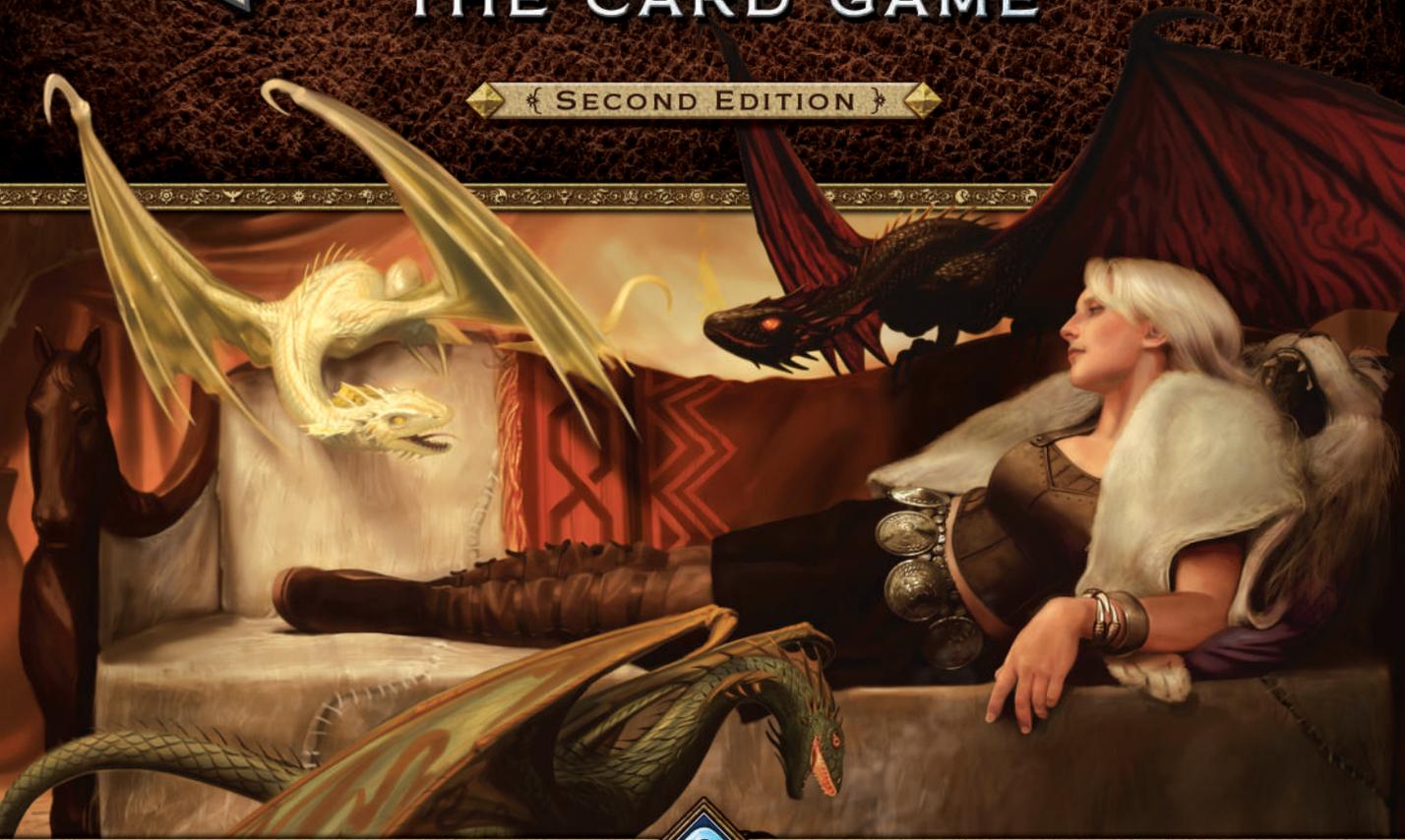


# A GAME OF THRONES™

THE CARD GAME

SECOND EDITION



ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

“О, мое милое дитя лета”, тихо сказала Старая Нэн, “что ты знаешь о страхе? Страх бывает зимой, мой маленький лорд, когда снег заносит стены глубиной на сотню футов и ледяной ветер с воем приходит с севера. Страх бывает долгими ночами, когда солнце все эти годы прячет свое лицо, и маленькие дети рождаются и живут и умирают во тьме, а лютоволки худеют и голодают, а белые ходоки движутся через леса”.

—Джордж Р. Р. Мартин, *Песня Льда и Пламени*

Добро пожаловать в *Игру Престолов: Карточную Игру*, в игру политики, сражений, интриг и предательства, основанных на бестселлере, серии фантастических романов Джорджа р. р. Мартина *Песнь Льда и Пламени*. Это второе издание базового набора обеспечит бодрое вливание в карточную игру *Игра Престолов* как для новых, так и для опытных игроков.



В *Игру Престолов: Карточную Игру* могут играть два или больше игроков. Для игры для двух игроков применяется формат **ПОЕДИНКА**, в то время как для игры с тремя или более игроками применяется формат **СХВАТКА**.

В игре, каждый игрок играет за одну из восьми великих фракций, которые соперничают за влияние и контроль над Железным Троном, и приобретают власть в Вестеросе. Каждый игрок управляет двумя колодами: игровой колодой, которая обеспечивает силу фракции игрока на протяжении каждого раунда и специальной колодой замыслов, которая используется для развития стратегии на длительный срок.

