порядке они вступят в силу. Помните, что многие замыслы не обладают свойствами, срабатывающими при раскрытии: они вступают в силу либо в других фазах, либо не прекращают действовать в течение всего раунда.

ФАЗА 2. ДОБОР

Каждый игрок берёт 2 карты из своей колоды Дома на руку. Если колода Дома закончилась, игрок пропускает эту фазу.

ФАЗА 3. ПРИКАЗЫ

В этой фазе игроки поочередно собирают золото и играют новые карты героев, мест и довесков. Также в этой фазе можно сыграть некоторые карты событий.

Сначала первый игрок отдаёт все свои приказы, затем это делает его соперник. Игрок, отдающий приказ и выполняющий связанные с ним действия, называется активным игроком.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

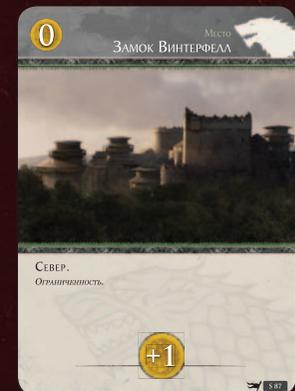
Чтобы сыграть карту, владелец должен оплатить её цену золотом, после чего выложить в свою игровую зону лицом вверх. Героев, места и довески можно играть только в фазе приказов. Карты событий играют согласно тексту на них, причём, как правило, бесплатно; если цена у события всё же есть, она упомянута в тексте карты. На то, чтобы раскрыть замысел, золото тратить не надо.

Пока карта лежит в игровой зоне лицом вверх, она находится в игре и ей можно пользоваться. Находящаяся в игре карта может подвергаться влиянию событий и эффектов других карт, находящихся в игре. Карты на руке игрока, в колоде, в сбросе и на кладбище Дома находятся вне игры. После того как эффект события вступил в силу, карта этого события сбрасывается.

БОНУСЫ ДОХОДА

На некоторых картах изображены золотые монеты с номиналом «+1» или «+2». Такая карта увеличивает доход текущего замысла (даже если склонена).

Доход рассчитывается в начале хода активного игрока до розыгрыша каких-либо карт. Таким образом, сыгранные в фазе приказов карты с бонусами дохода могут увеличить приток золота только в фазе приказов следующего раунда, если к тому времени всё ещё будут находиться в игре.



Сначала активный игрок определяет доход своего Дома: для этого он складывает доход от раскрытого замысла и от своих карт в игре (см. врезку «Бонусы дохода»). Затем активный игрок берёт из казны надлежащее количество жетонов золота и кладёт рядом со знаменем Дома. Это золотой запас игрока в этом раунде.

Чтобы сыграть карту с руки, активный игрок должен оплатить её цену, переложив необходимое количество жетонов золота из своего запаса в казну, после чего можно положить карту лицом вверх в свою игровую зону.

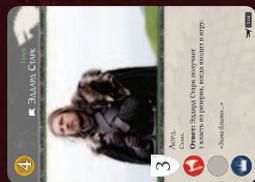
Активный игрок также может бесплатно класть дубликаты под уникальные карты (см. «Уникальные карты» на стр. 12).

СКЛОНЕНИЕ И ПОДЪЁМ

Когда играется карта героя, места или довеска, она кладётся перед сыгравшим её игроком лицом вверх в так называемом поднятом положении. Когда карта для чего-то применяется, она разворачивается на 90 градусов по часовой стрелке в склонённое положение. Склонить можно только поднятую карту. Герои в обязательном порядке склоняются, если участвуют в вызове. Также ряд карт обладает склоняющими свойствами.



ПОДНЯТАЯ
КАРТА



СКЛОНЁННАЯ
КАРТА

Карты разрешается играть, пока не иссякнет всё золото или не захочется остановиться, ведь золото можно потратить на другие нужды (см. «Золотой запас» на стр. 11).

Важно помнить, что в фазе приказов оба игрока могут предпринимать и другие действия, например играть некоторые карты событий и применять свойства героев и мест, уже находящихся в игре. Но помните, что только активный игрок может играть с руки карты героев, мест и довесков.

Фаза заканчивается, когда оба соперника раздали приказы.

ФАЗА 4. ВЫЗОВЫ

Пришло время решительного противостояния. В этой фазе игроки атакуют друг друга по всем фронтам, пытаясь добиться значительного перевеса.

Сначала вызовы бросает первый игрок, затем его соперник. Игрок, бросающий вызовы, называется активным игроком.

