

# ИГРА ПРЕСТОЛОВ

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

## ВВЕДЕНИЕ

Вступай в Игру Престолов, игру завоеваний, битв, предательств и интриг по романам «Песнь льда и огня» известного писателя Джорджа Мартина. Наш Опорный Набор дает новый старт карточной игре A Game of Thrones (AGoT) для всех, новичков и опытных игроков.

Игрок представляет один из шести Великих Домов Вестероса, сражающихся за Железный Трон, за власть над людьми Семи Королевств.

Одoleвая вызовы других Домов, ты будешь получать власть. Вызовы бывают трех типов: битвы (⚔), интриги (👁) и дележ власти (👑).

Побеждает в игре тот, кто первым наберет 15 единиц власти.

## Живая карточная игра

Карточная *Игра Престолов* позволит сойтись в борьбе за власть четырем игрокам при помощи одного Опорного Набора. Но теперь *Игра Престолов* – это Живая Карточная Игра (Living Card Game, или LCG). Игроки смогут раздвигать рамки игры, добавляя к Опорному набору Наборы-Главы из 40 карт каждый. Регулярный выпуск Глав позволит игрокам развивать стратегические и тактические возможности каждой колоды этого набора и создавать оригинальные колоды на свой вкус.

## Компоненты

В каждом Опорном наборе *Игры Престолов* должны быть следующие компоненты:

- эта книга правил
- 220 карт, разделенные на 4 колоды (Старки, Ланнистеры, Баратеоны, Таргариены)
- 1 игровое поле
- 60 жетонов Власти
- 44 жетонов Золотых Драконов
- 6 фигурок Титулов

## ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

### Карты

Игра Престолов содержит 220 карт в 4х колодах, которыми можно играть, едва ты відкриєшь коробку. Основные колоды Домов Старк, Ланнистер, Баратеон и Таргариен соседствуют с картами двух других Великих Домов (Грейджой и Мартелл) и шестью справочными картами по титулам.



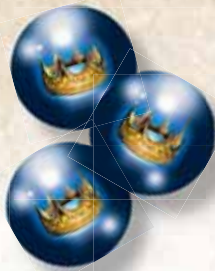
### Поле

На игровом поле три зоны: Тронный Зал, Сокровищница и Палата Малого Совета. По ходу игры из Тронного Зала берутся жетоны Власти, из Сокровищницы – Золотые Драконы, из Палаты Малого Совета игроки выбирают себе фишки Титула.



### Жетоны Власти

Игроки кладут жетоны власти на карты своих Домов, персонажей и мест, когда получают власть по ходу игры. Как правило, первый игрок, собравший 15 жетонов власти, побеждает в игре.



### Золотые Драконы

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



### Фигурки Титулов

Каждая такая фигурка – это титул из мира Вестероса, носитель которого выполняет на определенном этапе игры особую роль. Титул выбирается из Палаты Малого Совета и ставится на карту Дома игрока, показывая, что данный титул выбран этим игроком.



### ШЕСТЬ ВЕЛИКИХ ДОМОВ

В карточной Игре Престолов каждый игрок правит одним из шести Великих Домов «Песни льда и огня».



БАРАТЕОН



ЛАННИСТЕР



СТАРК



ТАРГАРИЕН



ГРЕЙДЖОЙ



МАРТЕЛЛ



## Типы карт

В карточной *Игре Престолов* восемь типов карт: Герои, Места, События, Дома, Довески, Замыслы, Цели, Титулы.

## Карты Домов

Каждый игрок выбирает один из шести Великих Домов на игру, и этот выбор фиксируется картой Дома. На карте Дома нанесены имя Дома и его герб. Другие карты, относящиеся к этому Дому, несут на себе его герб и совпадают с картой Дома цветом фона. Карты без гербов и с бежевым фоном являются нейтральными картами: они не принадлежат ни к одному из Домов.



## Анатомия карты

**1. Цена в золоте:** сколько золота ты должен потратить, чтобы сыграть эту карту.

**2. Герб Дома:** как и цвет фона, указывает на принадлежность карты к Дому. На нейтральных картах герб пустой.

**3. Название:** название карты. Карта с символом стяга в названии относится к уникальным.

**4. Сила:** полезность героя в ходе вызовов.

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

⚔ Битва (топор)

👁 Интрига (глаз)

👑 Дележ власти (корона)

**6. Черты:** текстовые обозначения, которые, не являясь правилами сами по себе, могут связать карту с другими картами в игре.

**Примеры:** *Лорд, Леди, Рыцарь, Мейстер, Дом Талли.*

**7. Правила:** особые свойства, уникальные для этой конкретной карты.

**8. Символы:** знаковые обозначения, которые, не являясь правилами сами по себе, могут связать карту с другими картами в игре. Эти 4 символа таковы:

☪ Святость    📖 Ученость

👑 Знатность    ⚔ Война

**9. Доход:** сколько золотых приносит эта карта замысла.

**10. Инициатива:** показывает, выбираешь ли ты игрока, который действует первым.

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

**12. Знак набора и Коллекционный номер:** каждая карта отмечена знаком набора, в котором выпущена, и идентификационным номером в рамках этого набора.

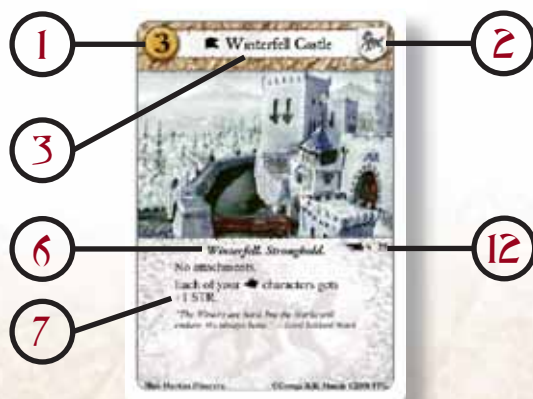
## Герои

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



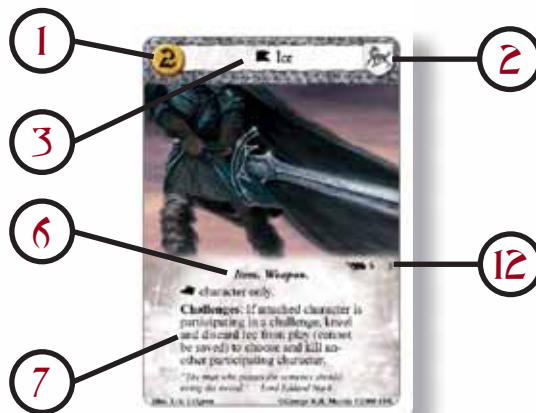
## Места

Места в игре дают твоему Дому преимущества, указанные в тексте их правил. Из одних мест поступает добавочный доход (на карте будет большая золотая монета), другие сокращают стоимость применения карт, третьи могут дать тебе особые свойства, и т.д. Места обычно формируют тыл твоей игровой зоны и в вызовах не участвуют. Название карты места оформлено в виде карты или пергамента.



## Довески

Довески играют под другие карты (твои или противника), уже находящиеся в игре. Карта довески изменяет карту-“владельца” текстом своих правил. Большинство довесков играет под героев, но есть довески и для карт других типов. Довесок уходит в сброс, когда “владелец” покидает игру по любой причине (убит, сброшен, вернулся на руку или в колоду хозяина). Карты довесков отличает кольчужный фон под названием.



