

KUBIX

ГРА ПРЕСТОЛІВ

ДРУГЕ ВИДАННЯ

НА ОСНОВІ СЕРІЇ РОМАНІВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА



МАТІР ДРАКОНІВ
ДОПОВНЕННЯ



GEENASH

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ



1 додаткове поле Есосу



2 ширми Домів



48 фігурок загонів

1 доповнення
до треку впливу1 накладна плитка
«Соколине Гніздо»1 накладна
плитка «Губа»2 жетони
гарнізонів1 жетон нейтрального
лорда «Браавос»5 жетонів сили
драконів

21 карта Домів

7 карт приготувань
васалів7 карт Домів
васалів

10 карт Вестеросу (колода IV)



12 карт позик



40 жетонів влади



30 жетонів наказів

20 жетонів відданості
Таргарієнам

3 маркери впливу



2 маркери постачання

2 маркери
перемоги16 жетонів
наказів васалам24 жетони
морських наказів15 жетонів розвитку /
занепаду територій

Жетони нейтральних лордів

Доповнення «Матір драконів» впроваджує механіку васалів, замінюючи більшість жетонів нейтральних лордів базової гри. Тому в грі з цим доповненням використовують тільки жетони нейтральних лордів «Королівська Гавань» і «Браавос» (новий жетон із цього доповнення). Решту жетонів нейтральних лордів покладіть у коробку.

ГРА ПРЕСТОЛІВ

ДРУГЕ ВИДАННЯ

НА ОСНОВІ СЕРІЇ РОМАНІВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА

МАТІР ДРАКОНІВ

Доповнення «Матір драконів» додає два нові Доми: Аринів і Таргарієнів, збільшуючи максимальну кількість гравців до восьми. Також нова механіка васалів покращує ігролад для неповного складу гравців. Нарешті, нове поле Есосу розширює мапу й дає змогу брати позики в Залізному банку Браавоса.

Гра з доповненням

Певні компоненти цього доповнення пов'язані між собою, тому їх не поділяють на модулі. Якщо в правилах не вказано інакше, використовуйте весь вміст цієї коробки.

ПРИГОТУВАННЯ ДОПОВНЕННЯ

Граючи з цим доповненням, замініть усі кроки приготувань зі с. 4 правил базової гри на приготування з цієї книжки правил.

1. ВИЗНАЧТЕ ДОМИ ГРАВЦІВ І ДОМИ ВАСАЛІВ

Виберіть навання гравця. Починаючи з нього й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає Дім, за який бажає грати. У грі вчотирьох або з більшою кількістю гравців можна вибрати **будь-який** Дім: Аринів, Баратеонів, Грейджоїв, Ланістерів, Мартелів, Старків, Тайрелів або Таргарієнів. **У грі втрох не можна вибирати Дім Таргарієнів.**

Кожен невибраний Дім (крім Таргарієнів) стає **васалом** — нейтральним Домом (докладніше читайте далі). Якщо жоден гравець не вибрав Дім Таргарієнів, цей Дім не стає васалом і не бере участі в грі. Покладіть усі компоненти Дому Таргарієнів у коробку.

2. ОТРИМАЙТЕ КОМПОНЕНТИ ДОМУ

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

Дім Таргарієнів. Гравець за Таргарієнів бере свої 20 жетонів відданості та 7 карт Дому з літерою «А».

Символ доповнення

Щоб легко відрізнити компоненти цього доповнення від компонентів другого видання «Гри престолів» та інших доповнень, кожна карта цього доповнення відмічена символом «Матір драконів».



3. ПРИГОТУЙТЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ

Розкладіть ігрове поле й розмістіть його в центрі стола в межах досяжності всіх гравців. Покладіть на ігрове поле накладні плитки «Соколине Гніздо» і «Губа», а також доповнення до треку впливу, як зображено нижче.



Доповнення до треку впливу



Накладна плитка «Губа»



Накладна плитка «Соколине Гніздо»

Дім Таргарієнів. Якщо в грі бере участь Дім Таргарієнів, покладіть додаткове поле Есосу праворуч від ігрового поля. Вирівняйте нижні краї обох полів. В іншому разі поверніть додаткове поле Есосу в коробку.



Альтернативний набір карт Домів

Якщо ви маєте обидва доповнення «Бенкет круків» і «Танок драконів», можете грати з доповненням «Матір драконів» з альтернативним набором карт Домів. Цей набір відображає сюжет пізніших книг (ці карти можуть містити сюжетні спойлери).