Вызовы бывают трёх типов:

Битва: целью битвы является убийство героев противника. В битве могут участвовать только герои со знаком ⚔.

Интрига: целью интриги является сброс карт с руки соперника. В интриге могут участвовать только герои со знаком 🗨.

Делёж власти: целью дележа власти является отбор жетонов власти у соперника. В дележе власти могут участвовать только герои со знаком 🏰.

В фазе вызовов активный игрок может бросить по одному вызову каждого типа в любом порядке.

Игрок бросает вызовы по одному, и каждый вызов надо довести до конца, прежде чем бросать следующий. Активный игрок

вправе воздержаться от того или иного вызова: далеко не всегда в его распоряжении будут герои с нужными знаками.

После того как первый игрок бросил и собрал все свои вызовы, новым активным игроком становится его соперник. Теперь уже он может в любом порядке бросить по одному вызову каждого типа.

Каждый вызов состоит из трёх этапов:

1. Назначение зачинщиков.
2. Назначение защитников.
3. Разбор вызова.

Перед каждым этапом игроки могут предпринимать действия, например играть карты событий или применять свойства находящихся в игре карт (см. «Действия» на стр. 12).

Этап 1. НАЗНАЧЕНИЕ ЗАЧИНСИКОВ

Активный игрок, он же зачинщик, объявляет, вызов какого типа бросает (битва, интрига, делёж власти). Затем склоняет любое количество героев, у которых есть знак такого типа вызова. Эти герои также называются зачинщиками. Нельзя назначить зачинщиком уже склонённого героя. Чтобы бросить вызов, нужно назначить зачинщиком хотя бы одного героя.

Этап 2. НАЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТНИКОВ

Теперь соперник активного игрока, он же защитник, может склонить любое количество своих героев, у которых есть знак соответствующего типа вызова. Эти герои также называются защитниками. Нельзя назначить защитником уже склонённого героя. Чтобы принять вызов, игрок должен назначить хотя бы одного защитника. Однако он вправе не принимать вызов вовсе.

Герои, назначенные на вызов зачинщиками и защитниками, считаются участниками вызова. Если по любой причине герой выбывает из вызова до разбора, он больше не считается участником вызова.

ЭТАП 3. РАЗБОР

Сначала нужно сложить силы всех героев-зачинщиков. Это общая сила атаки. Затем сложите силы всех героев-защитников, и получится общая сила защиты. Вызов не может быть выигран зачинщиком или защитником с общей силой меньше 1, а также игроком, на чьей стороне нет ни одного героя при разборе вызова.

Сравните общую силу атаки и общую силу защиты. При ничьей побеждает зачинщик. В случае поражения защитника, в зависимости от типа вызова, в силу вступают эффекты намерений:

Битва: защитник выбирает и убивает столько своих героев, находящихся в игре, какова сила намерений на раскрытой карте замысла зачинщика (это не обязательно должны быть герои, участвующие в битве). Убитые герои отправляются на кладбище Дома.

Интрига: защитник должен случайным образом сбросить с руки столько карт, какова сила намерений на раскрытой карте замысла зачинщика.

Делёж власти: защитник снимает со знамени своего Дома столько жетонов власти, какова сила намерений на раскрытой карте замысла зачинщика, после чего кладёт их на знамя Дома зачинщика.

Когда защитник проигрывает вызов, он обязан принять последствия эффекта намерений по максимуму. Например, если зачинщик побеждает при дележе власти, а сила намерений на его карте замысла равна 2, и при этом у защитника на знамени всего один жетон власти, только этот жетон власти получит зачинщик.

ПОБЕДА ЗАЩИТНИКА

Если защитнику удалось одолеть зачинщика в вызове, эффекты намерений не проявляются. Считается, что вызов, брошенный Дому, отражён.

ПРИМЕР ВЫЗОВА



1. Играющий Ланнистерами склоняет карту «Пёс», вызывая Старков на битву.
2. У Старков в игре два героя со знаком : Джон Сноу и Свита Старка. Защитник склоняет обе эти карты.
3. Ответ Свиты Старка позволяет её владельцу взять 1 карту.
4. Играющий Ланнистерами решает сыграть событие «Тайные пути», добавив +2 к силе Пса до конца вызова. Общая сила атаки Ланнистеров равна 5. От дальнейших действий оба игрока отказываются.
5. Играющий Ланнистерами побеждает: общая сила атаки выше общей силы защиты. Играющий Ланнистерами доигрывает «Тайные пути» (берёт 2 карты на руку за победу в вызове). Играющий Старками потерпел поражение, поэтому должен убить одного своего героя в игре (сила намерений на карте раскрытого замысла Ланнистеров равна 1). Он выбирает карту «Свита Старка» и помещает её на кладбище.
6. Наконец, играющий Старками применяет ответ карты «Джон Сноу» и поднимает её. Вызов завершён.