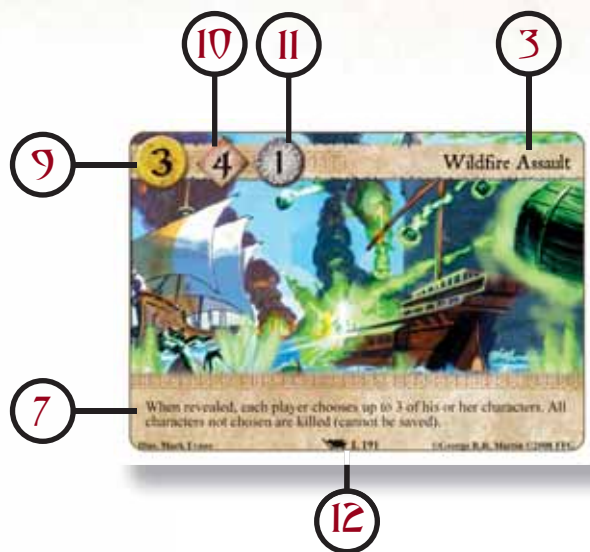
## События

Карты Событий ты играешь с руки, вызывая их эффекты. Когда эффект события вступил в силу, карта события тут же сбрасывается. И хотя текст многих событий затрагивает отдельные дома, карты Событий всегда нейтральны. События отличаются по узору из птиц слева от текста их правил.



## Замыслы

Эти карты содержатся в отдельной колоде (твоя колода замыслов) и олицетворяют твои краткосрочные стратегические схемы. В начале каждого раунда все игроки выбирают по одному замыслу из своих колод для использования в этом раунде.



## Цели

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

Перед игрой ты можешь выбрать одну Цель и положить ее рядом с картой Дома, чтобы всю игру пользоваться ее преимуществами (и страдать от ее изъянов). Ни один эффект карты не может вывести цель из игры. Цель не считается картой, находящейся в игре.



## Титулы (справочная карта)

Эти карты помогают ориентироваться в способностях шести титулов игры. От других твоих карт Титул отличается красной рубашкой вместо стандартной темно-синей.



## ОСОБЫЕ ЗНАКИ В ПРАВИЛАХ

### Рост и падение доходов

На части карт (преимущественно, на местах) в правилах стоят крупные золотые монеты с номиналом +X или -X. Такие карты изменяют величину дохода от твоего текущего замысла, даже будучи в склоненном состоянии.



### Бонус инициативы

Большой медный ромб со знаком +X в правилах карты означает, что эта карта поднимает инициативу твоего текущего замысла, даже в склоненном состоянии. Твоя инициатива равна сумме инициативы с карты замысла и всех бонусов инициативы с карт, находящихся под твоим контролем.



## Влияние

Влияние - это особый ресурс, поставляемый многими героями и местами. Объем влияния карты указан числом на знаке свитка в тексте некоторых карт. Например, в карте героя, который приносит 2 единицы влияния, на знаке свитка будет стоять двойка.



Когда событие или задействованное свойство требует от тебя склонить некое количество влияния, ты должен склонить карты героев или мест, которые приносят как минимум требуемый объем влияния. Любые остатки влияния со склоненных карт сгорают. Это значит, что ты не сможешь использовать “переплаченное” влияние после того, как склонил карту, приносящую влияние, для оплаты эффекта.

**Пример.** Карта Арьи Старк гласит: “Любая фаза: склони 1 влияние, чтобы выбрать героя со славой или скрытностью. До конца фазы герой теряет эти свойства, а Арья Старк получает любое свойство, потерянное таким путем”. Чтобы применить эффект, ты должен сначала склонить карту героя или места, приносящую хотя бы 1 очко влияния. Если ты склонишь карту, дающую 2 очка влияния, эффект вступит в силу, но “лишняя” единица влияния сгорит.



## ТВОЯ ПЕРВАЯ ИГРА

Решил вскрыть Опорный набор и сыграть в Игру Престолов? Найди себе еще трех противников. Каждый из вас выберет себе колоду Дома: кто-то будет играть колодой Дома Старков (это карты с буквой S перед коллекционным номером), кто-то возьмет колоду Баратеонов (буква В перед номером карты), кто-то сыграет колодой Таргариенов (буква Т на каждой карте перед номером), а кому-то достанется колода Ланнистеров (в ней перед номером карты стоит буква L).

Найдя себе противников, следуй нашим инструкциям.

- 1) Раздай четыре колоды игрокам. После того, как эти колоды будут вскрыты, храни их отдельно.
- 2) Найди карту Дома, которым ты решил играть.
- 3) Вынь из твоей колоды семь карт замысла. Они образуют колоду замыслов в твоей первой игре.
- 4) Убери из колоды карты любых других Домов и карты Титула. В этой игре не будут участвовать Дома Грейджоев и Мартеллов, а Титулы будут помогать тебе советом, но не должны быть в твоей колоде.



Результатом этой недолгой сортировки станут твои колоды Дома (в ней остались карты героев, событий, мест и довесков) и Замыслов (семь карт замысла). И вот ты готов начать!

### ПОДГОТОВКА

Перед каждой *Игрой Престолов* ты должен выполнить следующие шаги.

#### 1. РАЗЛОЖИ ПОЛЕ

Положи поле по центру игровой зоны, чтобы всем игрокам было удобно. В Тронном Зале положи по 15 жетонов власти (минимум) на каждого игрока. Это та власть, которую Дома и герои могут захватить в ходе игры. Затем положи в Сокровищницу, по крайней мере, по 10 Золотых Драконов на игрока. Это золото Дома будут получать в фазе Приказов и им расплачиваться 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 добавь еще. Наконец, расставь фигурки Титулов по их законным местам в Палате Малого Совета. В каждом раунде игрок будет выбирать для себя один из титулов.

#### 2. СОЗДАЙ КОЛОДУ ДОМА И ЗАМЫСЛОВ

Герои, Места, Довески и События уходят в колоды Домов. Колоды Замыслов должны содержать ровно по 7 разных карт Замысла.

#### 3. ОБЪЯВИ О ТВОЕМ ДОМЕ И ЦЕЛИ

Решите, кто из вас будет ходить первым. Этот игрок объявляет, какой Дом и какую Цель (ее может не быть) он выбрал для игры. Затем то же самое делают его противники, передавая право голоса по часовой стрелке. Помните, что несколько игроков вполне могут играть за один Дом и с одинаковыми Целями.