Щоб грати з альтернативним набором, замініть усі карти Домів базової гри на карти Домів доповнення «Танок драконів». Замініть карти Дому Аринів цього доповнення на набір карт Дому Аринів доповнення «Бенкет круків». Також використовуйте карти Дому Таргарієнів із літерою «Б» біля символу доповнення «Матір драконів».

Картки, позначені цим знаком, доступні до дорівнює їх бойових сил.

Б

4. ПРИГОТУЙТЕ КОМПОНЕНТИ ВАСАЛІВ

Зберіть компоненти для кожного васала, визначеного під час першого кроку приготувань: 1 карта приготувань васала, 1 маркер постачання, 3 маркери впливу, 1 жетон гарнізону та всі фігурки загонів відповідного кольору.

5. ПРИГОТУЙТЕ КОЛОДУ І МАРКЕР ЗАГРОЗИ ДИКУНІВ

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

6. 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.

Дім Таргарієнів. Якщо в грі бере участь Дім Таргарієнів, також перетасуйте карти Вестеросу з цифрою IV на звороті й покладіть їх долілиць колодою біля колоди III.



7. ПОКЛАДІТЬ МАРКЕР І ЖЕТОНИ НА ТРЕК РАУНДІВ

Розмістіть маркер раунду на першій піділці треку раундів.

Дім Таргарієнів. Якщо в грі бере участь Дім Таргарієнів, покладіть жетони сили драконів на підилки раундів «2», «4», «6», «8» і «10».



Жетон сили драконів

8. ПОКЛАДІТЬ МАРКЕРИ ПЕРЕМОГИ Й ПОСТАЧАННЯ

Покладіть маркери перемоги й постачання на відповідні треки. На ширмі вказано, яку підилку займає Дім.

Розмістіть маркери постачання всіх васалів на піділці «4» треку постачання, незалежно від кількості територій під контролем васалів.

9. ПОКЛАДІТЬ МАРКЕРИ ВПЛИВУ

Розмістіть маркери впливу на треках впливу, як вказано нижче. Ігноруйте порядок, указаний на ширмах гравців.



Вилучіть маркери всіх васалів, що займають будь-які 3 перші підилки треків впливу. Посуньте маркери Домів так, щоб між маркерами не було вільних поділок. Розмістіть маркери вилучених васалів у кінці треків впливу, зберігши їхній попередній порядок щодо один одного.

10. ОТРИМАЙТЕ ЖЕТОНИ ПАНУВАННЯ

Гравець, що займає першу (найвищу) підилку певного треку впливу, отримує відповідний жетон панування (Залізний трон, валерійський меч або поштової ворона).

11. ПОКЛАДІТЬ МАРКЕРИ ВАСАЛІВ ТА ОТРИМАЙТЕ ЖЕТОНИ ВАСАЛІВ

Покладіть маркер перемоги кожного васала біля треку впливу Залізного трону. Це **маркери васалів**. Тепер візьміть по 1 набору з 4 жетонів наказів васалам за кожного васала в грі. Починаючи з гравця на першій піділці треку впливу Залізного трону й далі за порядком на цьому треку, розподіліть по 1 набору на гравця.



Набір жетонів наказів васалам

Гра втрюх. У грі втрюх набір жетонів наказів четвертому васалу отримує гравець, що займає першу підилку треку впливу Залізного трону. Цей гравець почне гру з 2 васалами.

12. РОЗМІСТІТЬ ЗАГОНИ

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



Тепер розмістіть початкові загони васалів згідно з їхніми картами приготувань.

Наприклад, якщо жоден гравець не грає за Дім Мартелів, використовуйте цю карту приготувань васала.

13. РОЗМІСТІТЬ ГАРНІЗОНИ Й НЕЙТРАЛЬНИХ ЛОРДІВ

Розмістіть гарнізони на престольній землі вашого Дому (так, щоб назва на жетоні гарнізону відповідала назві землі). Потім розмістіть у Королівській Гавані відповідний жетон нейтрального лорда.



Жетон відданості

Дім Таргарієнів. Якщо в грі бере участь Дім Таргарієнів, розмістіть 1 жетон відданості Таргарієнам у Королівській Гавані.

