

ВТОРОЕ
ИЗДАНИЕ

ИГРА ПРЕСТОЛОВ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПО МОТИВАМ РОМАНОВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА



Дополнение
МАТЬ ДРАКОНОВ



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



1 дополнительное поле Эссоса



2 ширмы домов



48 отрядов



1 пристройка к треку влияния



1 накладка Орлиного Гнезда



1 накладка Укуса



2 жетона гарнизонов



1 жетон нейтрального лорда (Браавос)



5 жетонов силы драконов



21 карта домов



7 карт подготовки вассалов



7 карт вассалов



10 карт Вестероса (колода IV)



12 карт займов



40 жетонов власти



30 жетонов приказов



20 жетонов верности Таргариенам



3 жетона влияния



2 жетона снабжения



2 жетона победы



16 жетонов приказов вассалам



24 жетона морских приказов



15 жетонов развития / упадка областей

ЖЕТОНЫ НЕЙТРАЛЬНЫХ ЛОРДОВ

В дополнении «Мать драконов» вводится вассальная система, при которой почти все жетоны нейтральных лордов из базовой игры не используются. Вам понадобится только жетон Королевской Гавани (из базовой игры) и жетон Браавоса (из этого дополнения); остальные жетоны нейтральных лордов уберите в коробку.

ИГРА ПРЕСТОЛОВ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

ПО МОТИВАМ РОМАНОВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА

МАТЬ ДРАКОНОВ

В этом дополнении добавляются два новых дома: Арренов и Таргариенов. Таким образом, в «Игре престолов» теперь могут участвовать вплоть до 8 игроков. Кроме того, благодаря вассальной системе игра неполным составом участников (7 и меньше) станет более сбалансированной. Наконец, дополнительное поле Эссоса расширит игровое пространство и позволит игрокам брать займы в Железном банке Браавоса.

Как пользоваться этим дополнением

В этом дополнении нет модульной системы. Если вы используете какие-то компоненты из этого дополнения, используйте и **все** остальные. Исключения оговорены особо в этом буклете.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ

При игре с дополнением замените все инструкции по подготовке из правил базовой игры (стр. 4) на инструкции, описанные ниже.

1. ОПРЕДЕЛИТЕ ДОМА ИГРОКОВ И ДОМА ВАССАЛОВ

Случайным образом выберите игрока. Затем, начиная с него и далее по часовой стрелке каждый участник выбирает себе дом, за который будет играть. Если игроков четверо или больше, выбрать можно **любой** дом: Старков, Ланнистеров, Грейджоев, Тиреллов, Баратеонов, Мартеллов, Арренов и Таргариенов. Если игроков трое, дом Таргариенов недоступен.

Все не выбранные игроками дома, кроме дома Таргариенов, становятся **ВАССАЛАМИ**. Если никто не выбрал Таргариенов своим домом, он не становится вассалом и не участвует в игре: уберите в коробку все компоненты дома Таргариенов.

2. ПОЛУЧИТЕ ИМУЩЕСТВО ДОМОВ

Каждый игрок берёт все компоненты, соответствующие выбранному им дому: 1 ширму, 7 карт дома, 15 жетонов приказов, 3 жетона морских приказов, 1 жетон снабжения, 3 жетона влияния, 1 жетон победы, 1 жетон гарнизона и все пластиковые отряды своего цвета. Жетоны власти пока брать не нужно.

Дом Таргариенов: играющий за Таргариенов берёт 20 жетонов верности и 7 карт дома, помеченных буквой А.

Символ дополнения

Карты в этом дополнении помечены символом «Матери драконов», чтобы их можно было отличить от карт из базовой игры и других дополнений.



3. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разложите поле в центре стола. Как показано ниже, положите накладки Укуса и Орлиного Гнезда, а также пристройку к треку влияния.



Пристройка
к треку влияния



Накладка Укуса



Накладка Орлиного Гнезда

Дом Таргариенов: если дом Таргариенов принимает участие в игре, положите дополнительное поле Эссоса справа от основного и выровняйте оба поля по нижнему краю. В противном случае уберите поле Эссоса в коробку.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ НАБОР КАРТ ДОМОВ

Если у вас есть дополнения «Пир воронов» и «Танец с драконами» (обязательно **оба**), вы можете по договоренности использовать альтернативные наборы карт домов, отражающие сюжет более поздних книг (осторожно, там могут содержаться спойлеры!).

В таком случае замените все карты домов из базовой игры аналогичными картами из дополнения «Танец с драконами». Затем замените карты дома Арренов из дополнения «Мать драконов» на аналогичные карты из дополнения «Пир воронов». Наконец, используйте набор карт дома Таргариенов из данного дополнения, помеченных буквой В.

В некоторых из этих доступных вариантов разница в названиях домов.