В ходе игры игроки вступают друг с другом в битву, интригу, и дележ власти, пока один из игроков не выйдет победителем. Первый игрок, который соберет 15 власти, выигрывает игру.

### Использование Этой Книги

Эта Книга Правил, написана в качестве ознакомления с *Игрой Престолов: Карточной Игрой* для новых игроков. Мы рекомендуем новым игрокам освоить азы игры с использованием формата поединка (для двух игроков) – этот формат имеет меньше шагов и компонентов, что делает её идеально подходящей для новичков. Игра с тремя или более игроками требует формат схватки, который описан в одном из следующих разделов этой книги. После того как игроки познакомятся с основами игры, они будут готовы применить свой опыт по сбору и созданию своих собственных оригинальных колод.

Полные правила игры можно найти в Справочнике Правил, которые также рассматривают более сложные моменты, такие как интерпретация текста карты, разрешение игровых конфликтов, и всю очерёдность фаз. Познакомьтесь с игрой новые игроки могут с помощью Книги Правил, а в определённые моменты, для понимания, как они применяются в игре, заглядывать в Справочник Правил.

# КОМПОНЕНТЫ

Компоненты игры представлены здесь для выяснения их назначения. Подробный разбор карт можете найти на страницах 30-31 Справочника Правил.



**8 Карт Фракций**  
(двухсторонняя, цели карт на обороте)



**28 Карт Замыслов**



**192 Игровых Карт**



**6 Карт Титулов**



**30 Жетонов Золота**



**10 Жетонов Влияния**  
(двухсторонние)



**30 Фишек Власти**



**1 Жетон Первого Игрока**

## ЖИВАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА (ЖКИ)

Игра Престолов: Карточная Игра, в которую могут играть от 2 до 4 игроков используя только содержимое этого базового набора. С дополнительным базовым набором, могут одновременно играть в игру до шести игроков.

Также, Игра Престолов: Карточная Игра – это живая карточная игра (ЖКИ), а удовольствие и опыт в игре может быть получен и улучшен посредством приобретения регулярно выпускающихся дополнений с 60 картами, называемые Чаптер Пак, а также более крупных дополнений Делюксов. В отличие от коллекционных карточных игр, все дополнения ЖКИ имеют определенные карты: их содержимое подобрано не случайным образом.

# ПОДГОТОВКА К УЧЕБНОМУ ПОЕДИНКУ

Для подготовки к учебной игре, игроки должны выполнить следующие действия в указанной последовательности. (Описание правил для всех других форматов можно найти в Справочнике Правил с заголовком «Подготовка к игре»).

- 1. Выбор колод.** В учебном поединке (для двух игроков) используются с тартовая колода Старков и с тартовая колода Ланнистеров. Каждый игрок выбирает одну из описанных ниже колод.  
**Дом Старков:** Игровая колода этого игрока состоит из всех карт Старков (141-159, 203А), по 1 экземпляру Мизинца (28), Налетчик Гремучая Рубашка (30), Маковое Молоко (35), и по 2 экземпляра Королевский Тракт (39) и Дорога Роз (40). Игрок за Старков должен использовать следующую колоду з амыслов: Призыв (22), Атака Диким Огнем (26), Благородное Дело (4), Призванные Под Знамена (7), Спокойствие Над Вестеросом (8), Грязные Обвинения (11), Несущий Веру (23).  
**Дом Ланнистеров:** Игровая колода этого игрока состоит из всех карт Ланнистеров (84-102, 203А), по 1 экземпляру Мизинца (28), Налетчик Гремучая Рубашка (30), Маковое Молоко (35), и по 2 экземпляра Королевский Тракт (39) и Дорога Роз (40). Игрок за Ланнистеров должен использовать следующую колоду замыслов: Призыв (22), Атака Диким Огнем (26), Походный Строй (16), Битва Королей (1), Власть За Трон (18), Налог (24), Праздник Ворон (2).  
*Обратите внимание, что данные стартовые колоды меньше, чем стандартные колоды, так что, скорее всего, учебная игра закончится, когда у игрока закончатся карты. Если это случится, то побеждает игрок, у которого больше жетонов власти на контролируемых им картах. Это является исключением из основных правил игры.*
- 2. Определение первого игрока.** Пока готовитесь к игре, случайным образом определите игрока, который укажет, кто будет первым игроком. Положите рядом с этим игроком жетон первого игрока.
- 3. Размещение фракций.** Каждый игрок кладет в свою игровую зону лицом вверх карту фракции (200А или 203А), указывающую за какую фракцию он играет.
- 4. Создание казны.** Положи в кучу все жетоны золота, жетоны власти и жетоны влияния в пределах досягаемости всех игроков. Эта зона будет называться казной.