14. ПРИГОТУЙТЕ БРААВОС І ЗАЛІЗНИЙ БАНК



Дім Таргарієнів. Якщо в грі бере участь Дім Таргарієнів, перетасуйте карти позик і покладіть їх колодою долілиць на комірку у верхній частині додаткового поля Есосу. Відкрийте верхню карту позики й покладіть її в крайню праву комірку треку Залізного банку (позначену цифрою «7»).

Тепер розмістіть у Браавосі відповідний жетон нейтрального лорда.

15. ЗБЕРІТЬ ЖЕТОНИ ВЛАДИ

Покладіть жетони влади всіх Домів на центр стола. Це запас влади. Кожен гравець бере із запасу 7 жетонів влади свого Дому. Васали не отримують жетонів влади й використовують їх тільки для встановлення контролю над територіями.

ПОЛЕ ЕСОСУ

Поле Есосу розширює простір гри, додаючи нові моря й землі. Під час гри з цим полем усі Доми можуть перемішувати загони з будь-якого моря Вестеросу в сусіднє море Есосу й навпаки, ніби вони утворюють єдину мапу. Поки поле Есосу в грі, будь-які правила, що посиляються на ігрове поле, стосуються Вестеросу й Есосу.

Поле Есосу використовують тільки за умови, що один з гравців вибрав Дім Таргарієнів. Якщо ніхто не вибрав Дім Таргарієнів, покладіть поле Есосу й усі компоненти Таргарієнів і Залізного банку в коробку.



ВАСАЛИ

Якщо в грі менше ніж вісім учасників, кожен невибраний Дім (крім Таргарієнів) стає **васалом**. Васал — нейтральний Дім, військо якого контролює один з гравців. Утім, протягом гри влада над васалом може переходити від одного гравця до іншого.

Вибір васалів

На початку фази планування біля треку впливу Залізного трону покладіть маркери васалів (їхні маркери перемоги). Тепер гравці, які займають найвищі поділки треку впливу Залізного трону, отримують по 1 набір з 4 жетонів наказів васалам. Байдуже, який набір отримає гравець. Символи на зворотах цих наборів потрібні тільки для того, щоб розрізнити їх. Потім, у порядку ходів, кожен гравець з набором жетонів наказів васалам може вибрати, якого васала **контролювати**, і стає його **командиром** до початку наступної фази планування.



Жетони наказів васалам

Вибравши васала, гравець бере відповідний маркер васала біля треку впливу Залізного трону й кладе його перед своєю ширмою. Так гравець позначає контроль над цим васалом. Якщо цього раунду гравець не хоче контролювати васала, то може спасувати, передавши свій набір жетонів наказів васалам наступному гравцеві на треку впливу Залізного трону. Цей гравець погоджується отримати васала або також пасує. Останній гравець на треку впливу Залізного трону не може спасувати — він повинен стати командиром позostalих васалів. Щойно гравці виберуть васалів, фазу планування продовжують за звичайними правилами.

Унаслідок пасування інших гравців можлива ситуація, коли один гравець матиме кілька наборів жетонів наказів васалам. У такому разі цей гравець може спасувати пізніше або вибрати васала для кожного отриманого набору жетонів наказів васалам (якщо він не останній гравець на треку).

Накази васалам

У фазі планування, **після** того як гравці призначили накази свого Дому, кожен гравець, що контролює одного чи більше васалів, може призначити накази своїм васалам. За кожного васала, якого контролює гравець, він може в порядку ходів розмістити долілиць на полі щонайбільше **два** жетони наказів із кожного свого набору наказів васалам. Подібно до жетонів наказів Домів, гравець повинен розмістити жетон наказу васалу на території, де є принаймні один загін цього васала. Деякі території васала можуть залишитися без наказів.

Накази васалам виконують так само, як накази Домів гравців, за порядком на треку впливу Залізного трону. Коли настає черга васала виконувати наказ, його командир робить це відповідно до жетону наказу на ігровому полі. Власник поштової ворона **не може** замінити невикористаним наказом один з раніше розміщених наказів васалу.

Кожен набір жетонів наказів васалам містить по 1 наказу таких чотирьох типів:

- ✎ **Похід 0.** Жетон походу васала не відрізняється від жетона походу Дому гравця. Утім, васал не може переміщуватися в порт або на територію під контролем свого командира чи іншого васала цього командира.



- ✎ **Набіг / Підтримка 1.** Цей жетон вважають водночас набігом і підтримкою. Коли настає черга васала виконувати свій наказ набігу, командир цього васала вирішує, чи виконати набіг. Якщо цей жетон використовують для набігу, вилучіть його з ігрового поля за звичайними правилами. Інакше жетон залишається на полі, і його використовують як наказ підтримки. Командир і його васали не можуть виконувати набіги один на одного.