В &

4. ПОДГОТОВЬТЕ ИМУЩЕСТВО ВАССАЛОВ

На первом шаге подготовки у вас определились дома вассалов. Подготовьте имущество каждого из них, а именно: 1 карту подготовки вассала, 1 жетон снабжения, 3 жетона влияния, 1 жетон гарнизона и все пластиковые отряды.

5. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ОДИЧАЛЫХ И ЖЕТОН УГРОЗЫ

Перемешайте карты одичалых и положите закрытой стопкой на ячейку в верхней части поля. Жетон угрозы разместите на делении «2» трека одичалых.

6. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ ВЕСТЕРОСА

Разделите карты Вестероса на колоды в соответствии с римскими цифрами на рубашках (I, II или III). Перемешайте их по отдельности и положите отдельными закрытыми стопками рядом с полем.

Дом Таргариенов: если дом Таргариенов принимает участие в игре, также перемешайте колоду Вестероса с римской цифрой IV на рубашке и положите взакрытую рядом с колодой III.

7. РАЗМЕСТИТЕ МАРКЕР РАУНДА

Маркер раунда размещается на первом делении трека раундов.

Дом Таргариенов: если дом Таргариенов принимает участие в игре, положите по одному жетону силы драконов на деления «2», «4», «6», «8» и «10» трека раундов.



Жетон силы драконов

8. РАЗМЕСТИТЕ ЖЕТОНЫ ПОБЕДЫ И СНАБЖЕНИЯ

Положите жетоны победы и снабжения участвующих домов на деления соответствующих треков. Какие именно — указано на ширмах домов.

Все жетоны снабжения вассалов положите на деление «4» трека снабжения (независимо от того, сколько областей подвластны вассалам).

9. ПОМЕСТИТЕ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ

Жетоны помещаются на трек влияния согласно иллюстрации ниже. **Игнорируйте значения на треках влияния, указанные на ширмах домов.**



Затем, если хотя бы на одном из первых трёх делений первого трека влияния есть жетоны, принадлежащие вассалам, уберите все жетоны вассалов с этого трека, а остальные жетоны на этом треке сдвиньте влево, чтобы заполнить пустоты. Наконец, выложите убранные жетоны вассалов на пустующие деления в правой части трека, сохраняя их исходный порядок (относительно друг друга). Повторите процедуру для каждого трека влияния.

10. ПОЛУЧИТЕ ЖЕТОНЫ ПРЕВОСХОДСТВА

Дом, занявший крайнее левое (первое) деление того или иного трека влияния, забирает соответствующий жетон превосходства (Железный трон, Валирийский меч или Посыльного ворона).

11. ВЫЛОЖИТЕ МАРКЕРЫ ВАССАЛОВ И РАСПРЕДЕЛИТЕ ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ ВАССАЛАМ

Положите принадлежащие вассалам жетоны победы рядом с треком Железного трона. Это **МАРКЕРЫ ВАССАЛОВ**. Затем возьмите наборы из 4 жетонов приказов вассалам по количеству домов вассалов (например, 2 набора, если в игре всего 2 вассала). Один такой набор получает игрок, занимающий первую позицию на треке Железного трона. Ещё один набор — игрок, занимающий следующую позицию, и так далее, пока не закончатся наборы.



Один набор жетонов приказов вассалам

При игре **втроём**: четвёртый набор получает игрок, занимающий первую позицию на треке Железного трона (таким образом, у него будет два таких набора).

12. РАССТАВЬТЕ ОТРЯДЫ

На ширме каждого дома укажите, с какими отрядами он начинает игру. Расставьте фишки в указанных землях и морях.

Затем расставьте фишки вассалов согласно инструкциям на картах подготовки вассалов.

Пример: используйте эту карту подготовки дома Мартеллов, если его не выбрал ни один игрок и Мартеллы стали вассалами



13. ПОСТАВЬТЕ ГАРНИЗОНЫ И ВЫВЕДИТЕ НЕЙТРАЛЬНЫХ ЛОРДОВ

Поставьте гарнизоны в престольных землях каждого дома (название области, которую будет защищать гарнизон, указано на самом жетоне). Затем положите в Королевскую Гавань соответствующий жетон нейтрального лорда.



Жетон верности Таргариенам

Дом Таргариенов: если дом Таргариенов принимает участие в игре, положите в Королевскую Гавань 1 жетон верности.

14. ПОДГОТОВЬТЕ БРААВОС И ЖЕЛЕЗНЫЙ БАНК



Дом Таргариенов: если дом Таргариенов принимает участие в игре, перемешайте карты займов. Получившуюся колоду положите закрытую на соответствующую ячейку в верхней части дополнительного поля Эссоса. Возьмите верхнюю карту колоды и выложите в открытую на крайнем правом делении трека Железного банка (ниже щита с цифрой 7).

Положите в область Браавоса соответствующий жетон нейтрального лорда.

