

ДЖОРДЖ Р. Р. МАРТИН

# ИГРА НА ТРОНОВЕ

НАСТОЛНА ИГРА

ПРАВИЛА НА ИГРАТА





# ИГРА НА ТРОНОВЕ

ДЖОРДЖ Р. Р. МАРТИН

## НАСТОЛНА ИГРА

ВТОРО НАПЪЛНО ПЕРЕРАБОТЕНО ИЗДАНИЕ

“Железният трон е мой по право. Всички онези, които ми го отричат, са мои врагове.” - Станис Баратеон

“Цялото кралство ти го отрича, братко. Старците го отричат с предсмъртния си хрип, неродените деца го отричат в майчините си утробы. Отричат го в Дорн, както го отричат и на Вала. Никои не иска ти да си му крал. Съжалявам... Дори да си имаш своите по-убедителни претенции, Станис, моята войска все пак е по-голямата.” - Ренли Баратеон

“Заиграеш ли играта на тронове, или печелиш, или загиваш...” - Церсей Ланистър



## ОБЩ ПРЕГЛЕД

Игра на тронове е настолна игра за три до шест играчи, базирана на сагата на Джордж Р. Р. Мартин *Песен за огън и лед*. В *Игра на тронове* всеки играч оглавява един от шест велики Дома, в борба за контрол над земите на Вестерос. Събирайки армии, завладявайки територии и формирайки съюзи, всеки Дом се стреми да покори колкото се може повече замъци и крепости, за да може да претендира за Железния трон.

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

В края на 10-ти рунд Домът, който контролира най-много области, съдържащи замък или крепост, се обявява за победител. Също така, играта може да бъде спечелена и в по-ранна фаза, в момента, в който един играч завладее своята седма поред област със замък или крепост.

## БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ

Игра на тронове може да се играе с три до шест играчи. При игра с трима, четирима или петима, първо прочетете цялата книга с правила, а след това следвайте инструкциите, озаглавени “Игра с по-малко от шест човека” на стр. 28.

## ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

- ✧ Тази книжка с правила
- ✧ 1 игрално поле - карта на Вестерос
- ✧ 138 цветни пластмасови фигурки, състоящи се от:
  - 60 пехотинеца (по 10 за всеки дом)
  - 30 рицаря (по 5 за всеки дом)
  - 36 кораба (по 6 за всеки дом)
  - 12 обсадни машини (по 2 за всеки дом)
- ✧ 81 големи карти, състоящи се от:
  - 42 карти на Домовете (по 7 за всеки дом)
  - 30 карти Вестерос (маркирани с I, II, III)
  - 9 карти на Диваците
- ✧ 24 карти „Обрати в двубоя“
- ✧ 2 референтни листа
- ✧ 6 паравана за играчите (по 1 за всеки дом)
- ✧ 266 картонени чипа, състоящи се от:
  - 90 заповеди (по 15 за всеки дом)
  - 120 герба на силата (по 20 за всеки дом)
  - 18 маркера на влиянието (по 3 за всеки дом)
  - 6 маркера на продоволствието (по 1 за всеки дом)
  - 14 маркера за неутрални сили
  - 6 маркера за завладени укрепления (по 1 за всеки дом)
  - 6 гарнизонни маркера (по 1 за всеки дом)
  - 1 железен трон
  - 1 острие от валирианска стомана
  - 1 гарван вестоносец
  - 1 маркер за отброяване на рундовете
  - 1 маркер за силата на Диваците
  - 1 приставка за кралския двор (за игра с 3 или 4 играчи)



## ПРЕГЛЕД НА ИГРОВИЯ МАТЕРИАЛ

Следният списък представя кратко описание на игровия материал, включен в *Игра на тронове*.

### Игрално поле

Изобразява континента Вестерос и няколко важни игрови скали.



### Игрови паравани

Използват се от играчите за справка, както и за да крият от своите опоненти наличните си заповеди и гербове.



### Пластмасови фигурки

Пехотинци, рицари, кораби и-обсадни машини, представляващи военната сила на всеки Дом.



### Заповеди

Важни команди, давани от играчите на военните единици по игралното поле.



### Гербове на силата

Символизират политическото и икономическо надмощие във Вестерос. Използват се при наддавания в играта и за установяване на контрол над области от игралното поле.



### Маркери на влиянието

Показват положението на всеки Дом в трите сфери на влияние.



### Маркери на продоволствието

Показват нивото на продоволствието и съответно максималния размер и брой на армиите, които може да поддържа всеки един Дом.



### Маркери за завладени укрепления

Показват броя на контролираните от всеки Дом укрепления (замъци и крепости), към всеки един момент.



### Референтни листове

Предоставят полезна информация относно ефектите на различните карти, маркери и други в играта.



### Маркери за неутрални сили

Изобразяват военната мощ на неутрални области, нежелаещи да се подчинят на играчите без съпротива.



### Гарнизонни маркери

Изобразяват защитната сила на седалището на всеки Дом.



### Символи на властта

Дават се на доминиращия играч във всяка отделна сфера на влияние: Железният трон, Васалните владения и Кралският двор. Тези символи предоставят на собственика си специални привилегии в различни етапи от играта.



### Маркер за отброяване на рундовете

Служи за отбелязване на изиграните рундове.



### Карти на Домовете

Изобразяват важни персонажи от *Песен за огън и лед*, призовавани в битка като водачи.



### Карти Вестерос

Представяват произволни събития и действия, които биват изпълнявани в началото на всеки рунд.



### Карти "Обрати в двубоя"

Незадължителен игрови модул, който увеличава рисковете и случайността в битка.



### Карти и маркер на Диваците

Обозначават мощта на Диваците и разволя на събитията след нападение над Вестерос.



### Приставка за кралския двор

Балансира използването на специални заповеди при игра с трима и четирима играчи.



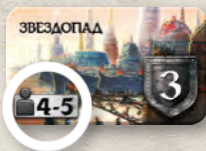


# ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

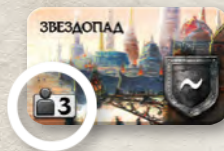
Преди да започнете играта, направете следните приготовления:

- ПРИГОТВЕТЕ ИГРАЛНОТО ПОЛЕ:** Разгънете игралното табло и го поставете в центъра на масата.
- ПОДГОТВЕТЕ КАРТИТЕ НА ДИВАЦИТЕ И МАРКЕРА ЗА ТЯХНАТА СИЛА:** Размесете картите на Диваците. Поставете тестето на обозначеното място на игралното поле. Поставете маркера за тяхната сила на позиция **2** от скалата.
- ПОДГОТВЕТЕ КАРТИТЕ ВЕСТЕРОС:** Разделете картите Вестерос според римската им номерация (I, II или III). Размесете всяко тесте и го поставете обърнато надолу до игралното поле.
- ПОСТАВЕТЕ МАРКЕРИТЕ ЗА НЕУТРАЛНИ СИЛИ:** Най-напред отделете само маркерите, отбелязани с цифра, съответстваща на текущия брой играчи. След това ги поставете върху областите със съответното име на игралното поле.

*Например при игра с трима, използвайте само маркерите, отбелязани с цифрата 3.*



*Използва се при 4 и 5 играчи*



*Използва се при 3 играчи*

Всички маркери за неутрални сили са двустранни. Те се поставят с тази страна нагоре, която е обозначена за съответния брой участващи играчи. Върнете в кутията всички ненужни маркери.

При игра с четири, пет или шест играчи се използват само част от маркерите. Виж в „Игра с по-малко от шест човека“ пълния списък с маркерите, които влизат в игра.

## ПРЕВИШАВАНЕ НА ПРЕДОСТАВЕНИЯ ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Всеки играч разполага с ограничено количество фигурки, чипове и карти, и ако някои от тях бъдат изразходени изцяло, тяхната бройка не може да бъде допълвана с други фигурки, предмети или подръчни средства. Бойни единици, унищожени в битка (или махнати от полето по някаква друга причина), може да се използват отново в игра.

**5. ПОСТАВЕТЕ МАРКЕРА ЗА ОТБРОЯВАНЕ НА РУНДОВЕТЕ:** Поставете маркера на позиция **1** от скалата.

**6. ОПРЕДЕЛЕТЕ ДОМОВЕТЕ НА ИГРАЧИТЕ:** Всеки играч избира с кой Дом да участва в играта или като алтернатива, играчите може да определят Домовете си на случаен принцип. При игра с по-малко от шест човека, някои Домове не участват в играта. (за справка виж стр. 28)

**7. РАЗПРЕДЕЛЕТЕ МАТЕРИАЛИТЕ НА ДОМОВЕТЕ:** Всеки играч взема материалите, принадлежащи на неговия Дом. Това са: 1 параван, 7 карти на Дома, 15 заповеди, 1 маркер на продоволствието, 3 маркера на сферите на влияние, 1 маркер на завладените укрепления, 1 гарнизонен маркер и всички фигурки в неговия цвят (засега не взимайте никакви гербове на силата).

**8. ПОСТАВЕТЕ МАРКЕРИТЕ ЗА СФЕРИТЕ НА ВЛИЯНИЕ, ПРОДОВОЛСТИЕТО И ЗАВЛАДЕНИТЕ УКРЕПЛЕНИЯ:** Поставете своите маркери на игралното поле върху позициите, указани върху параваните. За разлика от сферите на влияние, при продоволствието и завладените укрепления, няколко маркера може да стоят на една и съща позиция.

При игра с по-малко от шест човека, плъзнете маркерите наляво (към позиция **1**) на всяка сфера на влияние, така че да запълнят по-предните, незаети позиции (с други думи, последните позиции на сферите на влияние трябва да останат празни). *Диаграмата на стр. 5 показва как се изместват маркерите при игра с четири човека.*

Домовете, намиращи се на позиция **1** на всяка сфера на влияние, получават съответните символи на властта (Железния трон, Острието от валирианска стомана или Гарвана вестоносец)

**9. РАЗПОЛОЖЕТЕ БОЙНИТЕ ЕДИНИЦИ:** Всеки играч поставя на полето началните си бойни единици, според указанияето върху параваните.

**10. ПОСТАВЕТЕ ГАРНИЗОННИТЕ МАРКЕРИ:** Всеки играч поставя своя гарнизонен маркер върху седалището на Дома си. Седалището на всеки Дом е отбелязано на полето с герба на Дома.

