Игра престолов

Карточная игра

Правила игры

Введение

Добро пожаловать в «*Игру престолов*» — настольную игру сражений, предательств и интриг, созданную по мотивам цикла романов Джорджа Р. Р. Мартина «*Песнь льда и пламени*». Каждому из участников карточной «Игры престолов» предстоит возглавить один из шести Великих домов, сражающихся за Железный трон и главенство над Семью королевствами Вестероса.

Победителем в игре станет тот, кто первым наберёт 15 единиц власти. Игроки получают власть, одолевая соперников в ходе вызовов. Вызовы бывают трех типов: битвы (), интриги () и делёж власти ().

Живая карточная игра

В этой коробке находится *опорный набор* карточной «*Игры престолов*», который позволит сойтись в борьбе за власть четырём игрокам. Однако «*Игра престолов*» не ограничивается этим набором. Это живая карточная игра (ЖКИ), рамки которой вы можете расширить с помощью 40-карточных дополнительных *наборов-глав*. Регулярный выпуск дополнений позволяет игрокам развивать стратегические и тактические возможности каждой колоды опорного набора и создавать собственные игровые колоды.

Состав игры

В опорном наборе «*Игры престолов*» вы найдёте следующие компоненты:

- Правила игры
- 220 карт, разделённых на 4 колоды (Старки, Ланнистеры, Баратеоны, Таргариены)
- Игровое поле
- 60 жетонов власти
- 44 жетонов Золотых драконов
- 6 фигурок титулов

Обзор компонентов

Карты

В опорном наборе *«Игры престолов»* 220 карт, разделённых на четыре колоды: Старков, Ланнистеров, Баратеонов и Таргариенов. Кроме того, здесь представлены карты двух других Великих домов (Грейджои и Мартеллы) и шесть справочных карт титулов.

Поле

На игровом поле три зоны: Тронный зал, Сокровищница и Палата Малого совета. В ходе игры из Тронного зала берутся жетоны власти, из Сокровищницы — Золотые драконы, из Палаты Малого совета игроки выбирают себе фигурки титулов.

Жетоны власти

Когда игроки получают власть в ходе партии, они кладут жетоны власти на карты своих Домов, персонажей и мест. Как правило, первый игрок, собравший 15 жетонов власти, побеждает в игре.

Золотые драконы

Эти жетоны используются игроками для учёта их золотого запаса. Они нужны для применения карт, оплаты эффектов и обеспечения свойств некоторых карт.

Фигурки титулов

Каждая такая фигурка — титул (или роль) из мира Вестероса. Игроки выбирают эти фигурки из Палаты Малого совета и ставят их на свои карты Домов, чтобы все помнили, какой титул кому принадлежит.

Шесть Великих домов

В *«Игре престолов»* каждый участник правит одним из шести Великих домов.

Баратеоны

Ланнистеры

Старки

Таргариены

Грейджои

Мартеллы

Типы карт

В «*Игре престолов*» восемь типов карт: герои, места, события, Дома, довески, замыслы, цели, титулы.

Карты Домов

Каждый игрок выбирает один из шести Великих домов и кладёт перед собой соответствующую карту Дома. На карте Дома указаны название Дома и его герб. Другие карты, относящиеся к этому Дому, также несут на себе его герб и совпадают цветом фона. Карты без гербов и с бежевым фоном считаются нейтральными: они не принадлежат ни к одному из Домов.

Строение карты

1. Цена в золоте: сколько золота необходимо потратить, чтобы сыграть эту карту.

2. Герб Дома: как и цвет фона, указывает на принадлежность карты к Дому. На нейтральных картах герба нет.

3. Заголовок: название карты. Карты с символом стяга (⚑) в названии считаются *уникальными*.

4. Сила (СИЛ): эффективность героя в ходе вызовов.

5. Знаки вызовов: показывают, в вызовах каких типов герой может принимать участие как зачинщик или как защитник. Вызовы бывают следующих типов:

Битва (топор)

Интрига (глаз)

Делёж власти (корона)

6. Черты: слова, которые сами по себе ничего не значат, но могут упоминаться в тексте других карт. **Примеры:** Лорд, Леди, Рыцарь, Мейстер, Дом Талли.

7. Игровой текст: описание уникальных игровых свойств карты.

8. Символы: знаки, которые сами по себе ничего не значат, но могут упоминаться в тексте других карт. Существует 4 символа:

Святость **Учёность**

Знатность **Война**

9. Доход: сколько золотых приносит эта карта замысла.

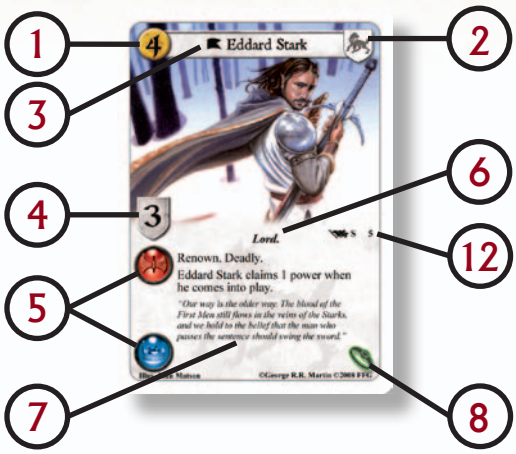
10. Инициатива: игрок с наивысшей суммарной инициативой выбирает, кто будет действовать первым в текущем раунде.

11. Сила намерений: урон, который зачинщик вызова наносит при победе.

12. Знак набора и коллекционный номер: каждая карта отмечена знаком набора, в котором выпущена, и уникальным номером в этом наборе.

Герои

Находясь в игре, герои участвуют в вызовах против других игроков как зачинщики или как защитники. Карты героев легко отличить от всех прочих, так как только у героев есть сила (СИЛ).



Места

Находясь в игре, места дают Дому преимущества, указанные в их игровом тексте. Одни места приносят дополнительный доход (на таких картах изображена золотая монета), другие сокращают стоимость применения карт, третьи могут дать особые свойства и т. п. Места обычно формируют тыл игровой зоны и в вызовах не участвуют. Заголовок карты места оформлен в виде карты (пергамента).

