

# ИГРА ПРЕСТОЛОВ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Продолжительность игры – 10 ходов. В конце десятого хода игрок, контролирующий больше Городов и Крепостей, выигрывает игру.

## ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ

Каждый дом обладает 15 жетонами приказов, по 3 на каждый вид действий: Марш, Снабжение, Рейд, Укрепление власти и Оборона. Они используются в фазе Планирования для скрытной отдачи приказов своим войскам.

## КАРТЫ ДОМОВ

Каждый дом имеет семь уникальных домашних карт, представляющих важные персонажи книги. Эти персонажи используются в качестве лидеров в схватках с враждебными домами.

## КАРТЫ ВЕСТЕРОСА

Эти карты разделены на три группы (I, II и III) и представляют специальные события и mundane цели, определяемые на фазу Вестероса.

## СТАРТОВЫЕ КАРТЫ ДОМОВ

Они используются только при расстановке и определении исходного соотношения сил.

## МАРКЕРЫ: ЖЕЛЕЗНЫЙ ТРОН, ВАЛИРИЙСКИЙ КЛИНОК И ВОРОН-ВЕСТНИК

Три больших фигурных маркера переходят к тем игрокам, которые первенствуют на в трёх треках влияния (Железный трон, Fiefdoms, и Королевский двор). Они наделяют своих обладателей особыми способностями.

## РАССТАНОВКА ИГРЫ

- 1) Разверните карты посередине стола.
- 2) Поместите маркеры Королевской Гавани, Долины Аррен и Солнечного Копья на их области карты (в этих областях они представляют нейтральность своих сил).
- 3) Положите маркер «Атаки Одичалых» на соответствующий трек в ячейку «0».
- 4) Положите маркер хода на «Ход 1».
- 5) Положите маркеры Влияния на Поле Влияния (свободное место рядом с картой).
- 6) Каждый игрок случайным образом вытягивает по 1 Стартовой карте, определяя, за какой дом он играет.
- 7) Каждый игрок набирает по 7 положенных своему дому карт.
- 8) Перемешайте карты Вестероса - каждую из трёх стопок, обозначенных римскими цифрами, по отдельности, и выложите эти стопки рядом с картой.
- 9) Игроки расставляют свои фишки и маркеры в соответствии со Стартовыми картами. Это осуществляется в три этапа:

а) каждый игрок размещает восьмиугольные маркеры Влияния в соответствии с расстановкой на каждом из трёх треков Влияния (Железный трон, Fiefdoms, и Королевский двор);

б) каждый игрок получает по 5 маркеров Власти из Поля Власти\*

\*игрок может пользоваться только своими маркерами Власти, никогда не может превышать числа имеющихся маркеров в комплекте игры и всегда обязан держать их на виду других игроков (кроме фазы скрытой отдачи приказов);

в) теперь игрок размещает свои войска (Пехотинцев, Рыцарей и Корабли) в соответствии со Стартовыми картами.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Каждый из 10 ходов состоит из трёх фаз:

- 1) Фаза Вестероса (пропускается на ход 1)
- 2) Фаза Планирования
- 3) Фаза действий

Фаза Вестероса представляет специальные события и mundane действия в Вестеросе. Она включает в себя следующие шаги:

- 1) Передвинуть маркер хода.
- 2) Удалить верхние карты в каждой из трёх колод карт Вестероса.
- 3) Вскрыть новую верхнюю карту в колоде карт Вестероса I.
- 4) Вскрыть новую верхнюю карту в колоде карт Вестероса II.
- 5) Вскрыть новую верхнюю карту в колоде карт Вестероса III.
- 6) Положить вскрытые карты в колодах Вестероса к подножию (под низ?) их колод.
- 7) Перейти к фазе Планирования.

## ЗНАЧЕНИЯ КАРТ ВЕСТЕРОСА:

### **Supply** «СНАБЖЕНИЕ»

Событие означает ревизию снабжения армий.