**11. ВЗЕМЕТЕ ГЕРБОВЕ НА СИЛАТА:** Поставете всички гербове на силата (от всички Домове) на една обща купчинка. Тази купчинка от гербове се нарича „Извор на силата“. След това всички играчи взимат по **5** от своите гербове и ги слагат пред себе си.

Нека сагата започне!



## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА (ПРИМЕР ПРИ 4 ИГРАЧИ)



- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. ИГРАЛНО ПОЛЕ                     | 12. СФЕРИ НА ВЛИЯНИЕТО                  |
| 2. СИЛА НА ДИВАЦИТЕ                 | 13. ПАРАВАНИ НА ИГРАЧИТЕ                |
| 3. КАРТИ НА ДИВАЦИТЕ                | 14. КАРТИ НА ДОМОВЕТЕ (ДЪРЖАНИ НА РЪКА) |
| 4. ВЕСТЕРОС КАРТИ I                 | 15. КАРТИ НА ДОМОВЕТЕ (ИЗИГРАНО ТЕСТЕ)  |
| 5. ВЕСТЕРОС КАРТИ II                | 16. ЗАПОВЕДИ                            |
| 6. ВЕСТЕРОС КАРТИ III               | 17. НАЛИЧНИ ГЕРБОВЕ НА СИЛАТА           |
| 7. МАРКЕР ЗА НЕУТРАЛНИ СИЛИ         | 18. ИЗВОР НА СИЛАТА                     |
| 8. ГАРНИЗОНЕН МАРКЕР                | 19. СИМВОЛИ НА ВЛАСТТА                  |
| 9. БРОЯЧ НА РУНДОВЕТЕ               | 20. ПРИСТАВКА ЗА КРАЛСКИЯ ДВОР          |
| 10. БРОЯЧ НА ЗАВЛАДЕНИТЕ УКРЕПЛЕНИЯ | (САМО ПРИ ИГРА С 3 ИЛИ 4 ЧОВЕКА)        |
| 11. СХЕМА НА ПРОДОВОЛСТИЕТО         |   |



## ПАРАВАНИТЕ



Всеки играч разполага с един параван на своя Дом. Той се използва за справка, дава информация за началното разположение и позволява на играчите да съхраняват и оперират тайно с чиповете си.

1. Кратко описание на видовете заповеди
2. Информация за началното разположение
3. Стартова позиция върху петте скали в играта
4. Изображение на началното разположение върху картата

## ДОМОВЕТЕ НА ВЕСТЕРОС

Към момента на създаването на *Игра на тронове*, следните Домове са основните претенденти в битката за Железния трон в *Песен за огън и лед*.



**Домът СТАРК** “Зимата иде”  
Сплотено семейство с благородни традиции, което с нежелание се заплита в играта на тронове.



**Домът ГРЕЙДЖОЙ** “Ние не сеем”  
Още несъвзел се след неуспешния си бунт, този мрачен клан се е посветил на това, да пусне отново дългите си кораби край западните брегове на Вестерос.



**Домът ЛАНИСТЪР** “Чуй моя рев”  
Амбициозно семейство, чиито златни мини и безмилостно коварство са ги превърнали във внушителна и опасна сила в кралството.



**Домът МАРТЕЛ** “Непокорими, неподвластни, несъкрусими”  
“Страховити и непримирими, тази древна фамилия процъфтява и расте могъща под изпепеляващото слънце на Дорн.



**Домът ТИРЕЛ** “Да крепнем”  
Макар че плодородните им земи са считани за люлка на рицарството, това гордо семейство никога не е седяло на Железния трон.



**Домът БАРАТЕОН** “Яростта е наша”  
Обърканото, но решително семейство на покойния крал Робърт Баратеон има най-силните претенции за наследяване на трона.

## ВАЖНИ ТЕРМИНИ

**Уверете се, че сте прочели внимателно и разбирате добре следните термини:**

**БОЙНА ЕДИНИЦА:** кораб, пехотинец, рицар или обсадна машина. Чипове като гарнизонен маркер, маркер за неутрални сили и др. **не** са бойни единици.

**ОБЛАСТ:** Отделните региони на Вестерос са разделени с бяла или червена гранична линия. Една област може да бъде или морска (червена гранична линия), или сухопътна (бяла гранична линия).

**СЕДАЛИЩЕ:** Област, обозначена с герба на даден Дом. *Напр. Зимен хребет е седалището на Дома Старк.*

**УСТАНОВЕН РЕД:** Това е последователността, в която играчите извършват своите действия. Тя се определя от тяхната позиция спрямо Железния трон. Владетелят на трона играе първи, след това на ред е играчът на позиция 2, след това този, на позиция 3 и т.н.

**ДОМ/ИГРАЧ:** Взаимозаменяеми термини, отнасящи се за играчите и/или Домовете, които управляват.

**ВРАЖЕСКИ/ПРОТИВНИКОВ/ЧУЖД:** Бойни единици или области, контролирани от друг играч.

**ПРИЯТЕЛСКИ/СОБСТВЕНИ/СВОИ:** Бойни единици или области на полето, контролирани от един играч.

**АРМИЯ:** Армия се наричат две или повече бойни единици, поставени в една област. Една бойна единица не се счита за армия (съответно не се влияе от промените в нивата на продоволствието, виж стр. 8).

**ВОЙСКА:** Събирателно понятие, използвано в правилата като нарицателно за военни сили. Думата *войска* може да се отнася както за отделна бойна единица, така и за цяла армия.

**НАЛИЧНА СИЛА:** Гербовете на силата, намиращи се в игровата зона пред даден играч, с които той има право да наддава или използва по друг начин в играта. Гербовете, намиращи се в Извора на силата, **не** са част от наличната сила. *Например в началото на играта всеки дом получава по 5 герба от Извора. Това означава, че всеки разполага с налична сила 5.*

**ПОЛУЧАВАНЕ/ИЗРАЗХОДВАНЕ НА СИЛА:** В случаите, в които един играч трябва да получи сила, той взема един от гербовете на своя Дом от Извора на силата. Когато трябва да изразходи по една или друга причина сила, той връща гербовете обратно в Извора. Играчите имат право да използват **единствено гербове на собствените си Домове.**

**УНИЩОЖАВАНЕ:** Бойна единица, която е унищожена по време на битка, се премахва от полето и се връща при наличните фигурки на играча в неговата игрова зона.

**ЗОНА НА ПОЛЕСРАЖЕНИЕТО:** Областта, в която се провежда текущата битка.



# ЕДИН РУНД

*Игра на тронове* протича, в общия случай, в 10 рунда, всеки състоящ се от следните три фази:

## 1. Фаза на Вестерос (пропуска се в първи рунд)

Обръщат се най-горните карти от трите тестета с Карти Вестерос, които след това се изиграват поред (I, II, III). Картите Вестерос представляват важни събития и действия в играта.

## 2. Фаза на планиране

Всички играчи едновременно поставят заповеди в областите, съдържащи една или повече приятелски бойни единици. Заповедите се поставят тайно, обърнати надолу.

## 3. Фаза на действие

Дадените в предната фаза заповеди се разкриват едновременно. Основните действия на играчите в *Игра на тронове* се извършват в тази фаза.

След всяка фаза на действие започва нов рунд, в началото на който се обръщат Карти Вестерос.

**Във всеки момент от играта**, ако един играч завладее седма поредна област, съдържаща замък или крепост, играта приключва и той се обявява за победител. В противен случай играта продължава 10 рунда и се печели от играча, който накрая държи най-много области със замък или крепост. (виж. *Край на играта*, стр. 16)

## ФАЗА НА ВЕСТЕРОС

По време на тази фаза играчите обръщат и изпълняват 3 Карти Вестерос, по една от всяко тесте.

**Забележка:** В първи рунд пропуснете тази фаза и преминете директно към фазата на планиране.

Фазата на Вестерос се състои от следните стъпки:

### 1. ПРЕМЕСТЕТЕ МАРКЕРА ЗА ОТБРОЯВАНЕ НА РУНДОВЕТЕ:

Поставете маркера върху следващата позиция на брояча на рундовете.

В случай, че маркерът вече се намира на 10-та позиция в началото на фазата на Вестерос (т.е. 10-ти рунд е изигран), маркерът не се мести повече, играта приключва и се обявява победител. (Виж стр. 16)

### 2. ИЗТЕГЛЕТЕ КАРТИ ВЕСТЕРОС:

Обърнете най-горната карта от всяко тесте (изиграните се поставят отдолу)

3. **ПРЕМЕСТЕТЕ МАРКЕРА ЗА СИЛАТА НА ДИВАЦИТЕ:** Пребройте символите на Диваците, изобразени на трите изтеглени карти и преместете маркера със съответния брой позиции напред. Когато силата на Диваците достигне позиция „12“, те автоматично нападат Вестерос (максималната сила на Диваците е 12, евентуални излишни символи остават без значение). Как протича атаката на Диваците, може да прочетете на стр. 22.



Символ на Диваците

## КАРТИТЕ ВЕСТЕРОС

Картите Вестерос са разделени в три тестета, всяко номерирано с римска цифра. Те се изиграват винаги във възходящ ред.

Легенда на картите Вестерос:

### 1. Заглавие на събитието и илюстрация

2. **Номер на тестето:** тази цифра е изобразена както на лицевата страна, така и на гърба на картата.

3. **Събитие:** Описва функцията на тази карта в играта.

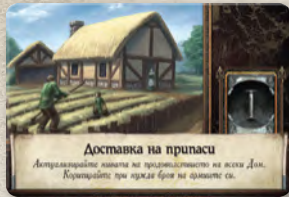
4. **Символ на Диваците:** Само някои карти съдържат този символ. Наличието му означава, че силата на Диваците нараства с една степен и съответно маркерът на Диваците трябва да бъде преместен.



4. **ИЗИГРАЙТЕ КАРТИТЕ ВЕСТЕРОС:** Прочетете текста на картите и изпълнете описаното действие. Някои карти нямат нужда от допълнително разяснение, а при други е необходимо по-задълбочено обяснение на тяхната функция. Начинът на изиграване на тези карти е подробно описан на следващите страници.



## Карта Вестерос: Доставка на припаси



За да функционира, всяка армия се нуждае от голямо количество припаси: храна, вода, оръжия, дрехи и др. Без необходимото продоволствие, тя бързо би се разпаднала.

При изиграването на карта *Доставка на припаси*, всеки играч преброява изобразените символи на продоволствието в контролираните от него области и премества маркера на своя Дом на съответната позиция от скалата.