НЕПРИНЯТЫЕ ВЫЗОВЫ

Если на этапе разбора любого вызова игрокзачинщик побеждает, а общая сила защиты равна 0 или на стороне защитника нет героев-защитников, вызов считается непринятым. Зачинщик берёт из резерва власти 1 жетон для своего Дома. Эта власть добавляется ко всем прочим последствиям победы в вызове.

После того как оба игрока завершили свои вызовы, игра переходит в фазу господства.

ФАЗА 5. ГОСПОДСТВО

В начале фазы господства каждый игрок считает общую силу всех своих поднятых героев и добавляет к этой сумме 1 за каждый золотой в своём запасе. Игрок с самым большим итоговым значением выигрывает господство и тут же берёт для своего Дома 1 жетон из резерва власти. Это происходит до того, как игроки получают возможность предпринять действия (например, играть события для склонения героев).

При ничьей ни один игрок не выигрывает господство.

После этого игроки получают возможность сыграть карты событий или предпринять другие действия.

ФАЗА 6. ПОДЪЁМ

Игроки одновременно поднимают склонённые карты героев, мест и довесков. После этого игроки получают возможность сыграть карты событий или предпринять другие действия.

ФАЗА 7. НАЛОГИ

Игроки одновременно возвращают оставшееся у них золото в казну. После этого игроки получают возможность сыграть карты событий или предпринять другие действия. Затем начинается новый раунд.

Так игра продолжается, пока один из Домов не победит.

ВЛАСТЬ И ПОБЕДА

Игра заканчивается сразу, как только один игрок наберёт 15 или больше жетонов власти. Если соперники выполняют условие победы одновременно, то побеждает первый игрок.

Эффекты некоторых карт также позволяют получать жетоны Власти. Когда такое происходит, игрок берёт из резерва указанное количество жетонов власти и кладёт их на знамя своего Дома.



Пример: на карте замысла «Подарок Иллирио» есть следующий текст: «Если в этом раунде вы выиграете господство, то получите 3 добавочные власти для своего Дома». Если игрок, раскрывший этот замысел, выиграет в фазе господства текущего раунда, он получит из резерва не один жетон власти, как обычно, а четыре.

Некоторые эффекты позволяют получать власть отдельным героям. Она идёт в счёт общей власти Дома, однако жетоны власти кладутся на карту героя, а не на знамя Дома, как обычно. Если герой покидает игру по любой причине, жетоны власти, лежащие на нём, возвращаются в резерв.

Пример: на карте героя «Эддард Старк» есть следующий текст: «Ответ: Эддард Старк получает 1 власть, когда входит в игру». Как только играет эта карта, положите на неё жетон власти из резерва.



ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ

ЗОЛОТОЙ ЗАПАС

Когда игрок играет карту в фазе приказов, он должен заплатить её цену в золоте, переложив в казну необходимое количество жетонов золота. Также оплаты требуют эффекты некоторых карт.

Пример: на карте события «Коварство Льва» есть следующий текст: «Любая фаза: заплатите 2 золотых, чтобы склонить любого героя».

Также помните, что каждый жетон в золотом запасе игрока добавляет единицу к общей силе поднятых героев Дома в фазе господства.

СБРОС И КЛАДБИЩЕ

Не смешивайте стопку сброса с кладбищем. Игроки могут изучать карты в обеих стопках Домов в любое время.

Некоторые игровые эффекты могут заставить игрока сбросить карту с руки. Герои, места и довески также могут быть сброшены из игры за счёт эффектов карт. Карты событий сбрасываются сразу после того, как их эффекты вступили в силу. Во всех случаях сброшенные карты помещаются в стопку сброса владельца.

Зачастую героев убивают. Каждый раз, когда такое происходит, карта убитого героя помещается на кладбище.

Когда герой убит или сброшен, любые прикрепленные к нему довески сбрасываются, а лежащие на нём жетоны власти возвращаются в резерв.

Важно видеть разницу между убитым героем и сброшенным. Особенно это важно, когда речь идёт об уникальном герое (см. ниже).

УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Карты с символом стяга (☑) в заголовке — уникальные, они представляют видных героев и места Вестероса. У вас в игре может быть только одна копия каждой уникальной карте. То есть вы не можете сыграть уникальную карту, копия которой уже находится в игре или на кладбище.