- 5. Размещение колоды замысла.** Каждый игрок кладет лицом вниз стопку из семи карт замыслов (указанные в шаге 1) рядом со своей картой фракции.
- 6. Перемешивание игровой колоды.** Каждый игрок тасует свою игровую колоду (т.е. все карты указанные для его колоды, кроме карты фракции и карт замыслов, уже выложенных в шаге 3 и 5).
- 7. Набор исходной руки.** Каждый игрок берет из своей игровой колоды семь карт. Каждый игрок может объявить одну пересдачу, в своей колоде обратно перемешать эти семь карт и раздать новые семь карт. Пересдача рекомендована, если игрок не получил хорошую стартовую руку, например не взял ни одного персонажа – это хороший повод объявить пересдачу.
- 8. Выкладывание исходных карт.** Каждый игрок в игровой последовательности (см. стр.6) может выложить со своей руки исходные карты, карты персонажей, мест и довесков с общей стоимостью до 8 золотых. Исходные карты кладутся в игровую зону лицом вниз. Стоимость карты указана в верхнем левом углу, внутри изображённого золотого жетона. Тип карты (персонаж, место, довесок или событие) увидите чуть ниже её цены. Когда выкладываете исходные карты необходимо соблюдать следующие ограничения:
  - ♦ Можно выложить карт не больше чем с общей стоимостью 8 золотых.
  - ♦ Можно выложить не больше одной карты с о словом «Ограничение».
  - ♦ Можно выкладывать только карты персонажей, мест и довесков.
  - ♦ Каждый выложенный довесок, когда в следующем шаге вскрывается, должен быть подложен под подходящую цель (его владельца) и контролироваться ею.
- 9. Вскрытие исходных карт.** Все игроки переворачивают лицом вверх свои исходные карты. Каждый игрок в игровой последовательности прикладывает свои карты довески к владельцам.
- 10. Пополнение руки.** Каждый игрок тянет карты, до тех пор, пока в его руке не будет семь карт. Теперь можно начинать игру.

## ПРИМЕР ИГРОВОЙ ЗОНЫ (В ХОДЕ ИГРЫ)

### Персонажи в Игре



Жетон Первого  
Игрока

### Вскрытая Карта Замысла



### Карта Фракции



### Игровая Колода



### Столка Сброса



Места в Игре



Сокровищница



Колода  
Замыслов



Кладбище



## КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

Этот раздел вводит ряд основополагающих понятий, чтобы иметь их в виду, пока в неё играешь и изучаешь.

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст карты напрямую противоречит тексту правил (либо этому документу или Справочнику Правил), отдайте предпочтение тексту карты.

## ПОБЕДИВШИЙ ИЛИ ПРОИГРАВШИЙ

Цель игры состоит в том, чтобы собрать 15 власти. Власть – это влияние фракции игрока в Семи Королевствах Вестероса. Игрок, который первым будет иметь на своих подконтрольных картах 15 (или больше) власти, сразу же объявляется победителем в игре.

В игре существует множество способов, с помощью которых игрок может авладеть властью: выиграть власть в вызовах, победить в не принятых вызовах, выиграть в борьбе за господство и с помощью способностей карт, которые указывают игроку получить власть.



**Чтобы выиграть, собери 15 власти.**

### **Мгновенный Проигрыш: Окончание Карт.**

Если в игровой колоде игрока не осталось карт, то он сразу же считается проигравшим в игре.

## СБРОС И КЛАДБИЩЕ

Важной особенностью *Игры Престолов: Карточной Игры* является то, что каждый игрок для карт, покидающих игровую зону, имеет как стопку сброса, так и кладбище. Когда персонажа убивают, положите его лицом вверх на своё кладбище. Когда карты сбрасываются или приносятся в жертву, положите их лицом вверх, в свою стопку сброса. Верните в свою руку довесок с карты, которую удалили из игры.

## УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Этот символ рядом с названием карты показывает, что карта является уникальной: ♣. Игрок одновременно в игре не может иметь больше одного экземпляра любой данной уникальной карты. Игрок может использовать дополнительные экземпляры уникальных карт как дубликаты (см. стр.7 Справочника Правил).

## “В ИГРОВОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ”

Фраза «в игровой последовательности» постоянно используется в данном документе, чтобы утвердить очередность, в которой игроки принимают решения или совершают в игре шаги. Когда игрокам предписано что-то сделать «в игровой последовательности», сначала это делает первый игрок, а затем остальные игроки по часовой стрелке.

## ПОДНЯТИЕ И СКЛОНЕНИЕ

Карты вводятся в игру в **ПОДНЯТОМ** положении (вертикально). Для того чтобы объявить в вызове или использовать определенные способности карт, многие карты нужно **СКЛОНИТЬ**, для чего они поворачиваются на 90 градусов (набок). Склоненное положение означает, что карта была использована и её нельзя снова склонить, пока она не будет поднята (это делается в определенном шаге игры или способностью карты).



Поднятая



Склоненная



## ОЧЕРЕДНОСТЬ ФАЗ

*Игра Престолов: Карточная Игра* состоит из серии раундов. В ходе раунда игроки вскрывают свои замыслы, запасаются (в виде карт и золота), вводят в игру свои силы, начинают вызовы друг против друга и, наконец, перегруппировываются в ожидании следующего раунда. Каждый раунд делится на семь фаз:

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

Ниже подробно описана каждая фаза.

### ФАЗА 1: ЗАМЫСЛЫ

Фаза замыслов делится на два шага:

1. Выбор карт замысла
2. Вскрытие карт замысла

**Шаг 1. Выбор Карт Замысла:** Каждый игрок смотрит все карты в своей колоде замыслов и выбирает одну, которую он намерен вскрыть в следующем шаге. Этот выбор сопровождается перекадыванием карты из колоды замыслов на стол лицом вниз. На данный момент выбранные карты замыслов не раскрываются.

