
KUBIX


Гра престолів
Друге видання
На основі серії романів Джорджа Р. Р. Мартіна
Правила гри
Geekach

Гра престолів

ДРУГЕ ВИДАННЯ

НА ОСНОВІ СЕРІЇ РОМАНІВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТІНА

Залізний трон належить мені по праву.
Всі, хто це заперечує, мої вороги.
Станіс Баратеон

Усеньке королівство це заперечує, брате. Заперечують старі у смертних корчах і ненароджені в материнському лоні. Заперечують у Дорні й на Стіні. Ніхто не хоче тебе за короля… Може, ти і справді маєш більше прав на престол, а от я маю більшу армію.
Ренлі Баратеон

Того, хто вступає у гру престолів, чекає перемога або смерть.
Серсея Ланістер



ОГЛЯД

«Гра престолів» — стратегічна настільна гра, заснована на серії романів Джорджа Мартіна «Пісня льоду й полум'я». Кожен гравець очолює один з великих Домів, що борються за панування на землях Вестеросу. Збираючи армії, завойовуючи території та укладаючи союзи, кожен великий Дім прагне захопити найбільшу кількість замків і фортець, щоб здобути владу та сісти на Залізний трон.

МЕТА ГРИ

Наприкінці 10-го раунду переможцем стає той, хто контролює найбільше земель із замками чи фортецями. Також Дім негайно перемагає, якщо під час гри контролює 7 таких земель.

Кількість гравців

У «Грі престолів» можуть змагатися від трьох до шести гравців. Якщо ви граєте втрьох, учотирьох або вп'ятьох, зверніться до розділу «Неповний склад гравців» на с. 28 після ознайомлення з базовими правилами.

ВМІСТ ГРИ

- Книжка правил
- Ігрове поле
- 138 фігурок загонів (6 різних кольорів):
  - 60 солдатів (по 10 кожного з 6 Домів)
  - 30 лицарів (по 5 кожного з 6 Домів)
  - 36 кораблів (по 6 кожного з 6 Домів)
  - 12 облогових веж (по 2 кожного з 6 Домів)
- 105 карт:
  - 42 карти Домів (по 7 кожного з 6 Домів)
  - 30 карт Вестеросу
  - 9 карт дикунів
  - 24 карти переваги в бою
- 2 пам'ятки
- 6 ширм Домів
- 266 жетонів:
  - 90 жетонів наказів (по 15 кожного з 6 Домів)
  - 120 жетонів влади (по 20 кожного з 6 Домів)
  - 18 маркерів впливу (по 3 кожного з 6 Домів)
  - 6 маркерів постачання (по 1 кожного з 6 Домів)
  - 14 жетонів нейтральних лордів
  - 6 маркерів перемоги (по 1 кожного з 6 Домів)
  - 6 жетонів гарнізонів (по 1 кожного з 6 Домів)
  - 1 жетон Залізного трону
  - 1 жетон валірійського меча
  - 1 жетон поштового ворона
  - 1 маркер раунду
  - 1 маркер загрози дикунів
  - 1 накладка на трек королівського двору

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

Нижче коротко описані компоненти «Гри престолів».

Ігрове поле



На ньому зображена мапа континенту Вестерос, а також важливі ігрові треки.

Ширми



Потрібні, щоб приховувати від суперників наявні жетони наказів. Також їх використовують як пам'ятки.

Фігурки загонів



Солдати, лицарі, кораблі та облогові вежі — це бойова сила Домів.

Жетони наказів



Накази, які гравець викладає на території зі своїми загонами.

Жетони влади



Політичний і економічний вплив Дому у Вестеросі. Використовують для ставок під час боротьби за вплив. Також потрібні для встановлення влади на територіях Вестеросу.

Маркери впливу



Ними відмічають позиції Домів на трьох треках впливу.

Маркери постачання



Ними відмічають позицію Дому на треку постачання, що визначає кількість армій, які може утримувати Дім, а також чисельність кожної з них.

Маркери перемоги



Їх розміщують на треку перемоги, щоб відмітити, наскільки кожен із Домів близький до перемоги.

Пам'ятки



Стисла інформація про карти й жетони.

Жетони нейтральних лордів



Володіння незалежних правителів, які не підкоряться великому Дому без супротиву.

Жетони гарнізонів



Оборонні сили на престольній землі кожного Дому.

Жетони панування



Їх отримують гравці, які займають найперші позиції на трьох треках впливу (Залізний трон, вотчини й королівський двір). Власник жетона може застосувати його особливий ефект у певний момент гри.

Маркер раунду



Відмічає, скільки раундів зіграно.

Карти Домів



Ключові персонажі «Пісні льоду й полум'я», які допомагають Дому під час бою.

Карти Вестеросу



Різні події, які відбуваються на початку кожного раунду.

Карти переваги в бою



Підвищують непередбачуваність боїв. Їх можна не використовувати в грі.

Карти і маркер загрози дикунів



Показують силу й наслідки нападів північних дикунів.

Накладка на трек королівського двору

Змінює доступність жетонів особливих наказів у партіях для трьох або чотирьох гравців.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перш ніж почати партію, виконайте такі кроки:

1. **Розкладіть ігрове поле** й розмістіть його в центрі столу в межах досяжності всіх гравців.

2. **Приготуйте колоду дикунів і маркер загрози.** Перетасуйте карти дикунів і покладіть їх колодою долілиць на комірку у верхній частині поля. Розмістіть маркер загрози на поділці «2» треку дикунів.

3. **Приготуйте колоди Вестеросу.** Розділіть карти Вестеросу на три стоси за цифрою на звороті (I, II та III). Перетасуйте кожен з цих стосів і покладіть їх долілиць окремими колодами біля ігрового поля.

4. **Викладіть нейтральних лордів.** Спершу зберіть жетони нейтральних лордів з позначками, що відповідають кількості гравців у партії. Викладіть ці жетони на ігрове поле так, щоб їхні назви збігалися з назвами територій Вестеросу.

Наприклад, у грі втрьох викладіть жетони нейтральних лордів з позначкою «3».



Використовують у грі вчотирьох або вп'ятьох



Використовують лише у грі втрьох

Усі жетони нейтральних лордів двосторонні. Одну сторону використовують лише в партіях утрьох, а іншу — у грі з більшою кількістю гравців. Розмістивши потрібні жетони нейтральних лордів, решту жетонів лордів покладіть у коробку.

У грі від чотирьох до шістьох гравців потрібні лише деякі з жетонів нейтральних лордів. У розділі «Неповний склад гравців» на с. 28 указані всі жетони, потрібні для відповідної партії.

Нестача компонентів

Кількість фігурок, жетонів та карт обмежена. Якщо гравцеві бракує компонентів певного типу, він не зможе ввести їх у гру, доки відповідні компоненти не повернуться в його запас. Наприклад, фігурки знищених загонів можна знову викласти на ігрове поле, коли почнеться збирання армій.

5. **Розмістіть маркер раунду** на першій поділці треку раунду.

6. **Виберіть Дім.** Кожен гравець вибирає бажаний Дім. У грі шість Домів: Баратеонів, Грейджоїв, Ланістерів, Мартелів, Старків і Тайрелів. Також гравці можуть розподілити Доми навмання. У грі неповним складом деякі Доми не використовують (див. с. 28).

7. **Отримайте компоненти Дому.** Кожен гравець бере: 1 ширму, 7 карт Дому, 15 жетонів наказів, 1 маркер постачання, 3 маркери впливу, 1 маркер перемоги, 1 жетон гарнізону і всі фігурки загонів відповідного кольору. Поки не беріть жетонів влади.

8. **Покладіть маркери впливу, перемоги та постачання** на відповідні треки. На ширмі вказано, яку поділку треку займає Дім. На одній поділці треку постачання або перемоги можуть розміщуватися кілька Домів. Натомість на треках впливу поділку може займати лише один Дім.

Якщо ви граєте з неповним складом гравців, посуньте маркери Домів на треках впливу так, щоб між маркерами не було порожніх поділок. Тобто маркери повинні займати ліві поділки треків впливу, а праворуч будуть вільні поділки. *Зверніть увагу, як посунуті маркери на треках впливу у прикладі для гри вчотирьох на с. 5.*

Гравець, що займає першу (найвищу) поділку певного треку впливу, отримує відповідний жетон панування (Залізний трон, валірійський меч або поштового ворона).

9. **Розмістіть загони.** На ширмі кожного Дому вказано, з якими загонами ви починаєте гру. Розмістіть фігурки на вказаних землях і морях.

10. **Викладіть гарнізон** на престольну землю вашого Дому (так, щоб назва на жетоні гарнізону відповідала назві землі).

11. **Зберіть жетони влади.** Покладіть жетони влади всіх Домів на центр стола. **Це запас влади.** Кожен гравець бере із запасу 5 жетонів влади свого Дому.

Ви готові до гри!

Приклад приготувань
(для чотирьох гравців)



1. Ігрове поле
2. Трек дикунів
3. Колода дикунів
4. Колода Вестеросу I
5. Колода Вестеросу II
6. Колода Вестеросу III
7. Жетон нейтрального лорда
8. Жетон гарнізону
9. Трек раундів
10. Трек перемоги
11. Трек постачання
12. Треки впливу
13. Ширми гравців
14. Карти Дому (рука гравця)
15. Карти Дому (скид)
16. Жетони наказів
17. Доступні жетони влади
18. Запас влади
19. Жетони панування
20. Накладка для гри втрьох або вчотирьох

Ширма



Кожен гравець бере ширму свого Дому. Ширма виконує роль пам'ятки й містить інформацію про розміщення ваших сил на початку гри. Також завдяки ширмі ви можете приховувати ваші компоненти (як-от накази) від інших суперників.

1. **Пам'ятка щодо наказів**
2. **Інформація про початкові загони**
3. **Початкові позиції Дому на треках**
4. **Розміщення загонів Дому на ігровому полі**

Доми Вестеросу

У серії романів «Пісня льоду й полум'я» за Залізний трон змагаються шість великих Домів.



Старки «Зима на підході»

Відлюдкуватий Дім, що дотримується традицій честі та віри. Вступили в гру престолів проти своєї волі.



Грейджої «Ми не сіємо»

Цей войовничий клан чудово пам'ятає про своє невдале повстання. Роками вони вичікували, щоб знову напасти своїм флотом на західні береги Вестеросу.



Ланістери «Чуйте мій рик»

Гордий рід, який завдяки своїй майстерності та багатству став одним з наймогутніших Домів.



Мартели «Нескорені, незламні, непохитні»

Нестримна й безжальна родина, чия могутність визріває під пекучим сонцем Дорну.



Тайрели «Кріпнемо»

Осердя лицарства у Вестеросі. Ніхто з них ніколи не сидів на Залізному троні. Однак настав час змін.



Баратеони «А нам лють»

Знедолена, але непохитна родина покійного короля Роберта. Їхні претензії на Залізний трон вагоміші, ніж у будь-кого.

Важливі терміни!

Перш ніж перейти до основних правил, радимо ознайомитися з термінами нижче:

Армія. Два або більше дружніх загонів на одній території. Єдиний загін на території не вважають армією і на нього не впливають зміни рівня постачання (див. с. 8).

Ворог/суперник. Інший гравець. Будь-який ігровий компонент або територію під його контролем називають ворожими.

Дім/гравець. Тотожні поняття: це і сам гравець, і Дім, який він очолює.