#### 4. ПЕРЕТАСУЙ КОЛОДУ ДОМА

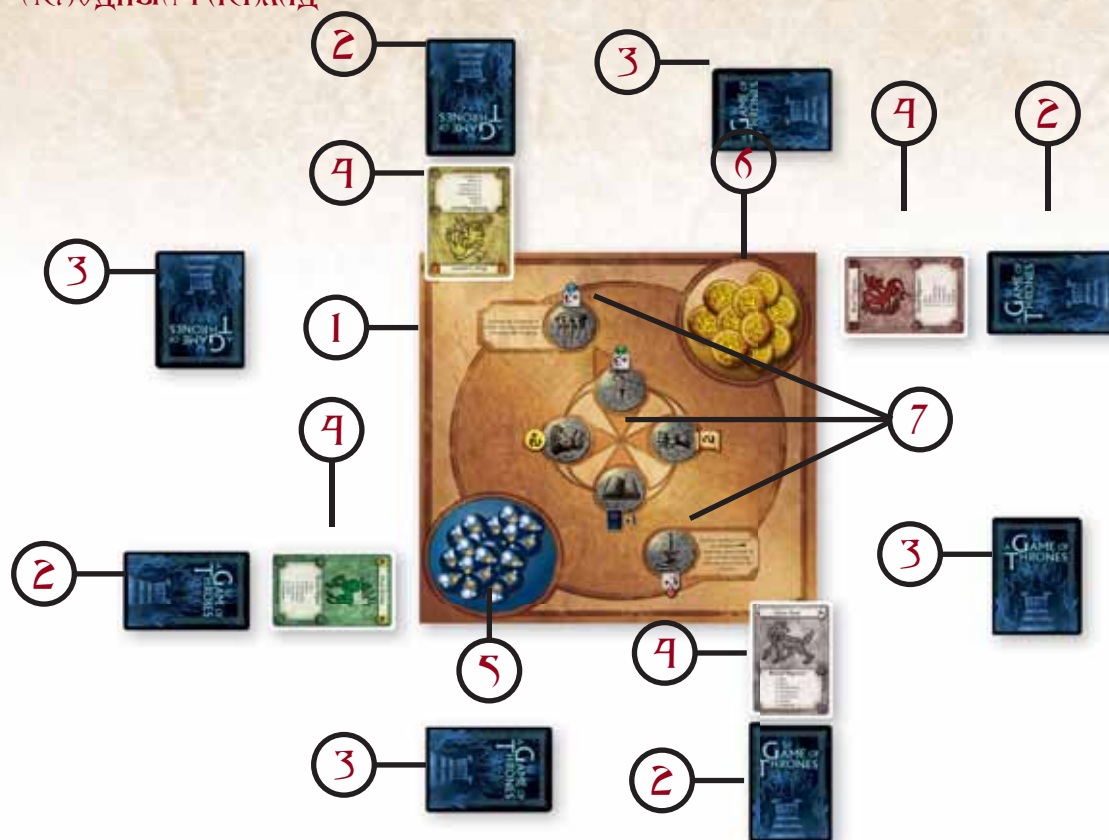
Перетасуй колоду Дома, чтобы они как следует перемешались.

#### 5. НАБЕРИ ИСХОДНУЮ РУКУ

Возьми 7 карт из колоды дома на руку.



## Исходный расклад



### 6. Выложи исходные карты

Первый игрок первым выкладывает свои исходные карты, за ним - другие игроки по часовой стрелке от первого. Исходные карты - это карты героев и/или мест на общую сумму в 5 золотых, выложенные лицом вниз перед игроками. Довески могут быть среди исходных карт, если в тексте довеска есть слово "Начало"; кроме того, довеску нужен подходящий владелец. На этом шаге ты можешь выложить только одну карту со словом "Ограниченный" в тексте, и не можешь выкладывать копии уникальных карт (см. стр. 15). Карты, присягнувшие другому Дому (не твоему), стоят в игре на 2 золотых больше (т.н. золотой штраф, см. стр. 11). Когда все игроки выложили исходные карты, все карты одновременно вскрываются.

**Важно:** вскрытые в начале игры карты не считаются "сыгранными" или "введенными в игру". Любой эффект карты, запускаемый игрой карты с руки или "введением в игру", не запускается при вскрытии исходных карт.

### Легенда Исходного Расклада

1. Поле
2. Колода Дома
3. Колода Замыслов
4. Карта Дома
5. Тронный Зал (пул власти)
6. Сокровищница (Золотые Драконы)
7. Титулы

### 7. Добор руки

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

Все, можно начинать игру.

## Предлагаемая организация личной игровой зоны



## Легенда личной игровой зоны

1. Твоя вскрытая карта замысла
2. Твоя колода Замыслов
3. Твои герои в игре
4. Твои места
5. Карта твоего Дома
6. Колода твоего Дома
7. Твой сброс
8. Твое кладбище
9. Захваченная тобой власть
10. Заработанное тобой золото



## ТЕЧЕНИЕ РАУНДА

Игра состоит из нескольких 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, передавая право хода по часовой стрелке от первого игрока.

Семь фаз раунда таковы:

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



### Фаза I: Замысел

Фаза замысла проходит в два этапа.

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

#### Замысел, Этап I: Выбрать и раскрыть замысел

Игроки разом выбирают из своих колод замыслов по одной карте и вскрывают их. Замыслы существуют в трех состояниях: в колоде замысла, вскрытые и прошлые. Когда в фазе замысла ты раскрываешь замысел, его карта переходит из колоды во вскрытое

состояние. Когда ты раскрываешь новый замысел, его карта кладется поверх карты замысла, раскрытого в прошлом раунде. Все замыслы, лежащие под раскрытой в этом раунде картой замысла, называются “прошлыми”. Если ты раскрыл последний замысел из твоей колоды, верни все прошлые замыслы в колоду замыслов после того, как раскрытый замысел вступит в силу (его карта остается на столе в раскрытом состоянии).

Раскрыв замыслы, определите, кто из вас взял инициативу. Инициатива уходит игроку, у которого наивысшая сумма инициативы раскрытого замысла и подконтрольных ему карт. При равенстве значений инициативу берет игрок с наименьшим объемом добытой власти (жетоны власти на карте его Дома и его Героев). Если ничья не устранена, отдайте инициативу на волю жребия.

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

Игру всегда начинает первый игрок, а от него право хода идет по часовой стрелке. И еще, первый игрок устанавливает порядок, в котором вступают в силу одновременно запущенные пассивные эффекты.

#### Этап 2: Выбрать титул

Первый игрок выбирает из Палаты Малого Совета фишку титула на текущий раунд и ставит ее рядом с картой его дома. Затем, по часовой стрелке от первого игрока, каждый игрок выбирает один из оставшихся титулов на текущий раунд. Титулы, не нашедшие владельцев, в этом раунде не играют.

Титулы дают каждому игроку уникальные преимущества и при этом создают особые отношения между игроками. Титулы не находятся в игре, и их эффекты нельзя отменить. Эффекты титулов в подробностях мы опишем позже.

Терминологию и символику титулов вкратце с полным разъяснением их воздействия на игру ты сможешь найти на стр. 16-18 этой книги.

## Фаза 2: Добор

Игроки берут по 2 карты из колод их Домов на руки. Если карт в колоде твоего Дома нет, ты пропускаешь фазу Добора.

## Фаза 3: Приказы (Новая фаза)

Игрок, делающий ход и отдающий приказы картам, называется активным игроком. Все свои приказы сначала отдает первый игрок, затем фазу проходят остальные игроки в порядке очереди. Одновременно только 1 игрок может отдавать приказы (т.е., играть карты с руки в личную игровую зону за их цену в золоте), а всем прочим доступны действия “**Приказов:**” или “**Любой фазы:**”.

В твой ход в фазе приказов ты должен сперва получить доход. Определи его, сложив доход от раскрытого замысла и от твоих карт в игре, приносящих доход. Полученное число равняется числу Золотых Драконов, которое ты забираешь из Сокровищницы на карту твоего Дома. Это твой золотой запас.

Доход получается в начале твоего хода, до того, как будут сыграны новые карты. Так, если ты играешь карту, приносящую доход, этот бонус будет получен тобой только в следующей фазе приказов, при новом получении дохода.

Действия приказов завершаются тем, что ты играешь карты с руки, оплачивая их из твоего золотого запаса. Оплачивая карты своим золотом, ты кладешь нужное число

Драконов назад в Сокровищницу. Ты можешь играть карты, пока у тебя не иссякнет золото, не кончатся карты на руке или ты сам не захочешь остановиться. Золото может понадобиться тебе в других фазах игры для оплаты эффектов или влияния на действия других игроков, так что ты не обязан тратить все золото на приказы. Просто ты можешь играть карты с руки за золото только в твой ход фазы приказов.

Еще ты можешь бесплатно класть дубликаты на уникальные карты (“Дубликаты”, стр. 19).