Символ на продоволствието

Всяка позиция на скалата на продоволствието съдържа набор от флагове. Те указват броя на армиите и количеството единици във всяка една армия, които Домовете имат право да поддържат.

Например: Дом с ниво на продоволствието 3 има право да поддържа до четири армии, една от които съставена от до 3 единици и три - съставени от 2 единици.

**Напомняне:** За армия се считат 2 или повече приятелски бойни единици в една област от полето. Една бойна единица не се смята за армия и няма отношение към продоволствието.



Пример: Старк (с продоволствие 2) може да поддържа до три армии, една съставена от до 3 единици и две от по 2 единици. Ланистър и Баратеон разполагат с по-голямо продоволствие и съответно могат да поддържат повече и по-големи армии.

След като бъдат нагласени маркерите на продоволствието, всеки играч трябва да се увери, че армиите му не надвишават новите ограничения. Ако нечи армии **превишават** новото допустимо количество и/или големина (важи в случаите, когато нивото на припасите спадне), то този играч е длъжен **незабавно да премахне една или повече бойни единици** от игралното поле, така че броят и големината на армиите му да са съобразени с новите ограничения.

## Други правила за продоволствието

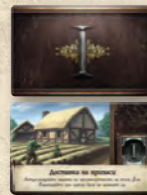
- Всепи играч има право да съставя по-малко и/или по-малобройни армии от даденото максимално ограничение.
- Макар че ридарите и обсадните машини имат по-голяма бойна сила от пехотинците и корабите, те също се броят за една бойна единица, що се касае до продоволствието.

## ПРИМЕР ЗА ПРОМЯНА В ПРОДОВОЛСТИЕТО

Домът Ланистър губи контрол над Речен пад и Морски страж (всеки от които съдържа по един символ на продоволствието). По-късно, в следващ рунд, във фазата на Вестерос, бива изтеглена карта *Доставка на припаси*. Заради загубата на тези области, Ланистър трябва да премести маркера си от позиция 5 на позиция 3 от скалата.

Към този момент Ланистър има четири армии, състоящи се съответно от 4, 3, 2 и 2 бойни единици.

Тъй като нивото на припасите на Ланистър спада на 3, той вече не може да поддържа толкова големи армии. Според новите ограничения, Ланистър има право да поддържа четири армии с големина съответно 3, 2, 2 и 2 бойни единици. За да спази новите изисквания, Ланистър унищожава един от пехотинците си, разположен в Близнаците и един пехотинец от Харънхъл.



- Въпреки че в процеса на играта играчите многократно губят или завладяват територии със символи на продоволствието, броят и количеството на армиите се коригират **единствено и само** когато се премести маркерът на продоволствието (при изтеглянето на карта *Доставка на припаси* или при други специални случаи).
- Играчите нямат право да предприемат **никакви** действия, които биха довели до превишаване на лимитите за броя на армиите им (като например: набор на войски, настъпление или отстъпление - всичко това е обяснено по-нататък).



## Карта Вестерос: Сбор на знамената



Картата *Сбор на знамената* олицетворява усилията на великите Домове да свикат своите знаменосци, да обучат войски и да построят бойни кораби и огромни обсадни машини.

При изиграването на карта *Сбор на знамената*, всеки играч, в установения ред, **набира войски в контролираните от него области, съдържащи замък или крепост**. Всеки замък или крепост осигурява **наборни точки**, които може да се изразходват за набирането на бойни единици в тази зона.



Всяка крепост - 2 наборни точки



Всеки замък - 1 наборна точка

Наборната стойност на различните бойни единици е следната:



**ПЕХОТИНЕЦ:** 1 наборна точка



**РИЦАР:** 2 наборни точки (или 1 точка, когато бива повишен от пехотинец)



**КОРАБ:** 1 наборна точка



**ОБСАДНА МАШИНА:** 2 наборни точки (или 1 точка, когато бива преобразувана от пехотинец)

За набор на войски се използват **наличните** фигурки на играчите. Всеки играч поставя бойни единици върху **своите** области със замъци и крепости, като във всяка област със замък може да се положат единици със стойност 1 наборна точка, а в областите с крепост - единици със стойност до 2 наборни точки.

Ако пехотинец се намира в област със замък или крепост, той може да бъде посветен (заменен с) рицар или преобразуван в обсадна машина срещу 1 наборна точка (фигурката на рицар или обсадна машина се взема от **наличните** фигурки на играча, а пехотинецът излиза от полето).

При набор на войски, играчите **нямат право** да поставят единици, които биха увеличили броя или големината на армиите им над допустимите от продължителността нива.

Ако по една или друга причина някой играч не може или не желае да постави фигурки в някои от областите си със замъци или крепости, то наборните точки от тези области се губят и не може да се ползват по-късно в играта.

## ПРИМЕР ЗА НАБОР НА ВОЙСКИ



По време на фазата на Вестерос бива изтеглена карта *Сбор на знамената*. Ланистър (с продължителност 3) е първи според установения ред и започва с набора на войски:

1. Той използва двете наборни точки от Ланиспорт, за да постави един пехотинец в Ланиспорт (1 наборна точка) и един кораб (1 наборна точка) в Златен пролив.
2. В Харънхъл, той използва единствената наборна точка, за да повиши единия от пехотинците в рицар. Това действие не променя броя на армиите му.
3. Тъй като вече има армия от три рицаря в Речен пад, той използва една от наборните точки на Речен пад, за да постави кораб в граничещия Златен пролив, създавайки армия от два кораба. Той не може да използва втората наборна точка от Речен пад, тъй като е достигнал лимита на армиите си.
4. Ланистър контролира също и Каменна септа, но тъй като там няма замък или крепост, в тази област не се набират нови войски.

Всеки играч трябва да приключи напълно с набора на войски, преди да започне редът на следващия играч.

**Създаване на флота**

Наборните точки от замъците и крепостите може да се използват освен за набор на сухопътна армия, така и за построяване на кораби. За разлика от останалите бойни единици, корабите се полагат единствено върху пристанища или морски области, граничещи с области, съдържащи замък или крепост.

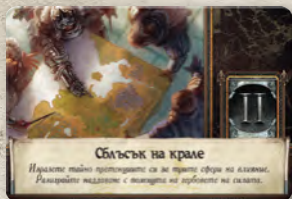
Корабите не може да се полагат в морска област, в която вече има вражески кораби. Ако област със замък или крепост няма пристанище или не граничи с морска зона, съответните наборни точки не може да се използват за кораби, а единствено за сухопътни бойни единици.

Не трябва да се забравя, че два или повече кораба в една морска зона също се считат за армия и имат отношение към продължителността. (Макар че е по-коректно множество кораби да се наричат *флота*, за улеснение тук ще се наричат *армия*.)

За разлика от корабите, пехотинци, рицари и обсадни машини не може да се поставят в пристанища и морски области.



## Карта Вестерос: Сблъсък на кралете



От нашествието на първите хора до царуването на андалите, от огненото завоевание на Таргаринените до бунта на Робърт Баратеон, континентът Вестерос се е сблъсквал с множество военни катаклизми. Но играта на тронове не винаги се играе на бойното поле. Интриги, предателства, убийства, както и липсата на подкрепа от по-малките Домове са покосили множество съперници. Всеки Дом, който дръзне да отправи претенции за трона, трябва да премине през много изпитания, за да постигне целта си.

Картата *Сблъсък на кралете* олицетворява интригите, заговорите и всички задкулисни игри, които неизменно оказват силното си влияние върху хода на войната.

Изиграването на тази карта започва с премахването на всички маркери от трите сфери на влияние. След това играчите наддават с наличните си гербове на силата за позиции в трите сфери. Наддаването се извършва последователно за всяка една отделна сфера: най-напред за Железния трон, след това за Васалните владения и накрая за Кралския двор.

## Наддаване за сферите на влияние

Когато се разиграва наддаване за сферите на влияние, играчите най-напред скриват всичките си налични гербове на силата зад параваните. След това всеки играч тайно избира произволно количество гербове и ги поставя скрити в юмурука си. След като всички играчи са направили своя избор, те едновременно разкриват залога си.

Играчът, заложил най-голямо количество гербове за дадена сфера, поставя своя маркер на позиция 1 на съответната скала. Играчът, с втория по големина залог, поставя маркера си на позиция 2, третият - на позиция 3 и т.н.

Случаите на равенство се разрешават от владетеля на Железния трон. Той поставя маркерите на влияние на играчите с равен залог върху най-високите (най-левите) свободни позиции на съответната сфера на влияние в избран от него ред.

**Всички гербове на силата, използвани в наддаването, незабавно се връщат в Извора на силата. С тях не може да се наддава отново за следващата сфера на влияние.**

След приключване на наддаването за Железния трон и подреждането на маркерите на влиянието, играчът, намиращ се на позиция 1, получава символа на трона. След това играчите преминават към наддаване за следващите сфери, като оттук нататък **новият** владетел на Железния трон взима решенията при равенство.

Играчите, спечелили първите позиции на останалите две сфери на влияние, получават съответните символи на властта (Острието от валирианска стомана и Гарвана вестноносец). Неизразходените гербове на силата се поставят обратно пред параваните на играчите, така че да бъдат видни за всички.

## ПРИМЕР ЗА НАДДАВАНЕ ЗА СФЕРИТЕ НА ВЛИЯНИЕ

При игра с петима, във фазата на Вестерос, бива изтеглена карта *Сблъсък на кралете*. Играчите вече са приключили с наддаването за Железния трон, в което Домът Грейджой печели с най-голям залог и взема символа на трона.



Следва наддаването за Васалните владения. Всеки играч поставя тайно в ръката си избрания брой гербове на силата, след което всички едновременно разкриват своя залог. Резултатите са следните:

- ↳ **ЛАНИСТЪР:** 4 герба на силата
- ↳ **БАРАТЕОН:** 3 герба на силата
- ↳ **СТАРК:** 3 герба на силата
- ↳ **ТИРЕЛ:** 2 герба на силата
- ↳ **ГРЕЙДЖОЙ:** 0 герба на силата

Ланистър поставя своя маркер на позиция едно на Васалните владения.

Баратеон и Старк имат равен залог. Грейджой, който е настоящият владетел на Железния трон, решава да постави Баратеон на позиция 2, а Старк на позиция 3.