Доступна влада. Жетони влади в особистому запасі гравця, які можна використати для ставок або інших цілей. Жетони влади в запасі влади не належать нікому. *Наприклад, під час приготувань кожен Дім отримує 5 жетонів влади із запасу влади. Тепер кожен Дім має 5 доступних жетонів влади.*

Друг/дружній. Ігрові компоненти або території, що належать тому самому гравцеві.

Загін. Пластикова фігурка — корабель, облогова вежа, лицар, солдат. Компоненти інших типів (як-от гарнізони, нейтральні лорди й жетони впливу) загонами **не вважають**.

Зібрати/отримати/скинути владу. Коли гравець збирає чи отримує владу, він бере із запасу влади потрібну кількість жетонів свого Дому. Скидаючи владу, гравець повертає відповідну кількість доступних жетонів влади в запас влади. Для цих дій гравець використовує лише жетони влади свого Дому.

Знищити. Знищений загін вилучають з поля і повертають у запас гравця.

Поле бою. Територія, на якій відбувається бій.

Порядок ходів. Черговість Домів на треку впливу Залізного трону. Коли гравці виконують щось «за порядком ходів», першим ходить той, хто займає першу поділку цього треку, потім той, хто займає другу поділку й так далі.

Престольна земля. Земля з гербом певного Дому. *Наприклад, Вінтерфел — престольна земля Старків.*

Територія. Це регіон Вестеросу на ігровому полі, відділений білими або червоними межами. Територія може бути **морем** (червоні межі) або **землею** (білі межі).

РАУНД ГРИ

«Гра престолів» триває 10 раундів. Раунд складається з трьох фаз:

1. **Фаза Вестеросу (пропускають у першому раунді)**
   З кожної колоди Вестеросу беруть верхню карту, після чого ці карти розігрують у порядку номерів (від I до III). Карти Вестеросу представляють важливі події, що впливають на перебіг гри.
2. **Фаза планування**
   Усі гравці одночасно викладають жетони наказів на ігрове поле. Гравець викладає жетони долілиць на будь-яку територію, де є принаймні 1 загін його Дому.
3. **Фаза дій**
   Гравці виконують накази, які вони виклали під час фази планування. Саме під час цієї фази відбувається більшість дій «Гри престолів».

Після кожної фази дій починається новий раунд.

Якщо **в будь-який момент гри** гравець контролює 7 територій з замками або фортецями, гра завершується, а цей гравець перемагає. Інакше гра триває до кінця десятого раунду. Тоді перемагає Дім, що контролює найбільше територій з замками або фортецями (див. «Перемога» на с. 16).

ФАЗА ВЕСТЕРОСУ

Під час цієї фази з кожної колоди Вестеросу беруть по одній верхній карті й застосовують ефект кожної з них.

Примітка. Пропустіть цю фазу під час першого раунду гри й переходьте до фази планування.

Фаза Вестеросу складається з таких кроків:

1. **Переміщення маркера раунду.**

   Перемістіть маркер раунду по треку раундів на одну поділку праворуч. Якщо на початку фази Вестеросу маркер раунду займає десяту поділку, тоді гра завершується. Переходьте до визначення переможця (див. «Перемога» на с. 16).

2. **Відкриття карт Вестеросу.**

   Відкрийте верхню карту кожної з трьох колод Вестеросу.

3. **Переміщення маркера загрози.**

   
   Символ дикунів

   Порахуйте загальну кількість символів дикунів на трьох відкритих картах Вестеросу (якщо такі символи є). Згідно з кількістю символів дикунів на картах перемістіть маркер загрози праворуч по треку дикунів. Якщо маркер досягає поділки «12», відразу починається напад дикунів. Ігноруйте надлишкові символи дикунів, якщо маркер уже досяг поділки «12». Про напад дикунів докладніше читайте на с. 22.

4. **Застосування ефектів карт Вестеросу.**

   Прочитайте текст і застосуйте ефекти відкритих карт у порядку номерів (починаючи з I). Зазвичай ефект карти зрозумілий з тексту, але для деяких ефектів потрібні додаткові роз'яснення, які ви знайдете на наступних сторінках.

Карти Вестеросу

У грі три колоди карт Вестеросу, кожна з яких пронумерована римською цифрою. Коли ви застосовуєте ефекти цих карт, завжди починайте з I та закінчуйте III.

1. **Назва карти й ілюстрація.**

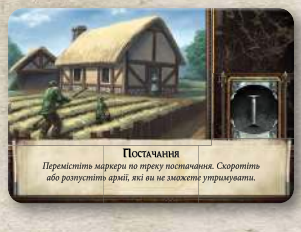
2. **Номер колоди** праворуч показує, до якої колоди Вестеросу належить карта (номер також указаний на звороті карти).

3. **Текст карти описує**, як ця карта впливає на перебіг гри.

4. **Символ дикунів** зображений у верхньому правому куті деяких карт Вестеросу. На кроці «Переміщення маркера загрози» кожен такий символ на відкритих картах переміщує маркер загрози на одну поділку праворуч по треку дикунів.



Карта Вестеросу «Постачання»



Для утримання армії потрібне постачання: вода, їжа, зброя, коні, одяг тощо. Якщо ваше постачання погіршиться, ви можете втратити частину армії.

Коли розігрують карту «Постачання», кожен Дім у порядку ходів рахує кількість символів постачання на територіях під своїм контролем, після чого переміщує маркер на треку постачання на поділку, яка відповідає кількості символів постачання.



Символ постачання

Кожен стовпчик треку постачання має певну кількість прапорів. Кожен прапор — це армія, яку може утримувати дім, а число на прапорі — максимальна кількість загонів у армії.

Наприклад, Дім з постачанням «3» може утримувати 4 армії: 1 армію зі щонайбільше трьох загонів і 3 армії зі щонайбільше двома загонами в кожній.

Нагадування. Армією вважають 2 або більше загонів, які перебувають на одній території: землі або морі. Один загін — не армія, тому його не рахують під час визначення рівня постачання.



На прикладі вище Старк (із постачанням «2») може утримувати до трьох армій (2 зі щонайбільше двох загонів та 1 зі щонайбільше трьох загонів). Ланістери й Баратеони мають краще постачання: вони можуть утримувати більше армій з більшою чисельністю.

Змінивши рівень постачання, гравець мусить переконатися, що кількість і чисельність його армій не перевищує обмежень. Якщо його армії **перевищують** обмеження, гравець мусить **негайно вилучити з ігрового поля всі зайві загони**, щоб кількість і чисельність відповідала обмеженням.

Інші правила постачання

- Гравець може мати меншу кількість і/або чисельність армій, ніж йому дозволяють обмеження на треку постачання.
- Лицар чи облогова вежа сильніші за солдата чи корабель, але під час визначення рівня постачання їх усе ще вважають одним загоном.

Приклад постачання

Грейджой відбив у Ланістера Річкорин та Стражморе (на цих територіях є по одному символу постачання). Пізніше під час фази Вестеросу відкрито карту «Постачання». Ланістер утратив дві території з символами постачання, тому зменшує свій рівень постачання з 5 до 3.

До розіграшу карти «Постачання» Ланістер утримував на ігровому полі чотири армії, що налічували 4, 3, 2 та 2 загони.

Ланістер також контролює території з одним загоном, але один загін не утворює армію, тому його не рахують під час визначення рівня постачання.

Рівень постачання Ланістера знизився, тому він змушений частково розпустити армії. Згідно з новим обмеженням можна лишити на ігровому полі 4 армії: 3 із двох загонів та 1 зі щонайбільше трьох загонів. Ланістер вилучає з ігрового поля одного солдата у Близнючках і ще одного солдата у Гаренхолі.







- Протягом фази дій гравець може захоплювати чи втрачати території з символами постачання, але рівень постачання гравця змінюється тільки тоді, коли він переміщує маркер свого Дому по треку постачання (картою Вестеросу чи іншими ефектами).
- Гравець не може виконати дію, якщо це призведе до перевищення обмеження постачання (під час збирання армій, походу чи відступу, які докладно роз'яснені далі).

Карта Вестеросу «Збирання армій»



Збирання армій — це різноманітні дії, за допомогою яких Дім підвищує свою бойову силу: зобов'язує союзників виконувати його вимоги, підготовлює воїнів до бою, будує кораблі й облогові вежі.

Коли грають карту «Збирання армій», кожен Дім у порядку ходів може **розмістити нові загони на контрольовані ним території з замками чи фортецями**. Кожен замок чи фортеця дає **очки збору**, які Дім витрачає, щоб розмістити новий загін на території з цією спорудою.


Кожна **фортеця** дає 2 очки збору.


Кожен **замок** дає 1 очко збору.

Вартість загону залежить від його типу:


Солдат — 1 очко збору.


Лицар — 2 очки збору (або 1 очко, якщо ви поліпшуєте солдата до лицаря).


Корабель — 1 очко збору.


Облогова вежа — 2 очки збору (або 1 очко, якщо ви поліпшуєте солдата до облогової вежі).

Новий загін гравець бере зі свого особистого запасу. Загін розміщують **на території, замок чи фортеця якої дали очки для створення цього загону.**

На території збору (де є замок чи фортеця) можна поліпшити солдата до лицаря чи облогової вежі за 1 очко збору. Замініть солдата на фігурку лицаря чи облогової вежі.

Гравець не може розмістити на полі загін, якщо це перевищить його обмеження рівня постачання. Іншими словами, якщо збирання приведе до того, що Дім матиме більшу кількість або чисельність армій, ніж йому дозволяють максимальні значення постачання, такий загін створювати **не можна**.

Якщо ви не можете чи не хочете витрачати очки збору на створення або поліпшення загону, ви втрачаєте ці очки збору (їх не можна зберегти для наступних зборів).

Приклад збирання армій



Під час фази Вестеросу відкривають карту «Збирання армій». Першим армію збирає Ланістер (з рівнем постачання 3).

1. Він використовує 1 з 2 очок збору Ланіспорту, щоб розмістити там солдата, а інше очко витрачає, щоб розмістити в Золотій протоці корабель.
2. Він витрачає 1 очко збору в Гаренхолі на поліпшення солдата. Гравець вилучає фігурку солдата з Гаренхолу й розміщує там лицаря (поліпшення не змінює розмір армії).
3. У Річкорині вже стоїть армія з трьох лицарів, тому Ланістер витрачає 1 очко збору звідти, щоб розмістити другий корабель у Золотій протоці (що суміжна з Річкорином). Він втрачає друге очко збору Річкорину, бо створення нового загону перевищить обмеження рівня постачання.
4. Ланістер контролює Скелястий Септ, але на цій території немає замку чи фортеці, тому збирання армій там не відбувається.

Гравець повинен повністю завершити збирання армій на кожній своїй території з замком чи фортецею, перш ніж наступний гравець почне своє збирання армій.

Будівництво кораблів

Подібно до загонів, будівництво кораблів відбувається на територіях із замками або фортецями. На відміну від інших загонів, кораблі розміщують не на територію збору, а в суміжний з нею порт **або** суміжне море (про порт докладніше читайте на с. 25).

Ви не можете розмістити нові кораблі в морі, якщо на цій території є принаймні 1 ворожий корабель. Якщо територія з фортецею чи замком не має порту чи вільного від ворога моря, тут не можна будувати нові кораблі.