Если ты хочешь сыграть карту героя, места или довеска, связанную не с твоим Домом, цена ее применения вырастает на 2 золотых. Это так называемый **золотой штраф**, цена за союз с героями, преданными другим Домам. Золотой штраф не платится при игре нейтральных карт.

Завершив свой ход в фазе приказов, игрок передает право хода следующему по часовой стрелке игроку. Когда все игроки по очереди раздали приказы, игра переходит в фазу вызовов.

***Важно:** когда карта “входит в игру” за счет эффекта, она минует все ограничения, в том числе выплаты цены или золотого штрафа.*

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



совокупный доход +4. Итак, в этом раунде доход Дома Старков равен 8, и Даррелл берет 8 Золотых Драконов из Сокровищницы.

Он играет Эддарда Старка (Дом Старк, цена 4) и отдает 4 золотых из его запаса в Сокровищницу. Затем Даррелл играет Джона Сноу (цена 3, нейтрал) и скидывает 3 жетона золота в Сокровищницу.

У Даррелла еще есть 1 золотой, но карт с такой ценой нет, и он завершает свой ход в фазе приказов. Золотой остается в его запасае, пока его не потратят на эффект или не заберут за налоги либо эффектом другого игрока.

## Склонение и подъем

Когда карта входит в игру, она кладется перед сыгравшим ее игроком лицом вверх в так называемом поднятом положении. Когда карта для чего-либо применяется (как правило, выступив на стороне игрока в вызове), она разворачивается на 90 градусов по часовой стрелке в склоненное положение. Только поднятые карты могут применяться в действиях, требующих склонения; так, ты не можешь направить склоненного героя, например, в вызов.



Поднятая карта.



Склоненная карта.

## Фаза 4. Вызовы

Вызовы - это конфликты трех типов, которые могут разгореться между двумя Домами. Все вызовы разбираются по общим правилам, но потенциальный исход у вызова каждого типа свой.



Целью битвы (☙) является убийство героя противника.



Интрига (☘) подвергает атаке выбор противника.



Дележ власти (☚) направлен на отъем жетонов власти у соперника.

С началом вызовов первый игрок может бросить по одному вызову каждого типа любому противнику.

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 дележ власти в любом порядке.

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

## Разбор вызова

Каждый вызов проходит через три этапа:

1. Назначение зачинщиков
2. Назначение защитников
3. Разбор

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

### Этап 1. Назначение зачинщиков

Сперва назови, вызов какого типа ты бросил (битва, интрига, дележ власти) и какому из игроков. Затем назначь зачинщиков, склоняя любое число твоих героев, у которых есть знак такого вызова (или которым разрешено участие в вызове эффектом карты). Нельзя

сделать зачинщиком уже склоненного героя. Чтобы бросить вызов, ты должен назначить зачинщиком хотя бы одного героя.

### Этап 2. Назначение защитников

Теперь соперник, которому ты бросил вызов, может защищаться, склоняя любое число своих героев, у которых есть знак вызова этого типа (или которым разрешено участие в вызове эффектом карты). Уже склоненный герой не может стать защитником. Твой соперник должен назначить хотя бы одного героя защитником, чтобы принять вызов.

### Этап 3. Разбор

Сложи СИЛ всех героев-зачинщиков. Это общая СИЛ атаки. Затем сложи СИЛ всех героев-защитников и получи общую СИЛ защиты.

Одoleвает противника в вызове тот игрок, на чьей стороне наибольшая общая СИЛ. При ничьей побеждает зачинщик, если у него есть хотя бы 1 СИЛ. Вызов не может быть выигран зачинщиком или защитником с СИЛ меньше 1 либо игроком, на стороне которого в вызове при разборе нет ни одного героя.

Если ты одолел вызов как зачинщик, то, в зависимости от типа вызова, в силу вступают эффекты намерений.

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

**Интрига:** защитник должен сбросить с руки (не глядя) число карт, равное силе намерений на раскрытом замысле зачинщика.

**Дележ власти:** защитник снимает с карты его Дома число жетонов власти, равное силе намерений на раскрытом замысле зачинщика, и кладет 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 ряд действий, но они оба решают дождаться назначения защитников.*

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

*Пока СИЛ Даррелла 2, СИЛ Брайана 4.*

*И снова игроки получают право действовать. Даррелл играет карту события “Коварные методы” с текстом:*

*“**Вызовы:** выбери  героя-зачинщика. До конца фазы этот герой получает силу (+2 СИЛ). Если ты одолел вызов, возьми 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, в котором игроки сравнивают общие СИЛ двух сторон битвы.*

*Даррелл и Брайан скопили по 4 СИЛ, но ничья разрешается, как ты помнишь, в пользу зачинщика вызова, и Даррелл одoleвает Брайана в этой битве.*

*Даррелл не получит добавочной власти за непринятый вызов, так как общая СИЛ 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 из игры на свое кладбище.*

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

### Победа Защитника?

Если ты одолел зачинщика в вызове, эффекты намерений не проявляются (но эффекты карт, завязанные на игрока, “одолевшего вызов” или “отдавшего вызов”, можно активировать). Считается, что ты успешно отразил вызов, брошенный твоему Дому.

### Герои-участники

Герои, назначенные на вызов зачинщиками или защитниками, считаются участниками вызова.

Если по любой причине герой выводится из вызова до его разбора, этот герой больше не считается участником вызова.

### Непринятые вызовы

Если на этапе Разбора любого вызова игрок-зачинщик побеждает, а общая СИЛ защитника равна 0 (или на его стороне нет героев, назначенных защитниками), вызов считается непринятым. Зачинщик получает 1 добавочный жетон власти для своего дома. Эта власть добавляется ко всем прочим эффектам победы в вызове.

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



### Фаза 5: Господство (Новая фаза)

В начале фазы господства каждый игрок считает общую СИЛ всех своих поднятых героев и добавляет к этой сумме по 1 за каждого Дракона в золотом запасе. Игрок с самым большим показателем выигрывает эту фазу и тут же получает 1 власть для своего Дома. Власть дается за господство до того, как игроки получают 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 получает господства.

### Фаза 6: Подъем

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


### Фаза 7: Налоги (Новая фаза)

Все игроки разом переводят нерастроченные золотые из своих запасов в Сокровищницу. После того, как все налоги сданы, начинается новый раунд, и игра возвращается в фазу замыслов.

В конце раунда все титулы возвращаются в Палату Малого Совета на поле, а новые титулы выбираются в свое время в рамках фазы замыслов (если вы не играете втроем, см. стр. 24)

### Новые способы потратить золото

*Помимо оплаты карт для их ввода в игру с руки в фазе приказов, есть ряд причин, по которым золото можно и придержать до более поздних фаз раунда.*

*У части карт есть эффекты, которые надо оплачивать золотом вне фазы приказов. Например, карта Тириона Ланнистера гласит: “**Ответ:** победив в  вызове или в вызове с участием Тириона Ланнистера, заплати 1 золотой, чтобы взять карту”. Золото всегда забирается из твоего запаса, если только эффект карты не говорит иного.*

*Другие карты могут состоять в менее активных отношениях с твоим золотом. Например, карта Мизинца гласит: “Мизинец получит +1 СИЛ за каждый золотой в твоём золотом запасе”. Получить преимущество*

этой карты ты сможешь, если каждый раунд в твоём золотом запасе будет оставаться золото, и чем больше золота там останется, тем сильнее будет Мизинец.

Каждая монета, оставшаяся в твоём запасе к фазе господства, помогает тебе выиграть эту фазу, так что золото не пропадает зря.

Еще есть карты, которые переносят твоё золото из раунда в раунд. Так, карта “Думай загодя” даёт тебе право пропустить фазу Налога в этом раунде. С такими картами ты можешь строить долгосрочные планы и копить деньги для чего-то серьёзного.