15. ВОЗЬМИТЕ ЖЕТОНЫ ВЛАСТИ

Сложите жетоны власти всех домов в одном месте. Это называется резервом власти. Затем каждый игрок берёт 7 жетонов власти своего дома из резерва. Вассалы не получают жетонов власти. Жетоны власти вассалов используются только для того, чтобы обозначать подвластные им земли.

ПОЛЕ ЭССОСА

Благодаря полю Эссоса ваше игровое пространство расширится: добавятся новые земли и моря. При игре с этим полем все дома могут передвигать отряды из любого моря Вестероса в соседнее море Эссоса и наоборот, как если бы они находились на одном поле. Пока в игре находится поле Эссоса, любые правила, ссылающиеся на «игровое поле», относятся как к Вестеросу, так и к Эссосу.

Поле Эссоса используется, только если один из участников играет за дом Таргариенов. Если никто не выбрал Таргариенов в качестве игрового дома, уберите поле Эссоса, а также все компоненты Таргариенов и Железного банка в коробку.



ВАССАЛЫ

Если участников в игре меньше восьми, каждый не выбранный игроками дом, **исключая дом Таргариенов**, становится **ВАССАЛОМ**. Это нейтральный дом, и один из игроков будет управлять его войсками, как будто этот дом принадлежит ему. Однако от раунда к раунду вассалы могут сменить своих сюзеренов.

Выбор вассалов

В начале каждой фазы замыслов все маркеры вассалов (их жетоны победы) кладутся рядом с треком Железного трона. Затем игроки, занимающие наивысшие позиции на треке Железного трона, получают по одному набору жетонов приказов вассалам. Наборы отличаются символами на обороте, но лицевые стороны жетонов в каждом наборе одни и те же, поэтому не важно, какой именно набор возьмёт игрок. Затем в порядке хода каждый игрок, у которого есть набор жетонов приказов вассалам, выбирает, каким вассалом будет **ПОВЕЛЕВАТЬ**, и становится его **СЮЗЕРЕНОМ** до начала следующей фазы замыслов.



Жетоны приказов вассалам

Выбрав вассала, игрок берёт маркер этого вассала, лежащий рядом с треком Железного трона, и кладёт перед своей ширмой: это показывает, что игрок теперь повелевает этим вассалом. Если игрок в этом раунде не хочет повелевать вассалом, он может спасовать и передать свой набор жетонов приказов вассалам следующему по очереди игроку на треке Железного Трона: теперь тот уже может выбрать вассала или спасовать. Последний игрок на треке не может спасовать и должен будет повелевать всеми оставшимися вассалами. После того как все маркеры вассалов разобраны, фаза замыслов продолжается по обычным правилам.

Из-за пасов других игроков может случиться, что у одного игрока окажется больше одного набора жетонов приказов вассалам. В этом случае игрок может спасовать или выбрать вассала для каждого набора жетонов, который есть в его распоряжении (при условии, что это не последний игрок на треке).

Приказы вассалам

В фазе замыслов, **после** того как игроки отдали приказы отрядам своего дома (но до их оглашения), каждый игрок, повелевающий одним или несколькими вассалами, может отдать приказы своим вассалам. В порядке хода, за каждого вассала, которым повелевает игрок, он может выложить на поле закрытую **не больше двух** жетонов из своего набора, состоящего из четырёх жетонов приказов вассалам. Как и в случае с обычными жетонами приказов, игрок выкладывает жетон приказа вассалу только в ту область, в которой есть хотя бы один отряд этого вассала. Область не может получить больше одного приказа. Скорее всего, далеко не все области с отрядами вассалов получат жетоны приказов.

Вассалы выполняют отданные им приказы точно так же, как и дома игроков: в порядке хода, который определяется треком Железного трона. Когда приходит черёд вассала выполнить приказ, его сюзерен делает это в соответствии с тем, какой приказ он выложил на поле. **Нельзя** использовать Посыльного ворона, чтобы заменить жетон приказа вассалу другим жетоном.

В каждом наборе жетонов приказов вассалам есть приказы четырёх типов.

Поход 0: приказ выполняется по тем же принципам, что и любой обычный приказ похода. Однако вассал не может совершать поход в порт, а также в область, подвластную своему сюзерену или другим вассалам этого сюзерена.



Набег/Подмога 1: это одновременно и приказ набега, и приказ подмоги. Когда наступает черёд вассала выполнить приказ набега, его сюзерен решает, будет ли он выполнять этот приказ как набег. Если выполнил, то приказ убирается с поля по обычным правилам. Если же приказ остался на поле, то его можно использовать как приказ подмоги. Сюзерен и его вассалы не могут выполнять приказ подмоги друг против друга.



Для каждого случая, когда этот приказ подмоги применим, сюзерен отдельно решает, кому именно этот вассал будет помогать.

Оборона 1/Сбор: это одновременно и приказ обороны, и приказ сбора (впервые вводится в этом дополнении). Приказ обороны выполняется по тем же принципам, что и обычный приказ обороны (даёт +1 к боевой силе во время боя в той области, в которой он находится).