Количество доступного снабжения зависит от числа значков «бочка» в областях на карте, которые контролирует игрок. На треке снабжения показано, сколько армий какой численности позволяет иметь соответствующий уровень снабжения. Скажем, бочка «5» (т.е. обладание пятью значками «бочек»), позволяет содержать 4 знамени (т.е. отряда) войск (четыре символа флагов, нарисованных под бочкой на треке), одно из которых может иметь в своём составе 4 фишки войск, одно – 3 фишки, и два – по 2 фишки (в соответствии с цифрами на флагах).

**АРМИЯ** – определяется как 2 или более фишек, находящихся в одной области.\* Точно так же

**ФЛОТ** - 2 или более фишек, находящихся в одном море.

\*заметьте, что Рыцари, несмотря на своё превосходство над пехотой, в целях снабжения рассматриваются как 1 фишка.

**КОНТРОЛЬ** над областью достигается либо присутствием хотя бы одного пехотинца или рыцаря, либо помещённым туда маркером Власти.

Розыгрыш карты Вестероса «СНАБЖЕНИЕ» означает необходимость пересчёта изменённого соотношения обладанием значками «бочек» и, в соответствии с ним, изменение положения маркеров Снабжения на треке. Это осуществляется каждым игроком **в порядке игры.**

**ПОРЯДОК ИГРЫ** – это последовательность хода игрока, которая зависит от положения дома на треке Влияния, на дорожке Железного Трона. Первым ходит обладающий наименьшим влиянием, последний – наибольшим.

Если игрок утратил свой последний источник снабжения на карте, это означает, что его армии на карте теперь exceed (игнорируют?) необходимость снабжения. Если у вас оказалось больше армий или армии большего размера, чем позволяют имеющиеся источники снабжения, то их размер\численность должны быть сокращены до дозволенного размера.\*

\*какие бы изменения со Снабжением не происходили во время фазы действий, все подсчёты и уравнения проводятся только при розыгрыше карты Снабжения на фазу Вестероса.

### **Mustering** «МОБИЛИЗАЦИЯ»

Эта карта отражает усиления домов призвать под свои знамена дворян, снарядить солдат и построить корабли. Осуществление события карты происходит в следующем порядке:

**В порядке игры** каждый игрок выставляет новые войска в соответствии с числом Городов и Крепостей, находящихся под его контролем.\*

Каждая Крепость даёт 2 мобилизационных очка.

Каждый Город даёт 1 мобилизационное очко.

2 очка – стоит Рыцарь

1 очко – стоит Пехотинец и Корабль

1 очко - стоит замена Пехотинца на Рыцаря. Для этого Пехотинец должен находиться в Городе или Крепости и для замены должно использоваться очко именно этого Города или Крепости. В «пустой» области замену произвести нельзя.

Новые войска выставляются в той же области, где находится Город\Крепость, обеспечивающий мобилизационные очки; корабли – в любом из морей, её омывающих. В море, где находятся корабли другого дома, постройка кораблей невозможна.

После того как игрок закончил мобилизацию войск, её проводит следующий в порядке хода игрок.

\*Призыв новых войск возможен только в пределах существующего лимита Снабжения.

\*Использование мобилизационных очков Городов\Крепостей возможно только в областях, где они находятся. Если это осуществить невозможно, мобилизационные очки потеряны.

\*У каждого дома есть 10 фишек Пехотинцев, 4 – Рыцарей и 5 – кораблей. Создание войск, превышающих лимит комплекта игры невозможно; уничтоженные в боях фишки могут быть выставлены благодаря мобилизации снова.

### **Clash Of Kings** «СТОЛКНОВЕНИЕ КОРОЛЕЙ»

Эта карта отражает изменения степени влияния великих Домов, запечатлённые на трёх дорожках трека Влияния (Железный Трон, Fiefdoms и Королевский двор)

Прежде всего удалите восьмиугольные маркеры Влияния со всех трёх дорожек трека. После этого игроки втайне друг от друга распределяют имеющиеся у них маркеры Власти по трём дорожкам. Первыми тайно закладываются маркеры на Железный трон; после вскрытия этой дорожки происходит закладка маркеров на Fiefdoms; после вскрытия Fiefdoms - на Королевский Двор.