Пам'ятайте, що 2 чи більше кораблів на одній території вважають армією, яку рахують під час визначення рівня постачання, як і будь-яку іншу армію. Звісно, групу кораблів правильно називати флотом, але для простоти правил ми використовуємо термін «армія».

На відміну від кораблів, солдатів, лицарів та облогові вежі неможливо зібрати в порту або в морі.

Карта Вестеросу «Битва королів»



Від вторгнення перших людей до правління королів андалів, від вогняного сходження Таргарієнів до повстання Роберта Баратеона, історія Вестеросу майже не знала спокійних років. Однак гра престолів — це не лише нескінченна війна. Протистояння триває і за межами поля бою. Більшість лордів стають жертвами інтриг, зрад та убивств, особливо якщо нехтують підтримкою малих, але гордих Домів Вестеросу. Щоб претендувати на Залізний трон, Дім повинен стежити за всіма аспектами гри престолів.

Карта Вестеросу «Битва королів» відтворює в грі інтриги й змови, що відбуваються на тлі війни, таємно (та явно) впливаючи на учасників протистояння.

Розігруючи карту «Битва королів», вилучіть усі маркери з трьох треків впливу на ігровому полі. Тепер гравці роблять ставки доступними жетонами влади, щоб визначити свої позиції на трьох треках впливу. Спершу гравці ставлять на трек Залізного трону, потім на трек вотчин і зрештою на трек королівського двору.

Боротьба за вплив

Роблячи ставки на будь-який трек, гравці спершу ховають усі доступні жетони влади за своїми ширмами. Після цього кожен гравець потайки бере будь-яку кількість своїх жетонів влади й затискає в кулаку. Коли всі гравці зроблять свої ставки, усі одночасно розтискають кулаки й показують ставки.

Дім з найбільшою ставкою кладе свій маркер впливу на першу поділку треку, за який велася боротьба. Гравець із другою за величиною ставкою кладе маркер впливу на другу поділку того ж треку, гравець із третьою за величиною ставкою займає третю поділку й т. д.

Якщо кілька гравців зробили однакові ставки, нічию розв'язує власник жетона Залізного трону. Він бере маркери впливу цих гравців і викладає їх на наступні вільні (крайні ліві) поділки треку так, як вважає за потрібне.

Незалежно від результату усі використані для ставок жетони влади скидають у запас влади.

Після боротьби за певний трек гравці, які займають перші поділки, отримують відповідні жетони панування (Залізний трон, валірійський меч або поштового ворона; про ефекти жетонів панування докладніше читайте на с. 11). Тепер гравці ставлять на наступний трек впливу.

Коли завершується боротьба за трек королівського двору й переможець отримує жетон поштового ворона, карту «Битва королів» вважають повністю розіграною. Після цього гра продовжується. Усі свої позосталі жетони влади гравець кладе перед ширмою.

Приклад боротьби за вплив

У грі вп'ятьох під час фази Вестеросу відкрито карту «Битва королів». Гравці зробили ставки на трек Залізного трону (Дім Грейджой зайняв першу поділку й отримав жетон Залізного трону).



Тепер відбувається боротьба за трек вотчин. Кожен гравець ховає свої доступні жетони влади за ширмою і потайки бере в кулак певну кількість жетонів. Після цього гравці одночасно відкривають поставлені жетони з такими результатами:

- Ланістер: 4 влади
- Баратеон: 3 влади
- Старк: 3 влади
- Тайрел: 2 влади
- Грейджой: 0 влади

Ланістер займає першу поділку треку вотчин і розміщує на ній свій маркер впливу.

Баратеон і Старк поставили однакову кількість жетонів влади. Грейджой (який зараз має жетон Залізного трону) вирішує, що Баратеон займе другу поділку, а Старк — третю.

Згідно зі своєю ставкою, Тайрел займає четверту поділку треку. Грейджой із найменшою ставкою займає п'яту поділку. У грі вп'ятьох шосту поділку ігнорують.

Після розміщення жетонів впливу на треку вотчин Дім Ланістерів забирає валірійський меч, бо займає першу поділку відповідного треку.



Треки впливу й жетони панування

У грі є три треки впливу: трек Залізного трону, трек вотчин і трек королівського двору. Гравці, які займають перші (найвищі) поділки треків, отримують відповідні жетони панування: Залізний трон, валірійський меч або поштового ворона. Нижче наведені ефекти кожного треку впливу та відповідного жетона панування.

Жетон Залізного трону

Позиції Домів на цьому треку визначають порядок ходів. Якщо під час гри щось треба виконати за порядком ходів, завжди починайте з Дому, який займає першу (найвищу) поділку (гравець на другій поділці виконуватиме хід другим і т. д.).

Гравець, який займає першу поділку треку Залізного трону, також отримує відповідний жетон панування.

Жетон Залізного трону



Жетон Залізного трону

Гравець, який має цей жетон, розв'язує всі нічиї між гравцями, крім нічиєї під час бою (тут переможця визначають згідно з позиціями на треку вотчин), а також крім нічиєї під час визначення переможця гри.

Примітка. Залізний трон не переходить до іншого гравця, поки не завершиться боротьба за трек Залізного трону. Це означає, що гравець, який досі має жетон Залізного трону, розв'язує можливу нічию під час боротьби за трек Залізного трону, навіть якщо потім він утратить цей жетон.

Трек вотчин

Під час нічиєї в бою серед претендентів перемагає гравець, який займає вищу поділку (ближчу до першої поділки) на треку вотчин (див. «Бій» на с. 17).

Дім, який займає першу поділку треку вотчин, також отримує жетон валірійського меча.

Пам'ятайте, що всі нічиї, не пов'язані з боєм або визначенням переможця в грі, розв'язує власник жетона Залізного трону (навіть під час боротьби за трек вотчин).

Жетон валірійського меча



Жетон валірійського меча

Власник валірійського меча може один раз за раунд використати його, щоб під час бою отримати +1 до бойової сили.

Використавши валірійський меч, його власник перевертає жетон темною стороною догори, щоб не забути, що його вже використано цього раунду. Наприкінці кожної фази дій (тобто наприкінці раунду) власник валірійського меча перевертає жетон кольоровою стороною догори, щоб показати, що жетон можна використати наступного раунду.

Трек королівського двору

Кількість зірок біля поділки треку, яку займає Дім, визначає, скільки особливих наказів може викласти гравець під час фази планування. Що вищу позицію (ближчу до першої поділки) на цьому треку займає Дім, то більше особливих жетонів він може використати.

Дім, який займає першу поділку треку королівського двору, також отримує жетон поштового ворона.

Кількість особливих наказів, які Дім може викласти під час фази планування, дорівнює кількості зірок на поділці треку королівського двору з його маркером (останні поділки не мають зірок). Про особливі накази докладніше читайте на с. 22.

У грі втрьох або вчотирьох використовують накладку для треку королівського двору, яка змінює кількість особливих наказів на поділках.

Жетон поштового ворона



Жетон поштового ворона

Після кроку відкриття наказів власник жетона поштового ворона може виконати **одну** з двох дій:

- **Замінити жетон наказу.** Власник ворона може замінити невикористаним наказом один зі своїх раніше викладених наказів.
- **Подивитися колоду дикунів.** Власник ворона може подивитися верхню карту колоди дикунів і повернути її на верх або покласти під низ колоди. Гравець може поділитися інформацією про карту з іншими гравцями (або збрехати про неї), але не може нікому показувати цю карту.

Використавши поштового ворона, гравець перевертає жетон темною стороною догори, щоб не забути, що його вже використано цього раунду. Наприкінці кожної фази дій власник поштового ворона знову перевертає жетон кольоровою стороною догори, щоб показати, що жетон можна використати наступного раунду.

ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

Під час цієї фази гравці таємно віддають накази своїм загонам на ігровому полі.

Фаза планування складається з таких кроків:

1. **Призначення наказів**
2. **Відкриття наказів**
3. **Використання поштового ворона**

1. Призначення наказів

Під час цього кроку кожен гравець **повинен** викласти долілиць (символом Дому догори) по **одному** жетону наказу на кожну територію під своїм контролем, де має **принаймні один** загін (солдат, лицар, корабель, облогова вежа). Усі гравці викладають накази одночасно. На одну територію можна викласти щонайбільше один наказ.

Під час цього кроку гравці не можуть показувати викладені накази іншим гравцям, але цілком можуть блефувати, домовлятися та/або пропонувати одне одному стратегічні рішення.

Є 5 типів наказів:


Похід


Оборона


Підтримка


Набіг


Посилення влади

Вище зображені звичайні накази. Крім них, кожен Дім також має 5 жетонів **особливих наказів** (позначені зіркою). Це посилені варіанти звичайних наказів. Про особливі накази докладніше читайте на с. 22.


Наказ


Особливий наказ (із зіркою)

Під час фази планування гравець може використати всі 10 звичайних наказів. **Однак кількість можливих для використання особливих наказів залежить від кількості зірок на поділці треку королівського двору, яку займає Дім.**

Наприклад, у грі вшістьох Дім на першій поділці треку королівського двору може викласти щонайбільше 3 особливі накази (на першій поділці зображені 3 зірки). Дім на четвертій поділці може викласти лише 1 особливий наказ. Дім на п'ятій поділці взагалі не може викладати таких наказів.

Про типи жетонів читайте в розділі «Роз'яснення щодо жетонів наказів» на с. 13 (а також на ширмі гравця).

Коли всі гравці викладуть свої накази, переходьте до кроку «Відкриття наказів». *Переконайтеся, що на ігровому полі немає територій із загонами без наказів. Якщо такі території є, то хтось із гравців забув викласти туди наказ.*

Бракує наказів?

У рідкісних випадках може трапитися так, що гравець матиме менше доступних жетонів наказів, ніж він повинен викласти (тобто Дім не може викласти наказ на кожній території зі своїми загонами). **У такому разі всі гравці виконують крок «Призначення наказів»** *у порядку ходів* (а не одночасно). Спершу перший гравець викладає всі свої накази (долілиць, як зазвичай), потім наступний гравець у порядку ходів і т. д. Гравець, якому бракує жетонів наказів, повинен викласти **всі** доступні жетони, але, як виняток із правил, він може залишити деякі свої території без наказів. Гравець не може використовувати більше особливих наказів, ніж указано на його поділці треку королівського двору.

2. Відкриття наказів

Тепер гравці одночасно відкривають викладені на ігровому полі накази. Переверніть всі жетони горілиць, щоб побачити, до якого типу вони належать. Гравці виконують ці накази під час фази дій.

3. Використання поштового ворона

Як було згадано на с. 11, власник жетона поштового ворона може виконати **одну** з таких дій:

- **Замінити жетон наказу.** Власник жетона поштового ворона може замінити невикористаним наказом один зі своїх викладених наказів.

- **Подивитися колоду дикунів.** Власник ворона може подивитися верхню карту колоди дикунів і повернути її на верх або покласти під низ колоди. Гравець може поділитися інформацією про карту з іншими гравцями (і навіть збрехати про неї), але не може нікому показувати цю карту.

Якщо хоче, власник ворона може не використовувати його під час цього кроку.

Використавши поштового ворона, гравець перевертає жетон темною стороною догори, щоб не забути, що його вже використано цього раунду. Наприкінці кожної фази дій власник поштового ворона перевертає жетон кольоровою стороною догори, щоб показати, що його можна використати наступного раунду.

Після цього кроку фаза планування завершується. Гравці переходять до фази дій.