Пример: у играющего Старками в игре всего один герой — «Эддард Старк». В фазе вызовов Дом проиграл в 🔴 вызове. Игрок вынужден убить Эддарда Старка. Карта героя отправляется на кладбище. В одном из следующих раундов игрок достаёт из колоды Дома ещё одну карту «Эддард Старк». К сожалению, он не сможет её сыграть: этот герой является уникальным, и его карта уже находится на кладбище.

Существуют также уникальные карты, находящиеся одновременно в колодах обоих Домов. Ограничения на подобные уникальные карты каждый игрок рассчитывает индивидуально. Таким образом, «Мизинец» может быть в игре у обоих игроков одновременно. Более того, игрок может сыграть «Мизинца», даже если другой «Мизинец» лежит на кладбище соперника.

ДУБЛИКАТЫ

Если у вас на руке есть копия уникального героя, который находится в игре, вы можете бесплатно прикрепить к нему эту копию в фазе приказов как дубликат. Дубликат кладётся под карту так, чтобы был виден заголовок.

Игрок может сбросить прикрепленный дубликат, чтобы спасти уникального героя от убийства (см. «Спасение» на стр. 14).

К одному герою можно прикрепить несколько дубликатов. Сыгранный дубликат не считается довеском. Хотя дубликат и прикреплен к герою, на него не действуют эффекты, которые распространяются на довески.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевыми словами обозначаются свойства, присущие целому ряду карт. Ключевые слова располагаются в верхней части игрового текста карты. Всего существует три ключевых слова: ограниченность, слава и скрытность.

ОГРАНИЧЕННОСТЬ

В раунд каждый игрок может сыграть только одну карту с «Ограниченностью».

СЛАВА

Если игрок побеждает в вызове (как зачинщик или как защитник), каждый его герой-участник с ключевым словом «Слава» получает 1 жетон власти из резерва после разбора.

СКРЫТНОСТЬ

За каждого своего героя-зачинщика со словом «Скрытность» вы можете выбрать героя без скрытности на стороне защитника до назначения героев-защитников. Выбранных героев нельзя назначить защитниками в этот вызов.

ДЕЙСТВИЯ

Действие — это розыгрыш или применение свойства уже сыгранной карты. Ответы, о которых речь пойдёт позже, действиями не считаются. Большинство событий, свойств героев, мест и довесков сопровождается указанием фазы, в которой применяется свойство (например, «Вызовы», «Приказы», «Господство»).

Пример: на карте героя «Мейстер Лювин» есть следующий текст: «Господство: склоните Мейстера Лювина, чтобы взять 2 карты». Это свойство может быть применено только в фазе господства.



Есть также свойства, для применения которых нет чётких временных рамок.

Пример: на карте события «Коварство Льва» есть следующий текст: «Любая фаза: заплатите 2 золотых, чтобы склонить любого героя». Игрок Ланнистерами может сыграть это событие в любой фазе, если в его золотом запасе есть 2 золотых для оплаты эффекта.



Эффект действия влияет на игру в полной мере сразу, едва игрок заявил это действие. Только завершив одно действие, можно предпринять следующее. Обратите внимание, что игрок может осуществлять действия не в свой ход, если событие или свойство позволяют это сделать. Первый игрок имеет право провести первое действие в любой фазе. Завершив своё действие, он должен позволить сопернику выполнить действие или спасовать. Игрок не может брать за следующее действие, пока соперник не подействовал или не спасовал.

ПАССИВНЫЕ СВОЙСТВА

Пассивное свойство — это автоматический эффект карты. В отличие от действий, пассивные свойства применяются не по желанию владельца, а в любой момент, когда в игре складываются определённые условия. Для одних пассивных свойств таким условием является указанное время, другие могут влиять на игру постоянно, с момента появления и до выхода из игры. Если в начале описания свойства нет указания фазы или слова «Ответ», то это пассивное свойство.

Пассивные свойства всегда вступают в силу до того, как игроки получают право действовать. Если несколько пассивных свойств задействованы разом, они вступают в силу в том порядке, который определит первый игрок.

Пример: на карте героя «Варис» есть следующий текст: «Сыграв Вариса, вы должны сбросить из игры любого союзника». Указания



фазы перед описанием нет, слова «Ответ» тоже, поэтому это пассивное свойство. Оно должно вступить в силу. Если в игре не было героев с чертой «Союзник», игрок будет вынужден сбросить карту «Варис», так как она этой чертой обладает.