Командир щоразу вирішує, кого з учасників битви васал підтримує цим наказом.

- ✎ **Оборона 1 / Збирання армій.** Цей жетон вважають водночас наказом оборони та збирання армій (новий тип наказу в цьому доповненні). Ефект наказу оборони застосовують за звичайними правилами (дає +1 оборонцю на полі бою з цим наказом).



Наказ збирання армій дає васалу змогу розмістити нові загони на території з цим наказом. Під час кроку «Виконання посилення влади» васал може виконати наказ збирання армій так, ніби це особливий наказ посилення влади. На наказі збирання армій зображена фортеця, але сам жетон не дає фортецю на відповідну територію.

Розміщений у порту наказ збирання армій не має ефекту. Це жетон оборони, тому його можна вилучити тільки особливим наказом набігу (із зіркою).

- ✎ **Оборона 3.** Цей жетон наказу застосовують за звичайними правилами (дає +3 оборонцю на полі бою з цим наказом).



На деяких нових жетонах наказів у цьому доповненні зображені маленькі корони в колі. Це нагадування гравцям, що ці накази виконують під час кроку «Виконання посилення влади».



Бій з васалами

За свого васала у бою бере участь його командир. Гравці виконують бій за участі одного або більшої кількості васалів за звичайними правилами бою. Деякі кроки бою дещо відрізняються:

- ✎ **Крок 3. Вибір і відкриття карт Домів.** У бою васали не використовують звичайні карти Домів. Натомість вони використовують загальну колоду **карт Домів васалів**. Під час цього кроку бою командир перетасовує колоду васалів і бере звідти 3 карти. Потім він вибирає й грає одну з цих карт (інші 2 карти залишаються на руці гравця до кінця бою і можуть знадобитися для певних ефектів). Карти васалів грають за тими ж правилами, що й звичайні карти Домів. Гравець може переглядати карти колоди Домів васалів у будь-який момент гри, **поки** не візьме карти під час кроку 3 бою.



Карти Домів васалів

- ✎ **Крок 4. Використання валерійського меча.** Якщо командир має невикористаний жетон валерійського меча, він може застосувати його ефект, щоб васал отримав +1 до бойової сили під час бою (васал не зобов'язаний займати першу поділку треку вотчин). Для цього переверніть жетон валерійського меча темною стороною догори.

- ✎ **Крок 6. Завершення бою.** Під час кроку завершення бою «Очищення після бою» перетасуйте 7 карт Домів васалів, утворивши колоду.

Отримання влади

Після завершення бою за участі васалів командир васала може отримати винагороду за відмінну військову тактику. Якщо васал перемагає в бою (як нападник або оборонець), його командир отримує жетон влади свого Дому.

Ставки й васали

Коли гравці роблять ставки на три треки впливу під час фази Вестеросу, позиції васалів на цих треках можуть змінитися. Однак кожен васал завжди **автоматично ставить 0** жетонів впливу на кожен трек (Дім Таргарієнів може збільшити ставки васалів; докладніше див. далі).

Панування

Васали не можуть отримати жетонів панування. Якщо васал займає першу (найвищу) поділку певного треку впливу, відповідний жетон панування отримує Дім, що займає **наступну** поділку після цього васала.

НАПАД ДИКУНІВ

Васали не роблять ставок під час нападу дикунів. Вони не отримують винагород або штрафів за карти дикунів, а також вони не беруть участь у визначенні найменшої чи найбільшої ставки згідно з ефектами карт дикунів.

Додаткові правила васалів

Цей розділ містить додаткові правила для васалів.

- ✧ Васали не можуть отримувати або витрачати жетони влади. Утім, якщо васал переміщує з території всі свої загони, то розміщує на ній жетон влади, щоб позначити, що він досі контролює цю територію.
- ✧ Командир **не може** переміщуватися на території, які контролюють його васали.
- ✧ Васали не можуть перемогти або програти в грі.
- ✧ Васали повинні дотримуватись обмежень і правил постачання. Вони теж переміщують маркери на треку постачання згідно з ефектом карти Вестеросу «Постачання». Якщо в будь-який момент гри васал перевищує обмеження постачання, його командир вирішує, які загони знищити.
- ✧ На васалів поширюються ефекти карт Вестеросу (за винятком нападу дикунів). Якщо васал мусить зробити вибір, за нього вирішує командир.
- ✧ Якщо карта Вестеросу дає змогу васалу зібрати армію, то він може зробити це тільки на своїй **престольній землі** (якщо він її контролює). Якщо васал не контролює свою престольну землю, то не отримує загонів.