Роз'яснення щодо жетонів наказів

Набіг



Набіг — агресивні напади на ворожі території з метою зірвати плани ворога й позбавити його ресурсів.

Наказ цього типу виконують під час першого кроку фази дій. Гравець вилучає жетон набігу й вилучає з суміжної території ворожий жетон набігу, підтримки або посилення влади. **Про набіги докладніше читайте на с. 14**.

Кожен гравець має 2 звичайні накази набігу та 1 особливий.

Похід



Похід — переміщення армій і кораблів через землі та моря Вестеросу. Саме цей наказ дозволяє захопити нові території та вступити в бій з ворогом.

Наказ цього типу виконують під час другого кроку фази дій. Усі загони на території, де ви призначили наказ походу, можуть переміститися на будь-які суміжні території (єдиною армією чи окремими групами). Переміщення на територію зі щонайменше одним ворожим загоном починає бій. Кожен окремий наказ походу може розпочати щонайбільше один бій. **Про похід докладніше читайте на с. 15, а про правила бою — на с. 17.**

Кожен Дім має 2 звичайні накази походу (один не змінює бойову силу, а інший зменшує її на 1) та 1 особливий.

Оборона



Оборона — приготування земель до наступу ворога. Цей наказ дає оборонцю території бонус до його бойової сили (число на жетоні наказу). **Про бій докладніше читайте на с. 17.**

Жетон оборони дає бонус протягом усіх боїв на цій території до кінця раунду, якщо його не вилучать (наприклад, унаслідок поразки оборонця).

Кожен Дім має 2 звичайні накази оборони (з бонусом +1) та 1 особливий.

Підтримка



Підтримка — тилове й бойове забезпечення сил, які вступили в бій поблизу. Підтримати можна як власну армію, так і армію іншого гравця. Саме тому підтримка — це основа переговорів та інтриг у «Грі престолів».

Під час кроку бою «Заклик до підтримки», загони з таким наказом можуть додати свою бойову силу до сил одного з двох учасників бою на суміжній території. **Про наказ підтримки докладніше читайте на с. 17.**

Кожен Дім має 2 звичайні накази підтримки та 1 особливий.

Посилення влади



Посилення влади — покращення добробуту підданих, збирання податків та отримання ресурсів з територій, які контролює гравець. Це основний спосіб здобуття жетонів влади.

Наказ посилення влади виконують під час третього кроку фази дій. Гравець вилучає свій наказ з ігрового поля і бере із запасу один жетон влади плюс один додатковий жетон за кожен символ корони на території з наказом. **Про наказ посилення влади докладніше читайте на с. 16.**

Наказ посилення влади, викладений у морі, не дає ефекту, але його все одно можна туди викласти.

Кожен Дім має 2 звичайні накази посилення влади та 1 особливий.



ФАЗА ДІЙ

Під час фази дій гравці застосовують ефекти наказів, викладених під час фази планування. Фаза дій складається з таких кроків:

1. **Виконання набігів**
2. **Виконання походів**
3. **Виконання посилення влади**
4. **Очищення**

1. Виконання набігів

У порядку ходів кожен гравець виконує по 1 наказу набігу. Якщо в гравця не лишилося таких наказів, він пропускає свій хід під час цього кроку.

Виконуючи наказ набігу, гравець вибирає 1 суміжний з ним ворожий наказ підтримки, набігу чи посилення влади й вилучає його разом з наказом набігу, який щойно використав.

Набіг на територію суперника вилучає з неї його наказ. Це може зірвати плани вашого суперника.

Якщо ви використали набіг, щоб вилучити жетон посилення влади, то ви **спустошуєте** землі суперника. Після такого набігу ви берете із запасу влади 1 жетон влади, а суперник скидає в запас один доступний жетон влади, якщо можливо. Спустошувач завжди отримує 1 жетон влади, навіть якщо суперник не може нічого скинути.

Наказ набігу із землі в суміжне море **неможливо** виконати. А от наказ набігу з моря **можна** виконати як в суміжне море, так і на суміжну землю.

Гравець може вилучити за допомогою набігу особливий наказ, якщо він підхожого типу (набіг, підтримка або посилення влади).

Інші правила набігу

- Якщо на жодній із суміжних територій немає підхожого наказу, набіг неможливо виконати — тоді жетон наказу набігу просто вилучають із поля.
- Гравець також може не застосовувати ефект набігу, навіть якщо має підхожі цілі на суміжних територіях. Просто вилучіть жетон набігу з ігрового поля.

Праворуч ви знайдете приклад набігу.

Приклад набігу

На ігровому полі викладено 5 набігів: Ланістерів — на Розлогах і Призахідному морі, Грейджоїв — на Західному Літньому морі, Тайрелів — на Дорнському прикордонні й Баратеонів — на Скелястому Септі (особливий набіг).

Порядок ходів (визначений треком Залізного трону) такий: Грейджої, Старки, Ланістери, Баратеони й Тайрели.



Починається крок виконання набігів:

1. Грейджой першим виконує наказ набігу. Він вирішує вилучити наказ посилення влади Тайрелів на Небосаді. Набіг на наказ посилення влади означає спустошення земель, тому гравець Тайрелів скидає в запас 1 жетон влади, а гравець за Грейджоїв бере із запасу 1 жетон влади.

2. Старки не мають наказів набігу, тому далі ходять Ланістери. Гравець за Ланістерів має 2 жетони набігу на ігровому полі. Він вибирає жетон набігу на Розлогах, щоб вилучити набіг Тайрелів із Дорнського прикордоння. Ланістер вилучає свій набіг з Розлогів, а також набіг Тайрелів із Дорнського прикордоння.

3. Баратеон використовує особливий набіг на Скелястому Септі, щоб вилучити наказ оборони Ланістерів з Ланіспорту. Знищення наказу оборони — унікальний ефект особливого наказу набігу (див. с. 22).

4. Гравець за Ланістерів вилучив єдиний набіг Тайрелів, тому цей Дім пропускає хід. Тепер хід знову переходить до першого гравця.

5. Гравець за Ланістерів має ще один наказ набігу на Призахідному морі, але на суміжних територіях немає підхожого наказу ворога. Жетон набігу вилучають із ігрового поля без застосування його ефекту.



2. Виконання походів

У порядку ходів гравці виконують по одному наказу походу. Якщо в гравця закінчуються такі накази, він пропускає свій хід під час цього кроку.

Гравці продовжують почергово виконувати накази походу, поки не вилучать усі жетони цього типу з ігрового поля. Потім вони починають крок виконання посилення влади.

Похід — одна з найважливіших частин «Гри престолів». Саме під час цього кроку гравці переміщують загони на ігровому полі, вступають у бій з суперниками, а також захоплюють важливі території задля перемоги.

Наказ походу виконують за такими правилами:

- Виконуючи похід, гравець може перемістити всі загони, певну частину загонів або лишити їх на місці.
- Загони можуть переміщуватися разом на одну суміжну територію або окремими групами на кілька територій одночасно. Частина загонів може покинути територію, а частина — залишитися на місці.
- Гравець може переміщувати загони лише на **суміжні** території (якщо тільки він не використовує перекидання морем — див. с. 23).
- Солдати, лицарі та облогові вежі не можуть переміщуватися в порт чи в море. Кораблі можуть перемістися в дружні суміжні порти або в суміжне море, але не на землю.
- Кожен наказ походу дозволяє гравцеві перемістити свої загони тільки на **одну територію** з загонами іншого суперника. Іншими словами, якщо під час походу гравець розділяє свою армію на окремі групи й переміщує їх на кілька суміжних територій, лише на одній з цих територій можуть перебувати загони суперника.
- Якщо гравець переміщує один або більше загонів на території з ворожими загонами, він починає **бій** як нападник. Про правила бою докладніше читайте на с. 17.
- Перед початком бою Дім повинен завершити переміщення інших груп на суміжні території, де немає загонів суперників.
- Число на жетоні походу змінює бойову силу нападника під час бою, розпочатого цим наказом.
- Якщо внаслідок переміщення гравець покидає територію (тобто не лишає на ній жодного загону), він утрачає контроль над цією територією. Щоб запобігти цьому, гравець може покласти на цю територію доступний жетон влади. Про **встановлення влади** докладніше читайте на с. 24.

Праворуч ви знайдете приклад походу.

Приклад походу



Дім Ланістерів виклав наказ походу на Ланіспорт із 3 загонами солдатів.

Виконуючи цей наказ, Дім Ланістерів спершу переміщує солдата на Скелястий Септ, а потім переміщує солдата на Морський гостинець (де вже був солдат Ланістерів, унаслідок чого утворюється армія з двох загонів). Останнього солдата Дім Ланістерів лишає на Ланіспорті.

Дім Ланістерів повністю виконав наказ походу. Тепер він вилучає з ігрового поля цей жетон (переміщення не призвело до бою).

Порада. Гравець може створити «ланцюжок» із наказів походу, розмістивши їх на суміжних територіях. Так один загін зможе перемістися кілька разів за раунд. Для цього перемістіть загін на дружню територію, де є ще 1 наказ походу. Пізніше (коли ви виконуватимете цей другий наказ походу) ви зможете перемістити ці загони на нову територію (де може бути третій наказ походу, який знову дозволить вам перемістити загони у ваш наступний хід). Утім, реалізувати цю стратегію досить важко, адже успішною атакою ворог може вилучити один з ваших наказів походу й розірвати «ланцюжок».

3. Виконання посилення влади

У порядку ходів кожен гравець виконує по одному наказу посилення влади. Якщо в гравця закінчуються такі накази, він пропускає свій хід під час цього кроку.



Символ корони

Продовжуйте почергово виконувати накази посилення влади, поки не буде вилучено всі жетони цього типу з ігрового поля. Після цього гравці переходять до кроку «Очищення».

Коли гравець виконує наказ посилення влади, він вилучає з поля жетон цього наказу й бере із запасу влади 1 жетон влади **плюс** 1 жетон за кожен символ корони на території з цим наказом.

Праворуч ви знайдете приклад посилення влади.

4. Очищення

Усі позосталі накази підтримки й оборони вилучають із ігрового поля. Усі розгромлені загони повертають у вертикальне положення (про розгромлені загони докладніше читайте в розділі «Відступ та розгром» на с. 21). Жетони валірійського меча й поштового ворона перевертають кольоровою стороною догори.

Фаза дій завершена. Якщо це був кінець десятого раунду, гра закінчується, переходьте до визначення переможця. Інакше гра продовжується. Новий раунд починається з фази Вестеросу.

Вилучити накази

Після того як наказ вилучають із поля (якщо його виконав гравець, вилучив суперник тощо), відповідний жетон повертають в особистий запас Дому. Ці жетони наказів можна знову використати під час наступної фази планування.

ПЕРЕМОГА

«Гра Престолів» може завершитися одним з двох шляхів:

- Після десятого раунду гри.
- Коли під владою одного Дому опиниться сьома територія з замком або фортецею.

Під час партії гравці відмічають на треку перемоги, скільки територій з замком чи фортецею вони контролюють.

Наприкінці десятого раунду перемагає Дім, якому належить найбільша кількість територій з замками чи фортецями. У разі нічиєї серед претендентів перемагає той, хто контролює найбільше земель. Якщо знову нічия, перемагає той, хто займає найвищу поділку на треку постачання. Якщо й тут нічия, перемагає гравець, який займає найвищу позицію на треку Залізного трону.