**Шаг 2. Вскрытие Карт Замысла:** Каждый игрок одновременно вскрывает карту замысла, которую он выбрал в шаге 1.

Игрок с наибольшим значением инициативы становится инициатором (см. колонку справа). При ничьей этим игроком становится игрок, имеющий из них меньше власти, если опять ничья, то случайным образом выбирается один из них.

Игрок инициатор должен выбрать, кто будет в этом раунде первым игроком. Положите жетон первого игрока рядом с этим игроком. Первый игрок ходит первым в течение последующих фаз этого раунда.

Некоторые способности карт замысла имеют текст «Когда Вскрывается». Способности «Когда Вскрывается» выполняются после того, как будет выбран первый игрок. Если несколько карт замысла имеют способность «Когда Вскрывается», то первый игрок определяет последовательность выполнения этих способностей.

### ЧТО ЖЕ ДЕЛАЮТ ЗАМЫСЛЫ ?

Карты замысла представляют собой долгосрочную стратегию, которая будет влиять на оставшуюся часть раунда игры.



Первое значение (4) показывает, сколько золотых приносит замысел, которые используются, чтобы приказывать картам, вводя их в игру. Второе значение (9) – это инициатива, которая определяет, какой игрок будет инициатором. Третье значение (1) – это намерение, которое определяет, насколько эффективны твои вызовы. Значение резерва (6) в нижнем правом углу карты показывает ограничение размера руки, которое проверяется в конце раунда. К тому же большинство способностей замыслов имеют особенность, либо выполняться когда карта замысла вскрывается, либо сохраняться пока суть замысла не исполнится в игре.

### СОСТОЯНИЯ ЗАМЫСЛОВ

Карты замысла могут быть в трех состояниях: в колоде замыслов, вскрытом или в использованной стопке. Когда игрок открывает карту замысла, она снимается из колоды замыслов, вводится в состояние вскрытой и кладется поверх своей ранее вскрытой карты замысла. Теперь все карты замысла игрока расположенные под вскрытой картой замысла считаются использованной стопкой игрока. Когда игрок вскрывает последнюю карту своей колоды замыслов, после того, как вскрытый замысел вступает в силу, карты в использованной стопке игрока возвращаются в его колоду замыслов. Обратите внимание, что только что вскрытая карта замысла остается вскрытой и не возвращается в колоду замыслов.

## ФАЗА 2: ДОБОР

Все игроки одновременно берут из своих игровых колод по две карты.

## ФАЗА 3: ПРИКАЗЫ

В ходе фазы приказов, каждый игрок (в игровой последовательности) становится активным игроком. Активный игрок может приказать (ввести в игру) картам персонажей, мест и довесков со своей руки.

Когда игрок становится активным игроком в фазу приказов, он получает доход, складывая значение золота со своей вскрытой карты замысла с общим значениями всех активных модификаторов золота, которые влияют на это значение (обычно встречается на подконтрольной карте активного игрока) и взять данное количество золотых жетонов из казны и положить их в свою сокровищницу.

Активный игрок теперь может **ПРИКАЗЫВАТЬ** картам персонажей, мест или довесков, оплачивая стоимость карты золотыми (указано в верхнем левом углу карты) и размещать карты в своей игровой зоне. Игрок оплачивает стоимость золотыми, путем возврата указанного количества жетонов золота из своей сокровищницы в казну.

Карты вводятся в игру с следующим образом:

- ❖ Карты персонажей вводятся в игру поднятыми, в первом ряду игровой зоны игрока.
- ❖ Карты мест вводятся в игру поднятыми, в заднем ряду игровой зоны игрока.
- ❖ Карты довески вводятся в игру поднятыми, и должны быть приложены к другой карте (частично закрываясь другой картой). По умолчанию карты довески подкладываются под персонажей, но некоторые довески имеют текст, который позволяет подкладывать их под карты других типов.

Активный игрок может продолжать приказывать картам персонажей, мест или довесков, до тех пор, пока не захочет остановиться или не может больше приказывать картам. Игрок может предпочесть не тратить все свои золотые в фазу приказов, потому что эти золотые можно использовать на всём протяжении раунда, чтобы оплатить некоторые способности карт. Однако только в этой части раунда игрок может приказывать картам персонажей, мест и довесков из своей руки.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты персонажей, мест и довесков размещаются в игре во время фазы приказов. Однако карты событий могут быть разыграны непосредственно с руки игрока в любое время игрового раунда. Момент, когда карта событий может быть разыграна, написан на карте событий.



После того, как активный игрок объявляет, что он закончил отдавать приказы, все остальные игроки (в игровой последовательности) становятся активными игроками и начинают отдавать приказы.



## ФАЗА 4: ВЫЗОВЫ

В фазу вызовов каждый игрок (в игровой последовательности) становится активным игроком и будучи активным игроком имеет возможность бросить **ВЫЗОВ** своему сопернику(ам).

В игре существует три типа вызовов. Каждый тип следует тем же общим правилам бросания вызова и принятия вызова, но имеет различные результаты.



**Битва:** целью  $\dagger$  вызова является убийство персонажей соперника.



**Интрига:** целью  $\text{eye}$  вызова является сброс соперником карт с руки.



**Дележ Власти:** целью  $\text{crown}$  вызова является перемещение власти с карты фракции соперника на свою.

В ходе этой фазы активному игроку разрешается бросить один вызов каждого типа в любой последовательности. Когда игрок бросает вызов сопернику, он считается **игроком-зачинщиком**, а его соперник **игроком-защитником**.