ДІМ ТАРГАРІЄНІВ

Під час кроку 1 приготувань Дім Таргарієнів можна вибрати як один з Домів гравців. Таргарієнів можна використовувати тільки в грі вчотирьох або з більшою кількістю гравців. Якщо жоден гравець не вибрав Дім Таргарієнів, він не стає васалом. Дім Таргарієнів починає гру на полі Есосу (див. «Поле Есосу» на с. 5). Дім Таргарієнів грає за всіма правилами Домів, але з наведеними нижче винятками.

Перемога Таргарієнів

У минулому династію Таргарієнів позбавили влади, утім, вони досі мають прихильників, що бажають повернення на Залізний трон колись величного Дому. Ці люди присягнули на вірність своїм нинішнім лордам, однак їхня присяга фальшива — вони з нетерпінням чекають на повернення свого справжнього володаря. У грі з доповненням «Матір драконів» Дім Таргарієнів прагне виявити та об'єднати своїх таємних вестероських прихильників.

Дім Таргарієнів не набирає переможні очки так, як інші Доми. Для нього трек перемоги визначає не кількість контрольованих ним замків і фортець, а кількість отриманих **жетонів відданості**.

Розміщення жетонів відданості

Жетони відданості представляють таємних прихильників Таргарієнів у Вестеросі. Ці жетони розміщують на полі Вестеросу внаслідок ефектів карт із колоди IV. Під час фази Вестеросу, узявши верхню карту з колод I, II і III, також візьміть верхню карту з колоди IV. Потім, під час кроку «Застосування ефектів карт Вестеросу», прочитайте текст і застосуйте ефекти 4 відкритих карт у порядку номерів (починаючи з I).

Розігруючи карту з колоди IV, гравець за Таргарієнів розміщує жетон відданості на кожній території, указаній у верхній частині карти (ці території підсвічені жовтим кольором у лівій частині карти). Тепер виконайте текстові вказівки на карті: зазвичай вони дозволяють Таргарієнам розмістити на полі жетони відданості або перемістити їх (іноді для цього треба сплатити доступні жетони влади).

Жетони відданості на ігровому полі безпосередньо не впливають на інші Доми. Цими жетонами не встановлюють контроль, їх не можна вилучити за звичайними правилами й вони можуть співіснувати на території з іншими жетонами та загонами. На одній території **може** бути кілька жетонів відданості.



Приклад. Зігравши цю карту, розмістіть 1 жетон відданості на Скелястому узбережжі.

Отримання жетонів відданості



Жетони відданості

Щоразу, коли Дім Таргарієнів встановлює контроль над територією, де є щонайменше 1 жетон відданості, він отримує всі жетони відданості на цій території. Отримуючи жетон відданості, гравець за Таргарієнів вилучає його з ігрового поля (у майбутньому цей жетон можна знову розмістити на полі) й переміщує свій маркер перемоги на одну поділку вперед. Якщо в будь-який момент гри Дім Таргарієнів займає сьому поділку треку перемоги, гра негайно закінчується перемогою цього Дому. Дім Таргарієнів ніколи не втрачає переможних очок, здобутих за жетони відданості. Отже, кожен отриманий жетон відданості невідхильно наближає його до перемоги.

ПЕНТОС

Дім Таргарієнів починає гру на першій поділці треку перемоги за контроль над Пентосом (престольна земля Таргарієнів), на якому зображений жетон відданості.



Жетон гарнізону Пентосу

Якщо Дім Таргарієнів втрачає контроль над Пентосом, то переміщується на 1 поділку назад по треку перемоги. Це єдиний випадок, коли Дім Таргарієнів може втратити переможне очко. Якщо Дім Таргарієнів відновлює контроль над своєю престольною землею, то повертає втрачене переможне очко й викладає відповідний гарнізон на цю престольну землю.

Дракони

Дім Таргарієнів має трьох драконів. Драконів вважають загонами з особливими правилами. Вони дуже спритні й протягом гри стають дедалі сильнішими. Дракони — рідкісні створіння. Їх не можна отримати під час збирання армій, вони перебувають у грі з самого початку. Утім, особливість цих створін — це водночас їхній найбільший недолік. Знищеного дракона вилучають з гри, і цей загін неможливо повернути в гру за допомогою збирання армій чи інших ефектів (за винятком ефектів певних карт).