ПРИКАЗ СБОРА позволяет вассалу провести сбор отрядов в области, в которой он находится. На этапе усиления власти в фазе действий вассал может выполнить приказ сбора (аналогично особому приказу усиления власти). При этом соблюдаются все обычные правила сбора. (Не обращайтесь внимание на то, что на жетоне приказа сбора изображена крепость: жетон не обеспечивает вас крепостью в той области, куда его положили.) Если такой жетон положили в порт, он не даёт эффекта. Поскольку это жетон приказа обороны, его можно снять только особым приказом набега (со звездой).

Оборона 3: приказ выполняется по тем же принципам, что и обычный приказ обороны (даёт +3 к боевой силе во время боя в той области, в которой он находится).



На некоторых новых жетонах приказов в этом дополнении стоит изображение небольшой короны в круге. Это напоминание игрокам, что такие приказы разыгрываются на этапе усиления власти в фазе действий.



Бой с вассалами

За своего вассала в бою сражается сюзерен. Игроки разыгрывают бой с участием одного или нескольких вассалов по тем же правилам, что и бой между домами игроков. Но некоторые этапы боя немного отличаются.

Этап 3: выбор и раскрытие карт домов: во время боя вассал не использует обычные карты домов. Вместо этого ему доступа общая колода **КАРТ ВАССАЛОВ**. На этом этапе боя сюзерен перемешивает колоду вассалов и временно берёт из неё на руку 3 случайные карты. Затем он выбирает и разыгрывает одну из этих карт (остальные две остаются у него на руке до конца боя — они могут понадобиться для применения свойств). Карты вассалов применяются по тем же принципам, что и обычные карты домов. Любой игрок может просматривать колоду вассалов в любой момент **до того**, как сюзерен возьмёт из неё на руку 3 карты для боя. В конце боя все три взятые карты возвращаются в колоду вассалов.



Карты вассалов

Этап 4: применение Валирийского меча: если у сюзерена есть Валирийский меч (и он ещё не был использован в этом раунде), его можно применить, чтобы вассал получил +1 к своей боевой силе (неважно, на какой позиции на треке вотчин находится вассал). После применения жетон меча нужно перевернуть по обычным правилам.

Награда за победу

После того как бой с участием вассала завершён, его сюзерен может получить награду за блестящее руководство войсками. Если вассал победил в бою (как атакующий или как защитник), его сюзерен берёт из резерва 1 жетон власти своего цвета.

Ставки за вассалов

В фазе Вестероса во время торгов за три трека влияния положение вассалов на этих треках может измениться. Однако в самих торгах за каждый трек вассалы **автоматически ставят ноль** жетонов власти (впрочем, ставки вассалов могут быть увеличены за счёт свойств дома Таргариенов; об этом позже).

Превосходство

Вассалы не могут получать жетоны превосходства. Если вассал занимает наивысшую позицию на каком-либо треке, соответствующий жетон превосходства получает дом, занимающий следующую за ним позицию на треке. Если и это дом вассала, то следующую — и так далее, пока очередь не дойдёт до дома какого-либо игрока.

НАШЕСТВИЕ ОДИЧАЛЫХ

Вассалы не участвуют в торгах за отражение нашествия одичалых, не получают награды и не несут потери от карт одичалых. Вассалы не участвуют в определении наибольшей и наименьшей ставки при розыгрыше эффектов карт одичалых.

Другие правила вассалов

- ✎ Вассалы не могут получать и тратить жетоны власти. Однако когда вассал приказом похода освобождает землю, он должен положить на неё жетон власти своего цвета из резерва, чтобы показать, что эта земля ему по-прежнему подвластна.
- ✎ Сюзерен не может вводить свои отряды в области, подвластные своим вассалам.
- ✎ Вассалы не могут победить или проиграть в партии.
- ✎ Вассал следует всем правилам и ограничениям снабжения: перемещает жетон по треку, когда в фазе Вестероса разыгрывается карта снабжения, и распускает войска, которые не может содержать (какие именно войска распустить, решает сюзерен).
- ✎ Все карты Вестероса (кроме нашествия одичалых) влияют и на вассалов. Всякий раз, когда вассал должен принять какое-либо решение в фазе Вестероса, за него решает сюзерен.
- ✎ Если карты Вестероса позволяют вассалу провести сбор, вассал может собрать отряды **только в своей престольной земле** (если она всё ещё ему подвластна). Если же престольная земля вассалу неподвластна, он не получает отрядов.

ДОМ ТАРГАРИЕНОВ

На первом шаге подготовки дом Таргариенов можно выбрать в качестве одного из играющих домов. Таргариены участвуют в партии, только если игроков четверо или больше. Если Таргариенов никто не выбрал, они не могут стать вассалами. Дом Таргариенов начинает партию на дополнительном поле Эссоса (см. «Поле Эссоса» на стр. 5). Дом Таргариенов играет по всем правилам, которые применимы к другим домам, но есть и некоторые исключения.