После завершения активным игроком всех своих вызовов или передачи права бросить вызов, следующий игрок (в игровой последовательности) становится активным игроком, и так до тех пор, пока каждый игрок не станет активными игроком и воспользуется возможностью сделать вызовы.

### БРОСИТЬ И ПРИНЯТЬ ВЫЗОВ

Для того чтобы бросить и принять вызов надо выполнить по порядку следующие шаги:

1. Игрок-зачинщик сообщает тип вызова, и объявляет персонажей-зачинщиков.
2. Игрок-защитник объявляет персонажей-защитников.
3. Сравните СИЛы и определит победителя в вызове.

Теперь разясним более подробно каждый из этих шагов:

**Шаг 1. Сообщение типа вызова, соперника и объявление зачинщиков:** Чтобы бросить вызов активный игрок должен выполнить следующие действия:

- $\text{flame}$  Сообщить тип брошенного вызова.
- $\text{flame}$  Сообщить соперника, которому бросил вызов.

$\text{flame}$  Сообщить какие персонажи (находящиеся под его контролем) объявляются зачинщиками и склонить этих персонажей.

Для того чтобы персонаж мог быть зачинщиком, у него должен быть знак вызова соответствующий брошенному вызову, и он должен быть поднятым. Чтобы бросить вызов должен быть объявлен хотя бы один персонаж-зачинщик.

**Шаг 2. Объявление защитников:** игрок-защитник теперь имеет возможность объявить своих подконтрольных персонажей в качестве защитников.

Для того чтобы персонаж мог быть защитником, у него должен быть знак вызова соответствующий типу вызова, который сейчас проводится, и персонаж должен быть поднятым. Каждый объявленный персонаж-защитник сразу же склоняется.

Знаки  
Вызовов

Сила  
(СИЛ)



*Серсея Ланнистер может быть объявлена в качестве зачинщика или защитника в  $\text{eye}$  вызове или  $\text{crown}$  вызове, потому что она имеет данные знаки вызовов. За участие в вызове она принесет 4 СИЛы контролирующей её стороне.*

### Шаг 3. Сравнение СИЛ и определение победителя в

**вызове:** Сложи вместе СИЛы всех персонажей-зачинщиков, а так же все действующие модификаторы игрока-зачинщика. Это значение становится общей СИЛой игрока-зачинщика. Затем сложи вместе СИЛы всех персонажей-защитников, а так же все действующие модификаторы игрока-защитника. Это значение становится общей СИЛой игрока-защитника.

Та сторона, которая имеет наибольшую СИЛу становится победителем в вызове. (Примечание: в случае ничьи, в вызове побеждает игрок-зачинщик). Если этот игрок не имеет общую СИЛу 1 или больше и/или на стороне этого игрока нет принимающих участие персонажей (т.е. при сравнении СИЛ), то ни один игрок не побеждает и не проигрывает в вызове.

Если игрок-зачинщик побеждает в любом типе вызова, а игрок-защитник при этом имеет общую СИЛу 0 (Примечание: не имея персонажа-защитника игрок-защитник имеет базовую СИЛу 0), то игрок-зачинщик получает в награду 1 власть для своей фракции. Такая же награда достается, если побеждаешь, с учетом применения всех других эффектов, в **не принятом** вызове.

Если игрок-защитник побеждает в вызове не встретив сопротивления, то награду и эффект намерений он не получает.

Если победил в вызове игрок-зачинщик, то срабатывает один из следующих эффектов намерений, в зависимости от типа вызова, в котором игрок победил:

✚ **Битва:** игрок-защитник должен выбрать число подконтрольных ему персонажей равное силе намерения на вскрытой карте замысла игрока-зачинщика и убить этих персонажей. (Это не обязательно должны быть персонажи, принимавшие участие в вызове). Убитые персонажи кладутся на **кладбище** их владельца. (Довески со всех карт покинувших игру, возвращаются в руку его владельца).

👁 **Интрига:** игрок-защитник случайным образом должен сбросить с руки количество карт равное силе намерения на вскрытой карте замысла игрока-зачинщика. (Это можно сделать путем вытаскивания соперником карт из руки).

👑 **Дележ Власти:** игрок-защитник снимает со своей карты фракции количество жетонов власти равное силе намерений на вскрытой карте замысла игрока-зачинщика и кладет их на карту фракции игрока-зачинщика.

## ФАЗА 5: ГОСПОДСТВО

Все игроки одновременно подсчитывают общую СИЛу своих поднятых персонажей и добавляют к этой сумме по 1 за каждый жетон золота находящийся в своей сокровищнице. Игрок с наибольшей суммой побеждает в борьбе за **господство** в этом раунде и получает для своей фракции 1 власть. При ничьей, ни один игрок не побеждает в борьбе за господство.

## ФАЗА 6: ПОДЪЕМ

Одновременно поднимите все с клоненные в игре карты.

## ФАЗА 7: НАЛОГИ

Фаза налоги делится на два шага:

1. Возврат неизрасходованного золота.
2. Проверка резерва.

**Шаг 1. Возврат неизрасходованного золота:** все игроки одновременно возвращают из своих сокровищниц в казну всё своё неизрасходованное золото.

**Шаг 2. Проверка резерва:** в игровой последовательности, каждый игрок сравнивает свой размер руки (т.е. число карт в руке игрока) со **значением резерва** указанного в правом нижнем углу вскрытой карты замысла. Если размер руки превышает **значение резерва**, то этот игрок должен выбрать и сбросить карты с руки до значения резерва.