Дракон

Кожен дракон — це один загін, що може переміщуватися **тільки на землю**. На нього поширюються правила постачання. Дракони можуть брати участь у бою (як нападники, оборонці або підтримка) за звичайними правилами. Поточну силу дракона визначає кількість жетонів сили драконів на треку в нижній частині поля Есосу. На початку гри цей трек не містить жетонів сили драконів, тому їхня бойова сила становить 0.

Шойно маркер раунду опиняється на поділці з жетоном сили драконів, покладіть цей жетон на крайню ліву вільну поділку треку сили драконів. Так сила **кожного** дракона збільшується на 1.



Під час четвертого раунду сила кожного дракона становитиме 2.

Похід і політ драконів

Коли дракон виконує наказ походу, він може переміститися за звичайними правилами або виконати **політ**. Політ дозволяє дракону переміститися на **будь-яку** територію Вестеросу чи Есосу. Якщо дракон переміщується на територію зі щонайменше 1 ворожим загоном, то починає бій за звичайними правилами. Загони, що не є драконами, не можуть виконати політ, навіть якщо почали хід на одній території з драконом. Виконуючи наказ походу, загони, що не є драконами, дотримуються звичайних правил походу.

До драконів застосовують усі звичні правила відступу (наприклад, вони повинні відступити на територію, з якої розпочали похід, можуть відступити за допомогою перекидання морем і т. д.). Втрачаючи загони, Дім Таргарієнів може вирішити пожертвувати драконом. Дракони не можуть виконати політ під час відступу (за винятком ситуації, коли їх змушують відступити на територію, з якої вони прилетіли).

Жетони влади

Дім Таргарієнів отримує жетони влади за звичайними правилами. Однак Таргарієни витрачають їх іншим способом. Більшість карт Вестеросу з колоди IV вказують Дому Таргарієнів витратити жетони влади, щоб розмістити чи перемістити жетони відданості на ігровому полі.

Треки впливу

Дім Таргарієнів завжди перебуває на поділці «8» усіх трьох треків впливу. Він не може піднятися цими треками, а жоден інший Дім не може зайняти восьму поділку цих треків. На восьмій поділці треку королівського двору зображені три зірки, отже, Дім Таргарієнів щораунду може використати до 3 особливих жетонів наказів.



Ставки

Таргарієни не можуть переміщуватися треками впливу, але можуть вплинути на розміщення інших гравців. Коли гравці ставлять на треки впливів, Дім Таргарієнів робить ставку за звичайними правилами. Однак, після того як гравці розкриють свої ставки, Таргарієни повинні розподілити жетони влади своєї ставки між іншими гравцями та васалами. Дім Таргарієнів сам вирішує, як розподілити між гравцями жетони влади. Кожен жетон влади Таргарієнів, отриманий гравцем або васалом, збільшує його ставку на один, навіть якщо ставка була 0. Гравці та васали не можуть відмовитися від жетонів влади Таргарієнів.

Під час нападу дикунів Дім Таргарієнів робить ставку й зазнає усіх ефектів карт дикунів. Коли Дім Таргарієнів переміщує всі свої загони з території, він може розмістити на ній жетон влади, щоб позначити, що він досі контролює цю територію.

Якщо гравець покинув партію

Механіка васалів дозволяє гравцям покинути партію, майже не зашкодивши перебігу гри. Якщо будь-який Дім (крім Таргарієнів) вирішує покинути партію між раундами, його Дім стає васалом. Візьміть маркер перемоги цього Дому й покладіть його біля треку Залізного трону (це новий маркер васала).

ЗАЛІЗНИЙ БАНК БРААВОСА

Вільне місто Браавос розміщене в неприступній гавані на півночі Есосу. Саме тут панує одна з наймогутніших установ відомого світу — Залізний банк Браавоса.

УЗЯТТЯ ПОЗИК

Залізний банк надає послуги лордам Вестеросу, пропонуючи їм вигідні позики. Позики дають змогу Домам отримувати додаткові загопи та іншу допомогу. Виконуючи особливий морський наказ Залізного банку (див. «Жетони морських наказів» на с. 10), гравець може взяти одну позику.