Тирел, който има следващия по големина залог, поставя маркера си на позиция 4, а Грейджой, играчът с най-малкия залог, поставя маркера си на позиция 5. Тъй като играчите са общо пет, последната, шеста позиция, остава празна.

След като всички маркери на влиянието са разположени на съответните позиции, Домът Ланистър получава Острието от валирианска стомана.





## СФЕРИ НА ВЛИЯНИЕ И СИМВОЛИ НА ВЛАСТТА

Трите сфери на влияние, изобразени на игралното поле, олицетворяват различните аспекти на политическата и военна мощ. Железният трон олицетворява абсолютната власт и правото на участие в политическия живот, Васалните владения олицетворяват способността на един Дом да свика солидна военна мощ, а Кралският двор олицетворява интригите и задкулисите игри.

Най-влиятелните играчи във всяка сфера получават съответните символи на властта, които от своя страна им дават различни привилегии.

### Железният трон

Позицията на играчите в първата сфера на влияние установява реда, в който те извършват своите действия по време на играта. Най-напред играе Домът на първа позиция (владетелят на Железния трон), след това Домът на втора позиция, след това на трета и т.н.

#### Символът на Железния трон

Владетелят на този символ решава изхода от всички равенства в играта с изключение на: 1) равенства при битки (където позицията на Васалните владения е решаващият фактор); 2) равенства при определяне на победителя в играта.

**ЗАБЕЛЕЖКА:** Железният трон сменя притежателя си едва след като наддаването за тази сфера е приключило и всички маркери са разположени. Това означава, че Домът, който владее трона преди началото на наддаването, все още взема решенията за равенства в настоящата борба за трона, дори когато залогът му е твърде нисък, за да задържи позицията си след края на наддаването.



Железният трон

### Васалните владения

Позицията на Домовете на Васалните владения играе решаваща роля при равенства по време на битки. Играчи, намиращи се на по-висока позиция (по-близо до позиция 1), имат по-голяма военна мощ от играчите с по-ниска позиция. Това означава, че при равенство в битка, печели играчът, който е с по-предна позиция в тази сфера на влияние.

Първенецът в тази сфера на влияние получава Острието от валирианска стомана.

Не трябва да се забравя, че всички равенства извън битките се решават от Железния трон, включително и равенства по време на наддаването за Васалните владения.

#### Символ на Острието от валирианска стомана

Притежателят на Острието от валирианска стомана има право, по веднъж във всеки рунд, да използва символа на острието в битка като бонус +1 към бойната си сила.



Острието от валирианска стомана

Всеки път, когато използва острието в битка, неговият притежател го завърта с обратната (по-бледата) страна нагоре, за да е видно, че символът вече е използван в този рунд. След фазата на действие (в края на рунда), символът се завърта отново с лицевата си страна нагоре.

### Кралският двор

Позицията на играчите в Кралския двор определя правото им да използват специални заповеди по време на фазата на планиране. Колкото по висока е позицията на един Дом в тази сфера (по-близо до позиция 1), толкова повече специални заповеди той има право да използва.

Първенецът в тази сфера получава символа на Гарвана вестоносец.

Броят на специалните заповеди, които един Дом има право да използва, са обозначени със съответния брой звезди върху всяка позиция от сферата на влияние (най-ниските позиции не позволяват изобщо използването на специални заповеди). (Повече информация за специалните заповеди, може да прочетете на стр. 22.)

При игра с три или четири човека се използва приставката за Кралския двор; тя коригира броя на специалните заповеди, които може да бъдат използвани.

#### Символ на Гарвана Вестоносец

В края на всяка фаза на планиране, след поставянето и **разкриването** на заповедите, притежателят на Гарвана Вестоносец има право да извърши едно от следните действия:

☞ **ДА ЗАМЕНИ ДАДЕНА ЗАПОВЕД:** Играчът може да махне от полето една от своите заповеди и да сложи на нейно място някоя от неизползваните си заповеди.

☞ **ДА ПОГЛЕДНЕ В ТЕСТЕТО НА ДИВАЦИТЕ:** Играчът може да погледне най-горната карта от тестето на Диваците. След това той решава дали да върне картата на най-отгоре на тестето или да я постави най-отдолу. Също така, той би могъл да сподели информацията с останалите играчи (или да излъже), но не може да показва картата на никой друг.

Когато бъде използван, символът на гарвана се завърта с обратната си страна нагоре. В началото на следващия рунд, гарванът се завърта отново с лицевата си страна нагоре.



Гарванът вестоносец



## ФАЗА НА ПЛАНИРАНЕ

По време на тази фаза играчите тайно издават заповеди на своите войски, разположени на игралното поле.

Фазата на планиране се състои от следните стъпки:

1. **РАЗДАВАНЕ НА ЗАПОВЕДИ**
2. **РАЗКРИВАНЕ НА ЗАПОВЕДИТЕ**
3. **ИЗПОЛЗВАНЕ НА ГАРВАНА ВЕСТОНОСЕЦ**

### 1. Раздаване на заповеди

По време на тази стъпка всеки играч е **длъжен** да постави по **една** заповед обърната надолу (т.е. тайно, така че да се вижда само гърба на чипа с герба на Дома) във всяка контролирана от него област, където има поне **една бойна единица** (пехотинец, рицар, кораб или обсадна машина). Всички играчи поставят заповедите си едновременно. В една област може да бъде поставена само една заповед.

Макар че играчите нямат право да разкриват предварително един на друг поставените заповеди, те могат свободно да отправят закани, молби, предложения за стратегии или да се опитват да манипулират останалите играчи.

Заповедите биват пет вида:



Заповеди за настъпление



Заповеди за отбрана



Заповеди за подкрепа



Заповеди за набег



Заповеди за събиране на сила

Изобразените по-горе заповеди са обикновени заповеди. Освен тях, съществуват общо пет специални заповеди (по-силни варианти на обикновените заповеди), по една от всеки вид, които са маркирани със звезда. (Специалните заповеди са обяснени подробно на стр. 22)



обикновена  
заповед



специална заповед  
(обозначена със звезда)

Играчите имат право свободно да използват всичките си 10 обикновени заповеди във фазата на планиране, но **може** да използват само толкова специални заповеди, колкото са изобразените звезди на тяхната позиция в Кралския двор.

*Например: Играчът на първа позиция в тази сфера на влияние има право да използва до три специални заповеди. В същото време, играчът на четвърта позиция, има право да използва само една специална заповед, а играчът на пета позиция - нито една.*

За какво служи всяка една заповед е обяснено подробно на стр. 13, както и върху параваните на играчите.

След като всички играчи поставят чиповете си, се преминава към следващата стъпка: Разкриване на заповедите. *Уверете се, че има поставена заповед във всяка област, съдържаща бойни единици.*

### Нямате достатъчно заповеди?

В много редки случаи е възможно един играч да няма достатъчно заповеди, така че да постави по една във всеки район с негови войски (например: има бойни единици в 12 различни области, но няма право да поставя никакви специални заповеди). **В този случай играчите полагат заповедите си в установения ред** (а не едновременно). Първият играч поставя своите заповеди (тайно, както обикновено), след което вторият поставя своите заповеди и т.н. Играчът или играчите, които имат недостиг на заповеди, са длъжни да използват **всичките си** налични заповеди, но като изключение от правилото, оставят някои от областите си празни. Един играч **не може, при никакви обстоятелства**, да използва повече специални заповеди от разрешените според позицията му в Кралския двор.

### 2. Разкриване на заповедите

Всички заповеди на полето се обръщат едновременно. Тяхното изпълнение се извършва във фазата на Действие.

### 3. Използване на Гарвана Вестоносец

Както е описано на стр. 11, собственикът на Гарвана вестоносец би могъл да извърши едно от следните действия:

☞ **ДА СМЕНИ ЗАПОВЕД:** да махне от полето една от своите заповеди и да сложи на нейно място някоя от неизползваните си заповеди.

☞ **ДА ПОГЛЕДНЕ В ТЕСТЕТО НА ДИВАЦИТЕ:** да погледне най-горната карта от тестето на Диваците, след което да реши дали да я върне най-отгоре или най-отдолу на купчинката, като няма право да показва картата на никой друг.

Ако реши, собственикът на Гарвана може и да не извърши нито едно от тези действия.

С това фазата на планиране приключва и започва фазата на действие.



## КРАТКО ОПИСАНИЕ НА ЗАПОВЕДИТЕ

### Заповед за набег



Заповедта за набег символизира внезапното и агресивно нахлуване и разграбване на вражески територии. Целта е да бъдат провалени плановите на противника и той да бъде отслабен.

Набегите са първата стъпка от фазата на действие. Те служат за премахване на противникови заповеди за набег, подкрепа или събиране на сила, дадени в съседни области. **Подробни правила за изпълнението на заповедите за набег ще намерите на стр. 14**

Всеки играч разполага с две обикновени и една специална заповед за набег.

### Заповед за подкрепа



Заповедта за подкрепа олицетворява готовността на една войска да окаже съдействие в битка. Подкрепа може да бъде дадена както на собствени, така и на чужди войски, което превръща този вид заповед в предпоставка за преговори и интриги в *Игра на тронове*.

При провеждане на битки подкрепящите войски, намиращи се в съседство на зоната на полесражението, може да прибавят своята бойна сила към бойната сила на една от воюващите страни. **Подробни правила за изпълнението на заповедите за подкрепа ще намерите на стр. 17**

Всеки играч разполага с две обикновени и една специална заповед за подкрепа.

### Заповед за настъпление



Заповедите за настъпление служат за придвижване на войските в земите на Вестерос. Единствено и само чрез заповеди за настъпление, играчите могат да завладеват територии и да влизат в битки с опонентите си.

Настъплението е втората стъпка от фазата на действието. При изпълнението на тази заповед, войската, получила заповедта, се придвижва към една или няколко съседни области. Ако тази войска влезе в територия с вражески бойни единици, се провежда битка между двата Дома. **Подробни правила за изпълнението на заповедите за настъпление ще намерите на стр. 15. Правилата за провеждане на битки се намират на стр. 17.**

Всеки играч разполага с две обикновени заповеди за настъпление: една със стойност „-1“, една със стойност „+0“, както и с една специална заповед.

### Заповед за събиране на сила



Заповедта за събиране на сила олицетворява отдаването на почит и вяност от малките Домове към техния владетел и събирането на данъци и ресурси от контролираните области. Това е най-прекият начин, по който играчите се сдобиват с гербове на силата.