Якщо **в будь-який момент** гри Дім займає сьому поділку треку перемоги (тобто контролює 7 територій з замком чи фортецею), гра завершується перемогою цього Дому.

Приклад посилення влади



На Драконовому Камені стоїть один солдат Баратеонів. Під час фази планування Баратеон виклав на цю територію наказ посилення влади. Тепер під час фази дій він виконує цей наказ. Баратеон отримує із запасу два жетони влади свого Дому: один за наказ, другий — за символ корони на території Драконового Каменя.



БІЙ

Коли гравець переміщує один або більше загонів на територію з принаймні одним ворожим загоном, відразу починається бій.

Бій — порівняння бойових сил учасників бою. Перемагає Дім із найбільшою силою.

На значення сили впливають такі фактори:

- сила загонів на полі бою;
- сила загонів підтримки;
- наказ оборони (тільки для оборонця);
- наказ походу (тільки для нападника);
- жетон валірійського меча;
- карти Дому;
- жетон гарнізону (тільки для оборонця).

Того, хто перемістив воїнів на ворожу територію, вважають **нападником** (його загони *нападають*). Того, хто контролював цю територію, вважають **оборонцем** (його загони *обороняються*). Якщо загони на суміжних з полем бою територіях мають наказ підтримки, вони можуть підтримати учасників бою (на ці загони не поширюються правила, що стосуються нападника чи оборонця).

Бій складається з таких кроків:

1. **Заклик до підтримки**
2. **Визначення початкових сил**
3. **Вибір і відкриття карт Домів**
4. **Використання валірійського меча**
5. **Визначення підсумкових бойових сил**
6. **Завершення бою**

Бойова сила загонів

Кожен тип загону має певне значення бойової сили:



Солдат: +1 до бойової сили.



Лицар: +2 до бойової сили.



Корабель: +1 до бойової сили.



Облогова вежа: +4 до бойової сили нападнику, якщо на полі бою є замок чи фортеця. Інакше облогова вежа нічого не додає до бойової сили.

1. Заклик до підтримки

Під час цього кроку учасники бою можуть покликати на допомогу загони з **суміжних з полем бою територій**, де є наказ підтримки.

Гравець, який виклав наказ підтримки на території, суміжній з полем бою, може **надати бойову силу своїх загонів** одному з учасників бою або не втручатися в бій.

Щоб підтримати учасника бою, ви додаєте бойову силу всіх загонів на території з наказом підтримки.

Ви можете підтримати учасника на будь-якому полі бою, суміжному з територією, де є ваш наказ підтримки. Можна підтримати як власну армію, так і армію будь-якого іншого Дому.

Якщо поруч з полем бою є кілька наказів підтримки, Доми оголошують про свою підтримку в порядку ходів.

Якщо учасник бою має наказ підтримки, суміжний з полем бою, де він бере участь, він може підтримати свою армію (але не зобов'язаний).



Приклад підтримки

Дім Тайрелів використовує наказ походу +1, щоб перемістити двох лицарів з Розлог на Чорноводну. На Чорноводній є 1 солдат Ланістерів, а також наказ походу -1.

Під час першого кроку бою гравці кличуть на допомогу. З Чорноводною суміжні три території з наказами підтримки: Королівська Гавань з лицарем Тайрелів, Скелястий Септ з лицарем і солдатом Ланістерів і Гаренхол з лицарем Баратеонів.

Ланістер оголошує, що підтримує себе загонами зі Скелястого Септу (бойова сила 3). Дім Баратеонів вирішує підтримати Ланістерів лицарем з Гаренхолу (ще +2 до бойової сили). Дім Тайрелів підтримує себе (лицар з Королівської Гавані дає +2 до бойової сили).

Бойова сила Тайрелів становить 7 (4 за лицарів на полі бою, 2 за підтримку з Королівської Гавані та 1 за наказ походу). Бойова сила Ланістерів становить 6 (1 за воїна на полі бою та 5 за загони підтримки зі Скелястого Септу та Гаренхолу).



Інші правила підтримки

- Якщо гравець використовує наказ підтримки, цей наказ **не вилучають** з ігрового поля після бою. Один наказ підтримки можна використати для підтримки в будь-якій кількості боїв, які відбуваються на суміжних територіях.
- Наказ підтримки не дає бонусу до оборони, якщо на цю територію нападе ворог. Загони захищаються за звичайними правилами.
- Учасники бою можуть відмовитися від підтримки.
- Кораблі **можуть підтримати загони на будь-яких суміжних територіях (як у морі, так і на землі)**. Загони іншого типу не можуть надавати підтримку в морському бою.
- Під час підтримки облогові вежі додають свою силу лише в тому разі, якщо підтримують **нападника**, який напав на територію з замком чи фортецею.
- Для підтримки треба використати всі загони на території з цим наказом. Не можна підтримати лише частиною загонів.
- Ви не можете підтримати учасника бою, якщо він б'ється проти ваших загонів.

Пам'ятайте. Підтримку можна отримати лише з території з наказом підтримки, що суміжна з полем бою. Не плутайте поле бою з територією, звідки ви перемістили свої загони для нападу.

Ліворуч ви знайдете приклад виконання наказів підтримки.

Коли всі гравці з підхожими наказами оголосять про свою підтримку в бою, переходьте до наступного кроку.

2. Визначення початкових сил

Обидва учасники бою рахують **початкову бойову силу**. До початкової сили рахують такі фактори:

- сила загонів учасників бою;
- сила загонів підтримки;
- наказ оборони (тільки для оборонця);
- наказ походу (тільки для нападника);
- жетон гарнізону (див. с. 26).

Обидва гравці чітко оголошують значення сили й переходять до вибору карт Домів.

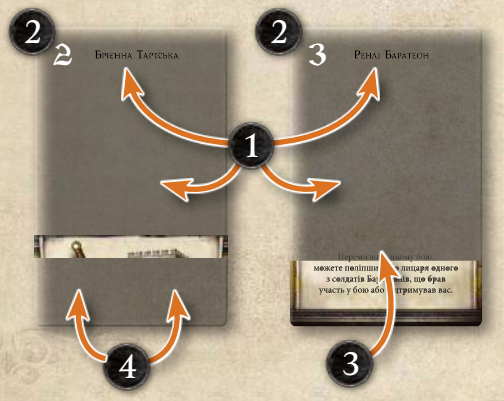
Структура карти Дому

1. Ім'я та ілюстрація одного з основних персонажів «Пісні льоду й полум'я».

2. Бойова сила. Значення, яке додають до початкової бойової сили Дому.

3. Ефект. Особлива властивість карти, що впливає на бій чи інший аспект гри.

4. Бойові символи. На карті Дому без тексту є бойові символи — мечі та/або укріплення.



3. Вибір і відкриття карт Домів



Карта Дому Грейджой

Учасники бою потайки одне від одного вибирають по одній карті Дому з руки. Коли обидва гравці виберуть карти, вони одночасно відкривають їх. Якщо карти мають особливі властивості, їх негайно застосовують.

Обидва учасники бою **зобов'язані** зіграти карту Дому під час бою.

Переходьте до кроку 4.

Карти Дому

Кожен Дім починає гру з 7 унікальними картами Дому. На цих картах зображені персонажі, що здатні вплинути на хід бою (див. структуру карти Дому вище).

Після того як гравці відкриють карти Дому, застосуйте властивості цих карт. На деяких картах Домів указано, що їхні ефекти застосовують пізніше під час бою (наприклад, «наприкінці бою»). Якщо на карті не вказано, коли застосовують ефект, його застосовують відразу.

У деяких ситуаціях важливий порядок застосування властивостей карт. Якщо у вас із суперником сталася така ситуація, дотримуйтеся цих правил:

1. Спершу в порядку ходів учасники бою застосовують властивості «ігноруйте» чи «скасуйте».

2. Потім в порядку ходів вони застосовують властивості зі словом «негайно».

3. Тепер за порядком ходів застосовують усі інші властивості.

4. Після визначення результату бою вони в порядку ходів застосовують властивості карт «перемігши/програвши цей бій».

Перш ніж перейти до застосування властивості другої карти, треба повністю застосувати властивість першої карти.

Після завершення бою розіграні під час нього карти Домів скидають горілиць в особисті скиди гравців. Поки карта Дому в скиді, її не можна використати для бою.

Якщо наприкінці бою гравець використав останню (сьому) карту Дому, він повертає на руку інші 6 карт Дому, що були в скиді. Остання розіграна карта лишається в скиді.

Бойові символи

Деякі карти не мають особливих властивостей. Натомість вони дають гравцеві один або більше **бойових символів**. У «Грі престолів» є два типи бойових символів: меч й укріплення.



Символ меча. Під час кроку «завершення бою» гравець, який переміг (**переможець**) рахує кількість мечів на карті свого Дому. Кожен такий символ дозволяє знищити 1 ворожий загін на полі бою (див. «Втрати» на с. 20).



Символ укріплення. Кожен символ укріплення на карті Дому гравця, який програв бій, дозволяє скасувати 1 символ меча на карті переможця.

Примітка. Усі карти Домів — відкрита інформація. Тобто можна переглядати карти в скиді й навіть на руці іншого гравця в будь-який момент гри, **крім** кроку 3 бою.

4. Використання валірійського меча

Якщо учасник бою має невикористаний жетон валірійського меча, він може застосувати його ефект, щоб отримати +1 до бойової сили під час бою. Після використання жетон меча перевертають темною стороною догори, щоб показати, що його більше не можна використовувати цього раунду.

5. Визначення підсумкових бойових сил

Тепер обидва учасники бою додають до своєї початкової сили будь-які бонуси від карт Дому чи валірійського меча. Отримане число — **підсумкова бойова сила**.

Отже, підсумкова бойова сила це сума:

- початкової бойової сили*;
- бойової сили та властивості карти Дому;
- бонусу +1 за валірійський меч (якщо його використали).

* Деякі карти Дому можуть вплинути на початкову бойову силу. Її доведеться знову порахувати. *Наприклад, якщо властивість відкритої карти Дому знищує солдата суперника, то його початкова бойова сила зменшується на 1.*

6. Завершення бою

Гравці виконують такі кроки:

1. **Визначення переможця бою**
2. **Втрати**
3. **Відступ і розгром**
4. **Очищення після бою**

1. Визначення переможця бою

Гравець із найбільшою бойовою силою перемагає в бою й долає свого суперника. Якщо в гравців однакова бойова сила, перемагає Дім, що займає вищу (ближчу до першої) поділку треку вотчин, ніж його суперник.

2. Втрати

У бою знищують загони лише того Дому, що зазнав поразки. Втрати рахують так:

1. **Мечі переможця:** порахуйте загальну кількість символів мечів на карті Дому переможця.
2. **Укріплення гравця, який програв бій**: порахуйте загальну кількість символів фортеці на карті Дому того, хто програв бій.

Приклад бою



Дім Тайрелів переміщує два загони з Королівської Гавані в Королівський ліс, де перебувають 2 загони Ланістерів. Починається бій.

На суміжних з полем бою територіях немає наказів підтримки. Початкова бойова сила Ланістерів становить 2 (2 солдати), а Тайрелів — 3 (1 солдат та 1 лицар). Наказ Дому Тайрелів +0 не дає йому бонуса чи штрафу.

Тепер обидва гравці потайки вибирають і відкривають карти Домів. Дім Ланістерів вибирає сера Джеймі з силою 2 й одним символом меча. Дім Тайрелів вибирає Алестера Флорента з силою 1 й одним символом укріплення.