## Власть и победа

Игра заканчивается сразу, как только один игрок собрал от 15 и больше единиц власти. Этот игрок побеждает. При этом в счёт идет как власть Дома, так и власть героев в игре.

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

Когда тебе предписано “взять X власти для твоего Дома”, ты забираешь X жетонов из Тронной Залы (см. “Исходный расклад”) и кладешь их на карту твоего Дома.

Когда эффект карты позволяет герою взять X власти, ты берешь X жетонов из пула власти и кладешь их на карту героя. Эта власть принадлежит герою, и хотя она идет в счёт общей власти, нужной для победы, она не считается властью Дома. Если герой покинет игру по любой причине, власть с него сбрасывается безвозвратно (уходит назад в Тронную Залу).



## Титулы

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

## Поддержка

Если твой титул поддерживает другой титул, ты не можешь бросать вызов носителю этого титула. Далее, когда игрок, которого ты поддерживаешь, получает вызов от третьего игрока, и не назначает защитников от этого вызова, ты можешь назначить защитниками в этом вызове любых своих подходящих героев. Если твои герои защищают игрока за счет поддержки, ты будешь считаться победителем или проигравшим в этом вызове (в зависимости от результата), но со всеми намерениями зачинщика будет разбираться игрок, бывший исходной целью вызова. Так, если зачинщик победил, расплачиваться за поражение будет игрок, для которого ты назначал защитников. Скрытность, если она применима, должна налагаться на героев игрока, который был исходной целью вызова.

*Пример: Джейми (с титулом Мастера 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 ее подходящего защитника. Сара не назначила защитников в 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. Если Джейми одолеет Грега, он будет победителем в целях направления ответов, пассивных эффектов и ключевых свойств, подобных славе. Если Джейми проиграет, он будет проигравшим в целях направления ответов, пассивных эффектов и ключевых свойств. При этом Сара будет расплачиваться за намерения Грега, т.е. убивать героев, отдавать власть или сбрасывать карты.*



Четыре из шести титулов поддерживают другой титул по следующей схеме.

*Мастер Законов поддерживает Десницу.  
Десница поддерживает Мастера Шепота.  
Мастер Шепота поддерживает Мастера  
Монеты.  
Мастер Монеты поддерживает Мастера Законов.*

На поле каждый титул стоит дальше по часовой стрелке от поддерживаемого им титула. Кроме того, кривые стрелки на поле иллюстрируют схему поддержки титулов.

## Вражда

Если твой титул враждует с другим, победа над ним в вызове приносит тебе добавочные награды. Одолев носителя враждебного тебе титула, ты добываешь для твоего Дома еще 1 власть в добавок к обычной награде за победу в вызове. Но таким образом нельзя получить больше 1 единицы власти в раунд.

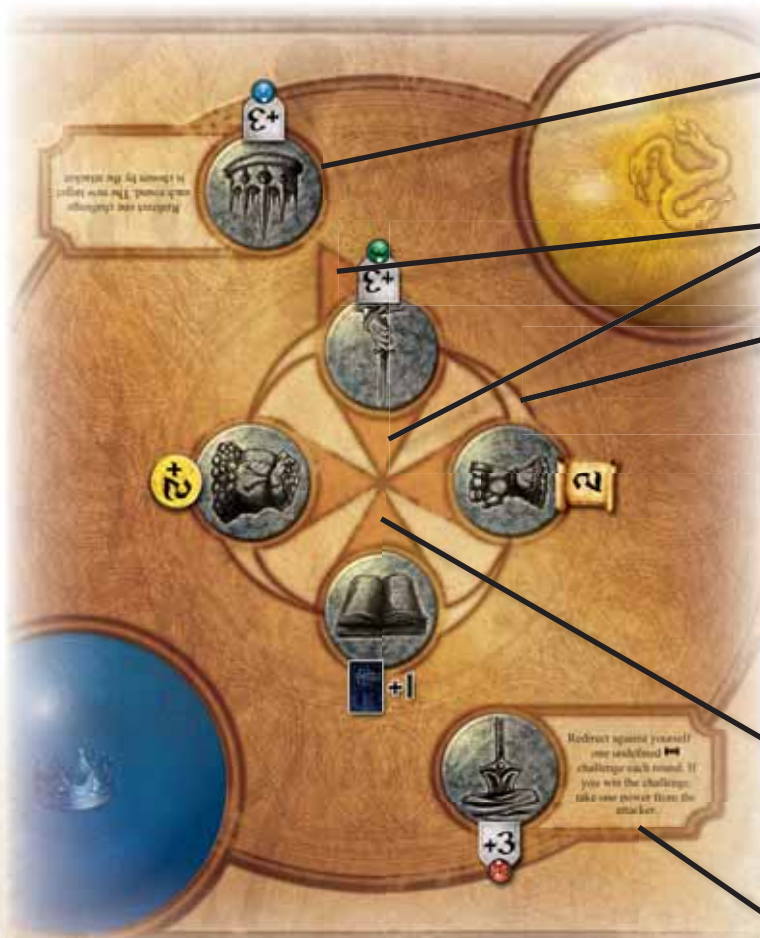
***Пример:** Мастер Шепота враждует с Мастером Законов и Регентом Короны. Выбрав этот титул и одолев в вызове игрока, который выбрал титул Мастера Законов, ты получишь 1 добавочную единицу власти для твоего Дома. Но если ты в этом же раунде победишь в другом вызове Мастера Законов или Регента, добавочной власти ты уже не получишь.*

Титулы враждуют по следующей схеме:

*Десница против Мастера Монеты.  
Мастер Монеты против Десницы.*

*Мастер Законов против Мастера Шепота.  
Мастер Шепота против Мастера Законов и  
Регента Короны.*

На поле титулы расположены напротив враждебных им титулов. Кроме того, темные стрелки от титулов показывают на враждебные.



*Регент Короны не враждует с другими и не поддерживает их*

*Мастер Шепота враждует и с Регентом, и с Мастером Законов*


*Кривая стрелка указывает на поддерживаемый титул*

*Темная стрелка показывает на враждебный титул*

*Лорд-Командующий ни с кем не враждует и никого не поддерживает.*

## ЭФФЕКТЫ ТИТУЛОВ


### РЕГЕНТ КРОНЫ

Выбрав этот титул, ты дашь своей стороне +3 СИЛ в любом  вызове, где у тебя есть хотя бы один участник.

Также особое качество этого титула позволяет перенаправить один вызов в раунд. Когда игрок бросил вызов, назвал цель и назначил зачинщиков, ты можешь при помощи этого титула заставить зачинщика выбрать новую цель по всем правилам. Если легальной цели для перевода вызова нет, атака идет по исходной цели. Игрок не может атаковать самого себя.



### ЛОРД-КОМАНДУЮЩИЙ КОРОЛЕВСКОЙ СТРАЖИ

Выбрав этот титул, добавляй 3 к общей СИЛ твоей стороны в любом  вызове, где у тебя есть хотя бы один участник.


Особое качество титула дает тебе право перевести на себя один непринятый  вызов в каждом раунде. Когда один игрок получил вызов на битву от другого игрока и решил не назначать защитников, этот титул позволит тебе сменить цель атаки. Зачинщик вызова не может отозвать вызов, и все назначенные им зачинщики атакуют тебя! Одолев вызов, ты забираешь себе одну власть из Дома зачинщика. А вот если ты отдашь вызов, тебе придется удовлетворить все намерения зачинщика. Если по какой-то причине ты не можешь стать легальной целью для заявленной атаки, ты не можешь перевести этот вызов на себя



### ДЕСНИЦА КОРОЛЯ

Выбрав этот титул, ты можешь использовать его один раз в любой момент раунда, чтобы получить 2 единицы влияния.