Довески

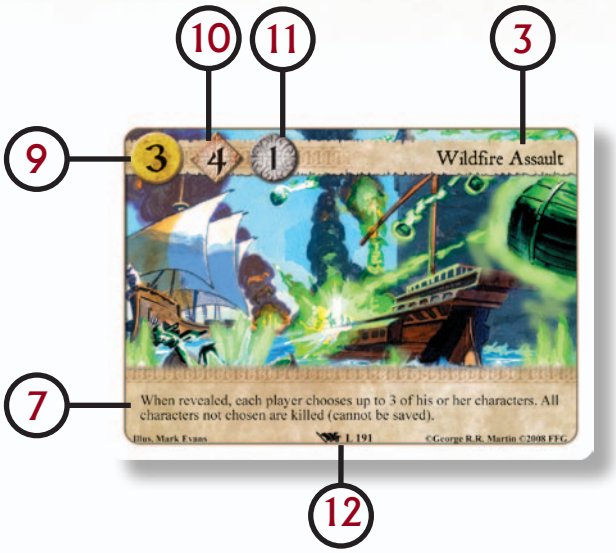
Довески играются под другие карты (свои или соперника), которые находятся в игре. Довесок изменяет карту согласно своему тексту. Большинство довесков играется на героев, но есть и довески для карт других типов. Довесок уходит в сброс, когда его «носитель» покидает игру по какой-либо причине (убит, сброшен, вернулся на руку или в колоду хозяина). Заголовки карт довесков оформлены в виде кольчуги.

События

Карты событий играются с руки, их эффект описан в игровом тексте. После того как эффект события вступил в силу, его карта сбрасывается. Хотя свойства многих событий затрагивают отдельные Дома, сами карты событий всегда нейтральны. Они отличаются по узору из птиц слева от текста.

Замыслы

Эти карты находятся в отдельной колоде и представляют собой краткосрочные стратегические схемы Великих домов. В начале каждого раунда все игроки выбирают по одному замыслу из своих колод для использования в этом раунде.



Художественный текст

Курсивный текст на картах служит для погружения в мир Семи королевств и не имеет игрового значения.

Цели

Эти карты могут изменить карту Дома, открывая доступ к новым возможностям и накладывая некоторые ограничения.

Перед партией каждый игрок может выбрать одну цель и положить её рядом со своей картой Дома, чтобы в течение всей игры пользоваться её преимуществами (и страдать от её недостатков). Ни один эффект карты не может вывести цель из игры. Цель не считается картой, находящейся в игре.

Титулы (карты-памятки)

Эти карты помогают ориентироваться в особенностях всех шести титулов. Карты титулов отличаются красной рубашкой вместо стандартной тёмно-синей.

Особые обозначения

Рост и падение доходов

На ряде карт (преимущественно, на картах мест) в правилах стоят золотые монеты с номиналом +X или –X. Такие карты изменяют величину дохода текущего замысла (даже в склонённом состоянии).

Бонус инициативы

Большой медный ромб со знаком +X означает, что эта карта поднимает инициативу текущего замысла (даже в склонённом состоянии). Итоговая инициатива игрока равна сумме инициативы с карты замысла и всех бонусов инициативы с карт под его контролем.

Влияние

Влияние — особый ресурс, получаемый за счёт многих героев и мест. Количество влияния указано на значке свитка в тексте некоторых карт. Например, на карте героя, который приносит 2 влияния, на значке свитка будет стоять двойка.

Если текст карты требует склонить некое количество влияния, игрок должен склонить карты, которые в сумме приносят не меньше нужного количества влияния. Остатки со склонённых карт «сгорают»: игрок не может использовать «переплаченное» влияние после того, как склонил карту, приносящую влияние, для оплаты эффекта.

Пример: *карта Арьи Старк гласит: «**Любая фаза**: склоните 1 влияние и выберите героя со скрытностью или славой. До конца фазы выбранный герой теряет эти ключевые слова, а Арья Старк получает ключевые слова, потерянные им из-за данного действия». Чтобы применить эффект, нужно сначала склонить карту героя или места, приносящую хотя бы 1 влияние. Если склонить карту, дающую 2 влияния, эффект вступит в силу, но лишняя единица влияния «сгорит».*

Первая игра

Для вашей первой игры потребуется четыре участника. Каждый из них должен выбрать себе колоду Дома: кто-то будет играть колодой Дома Старк (карты с буквой S перед коллекционным номером), кто-то возьмёт колоду Баратеонов (буква B перед номером карты), кто-то сыграет колодой Таргариенов (буква T на каждой карте перед номером), а кому-то достанется колода Ланнистеров (в ней перед номером карты стоит буква L).

Далее сделайте следующее:

1) Раздайте каждому игроку его колоду. После того как колоды будут вскрыты, их нужно хранить отдельно друг от друга.

2) Найдите карту своего Дома

3) Выньте из своей колоды семь карт замыслов. Они образуют колоду замыслов в первой игре.

4) Уберите из своей колоды карты других Домов и титулов. Грейджои и Мартеллы в игре не участвуют, а карты титулов служат справочной информацией и лежат отдельно.

В результате этой недолгой сортировки каждый игрок получит колоду Дома (состоящую из карт героев, событий, мест и довесков) и колоду замыслов (семь карт). Пора начинать игру!

Подготовка к игре

Перед каждой «*Игрой престолов*» необходимо выполнить следующие действия.

1. Подготовьте поле

Поместите игровое поле в центре стола, чтобы все игроки имели к нему доступ. В Тронном зале положите по 15 жетонов власти (минимум) на каждого игрока. Это та власть, которую Дома и герои могут захватить в ходе игры. Затем положите в Сокровищницу как минимум по 10 Золотых драконов на игрока. Дома будут получать это золото в фазе приказов и расплачиваться им за игру карт с руки, применение свойств и активацию эффектов карт. Если власть в Тронном зале или золото в Сокровищнице в ходе игры иссякнут, просто добавьте ещё. Наконец, расставьте фигурки титулов на соответствующие места в Палате Малого совета. В каждом раунде игрок будет выбирать для себя один из титулов.

2. Разделите колоды Домов и замыслов

Герои, места, довески и события составляют колоды Домов. Колоды замыслов должны содержать ровно по 7 разных карт замыслов.

3. Объявите свой Дом и свою цель

Решите, кто будет ходить первым. Этот игрок объявляет, какой Дом и какую цель (её может и не быть) он выбрал для игры. Затем то же самое делают его соперники, передавая право выбора по часовой стрелке. Помните, что несколько игроков вполне могут играть за один Дом и с одинаковыми целями.