Победа Таргариенов

Несмотря на то, что династию Таргариенов лишили трона Вестероса, у них ещё остаются сторонники, которые хотят, чтобы дом Таргариенов снова воцарился на Железном троне. Эти люди присягнули на верность своим нынешним лордам, но их присяга ложна, и они только и ждут момента, когда можно будет объявить о своих подлинных привязанностях. Задача играющего за дом Таргариенов — отыскать этих тайных вестеросских сторонников и собрать их под свои знамена.

Дом Таргариенов не получает победные очки по тем же принципам, что другие дома. В отношении дома Таргариенов трек победы показывает не количество подвластных им замков и крепостей, а количество **ЖЕТОНОВ ВЕРНОСТИ**, которые им удалось получить.

Как размещать жетоны верности

Жетоны верности обозначают тайных сторонников дома Таргариенов. Эти жетоны размещаются на поле Вестероса по свойствам карт колоды Вестероса с римской цифрой IV. В фазе Вестероса, после того как игроки раскрыли карты из колод I, II и III, они раскрывают верхнюю карту и из колоды IV. После того как игроки разыграли раскрытые карты из колод I, II и III, они разыгрывают раскрытую карту и из колоды IV.

Разыгрывая карту из колоды IV, Таргариен кладёт 1 жетон верности в каждую область, указанную на плашке в верхней части карты (в левой части карты подвешены области — это подсказка). После этого игрок выполняет все текстовые инструкции, указанные на карте: как правило, они позволяют Таргариену выложить на поле дополнительные жетоны верности или передвинуть их — обычно за это нужно расплатиться жетонами власти.

Жетоны верности, лежащие на поле, напрямую не влияют на другие дома. Они спокойно сосуществуют с другими жетонами; их нельзя просто так убрать; они не определяют, какому дому подвластна та или иная земля. В одной области может находиться сколько угодно жетонов верности.



Пример: разыграв эту карту, положите 1 жетон верности на Каменный берег

Как получить жетоны верности

Если в какой-то момент, кроме боя, в области, подвластной Таргариенам, оказывается один или несколько жетонов верности, Таргариены получают эти жетоны. Получив жетон верности, играющий за Таргариенов убирает этот жетон с поля (возвращает в резерв, где он снова становится доступен для размещения) и продвигает свой жетон победы на 1 деление вперёд по треку победы. Если дом Таргариенов достигнет деления «7» на треке победы, он немедленно побеждает в игре. Дом Таргариенов не может лишиться победных очков, полученных за жетоны верности; таким образом, каждый полученный жетон верности — это один невозвратный шаг навстречу победе.



Жетоны верности

ПЕНТОС

В начале игры жетон победы, принадлежащий Таргариенам, находится на делении «1» трека победы. Это победное очко даётся Таргариенам за то, что им подвластен Пентос, их престольная земля, на которой изображён жетон верности.



Жетон гарнизона Пентоса

Если Таргариены потеряют власть над Пентосом, их жетон победы передвигается на одно деление назад по треку победы. Только так Таргариены могут лишиться победных очков. Если Таргариены вновь устанавливают власть над своей престольной землёй, их жетон вновь продвигается на одно деление вперёд по треку победы. Также они восстанавливают гарнизон Пентоса в своей престольной земле.

Драконы

У дома Таргариенов есть три дракона. Драконы считаются отрядами, которые подчиняются своим уникальным правилам. Они довольно мобильны и с течением игры становятся только сильнее. Драконы — очень редкие создания. Их нельзя получить во время сбора; они находятся на поле с самого начала игры. Однако в этом кроется главный недостаток этих величественных созданий: если дракон по любой причине уничтожен, он убирается из игры на постоянной основе, и его нельзя вернуть в игру при помощи сбора или другими средствами (исключение: особые свойства карт, которые непосредственно указывают на то, что можно поместить на поле уничтоженного дракона).



Дракон

Каждый дракон — это **сухопутный** отряд, который подчиняется всем правилам снабжения. Драконы могут участвовать в боях (в качестве атакующего, защитника или подмоги) по обычным правилам. Текущую силу каждого дракона определяет общее количество жетонов силы драконов на треке в нижней части поля Эссоса. Поскольку в начале игры на этом треке нет жетонов, сила каждого дракона в начале игры равна 0.

Когда маркер раунда оказывается на делении с жетоном силы драконов, переложите этот жетон с трека раундов на крайнюю левую незанятую ячейку трека силы драконов. С этого момента сила **каждого** дракона увеличивается на 1.