Жетон наказу
Залізного банку

Щоб узяти позику, виконайте такі кроки:

1. Виберіть одну з трьох відкритих карт позик Залізного банку.
2. Сплатіть **початковий внесок**, скинувши зазначену над коміркою карти позики кількість доступних жетонів влади.
3. Застосуйте ефект вибраної позики (див. «Ефекти позик» на с.12).
4. Покладіть отриману карту позики долілиць біля себе.

На початку кожного раунду (за винятком першого) посуňte всі карти позик у Залізному банку ліворуч на 1 комірку. Потім відкрийте верхню карту колоди позик і покладіть її на крайню праву вільну комірку Залізного банку. Якщо крайню ліву карту Залізного банку треба перемістити за межі Залізного банку, покладіть її долілиць під низ колоди позик.

СПЛАТА ВІДСОТКІВ

Хитрі лихварі Залізного банку ніколи не забувають про ваші борги. Узавши позику, Дім повинен сплачувати відсоток Залізному банку до кінця гри. На початку фази Вестеросу, у порядку ходів, кожен гравець з позикою повинен скинути один зі своїх доступних жетонів влади за кожну взятую ним позику. Якщо гравець не може скинути потрібну кількість жетонів влади, то за кожен жетон влади, якого бракує, гравець із жетоном валерійського меча вибирає будь-який загін цього гравця і знищує його. Якщо відсоток не може сплатити власник жетона валерійського меча, його загін знищує гравець, що займає наступну поділку треку вогчин.



Зворот
карти позики

КОНТРОЛЬ БРААВОСА

Захопити Браавос складно, але можливо. Це вірний шлях до переваги в перемовинах із Залізним банком. Перший гравець, що здолає оборонців Браавоса (жетон нейтрального лорда із силою 5), бере цей жетон і кладе його перед собою долілиць. Маючи цей жетон, гравець отримує знижку -1 до початкового внеску позики (але не до відсотку).



Лице жетона
нейтрального
лорда «Браавос»



Зворот жетона
нейтрального
лорда «Браавос»

Якщо інший гравець захоплює контроль над Браавосом, то негайно забирає собі жетон нейтрального лорда «Браавос». Якщо жоден гравець не контролює Браавос, відповідний жетон нейтрального лорда відкладають убік, поки Браавос не захоплять.



Приклад. Гравець бере карту позики з комірки «4» треку позики, залишаючи цю комірку порожньою до кінця раунду. На початку наступного раунду карту позики «Досвідчений винахідник» переміщують з комірки «1» за межі поля й кладуть під низ колоди позик. Kartu «Облогові інженери» посувають з комірки «7» на комірку «4». Насамкінець із верху колоди позик беруть карту «Піромант» і кладуть її на комірку «7».

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі вказані додаткові правила й зміни до базової гри.

Жетони морських наказів

Кожен Дім отримує по 3 **жетони морських наказів** (із сіро-блакитним тлом). На них поширюються правила щодо звичайних жетонів наказів, але виконати ці накази можна тільки в морях або портах, де є принаймні один корабель. Перш ніж гравці почнуть виконувати накази (після можливого використання поштового ворона), усі жетони морських наказів на землях вилучають без застосування ефекту.



Жетони морських наказів

Жетон наказу Залізного банку

Жетон наказу Залізного банку — це жетон морського наказу. Він дає змогу гравцям взяти позику Залізного банку Браавоса. Під час кроку «Виконання посилення влади» гравець може виконати цей наказ, щоб отримати позику Залізного банку (див. «Залізний банк Браавоса» на с. 9). Жетон наказу Залізного банку можна вилучити набігом. Утім, у такий спосіб не можна отримати жетон влади за ефект спустошення.



Жетон наказу Залізного банку

Розвиток і занепад

Деякі ігрові ефекти дають змогу **розвивати** територію, розмістивши на ній **жетон розвитку** з постійним ефектом. Якщо на території розміщений жетон розвитку, вважайте, що на ній зображені відповідні символи. Наприклад, застосовуючи ефект карти Вестеросу «Постачання», гравець рахує кількість символів постачання на територіях під своїм контролем **плюс** жетони розвитку на цих територіях.



Інші ігрові ефекти можуть призвести до **занепаду** територій внаслідок **жетона занепаду** з постійним ефектом (зворот жетона розвитку). Ним можна накрити відповідний символ на ігровому полі. Вважайте, що накритого таким способом символу не існує.