ОТВЕТЫ

Ответ — это эффект карты, который может быть задействован игроком в определённой ситуации. Ответы могут быть у героев, мест, довесков и событий. Описание такого свойства начинается со слова «Ответ» и содержит информацию, когда свойство применяется. Ответы разбираются до того, как можно будет предпринять следующее действие.



Пример: на карте события «Ланнистер платит свои долги» есть следующий текст: «Ответ: проиграв вызов, склоните одного из ваших героев Дома Ланнистеров, чтобы убить любого участника вызова». Если играющий Ланнистерами проиграет вызов и захочет

покинуться со Старками, он должен применить этот ответ до того, как будет совершено другое действие. В противном случае он теряет возможность сыграть это событие в ответ на поражение в вызове.

СПАСЕНИЯ

Обычно, когда игрок совершает действие, играя карту или применяя эффект уже введённой в игру карты, эффект этого действия полностью вступает в силу до начала другого действия. Исключением являются ответы, в которых говорится о спасении героев.

Спасение — это особый эффект, прерывающий и предотвращающий убийство героя, который находится в игре. При этом игрок, который пытался убить героя, должен понести расходы (потратить золото или склонить героя), если они требовались для применения этого эффекта.

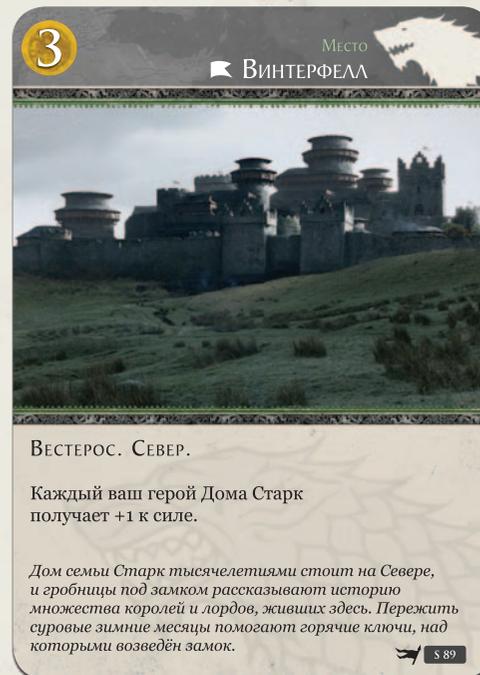


Пример: на карте события «Не сегодня» есть следующий текст: «**Ответ:** спасите героя от убийства». Если играющий Ланнистерами сыграют событие «Ланнистер платит свои

долги», склонив одного героя Дома Ланнистер по требованию свойства, после чего объявит убийство Сансы Старк, играющий Старками сможет ответить розыгрышем события «Не сегодня» и тем самым спасёт Сансу от убийства. Ланнистеры не смогут поднять склонённого героя несмотря на то, что ожидаемой пользы он не принёс: золото уплачено, возврата не предусмотрено.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Многие эффекты длятся в течение одного действия (сразу после применения), но есть и такие эффекты, которые остаются в силе в течение некоего периода времени, а то и вовсе неопределённое время. Это длительные эффекты. На одну карту одновременно может влиять несколько длительных эффектов.



Пример: на карте места «Винтерфелл» есть следующий текст: «Каждый ваш герой Дома Старк получает +1 к силе». Пока эта карта находится в игре, у всех героев Дома Старк есть бонус к силе.

БИТВЫ С ВЫСОКИМИ ПОТЕРЯМИ

Если в вызове типа защитник терпит поражение, а сила намерений зачинщика больше или равна 2, защитник обязан убить положенное количество разных героев своего Дома в игре, всех разом. Это означает, что защитник не может убивать одного и того же героя несколько раз, даже если тот может быть спасён от убийства.

ДРАФТ ЗАМЫСЛОВ

Вариант «Драфт замыслов» добавляет игре остроты и разнообразия, но на него должны согласиться оба соперника.

Начните подготовку к партии по обычным правилам. В конце третьего шага («Создание колод замыслов») не возвращайте карты замыслов в коробку, вместо этого перемешайте их лицом вниз и положите отдельной стопкой. Это драфт-колода. Затем совершите следующие действия:

1. Сдайте взакрытую по 3 карты замыслов из драфт-колоды каждому игроку.
2. Каждый игрок изучает полученные 3 карты, выбирает себе одну, а оставшиеся 2 передаёт сопернику. Выбранные карты игроки кладут перед собой лицом вниз.
3. Каждый игрок изучает полученные 2 карты, выбирает себе одну, а оставшуюся убирает в коробку, не показывая сопернику.
4. Процедура повторяется до тех пор, пока все карты из драфт-колоды не будут распределены. Таким образом, перед каждым игроком будет шесть карт замыслов вдобавок к семи стартовым.