### МАСТЕР ШЕПОТА

Выбрав этот титул, добавляй 3 к общей СИЛ твоей стороны в любом  вызове, где у тебя есть хотя бы один участник.



### МАСТЕР ЗАКОНОВ

Этот титул позволяет тебе брать добавочную карту в фазе Добора. Эта добавочная карта не идет в счет предела твоего добора в этом раунде.



### МАСТЕР МОНЕТЫ

Этот титул добавляет 2 золотых к твоему общему доходу при получении дохода в фазе приказов.



## ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ

### УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Уникальными являются карты с символом стяга (☛) в названии. У каждого игрока в игре может быть только одна копия такой карты. То есть, ты не можешь ввести в игру или взять под контроль уникальную карту, которой уже владеешь и распоряжаешься (исключение - дубликаты, см. ниже).

Также ты не можешь играть уникальную карту или контролировать ее, если копия этой карты находится на твоём кладбище либо если другая копия этой карты взята под контроль твоим соперником.

### ДУБЛИКАТЫ

Если у тебя на руке есть дубликат (другая карта с тем же названием) уникальной карты, но точно такая же твоя карта уже в игре, ты можешь сыграть дубликат с руки на уникальную карту в фазе приказов, не тратя золота. Просто положи дубликат под карту, которая уже в игре. Ты контролируешь карту, пока соперник не перехватит контроль за счет эффекта, а владеешь всеми картами, которые принес в игру.

Если одна из уникальных карт будет убита, сброшена или возвращена в твою колоду или на руку, ты можешь сбросить дубликат, как запущенный эффект **“Ответа:”** (об этом позже), чем спасешь уникальную карту от убийства, сброса или возврата на руку либо в колоду.

Сыгранный дубликат не считается довеском. Хотя он и прикреплен к герою, дубликат не поддается эффектам, которые действуют на довески.

У дубликатов нет текста, названия, черт. Их можно играть только на уникальные карты, которыми ты владеешь и которые контролируешь. Карта считается дубликатом только тогда, когда она вошла в игру под копию самой себя.

К одной карте можно прикрепить более одного дубликата.

### РАЗНЫЕ ВЕРСИИ ГЕРОЕВ

Разные версии уникальных карт (т.е. карты с одинаковыми названиями, но разными параметрами и эффектами) считаются копиями одной уникальной карты (и только одна версия может быть в игре на твоей стороне одновременно). Играя с разными версиями уникальных карт и применяя версию такой карты как дубликат, ты применяешь только свойства первой сыгранной карты (т.е. верхней). Менять местами карту и ее дубликат нельзя.

### ШАТКИЕ КАРТЫ

Есть карты с гербами двух Домов (и даже с большим числом) вместо одного. Это шаткие карты. Шатк карты принадлежат к нескольким Домам, что видно по их гербам, во всех игровых аспектах.



## Ключевые слова

Ключевые свойства ряда карт представлены в их тексте одним словом. Это слово всегда располагается над правилами карты. В деталях ключевые слова описаны ниже.

### Смертоносность

Во время вызова, если игрок-зачинщик контролирует наибольшее число участников вызова со словом «смертоносность», игрок-защитник должен выбрать и убить героя-защитника после разбора вызова.

### Обреченность

Карты со словом «обреченность» сносятся на кладбище, когда их выводят из игры, и они должны были бы отправиться в сброс.

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

### Неуязвимость

Некоторые карты обладают Неуязвимостью. Одни неуязвимы к свойствам героев, другие – к запускаемым эффектам или к событиям. Карты с неуязвимостью игнорируют эффекты, к которым неуязвимы. Более того, карта не может быть выбрана целью эффекта, к которому неуязвима.



### Ограниченность

В раунд ты можешь сыграть только одну карту любого типа с «ограниченностью».

Обрати внимание, что на картах есть еще и действие «**Ограниченный ответ:**», которое отличается от «ограниченности». Как гласят карты, каждый игрок не может дать более одного «**Ограниченного ответа:**» в раунд.

### Нет довесков

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

### Слава

Когда ты побеждаешь в вызове (как зачинщик или как защитник), каждый из твоих героев-участников с ключевым словом «Слава» получает 1 власть после разбора вызова.

### Скрытность

За каждого твоего героя-зачинщика со словом «Скрытность» ты можешь выбрать героя без Скрытности на стороне защитника до назначения защитников. Этого героя нельзя назначить защитником в этот вызов.

### Начало

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

## Ключевые Слова Домов

### Засада (🐉)

Можешь ввести в игру с руки карту со словом «Засада» как действие «Любой фазы:», выплатив ее цену в золоте влиянием.

### Дурная слава (🐉)

Получая или отнимая власть для своего Дома, ты можешь положить жетоны власти на любую карту с ключевым словом «Дурная слава» вместо карты Дома. Независимо от типа карты, власть на ней идет в счет победных очков власти.

### Устрашение (🐉)

В атаке герой со словом «Устрашение» лишает СИЛ всех героев, сила которых меньше силы героя с Устрашением (их СИЛ не идут в счет общей СИЛ).

### Выживание (🐉)

Когда карта со словом «Выживание» убита или сброшена, она кладется на верх колоды владельца вместо кладбища или сброса.

### Мстительность (🐉)

Проиграв вызов в защите, можешь поднять любое число контролируемых тобой карт со словом «Мстительность».

### Бдительность (🐉)

Одолев вызов в атаке, можешь поднять любое число контролируемых тобой карт со словом «Бдительность».

### Ключевые слова прежних наборов

Если ты играешь картами из ранних наборов, тебе могут встретиться ключевые слова или символы, которых нет в Опорном наборе. Эти древние слова и знаки подробно описаны в разделе поддержки на нашем сайте

[www.AGameofThrones.com](http://www.AGameofThrones.com)



## ЭКСПЕРТНЫЕ ПРАВИЛА

В Игре Престолов ты рано или поздно натолкнешься на ситуацию, с которой не сможешь разобраться только при помощи базовых правил. Мы хотим предупредить многие вопросы, которые могут возникнуть у тебя в ходе игры.

## ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ

Тебе разрешено играть карты героев, мест и довесков с руки за их цену в золоте только в твой ход фазы приказов.

Карты событий можно играть, и свойства карт можно использовать в любой момент фазы, указанной в их текстах. Если свойство начинается со слов «Любая фаза:», свойство можно применить в любой фазе игры.

## В ИГРЕ

Карты (кроме замыслов) находятся в игре, если они а) не лежат в колоде твоего Дома, б) не выведены на кладбище или в сброс, в) не являются твоей целью (если таковая есть), г) не были «выведены из игры» и д) не находятся у тебя на руке.

## Вывод из игры

Есть эффекты, которые выводят карты из игры. Эти карты полностью удаляются из игровой зоны и более не имеют никакого отношения к этой игре.



## Предел добора

Игрок ни за какие эффекты не может добирать на руку больше 3 карт в добавок к 2 картам, взятым в фазе добора. Так что каждый игрок тянет 2 карты в фазе добора, а эффекты карт могут дать ему еще три карты в этом же раунде, но не больше. Помни, что этим ограничением связаны только эффекты со словом «возьми» в правилах.

## Битвы с большими намерениями

Если в битве защитник проиграл, а сила намерений зачинщика больше 1, защитник должен убить требуемое число разных героев разом, и 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 определяется как применение карты (в том числе, игра карты с руки активным игроком в фазе приказов за цену карты в золоте) или как применение свойства карты, уже введенной в игру (ответы действиями не считаются).