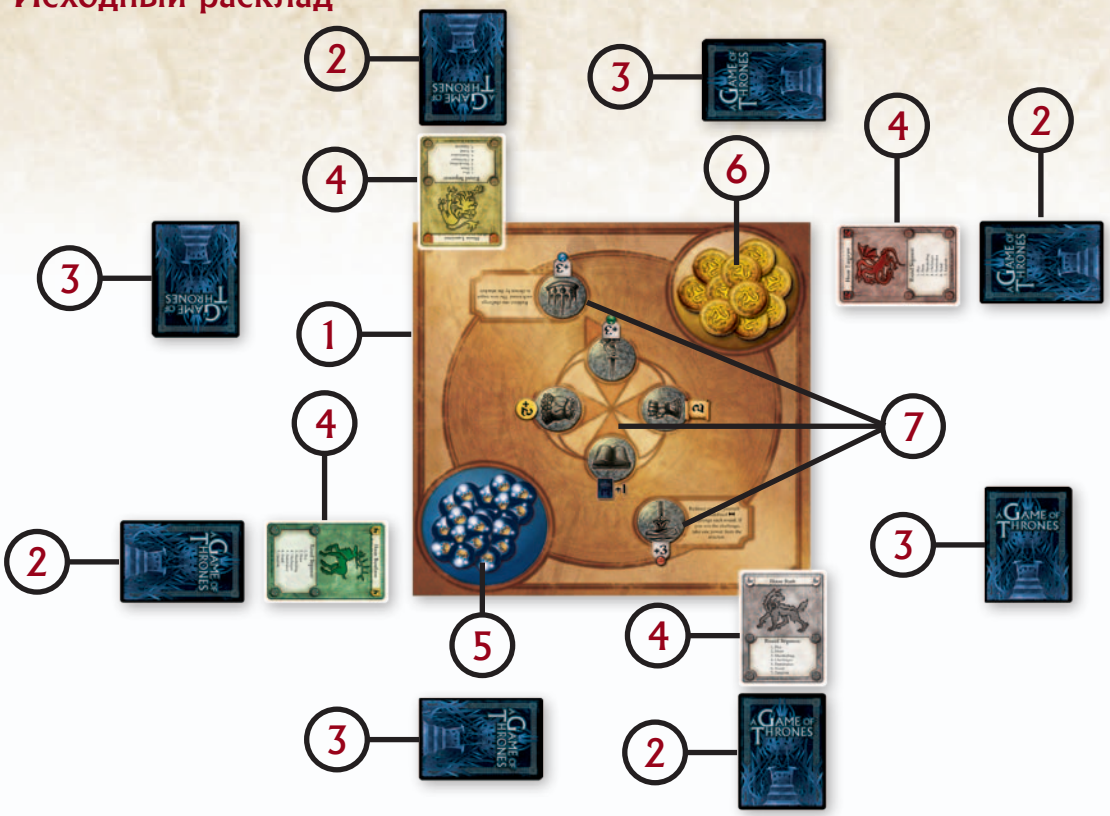
4. Перетасуйте колоды Домов

Тщательно перетасуйте колоды Домов.

5. Наберите исходную руку

Каждый игрок должен взять на руку 7 карт из своей колоды Дома.

Исходный расклад



6. Выложите исходные карты

Все игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, выкладывают перед собой исходные карты лицом вниз. В качестве исходных игрок выбирает с руки карты на общую сумму в 5 золотых или меньше. Среди исходных могут быть карты героев, мест, а также довесков (но только в том случае, если в тексте довеска есть слово «Начало» и у довеска есть подходящий «носитель»). На этом этапе можно выложить только одну карту со словом «Ограниченный» в тексте, и нельзя выкладывать дубликаты уникальных карт (см. стр. 19). Карты, принадлежащие чужому Дому, стоят на 2 золотых больше (см. стр. 12). Когда игроки выложили исходные карты, все они одновременно вскрываются.

Важно: вскрытые в начале игры карты не считаются «сыгранными» или «введёнными в игру». Любой эффект карты, запускаемый игрой карты с руки или «введением в игру», не срабатывает при вскрытии исходных карт.

1. Игровое поле

2. Колода Дома

3. Колода замыслов

4. Карта Дома

5. Тронный зал (с жетонами власти)

6. Сокровищница (с Золотыми драконами)

7. Титулы

7. Доберите карты на руку

Все игроки тянут карты из колод Домов, чтобы на руке у каждого снова стало 7 карт.

Теперь можно начинать игру.

Примерная организация личной игровой зоны

1. Вскрытая карта замысла
2. Колода замыслов
3. Герои в игре
4. Места
5. Карта Дома
6. Колода Дома
7. Сброс
8. Кладбище
9. Захваченная власть
10. Золотой запас

Течение раунда

Игра состоит из раундов, каждый раунд делится на семь фаз. В большинстве фаз игроки действуют одновременно, кроме фаз приказов и вызовов. В этих двух фазах игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Семь фаз раунда таковы:

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

Фаза 1: Замысел

Фаза замысла делится на два этапа.

1. **Выбор и раскрытие замысла**
2. **Выбор титула**

Этап 1: Выбор и раскрытие замысла

Игроки одновременно выбирают из своих колод замыслов по одной карте и вскрывают их. Замыслы существуют в трёх состояниях: в колоде замысла, вскрытые и прошлые. Когда в фазе замысла раскрывается карта замысла, она становится вскрытой. Когда игрок раскрывает новую карту замысла, он кладёт её поверх предыдущей. Все замыслы, лежащие под раскрытой в этом раунде картой замысла, называются прошлыми. Если раскрыт последний замысел из колоды, все прошлые замыслы возвращаются в колоду замыслов после того, как раскрытый замысел вступит в силу (его карта остаётся на столе в раскрытом состоянии).

Раскрыв замыслы, определите, кто из игроков взял инициативу. Инициатива уходит игроку, у которого наивысшая сумма инициативы раскрытого замысла и подконтрольных ему карт. При равенстве значений инициативу берёт игрок с наименьшим количеством власти (жетоны власти на картах Дома и героев). Если и тут ничья, определите инициативу случайным образом.

Игрок, взявший инициативу, назначает того, кто будет действовать первым во всех фазах текущего раунда (нового первого игрока).

Первым всегда ходит первый игрок, а от него право хода передаётся по часовой стрелке. Кроме того, первый игрок решает, в каком порядке вступают в силу одновременно срабатывающие пассивные свойства.