Наступил раунд 4.
Сила каждого дракона теперь равна 2

Походы и полёты

Когда вы разыгрываете приказ похода, отданный дракону, этот дракон может либо совершить поход по обычным правилам, либо **ПОЛЕТЕТЬ**. При полёте дракон передвигается на **любую** землю (но не море) в любой части Вестероса или Эссоса. Если дракон оказался в области с отрядом или отрядами врага, по обычным правилам разыгрывается бой. Отряды, не являющиеся драконами, летать не могут, даже если начали ход в одной области с драконом. При розыгрыше приказа похода эти отряды должны следовать обычным правилам походов.

Драконы подчиняются всем обычным правилам отступления, например: должны отступать в ту же область из которой начали поход, могут отступать по цепочке кораблей и т. д.

Если Таргариены несут потери в бою, то в качестве потери они могут выбрать и драконов. Драконы не могут летать при отступлении (исключение: когда дракон вынужден отступить в ту область, из которой прилетел).

Жетоны власти

Дом Таргариенов получает жетоны власти по тем же правилам, что и другие дома. Однако Таргариены трактуют власть совсем на другие цели. Многие карты Вестероса из колоды IV предписывают дому Таргариенов потратить жетоны власти, если он хочет поместить на поле или передвинуть по полю жетоны верности.

Треки влияния

Дом Таргариенов всю игру занимает деление «8» на каждом из трёх треков влияния. Он не может подняться выше, а другие дома не могут занять восьмое деление любого из треков. Поскольку на восьмом делении трека Королевского двора изображены три звезды, дому Таргариенов в каждом раунде доступны три жетона особых приказов.



Торги

Таргариены не могут поменять свою позицию на треке влияния, зато могут серьёзно повлиять на расклад сил. При торгах за треки влияния Таргариен по обычным правилам делает ставку, зажимая в кулаке некоторое количество жетонов. После того как ставки раскрыты, Таргариен должен распределить жетоны власти, поставленные им на кон, между другими игроками и вассалами. Таргариен сам решает, каким образом распределить между игроками жетоны власти. Каждый жетон власти, полученный игроком или вассалом от Таргариена, увеличивает ставку этого дома на 1 (даже если сам этот дом не поставил ни единого жетона). Игроки и вассалы не могут отказаться от жетонов власти, полученных от Таргариена.

Во время нашествия одичалых дом Таргариенов делает ставки наравне со всеми домами по обычным правилам базовой игры. Эффекты карт одичалых воздействуют на Таргариенов в той же степени, что и на другие дома. Также Таргариены могут тратить жетоны власти на то, чтобы установить свою власть в области, из которой они вывели все отряды во время похода.

Если игрок НЕ ДОИГРАЛ ПАРТИЮ

С введением вассальной системы игроки могут выйти из текущей партии с минимальными последствиями для игрового процесса. Если игрок (любой, кроме Таргариена) решил покинуть партию между раундами, считайте его дом вассальным. Для этого уберите его жетон с трека победных очков и поместите рядом с треком Железного трона — теперь это новый маркер вассала.

ЖЕЛЕЗНЫЙ БАНК БРААВОСА

Вольный город Браавос расположен в неприступном заливе на севере Эссоса. Именно здесь базируется одна из самых могущественных организаций известного мира — Железный банк Браавоса.

КАК ПОЛУЧИТЬ ЗАЙМЫ

Железный банк предоставляет займы лордам Вестероса. Благодаря этому вы сможете получить дополнительные отряды или помощь иного рода. Разыграв особый жетон приказа Железного банка (см. «Морские жетоны приказов» на стр. 10), вы можете взять один займ.



Жетон приказа Железного банка

Для этого пройдите следующие шаги:

1. Выберите раскрытую карту займа на одной из трёх ячеек Железного банка.
2. Оплатите **НАЧАЛЬНЫЙ ВЗНОС** по этому займу. Размер начального взноса определяет значение, указанное над ячейкой, на которой лежит нужная вам карта. Сбросьте столько доступных жетонов власти, каково значение начального взноса.
3. Разыграйте эффект выбранной карты займа (см. «Эффекты займов» на стр. 12).
4. Положите выбранную карту займа перед собой взакрытую.

В начале каждого раунда (кроме самого первого) сдвигайте каждую карту в Железном банке на одну ячейку влево. Затем раскрывайте верхнюю карту колоды и кладите на крайнюю правую ячейку Железного банка. Когда карта на крайней левой ячейке должна быть сдвинута влево, кладите её вместо этого взакрытую под низ колоды займов.

КАК ПЛАТИТЬ ПРОЦЕНТЫ

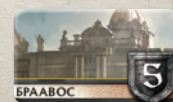
Не надейтесь, что ушлые банкиры из Браавоса простят вам долг. Получив займ, великий дом должен до конца игры платить **ПРОЦЕНТ ПО ЗАЙМУ**. В начале фазы Вестероса в порядке хода каждый игрок, имеющий займ, должен сбросить 1 доступный жетон власти за каждую полученную им карту займа. Если у игрока недостаточно жетонов власти на оплату процентов, то за каждый недостающий жетон власти игрок, владеющий Валирийским мечом, выбирает один из отрядов этого игрока в любом месте на поле и уничтожает его. Если игрок, неспособный оплатить процент, и есть владелец Валирийского клинка, то выбор за него делает игрок, занимающий следующую по очерёдности позицию на треке вотчин.