Събирането на сила е третата стъпка от фазата на действие. Играчите получават по един герб на силата за всяка една дадена заповед за събиране на сила и по още един за всеки символ на корона, ако има изобразен такъв, върху областите, в които е поставена заповедта. **Подробни правила за изпълнението на заповедите за събиране на сила ще намерите на стр. 16.**

Играчите имат право да слагат тази заповед и на морски области, макар че тогава тя няма никакъв ефект (т.е. не се изпълнява).

Всеки играч разполага с две обикновени и една специална заповед за събиране на сила.

### Заповед за отбрана



Заповедта за отбрана олицетворява изграждането на силни отбранителни позиции. Тази заповед дава допълнен защитен бонус, към бойната сила на армията (конкретният бонус е изобразен върху самата заповед). **Правилата за провеждане на битки се намират на стр. 17.**

В продължение на целия рунд, заповедта за отбрана остава в сила при всяка една атака срещу областта, в която е дадена, с изключение на случаите, в които е премахната от полето (например: след загуба на битка).

Всеки играч разполага с две обикновени заповеди за отбрана, всяка от които добавяща бонус +1 към бойната сила, както и с една специална заповед.





## ФАЗА НА ДЕЙСТВИЕ

По време на фазата на действие се изпълняват функциите на всички заповеди, дадени в предната фаза. Тази фаза се състои от следните стъпки.

1. Извършване на набези
2. Настъпление (и последващи битки)
3. Събиране на сила
4. Разчистване

### 1. Извършване на набези

В установения ред, играчите се редуват да изпълняват една по една своите заповеди за набег на игралното поле. Това ще рече, че те трябва да изчакват редът им да дойде отново за всяка следваща заповед за набег. Играчите, които нямат повече или изобщо не са поставяли такива заповеди, просто изчакват края на тази стъпка.

При изпълнението на тази заповед, играчите избират една противникова заповед за набег, подкрепа или събиране на сила, намираща се в **съседна** област. Избраната чужда заповед и заповедта за набег се премахват от полето. По този начин набезите анулират заповеди на опонентите.

Ако заповед за набег се използва за анулирането на чужда заповед за събиране на сила, то се счита, че играчът извършил набега, *огравва* своя опонент. Това има следните последствия: ограбеният играч получава един герб на силата от Извора на сила, а ограбеният опонент изхвърля един от наличните си гербове обратно в Извора. Ограбеният играч **винаги** получава герб, независимо дали ограбеният има наличен герб на силата, който да изхвърли. Заповед за събиране на сила, намираща се в морска зона, също може да бъде анулирана, съответно играчът да бъде ограбен.

Поставена върху сухопътна област, една заповед за набег **не може** да засегне морска област; от друга страна, заповед за набег, поставена върху морска област, може да анулира чужда заповед както от друга морска област, така и от сушата.

Заповедите за набег може да анулират както обикновени, така и специални заповеди за набег, подкрепа и събиране на сила на противника.

### Други правила за заповедите за набег

- Ако в съседство на една заповед за набег няма подходяща противникова цел, то заповедта се премахва от игралното поле без никакви последствия.
- Ако реши, играчът може и да не използва функцията на заповедта за набег, а просто да я махне от игралното поле без никакви последствия, дори и в съседство да има подходящи за анулиране противникови заповеди.

Вдясно е даден подробен пример за изпълнението на заповеди за набег.

## ПРИМЕР ЗА ИЗВЪРШВАНЕ НА НАБЕЗИ

На игралното поле има пет заповеди за набег: Ланистър е поставил заповеди в Предела и Морето на Залеза, Грейджой - в Западно лятно море, Тирел - в Дорнски блата, а Баратеон - в Каменна септа.

Според установения ред Домовете играят в следната последователност: Грейджой, Старк, Ланистър, Баратеон, Тирел.



Изпълнението на заповедите се извършва по следния начин:

1. Грейджой изпълнява пръв своята заповед. Той решава да анулира заповедта на Тирел за събиране на сила, дадена в Планински рай. Грейджой премахва своята заповед, както и съответната заповед на Тирел от игралното поле. Тъй като унищожаване на заповед за събиране на сила се счита за грабеж, Грейджой взема един свой герб на силата от Извора, а Тирел изхвърля един от своите.
2. Старк няма заповеди за набег, затова директно играе Ланистър. Той има две заповеди за набег на полето. Със заповедта си дадена в Предела, той решава да анулира заповедта за набег на Тирел в Дорнски блата, съответно играчът маха двете заповеди от полето (своята и чуждата).
3. Баратеон използва специалната си заповед за набег, поставена в Каменна септа, за да премахне от Ланиспорт заповедта за отбрана на Ланистър. (Премахването на заповед за отбрана е уникалната функция на специалната заповед за набег; за повече информация виж стр. 22)
4. Тъй като единствената заповед за набег на Тирел е вече премахната от набега на Ланистър, играта продължава отново с първия играч от установения ред.
5. Последната останала заповед на Ланистър в Морето на Залеза не граничи с чужда заповед, която да може да бъде анулирана, затова той просто прибира заповедта от полето.





## 2. Настъпление

В установения ред играчите се редуват да изпълняват една по една своите заповеди за настъпление на игралното поле. Това ще рече, че те трябва да изчакват редът им да дойде отново за всяка следваща заповед за настъпление. Играчите, които нямат повече или изобщо не са поставяли такива заповеди, просто изчакват края на тази стъпка.

Настъплението е може би най-важният аспект от *Игра на тронове*. Чрез заповедта за настъпление играчите придвижват войските си на игралното поле, влизат в битки с други играчи и завладяват ценни територии, необходими за осъществяване на техните амбиции.

При изпълнение на заповед за настъпление важат следните правила:

- ✧ Играчът може да премести всички, част или нито една от бойните единици, на които е дадена заповедта.
- ✧ Войската може да се придвижи заедно или поотделно в няколко гранични области и/или да остане на място.
- ✧ Войската може да се придвижва единствено в **съседна** област, освен ако не се използва морски превоз (виж Морски превоз, стр. 23)
- ✧ Пехотинци, рицари и обсадни машини не може да бъдат премествани в морски зони или пристанища. Кораби може да бъдат премествани на собствени пристанища, съседни морски зони, но никога на сушата.
- ✧ Когато армията се разделя в няколко гранични области, само **една** от тези области може да съдържа бойни единици на друг Дом. Това ще рече, че при настъпление с една заповед играчът може да предизвика **само една битка**.
- ✧ Когато играч премести една или повече бойни единици в област, съдържаща войска на друг Дом, той предизвиква битка в ролята на нападател. (виж правилата за провеждане на битки на стр. 17)
- ✧ Преди провеждане на битката, движението на всички части от армията, във всички посоки, трябва да е приключило напълно.
- ✧ Изобразената стойност върху заповедите за настъпление се прибавя към (изважда от) бойната сила на атакувания Дом.
- ✧ Ако един играч премести всичките си бойни единици от дадена област, то той би изгубил контрол над нея, освен ако не **установи контрол** чрез поставянето на герб от наличната му сила. (подробни правила за установяване на контрол над области може да се прочетат на стр. 24)

## ПРИМЕР ЗА НАСТЪПЛЕНИЕ



Ланистър е поставил заповед за настъпление в Ланиспорт, където той разполага с три пехотинеца.

При изпълнението на заповедта, Ланистър премества един от тези пехотинци в Каменна септа и един, в Крайморски блата (където вече има друг негов пехотинец, с което формира армия от две бойни единици). Последният пехотинец остава в Ланиспорт.

С това Ланистър приключва изпълнението на тази заповед и премахва чипа от игралното поле.

**Тактически съвет за напреднали:** Ако един играч разположи няколко заповеди за настъпление в съседни области, той би могъл да премести една или повече бойни единици на по-голямо разстояние в рамките на един рунд (без да използва кораби). Това може да стане, като най-напред използва първата заповед, за да премести бойни единици в област, съдържаща друга негова заповед за настъпление. По-късно с втората заповед, той би могъл да премести същите или повече единици в нова област (евентуално съдържаща трета заповед за настъпление, което би му позволило да премести войската си дори още по-далеч). Тази тактика обаче, лесно би могла да бъде провалена при една успешна противникова атака, която да унищожи някоя от заповедите от веригата.



### 3. Събиране на сила

В установения ред играчите се редуват да изпълняват една по една своите заповеди за събиране на сила на игралното поле. Играчите, които изобщо не са поставяли такива заповеди, просто изчакват края на тази стъпка.

При изпълнението на тази заповед играчите получават по един герб на силата за всяка една дадена заповед за събиране на сила и по един герб за всеки изобразен символ на корона върху областите от игралното поле, в които е поставена заповедта. След изпълнението на всяка отделна заповед, съответният чип се маха от игралното поле.



Символ на корона

Вдясно е даден пример за изпълнение на заповеди за събиране на сила.

### 4. Разчистване

Всички останали на полето заповеди за отбрана и подкрепа се прибират обратно от играчите. Разгромените бойни единици се връщат в *изправена* позиция (виж „Отстъпление“ на стр. 21 за повече информация за разгромените войски). Изиграните карти Вестерос се прибират отдолу на съответните тестета. Използваните символи на властта се обръщат отново с лицевата си страна нагоре.

С това фазата на действие приключва. Ако това е бил 10-ти рунд, играта също приключва и се определя победител; ако пък не - продължете с нова фаза на Вестерос.

#### Премахване/Изпълнение на заповеди

Независимо дали една заповед се изпълнява по нормалния начин или е премахната от полето по други причини, тя винаги се връща при своя собственик и може да се използва отново в следващия рунд.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Игра на тронове приключва по един от двата начина:

- Изиграват се всички 10 рунда.
- Един играч завладява седма поред област, съдържаща замък или крепост.

През цялата игра Домовете трябва да отбелязват коректно броя на контролираните от тях области със замък или крепост, с помощта на брояча на завладени укрепления върху игралното поле.

В края на 10-ти рунд играчът, контролиращ най-много области с укрепления, печели играта. При равенство печели играчът, който държи най-много области с крепости. Ако все още има равенство, печели играчът с по-високо ниво на продоволствието. Ако и по този показател има равенство, печели играчът с по-голяма налична сила (с повече гербове). В изключително редките случаи, в които и по този показател се получи равенство, печели играчът, който е с по-висока позиция спрямо Железния трон.

**По всяко време на играта**, ако играч завладее седма поред област, съдържаща замък или крепост, играта приключва и той се обявява за победител.