Этап 2: Выбор титула

Первый игрок выбирает из Палаты Малого совета фигурку титула на текущий раунд и ставит её рядом с картой своего дома. Затем, по часовой стрелке от первого игрока, каждый соперник выбирает один из оставшихся титулов на текущий раунд. Титулы, не нашедшие владельцев, в этом раунде не задействованы.

Титулы дают каждому игроку уникальные преимущества и создают особые отношения между игроками. Титулы не находятся в игре, их эффекты нельзя отменить. Свойства титулов в подробностях описаны ниже.

Терминологию и символику титулов вкупе с полным разъяснением их роли в игре можно найти на стр. 16—18.

Фаза 2: Добор

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

Фаза 3: Приказы

Игрок, делающий ход и отдающий приказы, называется активным игроком. Сначала первый игрок отдаёт все свои приказы, затем это делают остальные игроки по часовой стрелке. Отдавать приказы (играть карты с руки в личную игровую зону за золото) в свою очередь может только активный игрок, однако действия «**Приказы**» или «**Любая фаза**» доступны каждому игроку в любой момент фазы.

Прежде всего активный игрок определяет свой доход на эту фазу приказов: складывает доход от раскрытого замысла и от своих карт в игре. Он берёт из Сокровищницы полученное число Золотых драконов и складывает на свою карту Дома. Это золотой запас игрока.

Доход определяется до того, как будут сыграны новые карты. Если вы разыграете карту, приносящую доход, она добавит вам золота только в следующей фазе приказов, при очередном получении дохода.

Получив доход, вы можете играть карты с руки. Оплачивайте их золотом из своего запаса, возвращая нужное число Золотых драконов в Сокровищницу. Карты можно играть, пока не иссякнет всё золото, не кончатся карты на руке или не захочется остановиться. Золото может понадобиться в других фазах раунда для оплаты эффектов или влияния на действия других игроков, так что не обязательно тратить его полностью на приказы. Однако играть карты с руки за золото можно только в свой ход в фазе приказов.

Вы можете бесплатно класть дубликаты на уникальные карты (см. «Дубликаты», стр. 19).

Разыгрывая карту героя, места или довеска чужого (не своего) Дома, вы должны заплатить за неё 2 золота дополнительно. Это так называемый **золотой штраф** — цена за союз с героями, которые преданы другим Домам. Золотой штраф не платится при розыгрыше нейтральных карт.

Завершив свой ход в фазе приказов, активный игрок передаёт право хода своему соседу слева. Когда все игроки по очереди отдали приказы, игра переходит в фазу вызовов.

***Важно**: когда карта входит в игру за счёт эффекта другой карты, она минует все ограничения, в том числе выплату цены или золотого штрафа.*

***Пример приказов**: Даррелл играет Старками и, как первый игрок, начинает фазу приказов. Раскрытый замысел Старков даёт доход 4, а ещё Даррелл контролирует 4 места,*

дающие совокупный доход +4. Итак, в этом раунде доход Дома Старк равен 8, и Даррелл берёт 8 Золотых драконов из Сокровищницы.

Он играет Эддарда Старка (Дом Старк, цена 4) и отдаёт 4 золотых из своего запаса в Сокровищницу. Затем Даррелл играет Джона Сноу (цена 3, нейтральный) и скидывает ещё 3 жетона в Сокровищницу.

У Даррелла остался 1 золотой, но карт с такой ценой у него нет, и он завершает свой ход в фазе приказов. Золотой остаётся в его запасе, пока не будет потрачен на эффект, пока его не заберёт соперник или пока он не вернётся в Сокровищницу в качестве налога.

Склонение и подъём

Когда карта входит в игру, она кладётся перед сыгравшим её игроком лицом вверх в так называемом поднятом положении. Когда карта для чего-либо применяется (как правило, выступив на стороне игрока в фазе вызовов), она разворачивается на 90 градусов по часовой стрелке в склонённое положение. Только поднятые карты могут применяться в действиях, требующих склонения; например, невозможно направить участвовать в вызове склонённого героя.

Поднятая карта

Склонённая карта

Фаза 4: Вызовы

Вызовы — это конфликты трёх типов, которые могут разгореться между двумя Домами. Все вызовы проходят по одинаковым правилам, но потенциальный исход у вызова каждого типа свой.

- Целью битвы (⚔) является убийство героев противника.
- Интрига (👁) подвергает атаке карты на руке противника.
- Делёж власти (👑) направлен на отбор жетонов власти у соперника.

Фаза вызовов начинается с того, что первый игрок получает право бросить по одному вызову каждого типа. Он может выбрать любого противника для каждого вызова.

Вызовы разбираются по одному, в порядке, выбранном активным игроком. Каждый вызов надо завершить, прежде чем разбирать следующий. Поясняем: в фазе вызова игрок может начать одну битву, одну интригу и один делёж власти в любом порядке.

Когда первый игрок бросил и разобрал все свои вызовы, следующий по часовой стрелке игрок может приступать к своим вызовам, и т.д. Игрок, бросающий вызов, считается активным игроком.

Разбор вызова

Каждый вызов проходит в три этапа:

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

До каждого этапа и между ними (но не во время) игроки могут играть карты и применять свойства фазы вызовов.

Этап 1: Назначение зачинщиков

Сначала объявите, вызов какого типа бросаете (битва, интрига, делёж власти) и кому. Затем назначьте зачинщиков, склоняя любое число своих героев, у которых есть значок такого вызова (или которым разрешено участвовать в вызове эффектом карты). Нельзя

сделать зачинщиком уже склонённого героя. Чтобы бросить вызов, нужно назначить зачинщиком хотя бы одного героя.

Этап 2: Назначение защитников

Теперь соперник, которому был брошен вызов, может защищаться, склоняя любое количество своих героев, у которых есть знак вызова этого типа (или которым разрешено участвовать в вызове эффектом карты). Уже склонённый герой не может стать защитником. Соперник должен назначить хотя бы одного героя защитником, чтобы принять вызов.

Этап 3: Разбор

Сначала нужно сложить силы всех героев-зачинщиков. Это общая сила атаки. Затем сложите силы всех героев-защитников, и получится общая сила защиты.

Одолевает противника в вызове игрок с наибольшей общей силой. При ничьей побеждает зачинщик, если у него есть хотя бы 1 сила. Вызов не может быть выигран зачинщиком или защитником с силой меньше 1, а также игроком, на чьей стороне нет ни одного героя при разборе вызова.