Эффекты действия влияют на игру в полной мере сразу, едва игрок заявил действие. Только завершив одно действие, можно предпринять другое. Ты можешь проводить действия в ход других игроков, если картой позволено применить эффект в такой момент.

Первый игрок всегда может провести первое действие в любой фазе (но в фазе приказов он обязан играть карты героев, довесков и мест только в свой ход). Завершив действие, он должен позволить каждому противнику (по часовой стрелке) выполнить свое 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 игрока. Одни свойства работают в указанное время, другие являются длительными эффектами (см. ниже). Действия не заменяют пассивные свойства: игрок применяет

пассивное свойство карты, не выполняя действия. Более того, пассивные свойства всегда вступают в силу до того, как игрок получает право действовать. Если несколько пассивных свойств задействованы разом, они вступают в силу в порядке, который укажет Первый Игрок).

## ОТВЕТЫ

Свойства карт могут начинаться не с фазы, в которой их можно применить, а со слова “**Ответ:**”. Такие свойства работают в строго определенных правилами карты ситуациях. Ответы разбираются до того, как можно будет предпринять следующее действие.

Ответы всегда начинают приниматься с игрока, сидящего слева от того, кто провел действие, на которое игрок хочет дать ответ (далее - по часовой стрелке).

## ОТВЕТЫ СПАСЕНИЯ/ОТМЕМЫ

Обычно, когда игрок проводит действие, играя карту или запуская эффект с карты, уже введенной в игру, эффект этого действия полностью разбирается до начала другого действия. Исключением являются ответы со словами “отмени” или “спаси”.

Отмена - это 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 эффекты “Лордов Узкого Моря”. Эффект этой карты не сработал, но событие все же сыграно, и 3 единицы 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 объеме.

## ДАВТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Многие эффекты делятся в пределах одного действия (действие начато - его эффект сработал - действие завершено), но есть такие эффекты, которые делятся в течение некоего периода времени, а то и вовсе бесконечно. Это длительные эффекты.

На одну карту разом может влиять целый ряд 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 “Отравы в вине” (-2 СИЛ). Общй модификатор СИЛ Тириона Ланнистера равен 0, и он остается со своей базовой СИЛ 3.*

Если СИЛ героя падает ниже 0 от всех эффектов, его СИЛ считается равной 0. Когда новый эффект добавляется к комбинации, пересчитай общее значение модификатора и добавь его к базовой СИЛ.

## ДАА СПРАВКИ

Усложненные правила, схемы действий, частые вопросы, комментарии к картам, пояснения и эррата выложены документом FAQ в разделе поддержки на нашем сайте [www.AGameofThrones.com](http://www.AGameofThrones.com)



## Турнирные игры и правила сбора колоды

Немалая доля удовольствия в карточной *Игре Престолов* состоит в создании собственной колоды и проверки ее боеспособности на турнирах. Собирая колоду для официального турнира, следуй нашим правилам. Их делали под стандарт турнирных игр, и соблюдение этих правил позволит тебе насладиться игрой по максимуму. Между тем, играть можно и колодами других размеров и свойств, если все участники игры руководствуются единым сводом правил, собирая свои колоды.

- Колода замыслов содержит семь карт и не содержит дубликатов карт замыслов.
- Колода Дома состоит, по меньшей мере, из 60 карт, и в ней нет более 3 копий одной карты.
- В колодах Замыслов и Дома нет ни одной карты со словами “Только для Дома X”, если ты не играешь за Дом X (т.е. за Дом, указанный на твоей карте Дома).



## 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. Это значит, что в первом раунде игры игроки выбирают по одному титулу из шести, оставляя три других титула не востребуемыми. В конце первого раунда выбранные титулы не возвращаются в Палату Малого Совета, а во втором раунде игроки разбирают три оставшихся в Палате титула. Эти титулы заменяют титулы, выбранные игроками в первом раунде. Когда же второй раунд завершен, в Палату Малого Совета возвращаются все шесть титулов.

### Два игрока

Игра вдвоем не отличается от игры четырех игроков ничем, кроме отсутствия титулов как факта. Играя один на один, пропускай этап 2 фазы замыслов (выбор титула) и переходи к фазе добора сразу, как только обе карты замысла будут раскрыты и разобраны.

### Двое на двое

В этой игре состязаются две команды по два игрока в каждой. Партнеры сидят друг напротив друга. Выигрывает первая команда, собравшая 30 единиц власти в любом сочетании (т.е. у одного игрока команды может быть 28 очков, а у второго - 2, и команда победит).

Разбирая эффекты карт, помни, что твой партнер по команде не считается твоим противником. Любая карта, упоминающая “тебя”, влияет только на тебя, а карта, текст которой говорит о “противнике” или обо “всех противниках”, влияет только на игроков другой команды. Карты, говорящие обо “всех игроках”, влияют на тебя, на твоего партнера и на твоих соперников.

Ни в коем случае нельзя бросать вызов партнеру по команде.

В варианте “двое на двое” не применяются титулы.



## Мизинец

В варианте “Мизинец” игроки могут золотом влиять на действия других игроков. В этом варианте золото может передаваться из рук в руки по любой причине, с любой целью и в любой фазе, кроме фазы приказов (запрет нужен, чтобы игроки не разбазарили средства до того, как смогут отдать приказы).

Единственное требование ко всем денежным операциям - деньги всегда платятся вперед, до требуемого действия (или бездействия). Игроки могут заключать сделки в любое время, но не надо использовать их для затягивания игры или намеренного раздражения других игроков.

Помни, что в *Игре Престолов* игроки могут (и будут!) нарушать договоренности, даже получив деньги, так что будь осторожен!

Сделки - мощное оружие политика, только помни, что каждая сделка, условия которой ты выполняешь или нарушаешь, влечет за собой последствия. Попробуй несколько раундов кряду торговать с одним и тем же игроком, и ты увидишь, как против вас двоих возникнет враждебный союз.

В варианте “Мизинец” титулы применяются.



## Сообщество Игры Престолов

Fantasy Flight Games спонсирует проведение турниров во всем мире и предоставляет призы для регулярных соревнований. Больше сведений об организации игры, а также форумы, обсуждение правил и график турниров ты найдешь на сайте

[www.AGameofThrones.com](http://www.AGameofThrones.com)

## Чемпионы мира по Игре Престолов

**2003** Кейси Гэлван

**2004** Грег Эткинсон

**2005** Джон Бруно

**2006** Мэтт Ли

**2007** Сэм Тэм

Чемпионаты Мира по карточной *Игре Престолов* каждое лето проводятся на ГенКоне в Индианаполисе.

## Авторский коллектив

**Ведущий разработчик:** Нэйт Френч

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

**Редактор:** Майкл Херли

**Графический дизайн:** Эндрю Наваро

**Художественный директор:** Зое Робинсон

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Русский перевод:** ООО “СМАРТ”

**Особая благодарность выражается:**

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

Робу Кертису, Джейсону Гроллу, Джо Бекеру и Джефу Дэниэлу за восхитительные цитаты;

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

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЗДАНИЯ

*Игра Престолов* для тебя только начинается! Создавай колоды, разрабатывай стратегии и погружайся в мир *Песни Льда и Огня* с нашими следующими наборами.



### ВРЕМЯ ВОРОНОВ (СЕРИЯ НАБОРОВ-ГЛАВ)

Новейшая серия наборов-глав для карточной *Игры Престолов* состоит из 6 разных наборов. В каждой главе 40 карт, одинаковых для всего тиража главы. Вороны Вестероса взлетают в небо, разнося вести о невзгодах, мятежах, битвах и приближении Зимы. Новая механика “Зима-Лето” впервые привнесет в игру уникальные времена года из книг Джорджа Мартина, и уже ничто не будет прежним. Зима близко!