### **Первая закладка: Железный Трон.**

Положение вашего дома на дорожке Железного трона представляет способность вашего клана возглавлять страну в глазах менее знатных дворян, рыцарей и простонародья Вестероска. В правилах игры это отображено «порядком хода» и дополнительной выгодой для обладателя Трона.

Вскрыв заложенные маркеры Власти, игроки размещают восьмиугольные маркеры Влияния на дорожке Железного Трона. Игрок, вложивший в превосходство на дорожке большее количество маркеров, становится обладателем Железного Трона. Обладатель этого маркера принимает решения в пользу того или иного игрока в случае любого ничейного результата в игре, кроме равенства в бою.\*

\*Заметьте, что маркер Железного Трона не переходит из рук в руки до тех пор, пока не вскрыются все маркеры Влияния на всех трёх дорожках. Таким образом, игрок, обладавший на предыдущем ходу Железным Троном, может трактовать «ничейные» результаты по своему усмотрению вплоть до конца фазы, даже если очевидно, что он лишится трона после этого.

Все маркеры Власти, заложенные игроками на дорожку Железного Трона, возвращаются в Поле Власти.

### **Вторая закладка: Fiefdoms**

Дорожка Влияния Fiefdoms представляет вашу способность повести за собой дворян и знаменосцев ваших собственных земель. Тот из противников в бою, кто превосходит оппонента в Fiefdoms имеет превосходство над ним в бою. Вдобавок, лидирующий на этой дорожке становится обладателем фигурного маркера Валирийского Клинка, что предоставляет дополнительные выгоды.

Вскрыв заложенные маркеры Власти, игроки размещают в соответствии с их количеством восьмиугольные маркеры Влияния на дорожке Fiefdoms. Помните, что при равенстве результатов обладатель Железного Трона имеет право выбрать среди равных игрока, который будет иметь преимущество. Игрок, вложивший в превосходство на дорожке большее количество маркеров, становится обладателем Валирийского Клинка. Обладатель этого маркера может 1 раз в ход в бою (неважно, в обороне или наступлении) добавить +1 к результату броска в бою.

Все маркеры Власти, заложенные игроками на дорожку Железного Трона, возвращаются в Поле Власти. После этого игроки переходят к третьей закладке.

### **Третья закладка: Королевский Двор**

Положение дома на этой дорожке представляет его достижения в шпионаже, интригах и тайных сношениях. Более высокое положение на дорожке делает более доступными и эффективными ваши жетоны Приказов в фазе Планирования. Вдобавок, лидирующий на этой дорожке становится обладателем фигурного маркера Ворона-вестника, что предоставляет большую гибкость во время фазы Планирования.

Процедура закладки и вскрытия та же, что и в предыдущих закладках. После того как маркеры Влияния распределились в соответствии с заложенными маркерами Власти, фигурный маркер Ворона-вестника переходит от предыдущего обладателя к тому, кто теперь занимает первую позицию на дорожке Королевского Двора.

Звёздочки на дорожке Королевского Двора представляют количество специальных Приказов (т.е. жетонов Приказов, помеченных звёздочкой), которые игрок может использовать во время фазы Планирования. К примеру, если вы занимаете третью позицию на дорожке, то можете использовать вплоть до двух специальных приказов.

Ворон-вестник может быть использован один раз в ход для того, чтобы изменить один из ваших Приказов после того, как все Приказы были вскрыты. Это очень эффективное средство придания гибкости вашим действиям.

Все маркеры Власти, заложенные игроками на дорожку Королевского Двора, возвращаются в Поле Власти.

### **Wilding Attack «АТАКА ОДИЧАЛЫХ»**

Эта карта отображает штурм Стены ордами Манса, Короля-за-Стеной. Ночной Дозор защищает Стену, но без поддержки Домов их силы будут подавлены.

На верхней части карты представлен трек «Напор одичалых». Этот трек отображает растущую мощь дикарей.