В случае победы зачинщика, в зависимости от типа вызова, в силу вступают эффекты намерений:

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

Интрига: защитник должен случайным образом сбросить с руки столько карт, какова сила намерений на раскрытом замысле зачинщика.

Делёж власти: защитник снимает со своей карты Дома сколько жетонов власти, какова сила намерений на раскрытом замысле зачинщика, и кладёт их на карту Дома зачинщика.

Пример вызова

Даррелл (Ланнистер) бросает вызов на битву Брайану (Старк), склоняя Раффа Красавчика (СИЛ 2) к атаке.

Сила намерений на раскрытом замысле Даррелла равна 1. Если Даррелл одолеет Брайана в этой битве, Брайану придется убить одного своего героя в игре. Сейчас оба игрока могут предпринять действия, но они решают дождаться назначения защитников.

На 2 этапе Брайан склоняет Серого Ветра (СИЛ 4), назначая его защитником в битве.

Сила Даррелла равна 2, а сила Брайана 4.

*И снова игроки получают право действовать. Даррелл играет карту события «Коварные методы» с текстом: «**Вызовы**: выберите герою-зачинщика. До конца фазы этот герой получает +2 СИЛ. Если победите в этом вызове, возьмите 2 карты». Этот эффект поднял силу Раффа Красавчика до 4. Неплохо!*

Ни у Брайана, ни у Даррелла нет других карт, которые могли бы повлиять на ситуацию. Начинается разбор вызова, в котором игроки сравнивают силы обеих сторон.

Даррелл и Брайан собрали по 4 силы, но ничья разрешается в пользу зачинщика вызова, и Даррелл одолевает Брайана в этой битве.

Даррелл не получит добавочной власти за непринятый вызов, так как общая сила защиты Брайана была выше нуля.

Проиграв битву в защите, Брайан должен выбрать одного своего героя и убить его. похоже, в этот раз жертвой стала бедная Санса Старк. Брайан переносит карту Сансы на своё кладбище.

До конца игры Брайан не сможет сыграть другую копию карты «Санса Старк», так как её карта ушла на кладбище. Если бы к Сансе был привязан дубликат, Брайан мог бы сбросить карту дубликата, чтобы спасти Сансу от убийства.

Победа защитника

Если защитнику удалось одолеть зачинщика в вызове, эффекты намерений не проявляются (но эффекты карт, завязанные на игрока, победившего или проигравшего в вызове, можно активировать). Считается, что вызов, брошенный Дому, отражён.

Герои-участники

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

Непринятые вызовы

Если на этапе разбора любого вызова игрок-зачинщик побеждает, а общая сила защитника равна 0 (или на его стороне нет героев, назначенных защитниками), вызов считается непринятым. Зачинщик берёт из Тронного зала 1 власть для своего Дома. Эта власть добавляется ко всем прочим последствиям победы в вызове.

После того как все игроки завершили свои вызовы, игра переходит в фазу господства.

Фаза 5: Господство

В начале фазы господства каждый игрок считает общую силу всех своих поднятых героев и добавляет к этой сумме 1 за каждый золотой в своём запасе. Игрок с самым большим итоговым значением выигрывает господство и тут же берёт из Тронного зала 1 власть для своего Дома. Это происходит до того, как игроки получат шанс предпринять какие-либо действия (например, сыграть событие для поднятия склоненных героев или украсть золото из запаса другого игрока). При ничьей ни один игрок не выигрывает господство.

Фаза 6: Подъём

Все игроки одновременно поднимают склонённые карты героев, мест и довесков.

Фаза 7: Налоги

Все игроки одновременно возвращают оставшееся у них золото в Сокровищницу. После того как все налоги выплачены, начинается новый раунд (с фазы замысла).

В конце раунда все титулы возвращаются в Палату Малого совета (кроме того случая, если вы играете втроём, — см. стр. 24).

Другие способы потратить золото

Золото служит не только для оплаты карт в фазе приказов. Существует ряд причин, по которым золото стоит придержать до более поздних фаз раунда.

*Эффекты некоторых карт надо оплачивать золотом вне фазы приказов. Например, карта Тириона Ланнистера гласит: «**Ответ**: победив в вызове или в вызове с участием Тириона Ланнистера, заплатите 1 золотой, чтобы добрать карту». Вы всегда тратите золото из своего запаса, если только текст карты не говорит иного.*

Другие карты могут взаимодействовать с золотым запасом иначе. Например, карта Мизинца гласит: «За каждый золотой в вашем запасе Мизинец получает +1 СИЛ». Чтобы эта карта сыграла в полную силу, вам следует оставлять каждый раунд несколько

золотых в своём запасе: чем больше золота там останется, тем сильнее будет Мизинец.

Каждая монета, оставшаяся до фазы господства, помогает выиграть эту фазу, так что золото никогда не пропадаёт зря.

Некоторые карты переносят золото из раунда в раунд. Так, карта «Думай загодя» даёт право пропустить фазу Налогов в этом раунде. С такими картами можно строить долгосрочные планы и копить деньги для чего-то серьёзного.

Власть и победа

Игра заканчивается сразу, как только один игрок наберёт 15 или больше власти. Он побеждает в игре. При этом в счёт идёт как власть Дома, так и власть героев в игре.

Если несколько игроков выполняют условие победы одновременно, победителя из числа претендентов выбирает первый игрок.

Когда предписывается «взять X власти для своего Дома» нужно забрать X жетонов власти из Тронного зала (см. «Исходный расклад») и положить их на карту Дома.

Когда эффект карты позволяет герою взять X власти, нужно взять X жетонов из Тронного зала и положить их на карту героя. Эта власть принадлежит герою, и хотя она идёт в счёт общей власти, нужной для победы, она не считается властью Дома. Если герой покинет игру по любой причине, власть с него сбрасывается безвозвратно (назад в Тронный зал).

Титулы

Ниже в деталях разъясняются термины, символы, ограничения и эффекты, связанные с шестью титулами игры.

Поддержка

Если ваш титул поддерживает титул другого игрока вы не можете бросать вызов этому игроку. Кроме того, когда этот игрок получает вызов от соперника и не назначает защитников, вы можете назначить защитниками в этом вызове любых своих подходящих героев. Если ваши герои защищают другого игрока за счёт поддержки, вы будете считаться победителем или проигравшим в этом вызове (в зависимости от результата), но со всеми намерениями зачинщика будет разбираться тот, кто был исходной целью вызова. Так, если зачинщик победил, расплачиваться за поражение будет игрок, которого вы поддержали. Зачинщик может применять скрытность только против героев игрока, который был исходной целью вызова.