Дарування жетонів влади

У **будь-який** момент гри (за винятком бою) гравці можуть дарувати жетони влади іншим гравцям. У бою жетони влади можна дарувати тільки під час кроку «Заклик до підтримки».

Даруючи владу, гравець повертає в запас влади бажану кількість своїх доступних жетонів влади, а гравець, що приймає дар, бере із запасу влади стільки ж жетонів влади свого кольору й додає їх до своїх доступних жетонів.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор доповнення: Джейсон Волден

Технічний текст: Адам Бейкер

Коректура: Шон О'Лірі

Менеджер настільної гри: Ендрю Фішер

Художнє оформлення доповнення: Кетлін Гінтер, Дуейн Ніколс

Менеджер художнього оформлення: Кристофер Гош

Обкладинка: Майкл Комарк

Ілюстрації: Марк Бем, Леонардо Бораціо, Дж. Б. Кейсакоп, Себастьян Чіаффальйоне, Еміль Деніс, Ентоні Феліціано, Себастьян Джакобіно, Джоел Густак, Томаш Єдрушек, Джейсон Дженіке, Олександр Карц, Драженка Кімפל, Ромен Легуей, Джон Метсон, Джейкоб Мюррей, Борха Піндало, Паоло Пуджіоні, Хосе Мануель Рей, Райан Валле, Магалі Вільнев і Дерек Заброцький

Артдиректори: Тім Фландерс, Мелісса Шетлер

Скульптор: Бекслі Андраджак

Координатор скульпторів: Деррік Фукс

Координатор із забезпечення якості: Зак Тевалтомас

Координатори ліцензування: Шеррі Анісі та Лонг' Муа

Менеджерка ліцензування: Сімона Елліотт

Управління виробництвом: Джейсон Бодуан і Меґан Дуен

Візуальний креативний директор: Браян Шомбург

Старший менеджер проекту: Джон Франц-Віхляц

Старший менеджер з розробки продуктів: Кріс Гербер

Виконавчий ігровий дизайнер: Корі Конечка

Видавець: Ендрю Наваро

Щиро вдячні всім нашим тестувальникам!

© 2018 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, Мінесота, 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проекту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Олена Науменко

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 © 2025 Geekach LLC. Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4. www.geekach.com.ua.

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'І

«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».



КОРОТКА ПАМ'ЯТКА

Ефекти позик

Щоразу, коли гравець бере позику, він негайно отримує один з указаних нижче ефектів:



«Зброя». Виберіть дві будь-які території з замками та покладіть на ці замки два жетони розвитку фортеці (див. «Розвиток і занепад» на с. 10).



«Обізнаний стюард». Виберіть будь-яку землю і покладіть на неї жетон розвитку постачання (див. «Розвиток і занепад» на с. 10). Перемістіть свій маркер постачання на одну поділку праворуч.



«Досвідчений винахідник». Виберіть будь-яку землю і покладіть на неї жетон розвитку корони (див. «Розвиток і занепад» на с. 10). Отримайте 8 жетонів влади.



«Митний інспектор». Отримайте 10 жетонів влади.



«Безликі». Знищте одного лицаря на будь-якій території та одного солдата на будь-якій іншій території. Знищені загоны можуть належати будь-яким гравцям або васалам.



«Піромант». Виберіть будь-яку територію з замком і викладіть на цей замок жетон занепаду. Потім покладіть на цю територію жетон розвитку корони або жетон розвитку постачання (див. «Розвиток і занепад» на с. 10).



«Шпигун». Візьміть дві верхні карти з однієї колоди Вестеросу. Потайки подивіться їх і покладіть в будь-якому порядку обидві карти на верх колоди, обидві під низ колоди або одну на верх колоди, а іншу під низ.



«Повний набір», «Передова кіннота», «Облогові інженери» та «Морські розбійники». Розмістіть вказані загоны на територіях з вашим жетоном влади або щонайменше 1 вашим загоном (дотримуйтесь обмежень постачання). Кораблі також можна розміщувати в портах під вашим контролем.



«Вірний мейстер». Виберіть дві будь-які землі та розмістіть на кожній з них по одному жетону розвитку постачання (див. «Розвиток і занепад» на с. 10).

Приготування треків впливу

Під час приготувань покладіть маркери впливу Домів у порядку, указаному нижче, незалежно від кількості гравців. Ігноруйте інформацію про треки впливу, зазначену на ширмах Домів. Потім перемістіть маркери впливу, якщо в грі є васали (див. с. 4).