Во всех трёх колодах карт Вестероса есть карты с символом Одичалых (волосатая голова мамонта). Каждый раз, когда вскрывается такая карта, прежде чем отыграть её события, немедленно сдвиньте маркер Одичалых на одну ячейку. Тем самым за одну фазу Вестероса маркер Одичалых может продвинуться аж на три ячейки. Когда из колоды III вскрывается карта «АТАКА ОДИЧАЛЫХ», Одичалые атакуют со всей своей силой. Разорят ли они земли Вестероса, зависит от игроков. Атака Одичалых реализуется следующим образом:

- 1) фиксируется сила Одичалых (0-2-4-6-8-10-12)
- 2) Игроки, втайне друг от друга, закладывают маркеры Власти, формируя силы для отпора дикарям.
- 3) Заложенные маркеры одновременно вскрываются. Общее число маркеров образует силу Ночного Дозора.
- 4) Сила Ночного Дозора сравнивается с силой Одичалых. Если она больше или равна силе Одичалых, те повержены.
- 5) Если нет – одолели, негодяи.
- 6) Все использованные маркеры Власти возвращаются в Поле Власти.

### **Победа Ночного Дозора**

В этом случае проблема Одичалых на этот ход снята ?\*\*\*. Игрок, положивший наибольшее число маркеров Власти (при равенстве - последнее слово за Железным Троном) может немедленно взять обратно на руки любую использованную домашнюю карту Персонажа.

### **Победа Одичалых**

В этом случае дикие орды прорвавшихся наводят хаос на землях Вестероса. Каждый из игроков обязан немедленно снять с карты войска стоимостью 2 мобилизационных очка (т.е., например, 1 Рыцаря или 2 Пехотинцев), направив их на устранение опасности. К тому же игрок, направивший меньше всех войск на помощь Ночному Дозору (при равенстве последнее слово опять же за Железным Троном) отправляет туда ещё столько же войск (таким образом всего можно лишиться 4 мобилизационных очков).

Во избежание такой потери всегда хорошо иметь в резерве несколько маркеров Власти.

Вне зависимости от исхода боя, после него сила Одичалых всегда падает до нуля. Их следующая атака произойдёт при выпадении следующей такой же карты.

## **ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ**

В эту фазу игроки отдают приказы:

- 1) Все игроки отдают приказы (одновременно).
- 2) Все игроки вскрывают приказы (одновременно).
- 3) Используется Ворон-вестник (по желанию).

У каждого дома есть 15 жетонов Приказов. 10 из них могут быть свободно использованы во время каждой фазы Планирования, а 5, отмеченных звёздочкой, могут использоваться только при наличии должного количества звёздочек на треке Королевского Двора.

Важное правило: хотя игроки могут давать обещания и заключать альянсы между собой, они могут никогда не показывать никакому другому игроку, какой именно Приказ они закладывают. Так что 100% уверенности в союзнике быть не может.

Закладка Приказов:\*

Приказы закладываются символом дома вверх на каждую область и/или море, где есть хотя бы одна своя фишка (Пехотинец, Рыцарь или Корабль). Сколько бы фишек там не находилось, Приказ даётся только один.

Пять специальных Приказов имеют следующие отличия:

- Оборона +2 (вместо обычной обороны +1)
- Марш +1 (вместо обычной 0 или -1)
- Поддержка +1 (этот маркер позволяет области поддержать сражение в соседней области с силой +1 вместо обычной силы поддержки)
- Рейд +1 (он вдвойне эффективнее обычного, позволяя снять 2 вражеских Поддержки, Укрепления власти и/или Рейда при вскрытии вместо одного)
- Укрепление власти со значком «☀» позволяет укрепить власть сильнее, т.е. при использовании его в области, помеченной «коронай», игрок получает не 2 маркера Власти, а в 3.

\*Особенность жетона «Укрепление власти» в том, что его, в отличие от остальных Приказов нельзя помещать на море.

Вскрытие Приказов

Производится после того, как все заложили Приказы, также одновременно.

Использование Ворона-Вестника

Производится после общего вскрытия Приказов, и только один раз. Заменить можно только один Приказ; использовать для замены Специальный Приказ можно, только если остались «незадействованные» звёздочки с трека Королевского Двора. Использовать жетоны Приказов, уже выложенные на карту, нельзя.