Пример: *Джейми (Мастер Монеты) поддерживает Сару (Мастера Законов). Это значит, что Джейми не может бросать вызовы Саре, но может назначать защитников в любой вызов, брошенный Саре, который она не может или не хочет принимать.*

Грег бросил Саре вызов на битву и наложил скрытность на её подходящего защитника. Сара не назначила защитников на эту битву. Но Мастер Монеты поддерживает Мастера Законов, и теперь Джейми может назначить любых своих героев защитниками в битву, начатую Грегом. Не желая отдавать Грегу власть, Джейми назначает защитником одного из своих героев. Одолев Грега, Джейми будет считаться победителем (применительно к ответам, пассивным эффектам и таким ключевым словам, как «Слава»). Проиграв, Джейми будет считаться проигравшим (применительно к ответам, пассивным эффектам и ключевым словам), но расплачиваться за намерения Грега (в данном случае убивать героев) придётся Саре.

Четыре из шести титулов поддерживают другой титул по следующей схеме:

Мастер Законов поддерживает Десницу Короля.
Десница Короля поддерживает Мастера Шёпота.
Мастер Шёпота поддерживает Мастера Монеты.
Мастер Монеты поддерживает Мастера Законов.

На игровом поле поддержка этих титулов указана изогнутыми светлыми стрелками. Каждый титул расположен по часовой стрелке от того, который он поддерживает.

Вражда

Если титул враждует с другим, победа над ним в вызове приносит добавочную награду. Одолев носителя враждебного титула, игрок добывает для своего Дома ещё 1 власть вдобавок к обычной награде за победу в вызове. Но таким образом нельзя получить больше 1 власти за раунд.

Пример: *Мастер Шёпота враждует с Мастером Законов и Регентом Короны. Выбрав этот титул и одолев в вызове игрока, который выбрал титул Мастера Законов, победитель получит 1 добавочную власть для своего Дома. Но если в том же раунде этот игрок победит в другом вызове Мастера Законов или Регента, добавочной власти уже не получит.*

Титулы враждуют по следующей схеме:

Десница Короля против Мастера Монеты.
Мастер Монеты против Десницы Короля.
Мастер Законов против Мастера Шёпота.
Мастер Шёпота против Мастера Законов ***и*** *Регента Короны.*

На поле титулы расположены напротив враждебных им титулов. Кроме того, враждебность титулов указана тёмными стрелками.

Регент Короны ни с кем не враждует и никого не поддерживает.

Мастер Шёпота враждует и с Регентом Короны, и с Мастером Законов.

Изогнутая светлая стрелка указывает на поддерживаемый титул.

Прямая тёмная стрелка указывает на враждебный титул.

Лорд-командующий ни с кем не враждует и никого не поддерживает.

Эффекты титулов

Регент короны

Игрок с этим титулом получает +3 силы к своей стороне в любом вызове, где у него есть хотя бы один участник.

Особое свойство этого титула позволяет перенаправить один вызов в раунд. Когда соперник бросил вызов, назвал цель и назначил зачинщиков, можно при помощи этого титула заставить зачинщика выбрать новую цель по всем правилам. Если подходящей цели для перевода вызова нет, атака идёт по исходной цели. Игрок не может атаковать самого себя.

Десница Короля

Игрок с этим титулом может использовать его один раз в любой момент раунда, чтобы получить 2 влияния.

Мастер Законов

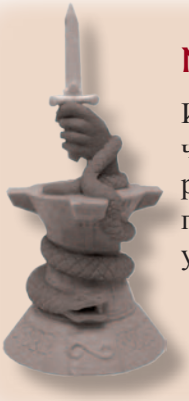
Игрок с этим титулом берёт добавочную карту в фазе добора. Эта добавочная карта не идёт в счёт предела добора в этом раунде.

Лорд-командующий Королевской стражи

Игрок с этим титулом получает +3 силы к своей стороне в любом вызове, где у него есть хотя бы один участник.

Особое свойство этого титула позволяет перенаправить один вызов в раунд. Когда один игрок получил вызов на битву и решил не назначать защитников, этот титул позволит сменить цель атаки. Зачинщик вызова не может отозвать вызов, и все назначенные им зачинщики атакуют игрока с титулом Лорда-командующего. Одолев вызов, обладатель титула забирает себе 1 власть из Дома зачинщика. А вот если вызов будет проигран, придётся удовлетворить все намерения зачинщика. Если по какой-то причине обладатель титула Лорда-командующего не может стать целью для заявленной атаки, он не может перевести этот вызов на себя.

Мастер Шёпота



Игрок с этим титулом получает +3 силы к своей стороне в любом вызове, где у него есть хотя бы один участник.

Мастер Монеты

Игрок с этим титулом получает 2 золотых дополнительно при получении дохода в фазе приказов.

Другие правила

Уникальные карты

Карты с символом стяга (⚑) в названии — уникальные. У вас в игре может быть только одна копия каждой уникальной карты. То есть, вы не можете ввести в игру или взять под контроль уникальную карту, которой уже владеете или распоряжаетесь (исключение — дубликаты, см. ниже). Также вы не можете играть или брать под контроль уникальную карту, если её копия уже была вами сыграна, но теперь находится на кладбище или под контролем соперника.

Дубликаты

Если у вас на руке есть копия уникальной карты, которой вы владеете и которую контролируете, вы можете бесплатно прикрепить эту копию в фазе приказов как дубликат. Дубликат подкладывается под карту в игре. (Вы владеете всеми картами, которые ввели в игру, и контролируете их до тех пор, пока соперник не перехватит над ними контроль).

Когда ваша уникальная карта должна быть убита, сброшена или возвращена в колоду или на руку, вы можете сбросить присоединённый к ней дубликат, чтобы спасти карту от убийства, сброса или возврата в колоду или на руку. Сброс дубликата — это действие, аналогичное **«Ответу»** (см. стр. 22).

Сыгранный дубликат не считается довеском. Хоть дубликат и прикреплён к герою, на него не действуют эффекты, которые распространяются на довески.

У дубликатов нет текста, названия или черт. Вы можете играть их только на те уникальные карты, которыми владеете и которые контролируете. Карта считается дубликатом только тогда, когда она вошла в игру под копию самой себя.

К одной и той же карте можно прикрепить несколько дубликатов.