Рубашка карты займа

ВЛАСТЬ НАД БРААВОСОМ

Захватить Браавос непросто, но возможно. Сделав это, вы получите серьёзный аргумент в переговорах с Железным банком. Первый игрок, сумевший победить защитников Браавоса (жетон нейтрального лорда силой 5), берёт этот жетон и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. Перевернутый жетон служит напоминанием, что этот игрок получает скидку -1 к начальному взносу по займам (но не к проценту).



Жетон Браавоса (лицевая сторона)



Жетон Браавоса (оборот)

Если власть над Браавосом переходит другому игроку, он забирает у предыдущего игрока жетон Браавоса — теперь уже он может распоряжаться скидкой. Если случится так, что Браавос неподвластен никому, просто отложите жетон Браавоса в сторону до тех пор, пока кто-либо не установит власть над этим городом.



Пример: вы взяли карту займа со второй ячейки Железного банка, оплатив начальный взнос по нему (4 жетона власти). До конца раунда ячейка остаётся пустой. В начале следующего раунда карта «Умелый ремесленник» сдвигается с первой ячейки за край поля и возвращается под низ колоды займов. Карта «Осадные инженеры» сдвигается с третьей ячейки на вторую. Затем вы раскрываете верхнюю карту колоды: там оказывается «Пиромант». Положите его на третью ячейку Железного банка.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Здесь описаны другие правила этого дополнения, а также поправки в правила базовой игры.

Жетоны морских приказов

Каждый дом получает три **ЖЕТОНА МОРСКИХ ПРИКАЗОВ** (с голубым фоном лицевой стороны). Они действуют идентично приказам из базовой игры, за одним исключением: выполнить их можно только в море или в порту, где находится ваш корабль. Перед тем как игроки начнут выполнять приказы (после того как игрок использовал или отказался от использования Посыльного ворона), все жетоны морских приказов, находящиеся на земле, необходимо убрать с поля без применения эффекта.



Жетоны морских приказов

Жетон приказа Железного банка

Этот жетон нужен, чтобы получать займы в Железном банке Браавоса. В фазе действий на этапе усиления власти игрок может выполнить такой приказ, чтобы получить займ в Железном банке Браавоса (см. «Железный банк Браавоса» на стр. 9). На жетон приказа Железного банка соперник может устроить набег, но это не приводит к разорению (соперник просто сбрасывает ваш жетон, но не «крадёт» у вас жетон доступной власти).



Жетон приказа Железного Банка

Развитие и упадок

Некоторые игровые эффекты теперь позволяют **РАЗВИВАТЬ** области, на постоянной основе увеличивая их производительность. В таком случае в область нужно выложить **ЖЕТОН РАЗВИТИЯ**. Если в области лежит жетон развития, расценивайте это, как если бы на игровом поле был напечатан соответствующий символ. Например, при розыгрыше карты «Снабжение» игрок подсчитывает не только все символы бочек, но и все жетоны развития — «бочки» в подвластных ему областях.



Другие игровые эффекты могут приводить области в **УПАДОК**, уменьшая их производительность: для этого нужно положить в область жетон развития оборотной стороной вверх (с символом упадка), накрыв им соответствующий символ, напечатанный на поле. Если символ на поле накрыт жетоном упадка, считается, что этого символа больше нет.



Жетоны власти в дар

Участники могут в любой момент игры дарить друг другу жетоны власти. Если игрок хочет это сделать, он убирает в резерв желаемое количество своих доступных жетонов власти, а игрок, принимающий дар, берёт из резерва столько же жетонов власти своего цвета.

Исключение: во время боя дарить жетоны власти можно только на этапе «Призыв подмоги». Во время других этапов боя их дарить нельзя.

СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Разработчик дополнения: Джейсон Уолден

Технический редактор: Адам Бейкер

Корректор: Шон О'Лири

Менеджер отдела разработки: Эндрю Фишер

Графический дизайн: Кэтлин Гинтер, Дуэйн Николс и Кристофер Хош

Иллюстрация на обложке: Майкл Комарк

Прочие иллюстрации: Марк Бем, Леонардо Борацио, Дж. Б. Кейсакоп, Себастьян Чиаффальоне, Эмиль Денис, Энтони Фелициано, Себастьян Джакобино, Джоэл Хустак, Томаш Йедрушек, Джейсон Дженике, Александр Карц, Драженка Кимпель, Ромен Легуэй, Джон Мэтсон, Джейкоб Мюррей, Борха Пиндадо, Паоло Пуджиони, Хосе Мануэль Рей, Райан Валле, Магали Вильнёв и Дарек Заброцки

Арт-директоры: Тим Фландерс и Мелисса Шетлер

Скульпторы: Бекли Андраджак и Деррик Фукс

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Координаторы лицензирования: Шерри Аниси и Лонг Моуа

Менеджер по лицензированию: Саймон Эллиот

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший менеджер по продукту: Джон Франц-Вихлац

Старший менеджер по разработке: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Адам Акерс, Крис Акерс, Тамбра Акерс, Тим Амундсен, Джон Аткинсон, Синди и Кен Оже, Александро Айнего, Даниэль Базан, Джейсон Бодуан, Дайн Белтрами, Хорхе Бестейро, Крейг Бержерон и другие.