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время фазы действий происходит осуществление отданных Приказов. Это делается в 3 этапа:

- а) Осуществление рейдов
- б) Осуществление движения (и проведение боёв)
- в) Осуществление Приказов об Укреплении власти

Заметьте, что Приказы Поддержки и Обороны не требуют отдельной фазы, а оказывают своё действие во время боя.

**Осуществление рейдов:**

Рейды осуществляются **в порядке игры**. Иначе говоря, первым проводит рейд игрок, чей маркер Влияния занимает самую низкую позицию на дорожке Железного Трона, затем следующий по числу очков и так до последнего, обладателя Трона. После того, как каждый игрок провёл (или имел возможность провести) по одному рейду, круг начинается снова. После того, как все рейды проведены, осуществляются Марши.

### **Результаты рейдов:**

Рейд представляет ваши усилия по наведению опустошения на территории противника, что лишает его возможности проводить в своих областях Укрепление власти или оказывать Поддержку сражениям. Также таким образом можно срывать вражеские Рейды. Чтобы отразить проведённый рейд, просто уберите жетон своего Приказа «Рейд» с карты и одновременно снимите вражеский «Рейд», «Поддержку» или «Укрепление власти» с одной из соседних областей.

Важное правило: если вы успешно провели Рейд на вражескую область, где находился Приказ «Укрепление власти», вы считаетесь «Разорителем». Успешное Разорение приносит вам лишний маркер Власти из Поля Власти, что отражает богатую добычу. (?\*\*\*).

Специальное правило: нельзя положить Приказ «Рейд» на область, подразумевая проведение Рейда оттуда в прилегающее море. Однако проводить Рейд из одного море в другое (соседнее) можно (конечно, если в своём море есть корабль).

Заметьте, что Приказ «Рейд» не оказывает никакого влияния на вражескую область, где находятся Приказы «Оборона» или «Марш». В таком случае он просто снимается с карты.

### **Осуществление Маршей:**

Маршем называется движение ваших фишек по карте и атака вражеских областей. По своему выбору вы можете передвинуть все или только некоторые из своих фишек, находящихся в области, получившей Приказ «Марш». Передвинуть их можно в одну область либо разделить на несколько прилегающих областей. В области, откуда двигаются фишки можно никого не оставлять, или оставить одну, несколько фишек или всеми остаться на месте.

**Исключение:** корабли двигаются только по морям, а Пехотинцы и Рыцари – только по областям.

Марши проводятся в том же порядке, что и рейды: первый по ходу игрок осуществляет ОДИН Приказ «Марш», затем второй, и так до обладателя Трона. Затем первый по ходу игрок проводит свой второй Марш и всё повторяется, пока все Марши не будут выполнены.

### **Результаты Маршей:**

Игрок имеет 3 жетона Приказов Маршей, включая помеченный звёздочкой. Они дают игроку модификаторы в бою: -1, 0 и +1, в том случае, если в области, в которую вы переместили войска, происходит бой.

### **Основные принципы проведения Марша:**

- Из области, на которой находится Приказ «Марш», вы можете переместить все или любую часть войск, объединив или разделив их для передвижения в одну или несколько соседних областей по своему усмотрению;
- Вы можете переместить войска ТОЛЬКО в соседнюю область, если только не используете Морской Транспорт
- На сколько бы направлений вы не разделили войска, получившие приказ «Марш», при осуществлении Марша только одна из областей, в которые перемещаются войска, может содержать вражеские фишки. Переместив туда свои войска, вы начинаете Бой, который должен быть завершён до исполнения следующего Приказа «Марш».

Тем самым на каждый Приказ «Марш» может быть только один Бой.

**Заметьте:** Вы можете «удлинять» движение, помещая несколько Приказов «Марш» в соседних областях. Таким образом фишка может двигаться более, чем на одну область в ход. Вы осуществляете это, передвинув во время первого Марша фишку в область, на которой также лежит маркер «Марш». Тогда во время осуществления следующего

Марша она сможет подвинуться снова и, рассуждая теоретически, перейти в область, где лежит третий Приказ «Марш». Эту цепочку, однако, непросто осуществить, так как вражеская атака может снять с карты какой-либо из этих ваших Приказов (как именно – объясняется ниже). Обратите внимание также, что для того, чтобы область могла получить жетон Приказа во время фазы Планирования, там должна находиться хотя бы одна фишка.