### ПРИМЕР ЗА СЪБИРАНЕ НА СИЛА



В Драконов камък има един пехотинец на Баратеон. По време на фазата на планиране той решава да постави в тази област заповед за събиране на сила. По-късно, във фазата на действие, той изпълнява тази заповед и получава за нея два герба на силата: един герб заради самата заповед и един герб заради символа на корона, изобразен в тази област. Той взема двата герба от Извора на силата и ги добавя към своята налична сила.





# ПРОВЕЖДАНЕ НА БИТКИ

Винаги когато един играч премести една или повече бойни единици в област, съдържаща вражеска военна сила, той предизвиква битка.

Битката се разрешава, като се сравни общата бойна сила на двата опонента.

Бойната сила се състои от следните компоненти:

- ↪ Бойните единици, участващи в битката
- ↪ Подкрепления
- ↪ Заповеди за отбрана (важи само за бранителя)
- ↪ Заповеди за настъпление (важи само за нападателя)
- ↪ Карти на Дома
- ↪ Острието от валирианска стомана
- ↪ Гарнизонен маркер (важи само за бранителя)

Играчът, който изпълнява заповедта за настъпление, се счита за **НАПАДАТЕЛ** (атакуващ), а неговият противник за **БРАНИТЕЛ** (защитаващ се). Всички бойни единици в гранични зони, на които е дадена заповед за подкрепа, се считат за **подкрепления**, т.е. те не се числят нито към нападащите, нито към отбраняващите се.

Една битка се състои от следните стъпки:

1. **Призив за подкрепления**
2. **Изчисляване на базовата бойна сила**
3. **Изиграване на карти на Дома**
4. **Използване на Острието от валирианска стомана**
5. **Изчисляване на общата бойна сила**
6. **Разрешаване на битката**

## 1. Призив за подкрепления

По време на тази стъпка и нападаелят, и бранителят може да поискат подкрепления от областите, **граничещи със зоната на полесражение**, в които има дадена заповед за подкрепа.

## БОЙНА СИЛА НА ЕДИНИЦИТЕ

Бойните единици имат различна бойна сила, както следва:



**Пехотинец:** Бойна сила 1.



**Рицар:** Бойна сила 2



**Кораб:** Бойна сила 1



**Обсадна машина:** Бойна сила 4 при атака (или подкрепа на атакуващата страна) на област със замък или крепост. Във всички други случаи бойната сила е 0.

Играч, който контролира такава съседна област, може да предостави (или да откаже) подкрепа на една от двете воюващи страни.

Бойната сила на подкрепленото е равна на бойната сила на войската в подкрепящата област.

Подкрепа може да се дава във всяка една съседна територия, независимо дали играчът подкрепя собствените си войски, или друг Дом.

Ако има няколко заповеди за подкрепа около зоната на полесражение, то подкрепата се дава (или отказва) от Домовете в установения ред.

Ако атакуващият и/или защитаващият се Дом имат поставени заповеди за подкрепа в гранични области, те разбира се, имат право да подкрепят собствената си войска в битката.





## ПРИМЕР ЗА ПРЕДОСТАВЯНЕ НА ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Тирел придвижва армията си от два рицаря със заповед за настъпление +1 от Предела към Черна вода, където се намира един пехотинец на Ланистър и е поставена заповед за настъпление -1.

В граничните с Черна вода области има три дадени заповеди за подкрепа: В Кралски чертог (Тирел - един рицар), Каменна септа (Ланистър - един пехотинец и един рицар) и Харънхъл (Баратеон - един рицар).

Ланистър, разбира се, подкрепя себе си от Каменна септа (с бойна сила 3). Баратеон обявява подкрепата си за Ланистър от Харънхъл (с бойна сила 2). Накрая Тирел също обявява, че подкрепя себе си от Кралски чертог (с бойна сила 2).

До този момент Тирел има бойна сила 7 (4 за атакуващите рицари, 2 за подкрепленията от Кралски чертог и 1 от заповедта за настъпление). Ланистър има бойна сила 6 (1 от защитаващия се пехотинец и 5 от подкрепленията в Каменна септа и Харънхъл).



## Други правила за заповедите за подкрепа:

- ☞ Когато играч даде подкрепата си в битка, заповедта **не се маха** от полето. С една заповед може да бъдат подкрепени множество битки в съседни области в рамките на един рунд.
- ☞ Заповедта за подкрепа не дава никакъв защитен бонус, ако областта, в която е поставена, бъде нападната.
- ☞ Нападателят или бранителят биха могли и да откажат предоставена подкрепа, ако решат.
- ☞ Корабите **могат да подкрепят битки, провеждани както в морски области, така и на сушата**. Пехотинци, рицари и обсадни машини **не** могат да подкрепят **морски битки**.
- ☞ Подкрепящи обсадни машини добавят бойната си сила само към страни, **атакуващи** област, съдържаща замък или крепост.
- ☞ Подкрепящият играч предоставя или цялата бойна сила на наличната войска, или никаква.
- ☞ Никой играч няма право да подкрепя опонента си в битка срещу самия него.

**Напомняне:** Подкрепа може да се дава само от област, граничеща със зоната на полесражение. Зоната на полесражение не трябва да се бърка с областта, в която е дадена заповедта за настъпление, предизвикала битката (там откъдето тръгва нападащата войска).

Вляво е даден подробен пример за предоставяне на подкрепление.

## 2. Изчисляване на базовата бойна сила

Двете страни преброяват и обявяват бойната си сила. Обявеното число се нарича **базова бойна сила**. Тя включва сумарната бойна сила на следните компоненти:

- ☞ Нападащи/отбраняващи се бойни единици
- ☞ Стойността на заповедта за защита
- ☞ Стойността на заповедта за настъпление
- ☞ Подкрепления и бонус от специалната заповед за подкрепа
- ☞ Гарнизонни маркери (виж стр. 18)

След като бъде обявена **базовата бойна сила** на двата опонента, битката продължава с изиграването на карти на Дома.



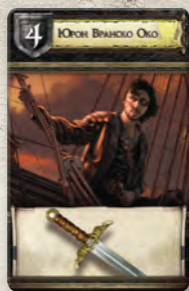
## КАРТИ НА ДОМА - ЛЕГЕНДА

1. **Име на водача и илюстрация:** изобразяват персонажа от *Песен за огън и лед*.
2. **Бойна сила:** бойната сила на изиграна карта на Дома се добавя към базовата бойна сила в битка.
3. **Специални умения:** оказват влияние върху битката или други аспекти от играта.
4. **Бойни символи:** картите, които нямат специални умения, имат един или повече символи на посичащ меч и/или защитна кула.



## 3. Изиграване на карти на Дома

карта  
на Дома  
Грейджой



Нападателят и бранителят тайно избират по една от своите карти на Дома. След като и двамата са готови с избора си, те едновременно разкриват избраната карта.

Изиграването на карта на Дома по време на битка е задължително за двете страни.

По-горе е дадена легенда за елементите на картите на Дома и тяхното значение.

**Картите на Домовете**

Всеки играч започва играта със седем уникални карти на Дома си. Тези карти изобразяват персонажи от *Песен за огън и лед*, които участват в битките в ролята на водачи и допринасят за разволя на сражението със своите умения и сила.

Когато играчите разкрият избраната карта по време на битка, специалните умения биват изпълнени според указанията върху картата. Някои умения се изпълняват незабавно, други, при изчисляването на бойната сила, а трети - след края на битката.

Често редът на изпълнение на уменията е от огромно значение. В случай, че възникне конфликт в реда на изпълнение, следвайте следната последователност на действията:

1. Най-напред, в установения ред, се играят специалните умения, които отменят или пренебрегват изиграната карта на Дома на противника. (напр. *Тирион Ланистър*).

2. След това, в установения ред, се изпълняват останалите специални умения, за които изрично е указано, че се прилагат *незабавно*.
3. Други конфликтни умения се прилагат в установения ред.
4. След определяне на изхода от битката, в установения ред, се изпълняват уменията „Ако спечелите/ако загубите тази битка...“.

Специалните умения на картата с предимство, трябва да се приложат **напълно**, преди специалните умения на втората карта.

След приключване на битката, картите на Дома се слагат с лицето нагоре върху тестето с отиграни карти пред всеки играч. Докато са в това тесте, картите не може да се използват в битка.

**В края на битката, ако играч е изиграл последната си (седма) карта на Дома, той взима обратно останалите шест карти на ръка, а седмата, току що изиграна карта, образува ново тесте с отиграни карти.**

**Бойни символи**

При някои карти специалното умение на водача се изразява в наличието на бойни символи. Има два такива символа: посичащ меч и защитна кула.

**Посичащ меч:** След определяне на победителя в битката, **печелившият играч** преброява посичащите мечове върху своята карта. За всеки меч, неговият противник е длъжен да унищожи една от бойните си единици, участвали в битката.



**Защитна кула:** Всяка отделна защитна кула върху картата на **победения играч** неутрализира по един посичащ меч на победителя.



**ЗАБЕЛЕЖКА:** Всички карти на Домовете, независимо дали са налични на ръка или вече изиграни, са общодостъпна информация. Всеки играч има право, по всяко време, да разглежда картите на своите опоненти, с **изключение** на момента на избиране и изиграване на карта на Дома в битка.



#### 4. Използване на Валирианската стомана

Ако нападателят или бранителят държи Острието от валирианска стомана, той може да го използва, за да получи бонус +1 към общата си бойна сила. Ако бъде използвано, острието се обръща с лицевата страна надолу, за да е видно, че повече не може да се употребява в този рунд.

#### 5. Изчисляване на общата бойна сила

Двете страни изчисляват ОБЩАТА СИ БОЙНА СИЛА, която се състои от сумарната бойна сила на следните компоненти:

- ☞ Базовата бойна сила \*
- ☞ Бойната сила и специалното умение на водача (изиграната картата на Дома)
- ☞ Бонус от Острието от валирианска стомана (в случай, че се държи от една от страните и бъде използвано)

\* Някои специални умения може да променят базовата бойна сила на играча. *Например: ако умението на водача се състои в това да унищожи един вражески пехотинец, то базовата бойна сила на ответната страна се намалява с 1.*

#### 6. Разрешаване на битката

Битката приключва с изпълнението на следните стъпки:

1. **Определяне на победител**
2. **Претърпяване на Загуби**
3. **Отстъпление**
4. **Разчистване**

##### 1. Определяне на победител

Битката се печели от играча с по-голяма обща бойна сила. Ако силата на двамата опоненти е равна, то печели играчът с по-висока позиция (по-близо до позиция 1) на Васалните владения.