© 2018 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works by George R.R. Martin, and may not be used or reused without his permission. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones is a TM of George R.R. Martin. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Components may vary from those shown.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор и переводчик: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Владимира Лымарева с портала 7kingdoms.ru за консультации по миру «Игры престолов».

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 2.0. hobbyworld.ru

? Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



ИГРА ПРЕСТОЛОВ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПО МОТИВАМ РОМАНОВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА

Дополнение Пир воронов

«Был один король,
потом стало пятеро. А сейчас
все кругом превратилось в воронов,
пирующих над трупом Вестероса».



«Пир воронов» — дополнительный сценарий для настольной «Игры престолов». Он рассчитан на 4 игроков и добавляет в игру множество нововведений.

Игра за Дом Аррен



Новая колода Вестероса

Каждый игрок получает по 10 карт.

Набег Железорождённых

Каждый игрок получает по 10 карт.

Обратиться в эльфов

Цель: получить 10 карт.

Поряд переправ

Цель: получить 10 карт.

Здесь только призраки

Цель: получить 10 карт.

Альтернативная расстановка

Цель: получить 10 карт.

Альтернативные условия победы

Цель: получить 10 карт.



ИГРА ПРЕСТОЛОВ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПО МОТИВАМ РОМАНОВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА

Дополнение ТАНЕЦ С ДРАКОНАМИ



«Война близится к концу,
но Вестерос по-прежнему
истекает кровью».



Дополнение для настольной «Игры престолов» добавляет два нововведения, которые разительно изменят игровой процесс:

- 42 новые карты Домов. Манс Налётчик и Джон Сноу, Квиберн и Квентин Мартелл, Уолдер Фрей и Рамси Болтон — добавьте новые карты персонажей в базовую игру, чтобы придать сражениям стратегическую глубину.
- Сценарий для опытных игроков «Танец с драконами». Динамичный сценарий, рассчитанный на 6 участников, воспроизводит ключевые события последних книг эпоса «Песнь льда и пламени»: битву за Винтерфелл, вторжение Железного флота на Простор, осаду Драконьего Камня и многие другие.

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

Подготовка трека влияния

При подготовке поместите жетоны на трек влияния согласно иллюстрации ниже, независимо от того, сколько участников в игре. Игнорируйте значения на треках влияния, указанные на ширмах домов. Затем переместите жетоны влияния, если в игре есть вассалы (см. стр. 4).



Эффекты займов

Каждый раз, когда игрок берёт займ, он немедленно получает один из следующих эффектов.



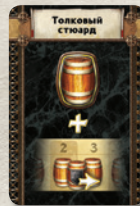
Безликий: уничтожьте одного рыцаря в одной любой области и одного пешего воина в другой области. Уничтоженные отряды могут принадлежать любым игрокам или вассалам.



Таможенный инспектор: получите 10 жетонов власти.



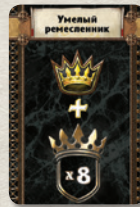
Верный мейстер: выберите две любые земли и поместите в каждую из них по жетону развития — «бочке» (см. «Жетоны развития и упадка» на стр. 10).



Толковый стюард: выберите любую землю и поместите в неё жетон развития — «бочку» (см. «Жетоны развития и упадка» на стр. 10). Затем продвиньтесь на одно деление вперёд по треку снабжения.



Мастер над оружием: выберите две любые области с замками. Положите на них жетоны развития — «крепости» (см. «Жетоны развития и упадка» на стр. 10).



Умелый ремесленник: выберите любую землю и поместите туда жетон развития — «корону» (см. «Жетоны развития и упадка» на стр. 10). Затем получите 8 жетонов власти.



Пиромант: выберите любую область с замком и приведите её в упадок. Затем поместите в неё либо жетон развития — «корону», либо жетон развития — «бочку» (см. «Жетоны развития и упадка» на стр. 10).



Шпион: возьмите 2 верхние карты одной любой колоды Вестероса. Тайно изучите их, затем в любом порядке положите обе на верх колоды, обе под низ или одну на верх, а другую под низ.



Полный набор, передовая конница, осадные инженеры, морские разбойники: поместите указанные на карте отряды в области, которые находятся под вашей властью или в которых уже есть ваши отряды (соблюдая предел снабжения). Корабли также можно размещать в подвластных вам портах.