### **Морской Транспорт**

Морской Транспорт – это очень важная часть игры, позволяющая Рыцарям и Пехотинцам (но не другим кораблям) использовать морские пути сообщения для движения, опережающего движение посуху.

Две любые области, между которыми находятся одно или несколько последовательно соседствующих морей, В КАЖДОМ ИЗ КОТОРЫХ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ ОДИН СВОЙ КОРАБЛЬ, считаются **соседними** в целях Марша и отступления.

Таким образом дом Грейджоев, чьи корабли находятся в заливе Железных островов, могут переместить своих Рыцарей и Пехотинцев из Пайка непосредственно к Пальцу Флинта, Дозору Грейуотер, Сигарду или Риверрану. Если Грейджои имеют другой корабль в Закатном море, они тем же Приказом «Марш» могут передвинуть войска из Пайка в Хайгарден, Болота Прибрежного Тракта и/или в Старомест.

Другими словами, корабли играют роль моста, по которому войска с одного берега могут достигать другого. Теоретически возможно, хотя и очень маловероятно, что по «мосту» из пяти кораблей войска могут перейти с Пальца Флинта во Вдовый Дозор за один Приказ «Марш».

- Даже при использовании Морского Транспорта на один Приказ «Марш» может быть только один Бой.
- Заметьте, что для Морского Транспорта нельзя использовать корабли другого дома, даже если он не против.
- Во время одного и того же хода можно использовать тот же самый Морской Транспорт сколько угодно раз.
- Морской Транспорт не позволяет рассматривать разные берега в качестве «соседних» для Поддержки и Рейдов
- Корабли, используемые для Морского Транспорта, могут иметь (или не иметь) любые Приказы и даже быть «бегущими».

### **Золотое Правило:**

*Вы не можете перемещать (или отступать) фишку, превышая уровень доступного вам Снабжения (зафиксированного в настоящее время на треке). Если это произошло, вы должны немедленно снять с карты столько войск, чтобы оставшиеся не превышали этот уровень.*

### **УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ**

Если вы покидаете область всеми своими Рыцарями и Пехотинцами, вы теряете Контроль над ней до тех пор, пока не решите установить Контроль. Чтобы сделать это, просто положите маркер Власти на область, которую вы покинули. Этот маркер свидетельствует о власти вашего дома в этой области. Он остаётся там до тех пор, пока вражеская фишка не займёт эту область. Если там не было ваших войск, маркер Власти просто убирается в Поле Власти, а вражеская фишка занимает область. Если там были ваши войска и произошло сражение, маркер убирается в случае вашего поражения.

### **Исключение:**

Стартовая область каждого из домов (т.е. та, в которой на карте напечатан герб дома) считается находящейся под контролем дома до тех пор, пока:

- а) её не займут вражеские фишки;
- б) враг не установит над ней свой Контроль (для отображения этого маркер Власти кладётся на область поверх герба, напечатанного на карте).

Отступающая армия не может отступить в область, содержащую вражеский маркер Власти. Над морями установить контроль нельзя никогда.

## БОЙ

Если вы переместили сколько-нибудь своих фишек в область с фишками другого дома, по окончании всех движений этого Приказа «Марш» происходит Бой. Переместившись в эту область, вы именуетесь Атакующим, а ваш противник – Обороняющимся. Фишки в этой области называются Атакующими и Обороняющимися. Заметьте, что это не касается фишек в областях, оказывающих Поддержку этому сражению.

### Последовательность Боя:

- 1) Атакующий и Обороняющийся называют задействуемые поддержки.
- 2) Подсчитывается сила обеих сторон.
- 3) Обе стороны одновременно разыгрывают Домашнюю Карту.
- 4) Может быть разыгран Валирийский Клинок (один раз в ход).
- 5) Происходит бой. Проигравший подсчитывает и убирает потери, после чего отступает оставшимися войсками.