Жоден з учасників бою не має жетона валірійського меча, тому його неможливо використати, щоб отримати +1 до сили.





Суперники мають однакову бойову силу — 4. Однак на треку вотчин Дім Ланістерів займає третю поділку, а Дім Тайрелів — четверту. Отже, Ланістер перемагає завдяки треку вотчин.



Програвши бій, Дім Тайрелів може зазнати втрат. Однак йому вдалося скасувати один меч Джеймі завдяки укріпленню Алестера Флорента. Отже, Дім Тайрелів не зазнає втрат унаслідок поразки.

Дім Тайрелів, який був нападником, змушений відступити на територію, з якої він перемістив загони — він переміщує свої загони назад на Королівську Гавань, кладучи їх на бік, щоб позначити, що ці загони розгромлені.

3. **Гравець, який зазнав поразки, втрачає загони:** програвши, гравець знищує 1 загін за кожен символ меча суперника, **не скасований** символом укріплення. Якщо всі символи меча скасовані, оборонець не зазнає втрат.

Коли гравець втрачає загони в бою, він сам вирішує, який загін знищити, якщо в тексті карти Дому не вказано інакше. Загони підтримки не можна вибрати ціллю для знищення.

Примітка. Сила загону не впливає на втрати. За кожен нескасований меч гравець знищує **1** будь-який свій загін. І солдата, і лицаря вважають однією втратою, хоч один слабший за іншого. Тому краще вибирати для втрати солдатів.

3. Відступ і розгром

Після програшу гравець повинен **відступити** з поля бою (загони підтримки не відступають).

Якщо бій програв оборонець, його загони відступають за такими правилами:

- Загони повинні відступити на одну **вільну суміжну** територію (тобто без загонів ворога чи його жетонів влади) або на **дружню територію** (з загонами та/або жетоном влади вашого Дому).
- Усі загони відступають разом на одну територію.
- Загони **не можуть** відступити на територію, звідки прийшов нападник, навіть якщо ця територія більше не під його контролем.
- Гравець не може відступити на територію, **якщо це призведе до перевищення обмеження постачання Дому**. Якщо це **єдина можливість** відступити, гравець мусить спершу знищити зайву кількість загонів, що відступають, щоб не перевищити обмеження постачання. Знищивши достатню кількість загонів, гравець може відступити.
- Якщо гравець не може вибрати жодну з суміжних територій за цими правилами, він знищує всі свої загони на полі бою.
- Наземні загони не можуть відступити в море або в порт. Кораблі не можуть відступити на землю.

Після відступу всі загони, що зазнали поразки на полі бою, вважають **розгромленими**. Вони не дають бойової сили, але їх все ще треба рахувати під час визначення рівня постачання. Якщо розгромлений загін змушений відступити, цей загін негайно знищують. Розгромлені загони не можна вибирати, коли ви зазнаєте втрат. Вони не можуть переміщуватися навіть тоді, коли на території з ними є відповідний наказ.

Інші правила відступу

- Гравець може відступити **за допомогою перекидання морем** (див. с. 23).
- Облогова вежа не може відступити. Якщо цей загін змушений відступити, його натомість знищують.

Приклад відступу

Дім Баратеонів щойно напав на Тайрелів у Королівському лісі й здолав його. Тайрел зазнав утрат і був змушений відступити.

1. Дім Тайрелів відступає своїм лицарем у Штормокрай (де є солдат Тайрелів). Лицаря, що відступив, кладуть на бік, щоб показати, що цей загін розгромили.

2. Пізніше того ж раунду Дім Баратеонів нападає на Штормокрай двома лицарями з Кістяної дороги. У цьому бою Дім Тайрелів має бойову силу 1 (за солдата), бо його лицаря розгромили, а значить, його бойову силу не можна додати до цього бою. Якщо Дім Тайрелів програє цей бій, розгромленого лицаря автоматично знищать, бо цей загін не може відступити.



4. Очищення після бою

Після завершення бою вилучіть наказ походу нападника з ігрового поля.

Якщо нападник виграв бій, вилучіть будь-який наказ оборонця, що був на полі бою (якщо такий лишився), зокрема жетони влади Дому, що зазнав поразки (якщо оборонець попередньо встановив владу на цій території. Докладніше про встановлення влади читайте на с. 24).

Якщо бій виграв оборонець, його жетони влади та наказів залишаються на полі бою.

Розіграні карти Дому обох учасників скидають в особисті скиди гравців. Тепер продовжуйте крок «Виконання походів» фази дій.

Наприкінці цього кроку вилучіть усі жетони наказів з територій, де більше немає загонів.

ІНШІ ПРАВИЛА

ОСОБЛИВІ НАКАЗИ

Крім 10 жетонів звичайних наказів, кожен Дім також має 5 жетонів особливих наказів. Під час фази планування гравець може використати будь-які зі своїх 10 звичайних жетонів наказів, натомість кількість можливих для використання особливих наказів залежить від того, яку поділку цей Дім займає на треку королівського двору.

Наприклад, у грі вп'ятьох/ушістьох гравець, що займає першу поділку треку королівського двору, може використати щонайбільше 3 особливі накази за раунд. Гравець на четвертій поділці може використати лише 1 такий наказ і т. д.

Нижче наведені ефекти особливих наказів:



Особливий наказ оборони дає +2 оборонцю на полі бою з цим наказом.



Особливий наказ походу дає +1 нападнику, якщо він розпочав цим наказом бій.



Особливий наказ підтримки дає +1 загонам на території з цим наказом, якщо вони надають підтримку.



Особливий наказ набігу дозволяє вилучити з суміжної території накази набігу, підтримки, посилення влади, а також **оборони**.



Особливий наказ посилення влади можна використати, щоб отримати жетони влади як завжди. Або його можна використати, щоб зібрати на цій території армію згідно з правилами на с. 9. **Армію збирають лише на території з цим особливим наказом**. Якщо на території з цим наказом немає замку чи фортеці, зібрати армію не можна.

Особливі накази не тільки потужніші за звичайні, вони мають ще й додаткові переваги. Маючи в розпорядженні 3 накази одного типу (замість двох), Дім зможе застосовувати ефективніші стратегії (наприклад, масований наступ чи швидке накопичення влади).

НАПАД ДИКУНІВ

На холодній півночі армія варварських племен збирається напасти на Вестерос. Вторгненню дикунів (а також інших жахливих ворогів) перешкоджає Нічна варта. Утім, вона не вистоїть без підтримки великих Домів.



У «Грі престолів» дикуни можуть напасти у двох випадках:

- Якщо жетон загрози дикунів досягає поділки «12» на треку дикунів;
- Якщо гравці змушені розіграти карту Вестеросу «Напад дикунів».

Загроза дикунів

У кожній з трьох колод Вестеросу (I, II, III) є карти з символом дикунів. За кожен такий символ треба перемістити маркер загрози на одну поділку треку дикунів (за 1 раунд маркер загрози може переміститися щонайбільше на 3 поділки).



Символ дикунів

Напад дикунів складається з таких кроків:

1. **Визначення сили дикунів.** Позиція маркера на треку дикунів вказує їхню силу.

2. **Підтримка Домів.** Кожен гравець ховає свої жетони доступної влади за ширмою й затискає в кулаку будь-яку кількість цих жетонів.

3. **Визначення сили Нічної варти.** Коли всі зроблять ставки, вони одночасно розтискають кулаки. **Сума всіх ставок** — сила Нічної варти.

4. **Результат нападу.** Якщо сила Нічної варти **більша або дорівнює** силі дикунів, напад відбито й дикуни зазнають поразки.

Якщо сила дикунів перевищує силу Нічної варти, дикуни успішно нападають. Гравці визначають наслідки нападу дикунів, як описано нижче.

5. **Перемістити маркер загрози дикунів.** У разі перемоги Нічної варти маркер загрози переміщують на поділку «0» треку дикунів. У разі перемоги дикунів жетон переміщують на дві поділки ліворуч від попереднього положення (але не далі поділки «0»).

6. **Скиньте владу.** Використані для ставки жетони влади скидають у запас влади незалежно від результату нападу дикунів.

Наслідки нападу дикунів

Визначивши результат нападу дикунів (крок 4), гравці отримують винагороди або штрафи:



1. **Відкрийте верхню карту** колоди дикунів. У тексті карти вказані винагороди чи штрафи залежно від результату бою.

2. **Розіграйте карту.** Якщо Нічна варта успішно відбила напад дикунів, гравець з **найбільшою** ставкою отримує винагороду, указану в нижній частині карти («Перемога Нічної варти»).

Якщо напад дикунів успішний, гравець із **найменшою** ставкою розплачується за це (штраф указаний після слів «**Найменша ставка**». Після цього інші гравці теж отримують штрафи, але не такі суворі (вказані після слів «**Усі інші**»). Обидва типи штрафів указані на карті дикунів у розділі «Перемога дикунів».

3. **Сховайте карту дикунів.** Покладіть розіграну карту дикунів долілиць під низ колоди.

Як і в будь-якій нічиїй, власник Залізного трону вибирає переможця серед однакових найбільших ставок або того, хто програє серед однакових найменших ставок. *Наприклад, якщо два гравці поставили найменшу кількість жетонів влади, власник Залізного трону вирішує, хто отримає найсуворіший штраф.*

Напад дикунів завершено й гра продовжується.

Примітка. У рідкісних випадках дикуни можуть напасти **двічі** під час однієї фази Вестеросу. Це може трапитися, якщо на картах Вестеросу достатньо символів дикунів, щоб перемістити маркер дикунів на поділку «12», а одна з трьох витягнутих карт Вестеросу — це «Напад дикунів».

Приклад перекидання морем



Дім Тайрелів має 1 корабель у Редвинській протоці, 1 корабель у Західному Літньому морі та 1 корабель у Східному Літньому морі. Усі три моря послідовно з'єднані кораблями, тому будь-який загін Дому Тайрелів із Небосаду може завдяки одному наказу походу перемістися в Сонцеспис (або на іншу землю, суміжну з вищевказаними морями).

ПЕРЕКИДАННЯ МОРЕМ

У «Грі престолів» кораблі використовують не тільки як бойові загони, а й для переміщення наземних загонів. Кораблі допомагають дому швидко перемістити солдатів, лицарів та облогові вежі через моря на іншу землю.

Землі вважають суміжними для переміщення або відступу, якщо вони з'єднані морями, у кожному з яких є щонайменше 1 дружній корабель. Тобто кораблями можна утворити уявний «міст» і швидко перемістити по ньому наземні загони.

Один корабель можна використати будь-яку кількість разів для перекидання наземних загонів. Це можна робити навіть у межах одного наказу походу, щоб розділити армію на менші групи й перемістити їх на різні території. Однак гравець не може перекидати загони морем за допомогою кораблів іншого Дому, навіть якщо суперник не проти.

Інші правила перекидання морем

- Викладені в морі накази не перешкоджають перекиданню загонів цими територіями.
- Розгромлений корабель усе ще можна використати для перекидання.
- Наземні загони можна перекинути морем на іншу землю і розпочати там бій (пам'ятайте, що 1 наказ походу може розпочати тільки 1 бій).
- Ви не можете перекидати інші кораблі.
- З'єднані кораблями землі вважають суміжними тільки для переміщення чи відступу, але не для інших дій (наприклад підтримки чи набігу).