##### 2. Претърпяване на Загуби

Само победената страна претърпява загуби. Те се определят по следния начин:

1. **БОЙНИ СИМВОЛИ НА ПОБЕДИТЕЛЯ:** Пребройте символите на посичащи мечове върху картата на Дома на победителя.
2. **БОЙНИ СИМВОЛИ НА ПОБЕДЕНИЯ:** Пребройте символите на защитни кули върху картата на Дома на победения.

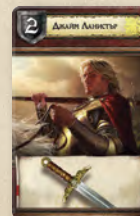
### ПРИМЕР ЗА РАЗРЕШАВАНЕ НА БИТКА



Тирел придвижва армия от един пехотинец и един рицар от Кралски чертог в Кралски лес, където се сблъсква с два пехотинца на Ланистър.

Тъй като в съседство няма дадени заповеди за подкрепа, базовата бойна сила на Ланистър е 2 (два пехотинца), а на Тирел е 3 (един пехотинец и един рицар). Заповедта за настъпление на Тирел е със стойност 0 и съответно не оказва влияние върху базовата бойна сила.

Двете страни избират карти на Домовете си. Ланистър изиграва *Джайм Ланистър*, със сила 2 и един посичащ меч, а Тирел - *Алестер Флорент*, със сила 1 и една защитна кула.



Нито Ланистър, нито Тирел притежават Острието от валирианска стомана, съответно никой не получава този бонус.

Противниците достигат равенство, всеки с обща бойна сила 4. Тъй като равенствата в битки се решават от позицията на Домовете на Васалните владения, Ланистър, който е с по-висока позиция, бива обявен за победител.



Тирел, загубилата страна, потенциално би могъл да претърпи загуби. В този случай обаче, неговата защитна кула неутрализира меча на Ланистър и той излиза от битката без загуби.

Тирел трябва да премине в отстъпление. Като атакуващ, той е длъжен да се върне обратно в областта, от която е започнало настъплението. Бойните единици се поставят легнали на една страна, за да се обозначи, че армията е разгромена.



### 3. ПОБЕДЕНИЯТ ИГРАЧ ПРЕТЪРПЯВА ЗАГУБИ:

Победената страна трябва да унищожи по една бойна единица за всеки посичащ меч на победителя, минус броя на собствените защитни кули (ако броят на символите е равен или разликата е в полза на кулите, сразената страна не претърпява загуби).

Играчът сам избира кои свои бойни единици да премахне от **зоната на полесражението**, като няма право да избира обсадни машини. При загуба на битка обсадните машини се унищожават директно, в допълнение към загубите, които евентуално се понасят от сразената страна. Подкрепящи армии **не** претърпяват загуби.

**ЗАБЕЛЕЖКА:** За всяка претърпяна загуба се премахва по една бойна единица, независимо от нейната сила. С други думи, премахването на рицар се брой за една загуба, независимо че бойната му сила е равна на 2. Съответно е препоръчително по възможност да се унищожават пехотинци.

### 3. Отстъпление

След като е претърпял евентуалните си загуби, играчът е длъжен да **ОТТЕГЛИ** армиите си от зоната на полесражение. (Подкрепящите армии не се оттеглят):

Ако нападателят е загубил битката, неговите оцелели бойни единици **трябва** да се върнат в областта, от която са атакували.

Ако бранителят загуби битката, той се оттегля по следните правила:

- ☞ Оттеглящите се единици трябва да се преместят в **ничия съседна** област (която не съдържа вражеска войска или герб на силата) или в **приятелска** област (която съдържа собствени войски и/или герб на силата).
- ☞ Всички единици се оттеглят в **една и съща** област.
- ☞ Сразените единици **не може** да се оттеглят в областта, от която е дошъл нападателят.
- ☞ Играчът не може да оттегли войската си в приятелска територия, **ако това би довело до превишаване на ограниченията на продоволствието**. Ако **няма друга възможна** област за отстъпление, играчът е длъжен най-напред да унищожи толкова единици от разгромената войска, колкото е нужно, за да спази ограниченията на продоволствието и след това може да оттегли остатъка от армията си в съответната област.
- ☞ Ако няма подходяща област за отстъпление, играчът трябва да унищожи всички оттеглящи се бойни единици.
- ☞ Пехотинци и рицари не може да се оттеглят в морски области или пристанища. Кораби не може да се оттеглят на сушата.
- ☞ Играчите **имат право да използват морски превоз** при оттегляне (виж на стр. 23 правилата за морски превоз).
- ☞ Обсадните машини **не може** да се оттеглят. При загуба в битка, те директно се унищожават.

След отстъплението, всички бойни единици се поставят обрънати на една страна, за да се обозначи, че са **РАЗГРОМЕНИ**.

### ПРИМЕР ЗА ОТСТЪПЛЕНИЕ

Баратеон е атакувал и сразил Тирел в Кралски лес. След като е претърпял загуби, Тирел трябва да се оттегли.

1. Той решава да оттегли своя рицар в Бурен край (където има един негов пехотинец). Рицарят бива поставен на една страна, за да се вижда, че е разгромен.
2. По-късно в същия рунд Баратеон напада Бурен край с два рицаря от Пътят на костите. В тази битка бойната сила на Тирел е 1 (за пехотинеца), тъй като разгроменият рицар няма бойна сила. Ако Тирел загуби тази битка, рицарят трябва да бъде унищожен, тъй като разгромени единици не може да бъдат оттегляни повторно.



Разгромените единици нямат бойна сила, но все още се броят за продоволствието. Ако при последваща битка разгромена армия бъде принудена отново да се оттегли, тя директно се унищожава. Разгромени единици не може да бъдат премахвани като загуби в последващи битки и не може да се движат, дори ако в новата област има поставена заповед за настъпление.

### 4. Разчистване

След края на битката махнете заповедта за настъпление на нападателя от игралното поле.

Ако битката е спечелена от нападателя, махнете от зоната на полесражение заповедта на бранителя (ако има такава), както и евентуално неговия герб на силата (каквото би имало само, ако по-рано в играта бранителят е бил установил контрол върху областта, виж стр. 24).

Ако битката е спечелена от бранителя, неговата заповед и неговият герб на силата (ако има такива) остават непокътнати.

С това битката приключва и фазата на действие продължава с изпълнението на останалите заповеди за настъпление (ако има такива).



# ДРУГИ ПРАВИЛА

## СПЕЦИАЛНИ ЗАПОВЕДИ

Освен с десетте обикновени заповеди, всеки играч разполага и с пет специални заповеди. За разлика от обикновените заповеди, които може да се използват без ограничения, разрешеният брой на използваните специални заповеди в един рунд е ограничен от броя на звездите, изобразени върху отделните позиции на Кралския двор.

*Например: при игра с 5 или 6 играчи, Домът, намиращ се на най-високата позиция в Кралския двор, може да използва до три специални заповеди, а Домът на четвърта позиция - само една.*

Специалните заповеди имат следните функции:



**Отбрана +2:** Увеличава с 2 бойната сила на бранителя



**Настъпление +1:** Увеличава с 1 бойната сила на нападателя



**Подкрепа +1:** Увеличава с 1 бойната сила на подкрепленията.



**Набег:** Може да се използва или като обикновена заповед за набег, или за премахването на вражеска заповед за **отбрана** от съседна област.



**Събиране на сила:** Може да се използва или като обикновена заповед за събиране на сила, или за набиране на армия в дадената област (при спазване на стандартните правила, описани на стр. 9). **Набор на армия се извършва единствено в областта, в която е поставена заповедта.** Съответно ако в дадената област няма замък или крепост, тази заповед не може да се използва за набор на войска.

Освен че са „по-силни“ от обикновените заповеди, специалните заповеди имат и едно друго преимущество: способността на един играч да постави **три** заповеди от един и същи тип, вместо две, може да му бъде от огромна полза в определени ситуации (като напр. по-мощно настъпление, по-бързо събиране на сила и др.)

## ДИВАЦИТЕ

Сред ледовете на севера варварската армия на Диваците се събира, за да връхлети над Вестерос. Древното братство на Нощния страж се е врекло да пази масивния Вал от тази опасност. Но силата на Нощния страж би се провалила без подкрепата на Великите Домове.



В *Игра на тронове* има две събития, които водят до атака на Диваците:

- Маркерът за силата на Диваците достига позиция „12“ от скалата.
- Във фазата на Вестерос бива изтеглена карта *Нападение на Диваците*.

### Силата на Диваците

Във всички три теста с Карти Вестерос има карти, съдържащи символ на Диваците. За всяка изтеглена карта със символ, маркерът за силата на Диваците се премества с една позиция напред. Това ще рече, че в една фаза на Вестерос (в един рунд) маркерът може да се премести максимум с три позиции.



Символ на Диваците

Атаката на Диваците протича по следния начин:

1. **ОПРЕДЕЛЕТЕ СИЛАТА НА ДИВАЦИТЕ:** Проверете на коя позиция се намира маркерът за силата на Диваците. Числото върху тази позиция е равно на силата на Диваците.
2. **ДАЙТЕ СВОЯ ПРИНОС ЗА ЗАЩИТАТА НА ВАЛА:** Всеки играч скрива наличната си сила зад паравана, след което тайно прави своя залог - поставя произволен брой гербове в юмрука си.
3. **ОПРЕДЕЛЕТЕ СИЛАТА НА НОЩНИЯ СТРАЖ:** След като всеки играч е направил своя избор, всички едновременно разкриват залога си. **Съберете общия брой гербове**, заложи от играчите, за да определите силата на Нощния страж.



4. **ОПРЕДЕЛЕТЕ ИЗХОДА ОТ НАПАДЕНИЕТО:** Ако силата на Нощния страж е равна или по-голяма от силата на Диваците, то атаката бива отблъсната успешно.

Ако силата на Диваците е по-голяма от тази на Нощния страж, то Диваците побеждават.

5. **ПРЕМЕСТЕТЕ МАРКЕРА НА ДИВАЦИТЕ:** В случай на победа на Нощния страж, маркерът на силата на Диваците се връща на позиция **0**. При победа на Диваците обаче, се връща само с две позиции назад.