Результат боя выясняется сравнением силы сторон. Победителем в бою считается игрок с большей силой войск. Сила войск складывается из воюющих фишек, Приказа «Оборона», Приказа «Марш», модификатора фигурного маркера «Валирийский Клинок» и домашних карт.

Базовая сила армии образуется воюющими фишками:

Пехотинец	1 очко силы
Рыцарь	2 очка силы
Корабль	1 очко силы

Шаг 1:           Задействование Поддержки

Поддержку могут оказывать только соседние области (не море?).

### *ПРАВИЛА ПОДДЕРЖКИ*

*Если игрок, положивший Приказ «Поддержка» желает использовать её в бою, проходящем в соседней области, он может прибавить силу войск, расположенных там, к силе атакующего или обороняющегося в бою. Сила поддержки не может быть поделена или составлена из частей, меньших, чем полная сила войска, т.е. поддерживаешь или всем, или ничем. Поддерживать можно как войска своего дома, так и других. Число поддержек, которое может быть оказано войском с соответствующим приказом в течение одного хода, не ограничено, т.е. оно может последовательно участвовать в нескольких боях в соседствующих областях и оказаться очень мощным фактором в споре. Заметьте, однако, что войска, оказывающие поддержку, очень уязвимы для Рейдов, так как независимо от их силы, они теряют Приказ Поддержки, какого бы размера войско не провело бы Рейд на их область.*

### *КОРАБЛИ И ПОДДЕРЖКА*

*Корабли могут поддерживать бои, происходящие в приморских областях (каждый корабль даёт силу 1). Сухопутные фишки, однако, никогда не могут поддерживать бои, происходящие на море.*

*Важный аспект: для Поддержки, в отличие от Маршей, нельзя использовать Морской Транспорт.*

Шаг 2: Подсчёт силы задействованных войск.

Шаг 3: Домашние карты

Каждый игрок втайне выбирает одну из семи домашних карт и кладёт её «на бой» рубашкой вверх. Затем оба игрока одновременно вскрываются.

### ДОМАШНИЕ КАРТЫ

*У каждой карты есть боевая сила (от 0 до 3), напечатанная в верхнем левом углу. Эта боевая сила прибавляется к силе войск после вскрытия карты. У некоторых карт есть специальные возможности, которые могут быть использованы во время или после боя. На остальных представлены символы Башни или Меча.*

Шаг 4: Валирийский Клинок

Если какой-либо из игроков обладает Клинком, он может использовать его.

Шаг 5: Определяется победитель.

Игрок с меньшей боевой силой считается проигравшим. Если суммы равны, проигравшим считается тот, кто занимает более низкое место на дорожке Fiefdoms.

В результате сражения проигравший игрок должен

- а) понести потери,
- б) отступить.

### ПОТЕРИ

Потери проигравшего подсчитываются следующим образом: он теряет столько фишек (Рыцарей, Пехотинцев либо Кораблей), сколько символов «Меч» на домашней карте победителя, МИНУС столько фишек, сколько символов «Башня» на домашней карте проигравшего.

### ОТСТУПЛЕНИЕ

Если проиграл атакующий, он отступает в ту область, откуда атаковал.

Если проиграл оборонявшийся, он отступает по следующим правилам:

- 1) все отступающие отступают в одну область;
- 2) отступить можно только в пустую ( т.е. не содержащую вражеских маркеров власти) или свою область

важное примечание: отступающий никогда не может отступить в ту область, откуда была произведена атака

- 3) нельзя отступать в область, оказавшись в которой, ваше войско превысит свой лимит Снабжения. Если необходимо, отступите туда, уничтожив «лишние», т.е. неснабжённые войска.

Заметьте, что вы можете использовать Морской Транспорт для отступления.

После того, как вы выполнили отступление, поверните фишки на бок, чтобы обозначить, что они «бегущие». У «бегущих» фишек нет боевой силы. Они всё ещё засчитываются в целях снабжения, но если будут вынуждены отступить второй раз за ход, они будут автоматически уничтожены. Бегущие фишки не могут использоваться для понесения потерь при поражении. Они также не могут исполнять Приказ «Марш», даже если этот Приказ находится на области, куда они отступили.