КОНТРОЛЬ ТЕРИТОРІЙ

Дім контролює землю, якщо має на ній щонайменше 1 загін або попередньо **встановив над нею контроль** (тобто поклав на неї свій жетон влади).

Встановлення влади

Перемістивши з території всі свої загони, гравець утрачає всі бонуси цієї території, якщо не **встановив над нею контроль.**

Коли гравець переміщує всі свої загони з території, він може встановити контроль над територією, виклавши на неї доступний жетон влади (Дім не може встановити контроль над морем). Викладений на території жетон влади означає підтримку місцевих вельмож, а також лояльність місцевих вартових, податківців і чиновників.

Якщо загони вашого Дому повернуться на цю територію, жетон влади все одно лишається на ній (і лежить там навіть тоді, коли Дім знову покидає цю територію).

Якщо гравець покидає територію перед початком бою, він повинен вирішити, чи встановлювати контроль над територією до початку бою.

Жетон влади на території повертають у запас влади лише тоді, коли цю територію захоплює ворог. Переміщення на територію з ворожим жетоном влади не призводить до бою — жетон влади просто повертають у запас влади.

Жетони влади не дають бонус оборонцю під час бою. На відміну від символів корони на території, їх не рахують під час посилення влади чи розіграшу карти Вестеросу «Гра престолів».

На території може бути щонайбільше 1 жетон влади.

Якщо гравець не має доступних жетонів влади, він не може встановити контроль над територією.

Важливо! Гравець може встановити контроль над територією тільки тоді, коли покидає цю територію, виконуючи наказ походу. Якщо він покидає територію з іншої причини (наприклад, штраф за перемогу дикунів), то не може встановити контроль після знищення останнього загону на цій території.

Контроль престольної землі

Кожен Дім має престольну землю, позначену гербом Дому (зображений на території ігрового поля). На початку гри Дім контролює свою престольну землю, тому символ Дому вважають жетоном влади, який неможливо вилучити з ігрового поля.

Гравець може контролювати ворожі престольні землі одним з двох способів: 1) тримати на території свої загони або 2) встановити контроль над територією. У другому випадку гравець кладе свій жетон влади так, щоб він накривав герб ворожого Дому.

Якщо гравець покидає престольну землю суперника й не встановлює над нею контроль, контроль над цією територією миттєво повертається до ворожого Дому.

Нагадування! Не можна відступати на територію з ворожим жетоном влади.

СОЮЗИ

Гравці мають право в будь-який момент гри вести перемовини й укладати союзи з іншими Домами. Однак гравці не зобов'язані дотримуватися своїх обіцянок — вони можуть розірвати угоду з **будь-якої причини**. Навіть найближчі союзники можуть зрадити ваш Дім будь-якої миті. Пам'ятайте, Залізний трон може зайняти тільки один правитель.

Коли гравці домовлятимуться одне з одним, вони повинні зважати на три суворі правила, які не можна порушувати:

- Гравці в жодному разі не мають права показувати іншим гравцям викладені жетони наказів. Також під час фази планування гравцям заборонено показувати невикористані жетони наказів (інакше суперники можуть здогадатися, які жетони викладені на поле).
- Гравець не може дарувати, обмінювати чи давати як хабар будь-які ігрові компоненти (жетони влади, жетони панування, жетони наказів, карти Домів тощо).
- Усі ставки роблять таємно. Гравець не може передчасно показати супернику свою ставку.



ПОРТ



Порт — особлива територія між землею і морем. Власником порту вважають Дім, який контролює суміжну з портом землю.

Використання порту

У порту можуть перебувати тільки кораблі. Два чи більше кораблів у порту — це армія, яку рахують під час визначення рівня постачання. Крім звичайних обмежень постачання, **порт може вміщати щонайбільше 3 кораблі.**

Якщо гравець збирає армію на суміжній з портом землі, він може розмістити новий корабель в порту або в суміжному морі.

Під час збирання армій гравець може розмістити кораблі в порту, навіть якщо суміжне море контролює корабель ворога (у цьому найбільша перевага порту).

Наказ у порту

Як і звичайні загони на інших територіях, кораблі в порту повинні отримати наказ під час фази планування. Ви можете викласти в порту наказ оборони, але це ні на що не вплине, бо на порт неможливо напасти.

Інші правила порту

- Кораблі можуть переміщуватися з порту в суміжне море чи навпаки, **але не можуть перемістися у ворожий порт**.
- Кораблі в порту можуть надати підтримку одному з учасників бою, який відбувається в суміжному морі, але вони не можуть підтримати одного з учасників бою на землі (навіть на суміжній з портом). Кораблі в порту не додають свою бойову силу до ваших загонів, що захищаються на суміжній землі.
- Кораблі в порту можуть виконувати набіги в суміжні моря, **але не на суміжні землі**.
- Кораблі в суміжному морі можуть виконувати набіги на порт, а ворожі загони на суміжних з портом землях не можуть.
- Якщо під час кроку «Виконання посилення влади» ворог тримає свої кораблі в суміжному з портом морі, наказ посилення влади в порту вилучають без застосування ефекту. Інакше наказ посилення влади в порту виконують за звичайними правилами (наче це земля без символів корони).
- Викладений в порт особливий наказ посилення влади не можна використати, щоб зібрати армію, але він дає жетони влади, як і звичайний наказ (читайте попередній пункт).

Захоплення ворожого порту

Якщо Дім захопив суміжну з портом землю, він може негайно замінити будь-які ворожі кораблі в цьому порту на свої кораблі. Дім може замінити стільки кораблів, скільки захоче (в межах доступних у запасі кораблів і в рамках обмеження постачання). Ворожі кораблі, які Дім не замінив, вилучають із ігрового поля.

Торгівля з вільними містами

Коли під час фази Вестеросу грають карту «Гра престолів», то крім звичайного отримання влади за символи корони на своїх територіях, Дім отримує додатковий жетон влади за кожен порт, де є щонайменше 1 дружній корабель, якщо в суміжному морі немає ворожих кораблів.

Приклад використання порту

З колоди Вестеросу взято карту «Збирання армій». Дім Мартелів ходить першим. Він збирає армію.

Дім Мартелів використовує 2 очки збору за Сонцеспис, щоб розмістити на полі 1 солдата та 1 корабель. Він розміщує корабель у порту Сонцеспису, хоч і міг розмістити його в Дорнському морі (але не в контрольованому Тайрелами Східному Літньому морі).

Пізніше під час фази планування Дім Мартелів викладає наказ набігу в порт Сонцеспису. Під час фази дій він виконує цей наказ, щоб вилучити наказ підтримки на Східному Літньому морі.



НЕЙТРАЛЬНІ ЛОРДИ



Жетони нейтральних лордів символізують опір незалежних Домів, що не бажають брати участь в інтригах гравців. Нейтральних лордів викладають на ігрове поле під час приготувань до гри.

Гравець може переміститися на територію нейтрального лорда, щоб захопити її. Однак гравець не може виконати такий похід, якщо йому бракує бойової сили, щоб здолати опір нейтрального лорда.

Підкорення нейтрального лорда

Щоб захопити територію нейтрального лорда, бойова сила нападника повинна бути **більшою або дорівнювати** силі нейтрального лорда. Для цього дотримуйтеся таких правил:

- Рахуйте силу всіх загонів, які ви відправили в похід (силу облогових веж рахують тільки тоді, коли на території нейтрального лорда є замок або фортеця).
- Карти Домів не грають.
- Бонус або штраф наказу походу рахують.
- Нейтрального лорда неможливо підтримати.
- Нападника **можна підтримати** за звичайними правилами.
- Валірійський меч **не використовують**.

Якщо сила нападника більша або дорівнює силі нейтрального лорда, він вилучає жетон лорда з поля. Тепер гравець переміщує свої загони на цю територію за звичайними правилами.

Гравець не може розпочати ще один бій тим самим наказом походу, яким він напав на нейтрального лорда.



Більшість жетонів лордів для гри втрьох позначені символом "~" замість значення сили. Це означає, що нейтральний лорд **надто сильний і його територію неможливо захопити**. Протягом гри ця територія лишається недоступною.

Приклад підкорення лорда

Дім Тайрелів використовує похід з Айронвуду, щоб захопити Сонцеспис, де є нейтральний лорд з силою 5.

Армія Дому Тайрелів налічує солдата й лицаря, а особливий наказ походу дає +1 до бойової сили. Бойова сила Тайрелів — 4, її недостатньо для захоплення Сонцеспису. Гравець використовує свій наказ підтримки в Дорнському морі, щоб отримати ще +1 до сили від корабля на цій території.

Тепер, коли сила Дому Тайрелів дорівнює силі нейтрального лорда, він успішно захоплює Сонцеспис. Жетон нейтрального лорда вилучають із ігрового поля і Дім Тайрелів переміщує своїх воїнів у Сонцеспис.



ГАРНІЗОНИ



Гарнізони — це особливі жетони, що захищають престольні землі.

Кожен Дім починає гру з гарнізоном на престольній землі. Гарнізони — не загони, тому їх не рахують під час визначення рівня постачання. Гарнізони не можуть отримувати накази.

Якщо нападають на територію з гарнізоном, силу гарнізону (вказану на жетоні) додають до початкової сили оборонця (див. с. 17). Якщо на території з гарнізоном немає загонів для оборони, **бій усе одно відбувається** за звичайними правилами, наче гарнізон — це один загін.

Якщо гарнізон розгромлений у бою (байдуже, він захищався сам чи разом з дружніми загонами), його жетон вилучають із поля, навіть, якщо гравець не повинен зазнавати втрат.

Гравець не може викласти наказ на території, де є **тільки** гарнізон. Силу гарнізону використовують виняткова для оборони території.

На гарнізони не діють символи черепів на картах переваги в бою (див. с. 29).

ЕЛЕМЕНТИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

Ігрове поле переважно складається із земель і морів, але на ньому також є 3 особливі об'єкти, які докладно описані нижче:



Річка. Водна перешкода, що розділяє дві землі. Розділені річкою території не вважають суміжними, тобто для них неможливо застосувати накази походу, підтримки, набігу тощо.



Міст. Виняток із правил, які стосуються річки. Якщо дві землі розділяє річка, але вони сполучені мостом, ці території вважають суміжними.



Острів. Три землі (Пайк, Арбор, Драконів Камінь), оточені морем. На них поширюються ті самі правила, що й на інші землі.

Острів відрізняється від землі тим, що наземні загони можуть проходити через цю землю й покидати її лише за допомогою перекидання морем.

Арбор

Усі інші маленькі острови на полі (без білих меж) — це не ігрові території. Вони зображені тільки для того, щоб ігрове поле відповідало мапі світу «Пісні льоду й полум'я».

ЗМІНА ПОЗИЦІЙ НА ТРЕКУ ВПЛИВУ

Деякі карти (наприклад, «Доран Мартел» або «Король-за-Стіною») змінюють позиції маркерів на треках без боротьби за вплив після розіграшу карти «Битва королів».

Коли такі особливі умови змінюють позицію маркера гравця, усі інші гравці також змінюють позиції своїх маркерів. *Наприклад, якщо гравець повинен зайняти першу поділку на треку, гравець, що займав цю поділку, повинен перемістити свій маркер на другу поділку, третій гравець на третю і т. д.* Якщо внаслідок таких змін гравець покидає першу поділку, він повинен **негайно** віддати відповідний жетон панування новому очільнику треку (якщо жетон був до цього використаний, новий власник його не перевертає). Такі зміни на треку не впливають на кількість особливих наказів, уже викладених на ігрове поле, але можуть вплинути на гравців під час наступної фази планування.