Окончание фазы налога также означает окончание игрового раунда. Игра переходит к фазе замысла следующего игрового раунда и продолжается до тех пор, пока один из игроков не победит в игре.

## ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь вы знаете основные правила *Игры Престолов: Карточной Игры*. После учебной игры, вы можете попробовать различные стартовые колоды из коробки для игры в формате схватка или создать свои собственные колоды. Правила для этих форматов описаны на стр. 12-15. Краткий справочник знаков и ключевых слов, размещен на оборотной стороне данного руководства. Также помните, много дополнительной информации об игре вы можете найти в Справочнике Правил.

## ПРИМЕР ФАЗЫ ВЫЗОВОВ

Началась Фаза вызовов. Женя является первым игроком и играет за Дом Ланнистеров. Она думает, какой бросить ей вызов из имеющихся, прежде чем Игрок за Старков, Дима сможет бросить свой вызов.

1. Женя хочет начать с вызова и своим решением объявляет «Серсью Ланнистер» в качестве зачинщика, склоняя её. Она могла бы также объявить «Щекотуна» и/или «Тайвина Ланнистера» в качестве зачинщика, но она хочет сохранить их для других вызовов.
2. Дима имеет одного поднятого персонажа с знаком, «Кейтилин Старк». Он мог бы объявить Кейтилин в качестве защитника, но ему бы не хватило для победы в вызове СИЛ, поэтому он решает не объявлять защитников.  
У Жени атакующая СИЛ 4, а у Димы нет защитников, поэтому Женя побеждает в вызове! Поскольку вызов был не принятым она получает 1 власть и кладет на свою карту фракции.

За эффект намерения она сбрасывает случайным образом 2 карты с руки Димы: 1 за её вскрытую карту замысла, которая имеет значение намерения 1 и 1 за способность Серсеи, которая увеличивает это значение намерения на 1.

3. Далее Женя решает бросить вызов объявив «Щекотуна» в качестве зачинщика (склонив его). Она также может объявить в качестве зачинщика «Тайвина Ланнистера», но она решает этого не делать.
4. Дима обороняется с помощью «Авангарда Севера» (склоняя его).  
У Жени атакующая СИЛ 2, а у Димы защитная СИЛ 4. Дима побеждает в вызове будучи игроком-защитником, поэтому в силу не вступают эффекты намерения.
5. Женя сейчас могла бы бросить вызов Тайвином, но она хочет сохранить его способным для защиты от вызовов Димы, поэтому она пасует. Дима становится активным игроком и теперь может бросать свои вызовы.



# ПРАВИЛА СХВАТКИ

От трех до шести игроков – по другому **схватка** – придерживаются той же структуры основного раунда, как и в правилах для поединка. В дополнение к этой основной структуре вводятся в игру карты титулов.

## КАРТЫ ТИТУЛОВ

Каждый из шести титулов представляет собой должность в Малом Совете в Королевской Гавани. Во время каждого раунда игры схватка, каждый из игроков берет на себя одну из этих ролей, которые создают среди игроков взаимосвязь союзников и соперников. Также каждый титул дает уникальную способность, которую её владелец может использовать на протяжении всего раунда.

Для подготовки к игре схватка, положите шесть карт с титулами (с номерами 206-211) стопкой возле казны, в пределах досягаемости всех игроков.

Используя карты титулов в игре схватка, добавьте в фазу замыслов и фазу налогов третий шаг к двум уже имеющимся, как описано ниже.

## ФАЗА ЗАМЫСЛА В СХВАТКЕ

В схватке фаза замысла делится на три шага:

1. Выбор карт замысла
2. Вскрытие карт замысла
3. Выбор титулов

Шаг 1 и 2 разыгрываются, следуя тем же правилам, что и в игре поединка, описанных на стр.7.

**Фаза Замысла в Схватке, Шаг 3. Выбор титулов:** В этой фазе перемешайте титулы и положите их лицом вниз, затем случайным образом вытаскивайте одну из них, положив на стол лицом вниз возле казны. (При игре втроем вытаскивайте случайным образом два титула; при игре вшестером титулы не вытаскиваются).

В игровой последовательности каждый игрок выбирает себе из стопки один титул *не показывая* остальным и кладет его лицом вниз возле своей карты фракции. После того, как все игроки выбрали титул, они одновременно переворачивают выбранные титулы, показывая их

всем. Все не выбранные карты титулов возвращаются в стопку титулов лицом вниз – в этом раунде они использоваться не будут.

## ФАЗА НАЛОГИ В СХВАТКЕ

В схватке фаза налоги делится на три шага:

1. Возврат неизрасходованного золота
2. Проверка резерва
3. Возврат титулов

Шаг 1 и 2 разыгрываются, следуя тем же правилам, что и в игре рыцарский турнир, описанных на стр.10.

### **Фаза Налоги в Схватке, Шаг 3. Возврат титулов:**

Каждый игрок одновременно возвращает свой титул лицом вниз в стопку титулов.

## СПОСОБНОСТИ ТИТУЛОВ

Ниже приводится описание титулов, символов, ограничений и эффектов, связанных с названием карт.

### **Поддерживает**

Если титул игрока поддерживает другой титул, то этот игрок не может бросать вызовы игроку владеющего поддерживающим титулом.