Разные версии героев

Разные версии уникальных карт (то есть, карты с одинаковыми названиями, но разными параметрами и эффектами) считаются копиями одной и той же карты. У вас в игре может быть только одна версия каждой такой уникальной карты. Если вы прикрепляете к уникальной карте её другую версию как дубликат, вы можете можете пользоваться свойствами только той из этих карт, которую сыграли первой (лежащей сверху). Менять местами карту и её дубликат нельзя.

Шаткие карты

Карты с гербами двух (или более) Домов считаются шаткими. Они принадлежат к нескольким Домам одновременно, во всех игровых аспектах.

Ключевые слова

В верхней части игрового текста карты могут находиться ключевые слова. За каждым ключевым словом скрывается особое правило — одно из описанных ниже.

Смертоносность

Если игрок-зачинщик в ходе вызова контролирует наибольшее число участников вызова со словом «Смертоносность», игрок-защитник должен выбрать и убить одного своего героя после разбора вызова.

Обречённость

Когда карта со словом «Обречённость» должна быть сброшена, она уходит на кладбище, а не в стопку сброса.

Карты событий с «Обречённостью» уходят на кладбище только после того, как они успешно сыграны с руки владельца. Если эффект «Обречённого» события отменен, событие помещается в стопку сброса его владельца.

Неуязвимость

Некоторые карты обладают неуязвимостью (к свойствам героев, эффектам или событиям). Карты с неуязвимостью игнорируют соответствующие эффекты. Карта не может быть выбрана целью эффекта, к которому неуязвима.

Ограниченность

В раунд вы можете сыграть только одну карту любого типа с «Ограниченностью».

Обратите внимание, что на картах есть ещё и действие **«Ограниченный ответ»**, которое отличается от «Ограниченности». Каждый игрок не может дать более одного «Ограниченного ответа» за раунд.

Нет довесков

Карта со словами «Нет довесков» не может получить довесок ни при каких условиях. А вот дубликат на уникальную карту со словами «Нет довесков» сыграть можно, так как дубликаты не считаются довесками.

Слава

Если вы побеждаете в вызове (как зачинщик или как защитник), каждый ваш герой-участник с ключевым словом «Слава» получает 1 власть после разбора вызова.

Скрытность

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

Начало

Карты со словом «Начало» могут быть сыграны на 5 этапе подготовки к игре.

Ключевые слова Домов

Засада ( )

Вы можете ввести в игру с руки карту со словом «Засада» как действие **«Любой фазы»**, выплатив её цену влиянием, а не золотом.

Дурная слава ()

Получая или отнимая власть для своего Дома, вы можете положить жетоны власти на любую карту со словами «Дурная слава», а не на карту Дома. Независимо от типа карты, власть на ней идёт в счёт власти, необходимой для победы.

Устрашение ( )

Если герой со словом «Устрашение» становится зачинщиком в вызове, все остальные герои-участники, чья сила меньше силы этого героя, не добавляют свою силу в счёт общей силы своей стороны.

Выживание ( )

Когда карта со словом «Выживание» убита или сброшена, она кладётся поверх колоды владельца вместо кладбища или сброса.

Мстительность ( )

Проиграв вызов в защите, вы можете поднять любое число карт со словом «Мстительность» под вашим контролем.

Бдительность ()

Одолев вызов в атаке, вы можете поднять любое число карт со словом «Бдительность» под вашим контролем.

Ключевые слова ранних наборов

На картах из ранних наборов «Игры престолов» вам могут встретиться ключевые слова или символы, которых нет в опорном наборе. Эти слова и знаки описаны в разделе поддержки на сайте **www.AGameofThrones.com**

Экспертные правила

В «Игре престолов» вы рано или поздно столкнётесь с ситуацией, когда базовых правил окажется недостаточно. В таком случае обратитесь за помощью к этому разделу правил.

Розыгрыш карт

Карты героев, мест и довесков можно играть с руки за их цену в золоте только в свою очередь в фазе приказов.

Карты событий и свойства карт можно применять в любой момент фазы, указанной в их тексте. Если свойство начинается со слов **«Любая фаза»**, его можно применить в любой фазе игры.

«В игре»

В игре находятся все карты (кроме замыслов), за исключением тех, которые а) лежат в колоде Дома, б) находятся на кладбище или в сбросе, в) являются целью, г) были выведены из игры и д) находятся на руке.

Вывод из игры

Некоторые эффекты выводят карты из игры. Выведенные карты полностью удаляются из игровой зоны и более не имеют никакого отношения к игре.

Предел добора

В течение раунда игрок ни при каких обстоятельствах не может добирать на руку больше 3 карт (вдобавок к 2 картам, взятым в фазе добора). Таким образом, в фазе добора каждый игрок тянет 2 карты, и эффекты карт могут дать ему ещё 3 карты в том же раунде, но не больше. Помните, что это ограничение распространяется только на эффекты со словом «возьмите» в правилах.

Битвы с большими намерениями

Если защитник проиграл в битве, а сила намерений зачинщика больше 1, защитник должен убить требуемое число разных героев сразу. Он не имеет права убить одного своего героя несколько раз в разборе одной битвы, даже если карты или эффекты могут спасти героя от убийства.

Действия и пассивные свойства

Действие — это розыгрыш карты (в том числе розыгрыш карты с руки активным игроком в фазе приказов за цену карты в золоте) или применение свойства уже введённой в игру карты (ответы действиями не считаются).

Эффект действия влияет на игру в полной мере сразу, едва игрок заявил действие. Только завершив одно действие, можно предпринять другое. Игрок может осуществлять действия в ход других игроков, если текст карт позволяет это сделать.

Первый игрок имеет право провести первое действие в любой фазе (но в фазе приказов он может играть карты героев, довесков и мест только в свою очередь). Завершив действие, он должен позволить каждому сопернику (по часовой стрелке) выполнить действие или пропустить ход. Игрок не может браться за следующее действие, пока все прочие игроки не подействовали или не пропустили ход.

Пассивное свойство — это автоматический эффект карты, срабатывающий без действия со стороны игрока. Одни свойства срабатывают в указанное время, другие являются длительными эффектами (см. ниже). Действия и пассивные свойства — это разные вещи: применяя пассивное свойство карты, игрок не выполняет действия. Пассивные свойства всегда вступают в силу до того, как игроки получает право действовать. Если несколько пассивных свойств задействованы разом, они вступают в силу в том порядке, который укажет первый игрок.