ТАЄМНА ІНФОРМАЦІЯ

Кожен гравець має ширму, щоб приховувати від інших гравців деякі компоненти.

З самого початку гри гравці тримають свої невикористані жетони наказів за ширмою.

Доступні жетони влади — відкрита інформація, поки не настає час ставки (тоді доступні жетони влади ховають за ширмою).

Перед тим як робити ставки (наприклад, за позиції на треках впливу або щоб відбити напад дикунів), радимо всім гравцям спершу оголосити, яку кількість жетонів влади вони мають, а потім уже заховати ці жетони влади за ширмою.

Гравці ховають за ширмами жетони доступної влади, поки не закінчать робити ставки. Після цього жетони доступної влади кладуть так, щоб їх бачили всі гравці.

Карти Дому гравця (на руці та в скиді) можна переглядати у будь-який момент гри, **крім** кроку 3 бою, коли гравці вибирають, яку карту Дому зіграти.

НЕПОВНИЙ СКЛАД ГРАВЦІВ

Гра вп'ятьох

У грі не бере участь Дім Мартелів.

Під час приготувань викладіть 9 жетонів нейтральних лордів з позначками «4–6» та «4–5» на території, що відповідають назвам на жетонах. Переконайтеся, що всі жетони нейтральних лордів викладені правильною стороною догори.

Гра вчотирьох

У грі не беруть участь Доми Мартелів і Тайрелів.

Під час приготувань викладіть 12 жетонів нейтральних лордів з позначками «4–6», «4–5» та «4» на території, що відповідають назвам на жетонах. Переконайтеся, що всі жетони нейтральних лордів викладені правильною стороною догори.

Помістіть накладку на трек королівського двору так, щоб вона накривала перші 4 поділки (див. зображення).

Гра втрьох

У грі не беруть участь Дім Мартелів, Тайрелів і Грейджоїв.

Під час приготувань викладіть 14 жетонів нейтральних лордів з позначкою «3» на території, що відповідають назвам на жетонах. Переконайтеся, що всі жетони нейтральних лордів лежать правильною стороною догори.

Помістіть накладку на трек королівського двору так, щоб вона накривала перші 4 поділки (див. зображення).



Гра вп'ятьох



Гра вчотирьох



Гра втрьох



КАРТИ ПЕРЕВАГИ В БОЮ

Карти переваги необов'язково використовувати в партії «Гри престолів». Вони роблять бої більш непередбачуваними й смертоносними. З цими картами зростає важливість перемовин і цінність наказів підтримки. Бої стають драматичнішими, а гравці можуть вдаватися до нових стратегій.

Перш ніж почати гру, усі гравці повинні вирішити, чи хочуть вони грати з картами переваги в бою. Якщо всі згодні, перетасуйте карти переваги в бою й покладіть їх стосом долілиць біля ігрового поля.



Карти переваги змінюють хід бою:

1. Після того як обидві сторони відкриють карти Дому, нападник і оборонець **беруть по одній карті переваги в бою** з верху колоди, не показуючи ці карти одне одному.

2. Якщо один з учасників бою має **жетон валірійського меча**, то, до того як відкрити карти переваги, він може використати його, щоб скинути першу карту переваги в бою й натомість узяти іншу верхню карту з колоди. Цей гравець повинен використати другу карту переваги в бою. Він перевертає жетон валірійського меча, щоб показати, що його використано.



Бонус до сили

Додаткові бойові символи

3. Гравці **відкривають** свої карти переваги в бою й додають бойову силу на карті до своєї сили (число на щиті).

4. Після цього кожен гравець додає **символи мечів чи укріплень** з карти переваги до значень на своїй карті Дому (наче вони були вказані на самій карті дому).

Після втрат, зазнаних від мечів, гравці застосовують символи черепів на відкритих картах переваги.

Якщо на карті переваги суперника є символ черепа, ви змушені вилучити 1 загін, незалежно від того, хто переміг у бою.

Череп — втрата, яку додають до втрат, яких гравець зазнав унаслідок мечів. Укріплення не захищає від символу черепа. Зазнавайте втрат за правилами на с. 21.



Символ черепа



ТВОРЦІ ГРИ

На основі серії романів Джорджа Р. Р. Мартіна «Пісня льоду й полум'я».

Автор гри: Крістіан Т. Петерсен

Додаткові матеріали: Корі Конечка, Джейсон Волден і Кевін Вілсон

Продюсер: Джейсон Волден

Текст правил: Крістіан Т. Петерсен і Джейсон Волден

Редагування та коректура: Моллі Ґловер, Майкл Герлі, Корі Конечка, Метт Мелгофф, Сара Седлер, Джуліан Сміт й Антон Торрес.

Художнє оформлення: Девід Арділа, Кевін Чайлдресс, Браян Шомбурґ і Майкл Сілсбі

Обкладинка: Томаш Єдрушек

Мапа: Геннінг Людвіґсен

Ілюстрації: Алекс Апарін, Раян Берґер, Майк Капротті, Тревор Кук, Томас Денмарк, Адам Дентон, Кріс Дьєн, Саша Дінер, Марк Еванс, Андерс Файнер, Джон Ґравато, Кріс Ґріффін, Рафал Гринкевич, Томаш Єдрушек, Ендрю Йогансон, Майкл Комарк, Геннінг Людвіґсен, Джон Метсон, Денніс Макелрой, Патрік Макевой, Торстейн Нордстранд, Роман Папсуєв, Наташа Рьослі, Ґжеґож Рутковський, Марк Сімонет, Джонатан Стендінґ, Метью Старбак, SYM7, Ся Таптара, Жан Тей, Седон Тонґвілай, Тім Труман, Магалі Вільнев і Даґ Вільямс.

Авторські права на ілюстрації «Гончак», «Мелісандра», «Едард Старк» і *«Лорас Тайрел»* належать Майклу Комарку.

Фотографії і 3D-моделі: Джейсон Бодуан

Артдиректорка: Зої Робінсон

Головний артдиректор: Ендрю Наваро

Менеджер з художнього оформлення: Браян Шомбурґ

Координатор ліцензування FFG: Деб Бек

Управління виробництвом: Ерік Найт

Виконавчий ігровий дизайнер: Корі Конечка

Виконавчий продюсер: Майкл Герлі

Видавець: Крістіан Т. Петерсен

Тестувальники: Ґреґ Бенаж, Деніел Ловет Кларк, Майк Докерті, Тоні Допнер, Ґабріель Дадрі, Девід Ґаньє, Джон Ґудінаф, Дерек Ґудвін, Даррелл Гарді, Патрік Герріґан, Карл Готчкісс, Кріс Галкі, Ерік М. Ленґ, Едріан Ларсон, Даллас Мелгофф, Метт Мелгофф, Кевін Мелбі, Джеррі Мерфі, Ендрю Наваро, Скотт Найслі, Браян Олмстед, Ерік Олсен, Метью Пол, Тіна Рейнольдс, Браян Шомбурґ, Шон Зібен, Джон Свіні, Джеймс Торр, Ерік Тайрел, Аарон ван Конінґсвельд, Роберт Вон, Джо Він, Джеймс Волкер, Скотт Вебер, Кевін Вілсон, Браян Вуд, Зак Янзер, Катін Янґ, Таї Янґ і Джеймі Зефір.

Особлива подяка: Деніел і Кет Абрагами, студія «Edge», Тоні Допнер, Карл Кейм, Ерік М. Ленґ, Джордж Р. Р. Мартін, Кей Макколі, Ґретхен Д. Петерсен, Томас Г. Петерсен, Роберт Вон, Мелінда М. Снодґрасс і Майк Зебровскі.

© 2011 Fantasy Flight Games і Джордж Р. Р. Мартін. Усі використані в цій грі персонажі, події й місця засновані на творах Джорджа Мартіна й використовуються за ліцензією компанією Fantasy Flight Games. Назва «Fantasy Flight Games» і логотип «FFG» — власність «Fantasy Flight Games». Назва «Gamegenic» і логотип «Gamegenic» — власність «Gamegenic GmbH». Усі права застережені. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Розвелл, Міннесота, 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаков

Перекладач: Артем Деменко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Деякі терміни й цитати взято з перекладу «Пісні льоду і полум'я» Наталі Тисовської.

Українське видання ©2023 Geekach
www.geekach.com.ua




ВОЛОДАР ПЕРСНІВ
ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'Ї
«Пригоди в Середзем'ї» — це кооперативна гра,
у якій гравці подорожують Середзем'ям і б'ються з ворогами.
Лише злагоджена взаємодія допоможе гравцям здолати
всі труднощі й перешкоди, які створює повністю
інтегрований ігровий застосунок.
Без застосунку грати в «Пригоди в Середзем'ї» не можна.
Перед початком гри завантажте
й установіть безплатний
застосунок «Journeys in
Middle-earth».
ВОЛОДАР ПЕРСНІВ
ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'Ї
BEST SOLO GAME
WINNER
13TH ANNUAL GAMING AWARDS
ПОТРІБЕН БЕЗПЛАТНИЙ ЗАСТОСУНОК
GEEKACH
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM
© 2021 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. The FFG logo is a ® of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Армія ... 6
Бій ... 17
Заклик до підтримки ... 17
Визначення початкових сил ... 18
Вибір і відкриття карт Домів ... 19
Використання валірійського меча ... 20
Визначення підсумкових бойових сил ... 20
Завершення бою ... 20
Визначення переможця бою ... 20
Бойова сила загонів ... 17
Відступ і розгром ... 21
Вміст гри ... 2
Огляд компонентів ... 3
Ворог/суперник ... 6
Втрати ... 20
Гарнізони ... 26
Дім/гравець ... 6
Доступна влада ... 6
Друг/дружній ... 6
Жетони нейтральних лордів ... 26
Жетони панування ... 11
Жетон валірійського меча ... 11
Жетон Залізного трону ... 11
Жетон поштового ворона ... 11
Загін ... 6
Зібрати/отримати/скинути владу ... 6
Знищити ... 6



Карти Вестеросу ... 7
Битва королів ... 10
Збирання армій ... 9
Постачання ... 8
Приклад постачання ... 8
Карти Дому ... 19
Структура карти Дому ... 19
Карти переваги в бою ... 29
Контроль територій ... 24
Контроль престольної землі ... 24
Мета гри ... 2
Міст ... 27
Жетони наказів ... 13
Наказ набігу ... 13
Наказ оборони ... 13
Наказ підтримки ... 13
Наказ посилення влади ... 13
Наказ походу ... 13
Напад дикунів ... 22
Неповний склад гравців ... 28
Очищення після бою ... 21
Перекидання морем ... 23
Приклад перекидання морем ... 23
Перемога ... 16
Порт ... 25
Порядок ходів ... 6
Престольна земля ... 6
Приготування до гри ... 4
Приклад приготувань ... 5
Призначення наказів ... 12
Раунд гри ... 7
Річка ... 27
Союзи ... 24
Таємна інформація ... 27
Територія ... 6
Треки впливу ... 11
Приклад боротьби за вплив ... 10
Зміна позицій на треку впливу ... 27
Фаза Вестеросу ... 7
Фаза дій ... 14
Виконання посилення влади ... 16
Виконання походів ... 15
Виконання набігів ... 14
Фаза планування ... 12
Ширма ... 6