Теперь каждый игрок тайно выбирает семь карт замыслов из тринадцати. Выбранные карты формируют колоды замыслов, а неиспользованные карты замыслов убираются в коробку лицом вниз. Далее подготовка продолжается по обычным правилам.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

активный игрок.....	8, 9	кладбище.....	12
битва.....	10, 16	ключевые слова.....	12
власть.....	11	муллиган.....	6
вызовы.....	9	налоги.....	11
господство.....	11	ограниченность.....	12, 16
действия.....	12	ответы.....	13
делёж власти.....	10, 16	пассивные свойства.....	13
длительные эффекты.....	14	первый игрок.....	8
добор.....	8	победа.....	11
доход.....	9	подготовка.....	6
драфт замыслов.....	14	подъём.....	9
дубликаты.....	8, 12	приказы.....	8
жетоны власти.....	3	разгром.....	11
жетоны золота.....	3	резерв власти.....	6
замыслы.....	5, 8	сброс.....	12
зачинщики.....	9	склонение.....	9
защитники.....	9	скрытность.....	12, 16
инициатива.....	8	слава.....	12, 16
интрига.....	10, 16	спасения.....	14
казна.....	6	структура раунда.....	8
карты замыслов.....	3	уникальные карты.....	12

АВТОРЫ

Авторы основной игры: Эрик М. Лэнг и Кристиан Т. Петерсен

Развитие игры: Майкл Хёрли, Нэйт Френч и Лукас Литцсингер

Продюсеры: Майкл Хёрли и Эрик Далман

Редакторы: Адам Бейкер, Дэвид Хансен и Лукас Литцсингер

Графика: Edge Entertainment, Брайан Шомбург и Максвелл Форбс

Подбор изображений: Майкл Хёрли и Эндрю Наваро

Координатор лицензирования и развития: Деб Бек

Производственный менеджер: Эрик Найт

Исполнительный разработчик: Кори

Кони́чка

Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Тестировщики: Адам Бейкер, Эрик Далман, Адам деВульф, Нэйт Френч, Эван Холл, Дэвид Хансен, Тим Хаклери, Кори Кони́чка, Роберт Коуба, Лукас Литцсингер, Джасинда Ломан, Дэймон Стоун и Кевин Томпчик

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ
ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Петр Тюленев

Верстка: Анна Горюнова, Сергей Ковалев

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

Series title, artwork and photographs © 2012 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. Game of Thrones is a trademark of Home Box Office, Inc. Rules and game text © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, Living Card Game, LCG, the Living Card Game logo, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, and can USA. NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS DUES TO SMALL PARTS.

HBOTM
HOME BOX OFFICE.



HOBBY
WORLD
Играть интересно

СТРУКТУРА РАУНДА

1. Замыслы
2. Добор
3. Приказы
4. Вызовы
5. Господство
6. Подъём
7. Налоги

ЗНАКИ



Битва



Интрига



Делёж власти



Дом Ланнистер



Дом Старк



Уникальная карта

ТИПЫ ВЫЗОВОВ

 **Битва:** защитник выбирает и убивает столько своих героев, какова сила намерений на раскрытой карте замысла зачинщика (это не обязательно должны быть герои, участвующие в битве). Убитые герои отправляются на кладбище Дома.

 **Интрига:** защитник должен случайным образом сбросить с руки столько карт, какова сила намерений на раскрытой карте замысла зачинщика.

 **Делёж власти:** защитник снимает со знамени своего Дома столько жетонов власти, какова сила намерений на раскрытой карте замысла зачинщика, и кладёт их на знамя Дома зачинщика.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ОГРАНИЧЕННОСТЬ

В раунд каждый игрок может сыграть только одну карту с «Ограниченностью».

СЛАВА

Если игрок побеждает в вызове (как зачинщик или как защитник), каждый ваш герой-участник с ключевым словом «Слава» получает 1 жетон власти из резерва после разбора.

СКРЫТНОСТЬ

За каждого своего героя-зачинщика со словом «Скрытность» вы можете выбрать героя без скрытности на стороне защитника до назначения героев-защитников. Выбранных героев нельзя назначить защитниками в этот вызов.