Ответы

Описание свойства карты может начинаться не с фазы, в которой его можно применить, а со слова **«Ответ»**. Такие свойства работают в ситуациях, определённых текстом карты. Ответы разбираются до того, как можно будет предпринять следующее действие.

Первым свой ответ на действие может дать игрок, сидящий слева от того, кто провёл это действие, а затем все остальные игроки по часовой стрелке.

Ответы спасения/отмены

Обычно, когда игрок совершает действие (играя карту или применяя эффект уже введённой в игру карты), эффект этого действия полностью рассматривается до начала другого действия. Исключением являются ответы со словами «отмените» или «спасите».

Отмена — особый эффект, прерывающий действие и мешающий осуществить эффект этого действия. При этом цена отмененного действия выплачивается в полном объеме.

Пример: *Дэвид склонил 3 влияния, чтобы сыграть событие «Лорды Узкого моря», но Грег отвечает «Пересечением интересов», которое отменяет эффект «Лордов Узкого моря». Эффект этой карты не сработал, но событие всё же сыграно, и 3 влияния Дэвиду не возвращаются.*

Спасение — особый эффект, прерывающий и предотвращающий убийство или сброс карты, находящейся в игре. При этом оплата действия убийства (сброса) совершается в полном объёме.

Длительные эффекты

Многие эффекты длятся в течение одного действия, но есть и такие эффекты, которые остаются в силе в течение некоего периода времени, а то и вовсе неопределённое время. Это длительные эффекты.

На одну карту одновременно может влиять несколько длительных эффектов. Порядок, в котором они оказывают влияние на карту, не имеет значения, так как при любых условиях будет учтено влияние каждого эффекта.

Пример: *на Тириона Ланнистера влияют «Коварные методы» (+2 СИЛ) и «Отрава в вине» (–2 СИЛ). Общий модификатор силы Тириона Ланнистера равен 0, и он остаётся со своей исходной силой 3.*

Если сила героя под действием эффектов падает ниже нуля, она считается равной нулю. Когда к комбинации добавляется новый эффект, пересчитайте общее значение модификатора и добавьте его к базовой силе.

Для справки

Более полные правила, схемы действий, ответы на частые вопросы, комментарии, пояснения и исправления ищите в разделе поддержки на сайте **www.AGameofThrones.com**

Составление турнирной колоды

Немалая доля удовольствия в карточной «Игре престолов» состоит в создании собственной колоды и проверке её боеспособности на турнирах. Составляя колоду для официального турнира, следуйте нашим правилам. Они разработаны специально для турнирных игр, и соблюдение этих стандартов позволит насладиться игрой по максимуму. Между тем, не на турнирах можно играть колодами, собранными по иными правилам, если все участники руководствуются едиными стандартами, собирая свои колоды.

• Колода замыслов содержит семь разных карт замыслов.

• Колода Дома состоит по меньшей мере из 60 карт, и каждая карта присутствует не более чем в 3 копиях.

• В колодах замыслов и Дома нет ни одной карты со словами «Только для Дома X», если игрок не выступает за Дом X.

Варианты игры

Три игрока

В игре с тремя участниками титулы не возвращаются в Палату Малого совета до конца того раунда игры, в котором Палата опустошается. В первом раунде игроки выбирают по одному титулу из шести, оставляя три других невостребованными. В конце первого раунда выбранные титулы не возвращаются в Палату Малого совета. Во втором раунде игроки разбирают три оставшихся в Палате титула. Эти титулы заменяют титулы, выбраные игроками в первом раунде. Когда же второй раунд завершён, в Палату Малого совета возвращаются все шесть титулов.

Два игрока

Игра вдвоём не отличается от игры вчетвером ничем, кроме отсутствия титулов. Играя вдвоём, пропускайте второй этап фазы замыслов (выбор титула) и переходите к фазе добора сразу, как только обе карты замыслов будут раскрыты и вступят в силу.

Двое на двое

В такой игре состязаются две команды по два игрока в каждой. Партнёры сидят друг напротив друга. Выигрывает первая команда, набравшая 30 власти в любом сочетании (то есть, у одного игрока команды может быть 28 власти, а у второго только 2 власти, и команда победит).Рассматривая эффекты карт, помните, что партнёр по команде не считается противником. Любая карта, упоминающая самого игрока, влияет только на него, а карта, текст которой говорит о противнике или всех противниках, влияет только на игроков другой команды. Карты, говорящие обо всех игроках, влияют на игрока, его партнёра и обоих соперников.Ни в коем случае нельзя бросать вызов партнёру по команде.

В этом варианте титулы не применяются.

Мизинец

В варианте «Мизинец» игроки могут подкупать друг друга, предлагая соперникам золото за то, чтобы они совершили или не совершили определённое действие. Подкупать соперников можно по любой причине, с любой целью и в любой фазе, кроме фазы приказов (это ограничение нужно, чтобы игроки не разбазарили средства до того, как смогут отдать приказы).

Единственное требование ко всем денежным операциям — деньги всегда платятся вперёд, до требуемого действия (или бездействия). Игроки могут заключать сделки в любое время, но не стоит использовать их для затягивания игры или намеренного раздражения других игроков. Помните, что в «Игре престолов» игроки могут (и будут!) нарушать договоренности, даже получив деньги, так что будьте осторожны! Сделки — мощное орудие политика, только помните, что каждая сделка, условия которой выполняются или нарушаются, влечёт за собой последствия. Попробуйте несколько раундов кряду торговать с одним и тем же игроком, и увидите, как против вас двоих возникнет враждебный союз.

В варианте «Мизинец» титулы применяются.

Авторский коллектив

Ведущий разработчик: Нэйт Френч

Разработка оригинальной игры: Эрик М. Лэнг и Кристиан Т. Петерсен

Редактор: Майкл Хёрли

Графический дизайн: Эндрю Наваро

Художественный директор: Зои Робинсон

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность выражается:

Джорджу Р. Р. Мартину. Вы, как всегда, нас вдохновляете.

Робу Кертису, Джейсону Гроллу, Джо Бекеру и Джефу Дэниэлу за подбор цитат.

Нашим отважным тестерам; вас больше год от года, и над каждым набором вы работаете всё усерднее. Спасибо, спасибо, спасибо!

© 2008 George R.R. Martin.
© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc.

A Game of Thrones: The Card Game, Living Card Game, Fantasy Flight Games и логотипы LCG и FFG являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Fantasy Flight Publishing, Inc.

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

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Главный редактор: Петр Тюленев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. **www.hobbyworld.ru**