### **Враждует**

Если титул игрока враждует с другим титулом, то этот игрок получает награду за победу в вызове у игрока, владеющего враждующим титулом. Игрок получает 1 дополнительную власть для своей фракции после победы в вызове (в качестве игрока-зачинщика или будучи игроком-защитником) против соперника владеющего враждующим титулом. В каждом раунде игрок не может получить больше 1 власти за побежденного враждебного соперника таким образом в вызове.

### **Регент Короны**

Этот титул приносит его владельцу 2 СИЛы для определения победителя за господство. Этот титул также имеет специальную способность, которую может использовать для перенаправления вызова один раз за раунд. После того, как игрок бросил

вызов и объявил цель и зачинщиков, Регент Короны может использовать свой титул, чтобы заставить этого игрока выбрать новую цель для вызова.

Обратите внимание, что титул Регент Короны с какими-либо другими титулами отношений не «поддерживает» и не «враждует».

### **Десница Короля**

Этот титул приносит его владельцу 1 СИЛу в каждом  вызове, в котором владелец под своим контролем имеет хотя бы одного участвующего персонажа.

В ходе фазы вызовов владелец этого титула может бросить один дополнительный  вызов. Однако этот вызов не может быть брошен сопернику, которому в эту фазу владелец титула уже бросал  вызов. (Другими словами, дополнительный вызов может быть брошен против другого соперника).

### **Мастер над Законами**

Этот титул увеличивает количество карт на 1, которые его владелец берет в ходе фазы добора. Этот титул дает его владельцу +1 к модификатору резерва.

### **Мастер над Кораблями**

Этот титул приносит его владельцу 1 СИЛу в каждом  вызове, в котором владелец под своим контролем имеет хотя бы одного участвующего персонажа.

В ходе  вызова, владелец этого титула увеличивает на 1 значение намерения на своей вскрытой карте замысла против соперника, с которым он враждует.

### **Мастер над Шептунами**

Этот титул приносит его владельцу 1 СИЛу в каждом  вызове, в котором владелец под своим контролем имеет хотя бы одного участвующего персонажа.

Владелец этого титула может применить свой эффект намерения против любого количества соперников каждый раз когда он побеждает в  вызове в качестве зачинщика. (Полный эффект намерения применяется против любого соперника, выбранного владельцем этого титула). Эта способность воздействует только как требование взять; вызов по-прежнему считается выигранным (и проигранным) игроком-защитником.

### **Мастер над Монетой**

Этот титул дает его владельцу +2 к модификатору золота.



# КОЛОДОСТРОЕНИЕ

Базовый набор *Игры Престолов: Карточной Игры* предназначен для того, чтобы получить опыт в игре с разнообразным мультиплеером. После изучения основ игры, игроки, возможно, захотят изучить набор новых колод. Правила составления колоды представлены здесь.

## Зачем составлять собственную колоду?

Набор колоды – это процесс, с помощью которого игрок может собрать свою колоду, чтобы бросить вызов соперникам имея свою стратегию и идеи. Это позволяет игроку набраться опыта в игре и обзавестись новыми идеями; вместо приспособления играть стратегией стартовой колоды, каждый игрок может создать колоду, которая будет работать, как он пожелал. Собственная колода открывает новый ряд возможностей, и ощущение у игрока большого вложения в игру. Когда игрок создает оригинальную колоду, он не просто принимает участие в игре, он лучше понимает, как в неё играть.

## СОСТАВЛЕНИЕ СОБСТВЕННОЙ КОЛОДЫ

Ниже приведено правило составления колод для игры на официальных турнирах. Обратите внимание, что игроки могут захотеть получить дополнительную возможность для составления дополнительных копий из этого основного набора и/или других дополнительных наборов, содержащих новые карты.

- ✦ Игрок должен выбрать карты только 1 фракции.
- ✦ Игрок может выбрать 1 карту цели или её не выбирать вовсе.
- ✦ Колода замыслов игрока должна содержать ровно 7 карт. В колоде замыслов может быть дубликат (по названию) не более одной выбранной карты замысла. Других карт замысла в колоде замыслов может быть не более 1 экземпляра.
- ✦ Игровая колода игрока должна содержать минимум 60 карт и не более 3 экземпляров (по названию) каждой из данных карт.
- ✦ Для размера игровой колоды не существует верхнего предела.
- ✦ Если иное не разрешено какой-либо способностью (например целью **знамени**), каждая карта в колоде игрока должна быть нейтральной или должна иметь принадлежность согласно карте фракции игрока.

## ЛОЯЛЬНОСТЬ

Лояльность – это ограниченный набор колоды карт, которые можно использовать во фракции. Карта считается лояльной фракции, если она имеет пергаментный свиток под его щитом. Чтобы быть включенной в колоду, принадлежность лояльной карты должна соответствовать принадлежности колоды карт фракции. Некоторые способности карт (например, карты цели Знамена в этом базовом наборе) разрешают игрокам использовать в колоде нелояльные карты фракций.



Дом Баратеонов,  
лояльная



Дом Баратеонов,  
нелояльная

## КОЛОДЫ ИЗ КОРОБКИ

От двух до четырех игроков использующих один базовый набор могут наслаждаться полноценной игрой без необходимости создания своих собственных колод, используя предварительно подготовленные колоды из коробки. Эти колоды предназначены только для игр из одного базового набора и игнорирования правил лояльности, которые применяются для составления собственных колод.