#### ГЛАВА 1: ПЕСНЯ ЛЕТА

*“Чернь говорит, будто последний год лета всегда самый жаркий. Это не так, но ведь частенько бывает похоже на правду? В такие дни я завидую вам, северянам, и вашим летним снегам”.* — Великий Мейстер Пицель

Ждите в августе 2008 года



#### ГЛАВА 2: ВЕТРА ЗИМЫ

*“Я чувствую ее своими старыми костями, и мейстер Эймон согласен. Холодные ветра задувают. Лето идет к концу, и такая зима надвигается, какой мир еще не видывал”.* — Старый медведь Мормонт

Ждите в августе 2008 года

### Глава 3: Приход зимы

Теплые объятия лета слабеют под суровыми ветрами, а Вестерос охвачен смутой. Приход зимы заставляет слабых и пугливых искать убежища и надеяться на лучшие времена. Но для хитрых, ловких и смелых хаос, воцарившийся с наступлением холодов, открывает дорогу к могуществу!

Ждите в сентябре 2008 года



### Глава 4: Песня вороны

Наступающая зима заполонила небеса криками воронов. Темнота ночей и холод ветров не мешают мастерам и управляющим Вестероса рассылать стаи посыльных птиц из высоких башен, создавая будущий облик континента свежими известиями и коварными планами.

Ждите в октябре 2008 года

### Глава 5: Бегущие от войны

Хуже долгой зимы может быть только долгая зима в войне. Но это реальность для людей Вестероса. Жестокие морозы, нехватка еды и крова, безостановочные сражения превратили в беженцев всех и каждого в государстве. В такие времена человек, не готовый охотиться на слабых, может только молиться о спасении.

Ждите в ноябре 2008 года



### Глава 6: Разбитые армии

Суровые условия и бесконечные битвы не пощадили армии Великих Домов Вестероса, и выживших разметало по всей стране. Но есть еще надежда, что в бой войдут свежие войска. Кто-то отступает, кто-то копит силы, кто-то снова бросается в гущу сражений. Эпическая битва за Железный Трон идет с прежней яростью, и это только начало.

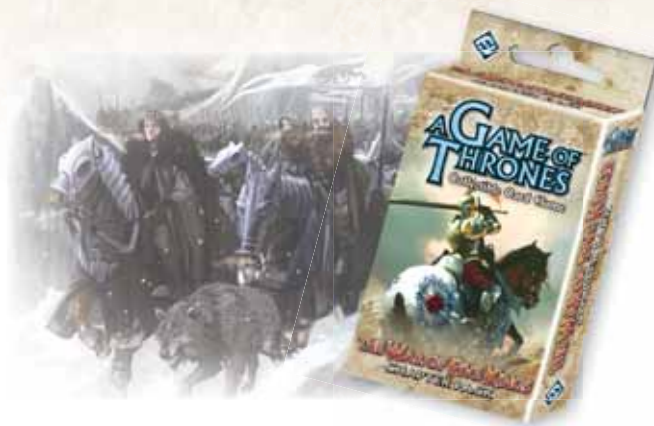
Ждите в декабре 2008 года

## ЗВОН ОРУЖИЯ (СЕРИЯ НАБОРОВ-ГЛАВ)

Первая серия наборов-глав для карточной *Игры Престолов* состоит из 6 разных наборов. В каждой главе 40 карт, одинаковых для всего тиража главы. Каждая новая глава *Звона Оружия* откроет для тебя новую страницу в истории Войны Пяти Королей.

### Глава 1: Война Пяти Королей

Пять королей созвали войска, их королевны остались под защитой верных рыцарей. Время переговоров в стране кончилось, на мир надежды нет. Настала пора героям Вестероса проявить свою доблесть в бою. Пришло время войны.



### Глава 2: Давние враги

Хороший враг - мертвый враг, но всегда есть один, чья смерть желаннее всего. Древнее соперничество переросло в страстную ненависть, и она ведет Великие Дома Вестероса по полям Войны Пяти Королей. День расплаты наступил, и по всем долгам придется платить...

### Глава 3: Священные узы

Одинокий волк гибнет, стая выживает. В царстве хаоса вожди Великих Домов Вестероса отчаянно ищут союзников, которым еще можно доверять. Честь семьи, святость клятвы, узы крепче кровных призываются на помощь: в Вестеросе твоя сила - это сила того, кто прикрывает твою спину.





## Глава 4: Великие Битвы

Сражения Войны Пяти Королей затмили все битвы прошлого своим величием. Выбирай место и время битвы под свою армию, но будь настороже: в игре престолов ты можешь проиграть войну, даже выиграв все битвы!

## Глава 5: Битва на Рубиновом Броде

*“Но Раегар проиграл на Трезубце. Он проиграл битву, он проиграл войну, он проиграл королевство, и свою жизнь он проиграл. Его кровь вместе с рубинами с его доспехов река унесла течением, а Роберт Узурпатор переступил через его труп и забрал Железный Трон”.*

—Сер Джорх Мормонт



## Глава 6: Сбор стягов

Пыль покрыла напитанные кровью поля сражений, но война продолжается. Армии разгромлены, подавленные люди бегут прочь от войны, и Великим Домам Вестероса нужны новые герои. Кто откликнется на их призывы?

## НАБОР БУСТЕРОВ ЖЕЛЕЗНОГО ТРОНА

Для карточной *Игры Престолов* издание *Железного Трона* было и возвращением к истокам игры и рассветом новой эры. Четкий аромат “возвращения на Вестерос” вызывал ностальгию, а новая механика и методы сбора колоды давали совершенно новые, захватывающие ощущения от игры.

240 карт набора бустеров *Железного Трона* продаются в бустерах по 11 случайных карт. Бустер-дисплей содержит 36 бустеров.



## НАБОР БУСТЕРОВ ДОМА ШИПОВ

Тиреллы из Хайгардена вышли на сцену, когда Маргери, Мэйс и сама Королева Шипов начали преследовать свои цели за счет Ланнистеров и Баратеонов. *“В нашем Хайгардене среди цветов есть немало пауков. Пока они не высовываются, мы разрешаем им плести свои сети, но если они лезут под ноги, мы давим их...”*

140 карт набора бустеров *Дома Шипов* продаются в бустерах по 11 случайных карт. Бустер-дисплей содержит 36 бустеров.



## НАБОР БУСТЕРОВ ДОМА КОГТЕЙ

“Высокие, как честь”, благородные Аррины надменно и отстраненно живут за стенами их Эйри, Орлиного Гнезда, неприступной горной цитадели. Лиза Аррин, Бронзовый Йон Ройс и маленький лорд Роберт вынуждены бороться с воинственными кланами Долины и политикой королевства, когда на зов приходят Питер Бейлиш и Алайна Стоун.

140 карт набора бустеров *Дома Когтей* продаются в бустерах по 11 случайных карт. Бустер-дисплей содержит 36 бустеров.



## Набор бустеров Пяти Королей

В издании *Пяти Королей* на передний план вышли великие битвы, интриги и борьба за власть в Вестеросе. Этот набор предлагает новые стратегии, тактики и цели для каждого из шести Великих Домов, а также новые версии ваших любимых героев из книг Дж. Мартина, в числе которых могущественные короли и королевы.

240 карт набора бустеров *Пяти Королей* продаются в бустерах по 11 случайных карт. Бустер-дисплей содержит 36 бустеров.