После того, как все Приказы «Марш» были выполнены, возвратите все «бегущие» войска в нормальное положение.

Если область завоевана атаковавшим, уберите любой Приказ, который был на неё положен. Также уберите Приказ выполненного Марша.

Оба воевавших игрока выкладывают использованные домашние карты лицевой стороной вверх рядом с картой. Они считаются Сыгранными и не могут использоваться вновь вплоть до того, как будет сыграна седьмая, последняя карта. После розыгрыша седьмой карты вместо того, чтобы сбрасывать её, игрок берёт обратно все сыгранные домашние карты, дополняя руку до исходного уровня.

## ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ УКРЕПЛЕНИЯ ВЛАСТИ

В этой фазе игроки одновременно собирают власть в тех областях, куда помещались Приказы «Укрепление власти» - по одному маркеру Власти за область. Если маркер был снят вражеским Рейдом или область оказалась захвачена, маркера Власти он не приносит. Если маркер «Укрепление власти» положен на область с нанесённым на карту гербом дома, эта область принесёт 2 маркера Власти, а не 1.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Победы можно достигнуть в двух случаях:

- а) В конце десятого хода тот игрок, который контролирует больше областей, содержащих Город или Крепость считается победителем. Если у двух или большего числа игроков равное число областей, победителем считается тот, кто имеет превосходство на треке Снабжения. Если же и здесь всё поровну, победитель – тот, у кого больше войск. Если же равенство и там, игра закончилась вничью.
- б) Любой дом, контролирующий в конце хода семь областей, считается победителем

## НЕЙТРАЛЫ

В начале игры специальные маркеры помещаются в области KING'S LANDING, EYRIE и SUNSPEAR. Цифра на каждом из этих маркеров представляет силу войска, которое препятствует занятию этой области одним из игроков. Чтобы успешно занять эти области, игрок должен ввести туда войско равное или превосходящее по силе эту цифру. В эту силу может входить поддержка из любых прилегающих областей, своих домашних или занятых в ходе игры, не важно. Модификатор к силе войск, имеющих Приказ «Марш» (т.е. +1, 0 или -1) также учитывается.

При этом не происходит боя и Домашние карты не разыгрываются. После успешного занятия области, содержавшей маркер нейтральных войск, этот маркер убирается с карты до конца игры.

## ИГРА ВТРОЁМ

Не задействуются дома Тирелл и Грейджой. Войска, с которыми они начинали бы игру (Корабли, Рыцари и Пехотинцы), выставляются на карты согласно расстановке. Они не двигаются, не нуждаются в снабжении и бой против них осуществляется так же, как против нейтральных стран.

Для автоматической победы в игре втроём надо занять не семь областей, содержащих Города или Крепости, а восемь.

## ИГРА ВЧЕТВЕРОМ

Не задействуется дом Грейджой. Войска, с которыми он начинал бы игру (Корабли, Рыцари и Пехотинцы), выставляются на карты согласно расстановке. Они не двигаются, не нуждаются в снабжении и бой против них осуществляется так же, как против нейтральных стран.

Для автоматической победы в игре вчетвером надо занять семь областей, содержащих Города или Крепости.

Обратите внимание: отсутствующий в игре дом не использует маркеры Власти на дорожках сфер Влияния. Считается, что он занимает последнюю позицию на дорожках. В частности, это может привести к тому, что **Валирийский Клинок в начале игры будет иметь другого владельца.**

#### ОСТРОВА

Заметьте, что DRAGONSTONE, RYKE и ARBOR являются областями и кораблям туда заходить нельзя. Рыцари и Пехотинцы в силу их островного положения могут попасть туда только с помощью Морского Транспорта.

#### РЕКИ

Границы областей на карте показаны белыми линиями. Однако некоторые границы имеют синий цвет. Они представляют большие реки, которые нельзя пересечь. Единственным способом переправы являются обозначенные на карте мосты – у Близнецов (Twins) и Трезубца (Crackclaw Point).

#### СЕВЕР

Вся область выше Castle Black называется Севером. Она не является частью игры и ввод туда фишек запрещён.