### Старые Отношения (Старки/Грейджои)

Эта колода в себя включает:

- ✦ Карту фракции Старков (203A)
- ✦ Все карты Старков (141-159)
- ✦ Все карты Грейджоев (65-83)
- ✦ По 1 экземпляру каждой из следующих нейтральных карт: (40), (39), (32), (28), (30), (29), (35).
- ✦ Следующие карты замыслов: (22), (25), (23), (17), (19), (9), (8).

### На Стену (Ночной Дозор/Баратеоны)

Эта колода в себя включает:

- ✦ Карту фракции Ночного Дозора (202A)
- ✦ Все карты Ночного Дозора (122-140)

- ♦ Все карты Баратеонов (46-64)
- ♦ По 1 экземпляру каждой из следующих нейтральных карт: (40), (39), (30), (42), (31), (38), (37), (43).
- ♦ Следующие карты замыслов: (26), (6), (15), (16), (12), (11), (14).

### С Востока на Запад (Таргариены/Мартеллы)

Эта колода в себя включает:

- ♦ Карту фракции Таргариенов (204A)
- ♦ Все карты Таргариенов (160-178)
- ♦ Все карты Мартеллов (103-121)
- ♦ По 1 экземпляру каждой из следующих нейтральных карт: (40), (39), (29), (42), (31), (35), (36), (41).
- ♦ Следующие карты замыслов: (22), (2), (4), (18), (5), (1), (10).

### Секреты и Планы (Ланнистеры/Тиреллы)

Эта колода в себя включает:

- ♦ Карту фракции Ланнистеров (200A)
- ♦ Все карты Ланнистеров (84-102)
- ♦ Все карты Тиреллов (179-197)
- ♦ По 1 экземпляру каждой из следующих нейтральных карт: (40), (39), (45), (33), (43), (34), (44), (28).
- ♦ Следующие карты замыслов: (26), (24), (7), (3), (13), (21), (20).

Когда игроки хотят перейти за рамки этих готовых колод из базового набора, чтобы изучить весь спектр возможности игры, они могут использовать разные сочетания фракций, нейтральных карт и колод замыслов.

## CREDITS

**2nd Edition Game Design:** Nate French with Michael Hurley

**1st Edition Game Design:** Eric M. Lang and Christian T. Petersen with Nate French

**Rules:** Nate French and Michael Hurley

**Editing:** Alexander Hynes, Patrick Brennan, and Kevin Tomczyk

**Graphic Design:** Mercedes Opheim with Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Samuel Shimota, Michael Silsby, Évan Simonet, and Monica Skupa

**Graphic Design Manager:** Brian Schomburg

**Cover Art:** Jacob Murray

**Art Direction:** Debra Freytag

**Managing Art Director:** Andy Christensen

**Producer:** Nate French

**Production Management:** Megan Duehn and Simone Elliott

**LCG Manager:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Game Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

*Special thanks to our inspiration, George R.R. Martin, and to all of our loyal fans!*

For a full list of playtesting credits, see page 32 of the Rules Reference.



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R.R. Martin. The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works by George R.R. Martin, and may not be used or reused without his permission. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ФАЗ

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

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевое слово – это отличительная черта, которая указывает на особое правило этой карты.

**Засада (X):** Ты можешь, как действие игрока, оплатить стоимость засады (золотыми), чтобы в фазе вызовов положить эту карту в игру. X – это стоимость засады.

**Интуиция:** После твоей победы в вызове, в которой участвовал этот персонаж, ты можешь взять 1 карту.

**Устрашение:** После твоей победы в вызове, в которой ты контролировал одного или больше персонажей-зачинщиков с «устрашением», ты можешь выбрать и склонить персонажа, подконтрольного проигравшим соперником, с СИЛой равной или меньшей суммарной СИЛы, с которой был выигран вызов. Не более одного персонажа за вызов можно склонить с помощью «устрашения».

**Ограничение:** Игрок каждый раунд не может приказывать или разыгрывать больше 1 карты с «ограничением» или выкладывать больше 1 карты во время подготовки.

**Без довесков:** Эта карта не может иметь довесков.

**Грабёж:** После твоей победы в вызове, в которой принимал участие данный персонаж, ты можешь сбросить 1 верхнюю карту из колоды проигравшего соперника.

**Слава:** После твоей победы в вызове, в которой принимал участие данный персонаж, ты можешь положить 1 власть на этого персонажа.

**Скрытность:** Когда этот персонаж объявлен в качестве зачинщика, ты можешь выбрать подконтрольного персонажа игрока-защитника без скрытности. Этот персонаж не может быть объявлен в этом вызове в качестве защитника.

**Без возврата:** (бывает на довесках). Если карта-владелец покидает игру, этот довесок не возвращается в руку, а сбрасывается.

## ОБОЗНАЧЕНИЯ И ЗНАКИ

 Уникальная карта.

 знак битвы или битва. В тексте она выглядит так: 

 знак интриги или интрига. В тексте она выглядит так: 

 знак дележа власти или дележ власти. В тексте она выглядит так: 



Модификатор  
золота



Модификатор  
инициативы



Модификатор  
резерва

Фракция	Лояльная	Не Лояльная	В Тексте
Дом Старков			
Дом Ланнистеров			
Дом Баратеонов			
Дом Грейджоев			
Дом Тиреллов			
Дом Мартеллов			
Дом Таргариенов			
Ночной Дозор			