6. **ВЪРНЕТЕ ГЕРБОВЕТЕ НА СИЛАТА:** Всички гербове на силата, използвани за отблъскване на атаката, се връщат в Извора (независимо от изхода на нападението).

### Последици от нападението.

След определяне на изхода от нападението, играчите се сблъскват със съответните последици при победа или неуспех:



1. **ИЗТЕГЛЕТЕ КАРТА НА ДИВАЦИТЕ:** Изтеглете най-горната карта от тестето, за да определите наградата или наказанието след края на атаката.

2. **ИЗПЪЛНЕТЕ КАРТАТА НА ДИВАЦИТЕ:** Ако Нощният страж успешно е отблъснал атаката на Диваците, играчът заложи най-много сила, получава наградата, указана под надписа „при Победа на Нощния страж“, в долната част на картата.

В случай на победа на Диваците, играчите понесат наказание, като Домът, заложи най-малко гербове, понеся по-голямо наказание от всички останали. Винаги се изпълнява **първо** наказанието на най-ниско заложилия, а след това на всички останали в установения ред. Съответните наказания са описани под надписа „при Победа на Диваците“ в горната част на картата.

3. **ВЪРНЕТЕ КАРТАТА НА ДИВАЦИТЕ:** Картата на Диваците се слага най-отдолу, под останалите карти на съответното тесте.

Както обикновено, случаите на равенство в залога се решават от владетеля на Железния трон. *Например, ако двама играчи имат равен най-нисък залог, Железният трон решава кой от двамата да се счита за най-ниско заложилия.*

С това атаката над Вестерос приключва и играта продължава нататък.

**Забележка:** В редки случаи е възможно Диваците да нападнат два пъти в една и съща фаза на Вестерос. Това се получава, ако маркерът на силата на Диваците достигне позиция „12“ от скалата и в същото време има изтеглена карта *Нападение на Диваците*. Чисто теоретично са възможни дори три атаки на Диваците в един рунд, но оставете се да бъдете изненадани...

### ПРИМЕР ЗА МОРСКИ ПРЕВОЗ



Тирел има един кораб в Протоците на Редвин, един кораб в Западно лятно море и един - в Източно лятно море. Тъй като тези области са последователно свързани, Тирел може, в един ход, да премести войска от Планински рай директно в Слънчево копие (или друга област, граничеща с корабите).

### МОРСКИ ПРЕВОЗ

Използването на кораби за превоз на сухопътни единици по море е един много важен аспект от *Игра на тронове*. Това дава възможност пехотинци, рицари и обсадни машини да се придвижват много по-бързо, отколкото по суша.

**За делите на настъпването и оттеглянето, две сухопътни области се считат за съседни, ако граничат с обща морска област или последователни морски области, във всяка от които има един или повече приятелски кораби.** С други думи, корабите, намиращи се в граничещи морски области, образуват „мост“ за сухопътните войски, по който те да преминат от един бряг на друг **в един ход**.

Един кораб може да бъде използван за превоз неограничен брой пъти в рамките на един рунд. Един и същи кораб може да бъде използван за превоз дори „няколко пъти“ в рамките на изпълнението на една заповед за настъпление, за да пренесе армията в различни посоки. **Играчите нямат право, при никакви обстоятелства, да използват за превоз корабите на друг Дом.**

#### Други правила за морския превоз

- ☞ Корабите осигуряват морски превоз, независимо от дадената в тяхната област заповед.
- ☞ Разгромен кораб също може да се ползва за превоз.
- ☞ Сухопътни единици може да бъдат превозени с кораб във вражеска територия, където да предизвикат битка.
- ☞ Самите кораби не може да бъдат превозвани чрез други кораби (напр. с цел по-бързо да се придвижат до отдалечена морска област).
- ☞ Морският превоз може да се използва за настъпление или оттегляне на разгромени войски, **но не може да се използва за подкрепа или набег.**



## КОНТРОЛИРАНИ ОБЛАСТИ

За един Дом се смята, че контролира дадена област, ако има поставени бойни единици в нея или е установил контрол в тази област с поставянето на герб на силата върху нея.

### Установяване на контрол над област

Ако играч извади всичките си бойни единици от дадена област, той престава да владее тази зона, освен ако не реши да установи контрол над нея.

Ако един Дом напусне една област, той има право да установи контрол над нея, като постави там един от наличните си гербове на силата (не може да се установява контрол над морски зони). Поставен на игралното поле, този герб олицетворява поддръжката на местните лордове.

Ако приятелска армия влезе в тази област, гербът на силата остава непокътнат (и продължава да изпълнява функцията си, след като територията бъде напусната отново).

Ако при напускането на дадена област, играчът предизвиква битка, той трябва да реши, дали иска да установи контрол над напуснатата територия, **преди** началото на битката.

Един герб на силата се маха от игралното поле и се връща в Извора единствено, когато вражеска армия влезе в областта, в която е поставен. Настъплението в област, съдържаща само вражески герб (т.е. без бойни единици), не води до битка, а директно до превземането на областта и премахването на чуждия герб на силата.

Гербовете на силата не помагат по никакъв начин на бранителя в битка, нито се считат за символи на корона, изобразени на игралното поле (при изиграване на заповеди за събиране на сила или при изтегляне на картата Вестерос *Игра на тронове*).

В една област може да има само един герб на силата.

Ако един играч няма налична сила, то той не може да установява контрол.

**Важно:** Играчите може да установяват контрол, само ако напускат област със заповед за настъпление. Когато други събития са принудили играч да напусне някоя област (напр. при негативни последствия след атака на Диваците), той **няма право** да установява контрол.

## Контролиране на седалищата

Всеки Дом има свое седалище, обозначено с герба на Дома. От началото на играта се счита, че Домът е установил контрол над тази област, като изобразеният символ на полето играе ролята на герб на силата.

Играчите могат да контролират чуждо седалище, като:

- поставят свои единици в тази област или
- поставят собствен герб на силата.

Когато се установява контрол над чуждо седалище, собственият герб на силата се слага директно върху изображения върху полето герб на противника.

Ако при напускане на чуждо седалище играчът не може или не желае да остави собствен герб на силата, контролът над областта се връща автоматично на първоначалния Дом.

**Напомняне:** Победена армия не може да се оттегли в област с вражески герб на силата или в празно седалище на чужд Дом.

## СЪЮЗИ

Играчите са свободни по всяко време на играта да сключват съюзи и да дават обещания на останалите Домове. Обещанията и съюзите, от друга страна, не са задължаващи и може да бъдат нарушавани по всяко време. Дори и най-преданите съюзници не бива да са 100% сигурни в своите партньори. Все пак, на Железния трон може да седне само един.

Има три правила, определящи докъде може да стигнат играчите в заговорите си:

Играчите нямат никакво право да показват предварително (публично или скришно) дадените от тях заповеди. Нито пък имат право да показват неизползваните си заповеди (така че останалите играчи да се досетят по метода на изключването, кои са поставени на полето).

Играчите нямат право да подаряват, заемат, търгуват, предлагат като подкуп и т.н. никакъв игрови материал, като карти на Дома, символи на властта, гербове на силата, заповеди, гарнизонни маркери и др.

Залозите с гербове на силата се правят задължително тайно. Никой няма право да разкрива предварително своя избор на опонентите си.



## ПРИСТАНИЩА



Пристанищата функционират като една по-особена област между морето и сушата, с които са свързани. Единствено играчът, контролиращ областта, с която е свързано дадено пристанище, може да използва това пристанище и се счита за негов *собственик*.

### Използване на пристанищата

В пристанищата може да се поставят само кораби. Множество кораби, намиращи се в едно пристанище се считат за армия, що се касае до продоволствието. В допълнение към нормалните ограничения за армиите, **едно пристанище не може да приюти повече от три кораба едновременно**.

Когато в област, свързана с пристанище, се набира войска, играчът може да постави кораби както в пристанището, така и директно в граничещото море.

**Един играч има право да постави нови кораби в дадено пристанище, дори когато свързаната с него морска област съдържа вражески кораби** (което всъщност е най-важното преимущество на пристанищата).

### Завладяване на вражески пристанища

Завладяването на пристанище става автоматично при завладяването на областта, с която е свързано и това е единствения начин, по който може да се установи контрол над чуждо пристанище. Когато един играч завладее вражеско пристанище, той има право незабавно да замени намиращите се в него кораби на противника със същия брой собствени кораби (или с толкова кораби, колкото желае, колкото има налични или колкото му позволява ограничението на продоволствието). Корабите на противника се махат от игралното поле.

### Други правила за пристанищата

- Чрез заповед за настъпление, кораби може да бъдат придвижени както от морска област в свързано приятелско пристанище, така и от пристанище, в граничещата морска област. **Кораби не може да се придвижват директно във вражеско пристанище, т.е. чуждо пристанище не може да бъде нападнато по вода.**
- За разлика от корабите в „открито море“, които може да оказват подкрепа и да извършват набези, както в съседни морски, така и в съседни сухопътни области, корабите, намиращи се в пристанище, са ограничени в действията си само в една посока. Те имат право да подкрепят битки и да извършват набези само в съседни морски области, но **не** и на сушата, дори и в свързаната с пристанището област.
- Единствено кораби, намиращи се в съседна морска област може да извършват набези в пристанища (но не и вражески бойни единици от съседни сухопътни области).
- Ако свързаната сухопътна област бъде нападната, бойната сила на корабите в пристанището **не** се прибавя към силата на бранителя.
- Когато в пристанище има поставена заповед за събиране на сила, тя **не се изпълнява**, ако в съседната морска област има вражески кораби. В противен случай, тя се изпълнява по нормалния начин.
- В пристанища, специалната заповед за събиране на сила не може да се използва за набор на войски, а само като обикновена такава (стига да е изпълнено горното условие).

### Поставяне на заповеди в пристанища

Както и всички останали бойни единици, корабите, намиращи се в пристанище, също трябва да получат заповед по време на фазата на планиране. Макар че в пристанищата е разрешено да се слагат заповеди за отбрана, там те нямат никакъв ефект, тъй като пристанище не може да бъде атакувано директно.

### Търговия със свободните градове

Когато, по време на фазата на Вестерос, бъде изтеглена картата *Игра на тронове*, играчите получават освен по един герб за всеки символ на корона и по един герб за всяко приятелско пристанище, с поне един собствен кораб в него, стига съседната морска област да не съдържа вражески кораби (блокада).

## ПРИМЕР ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ПРИСТАНИЩЕ

По време на фазата на Вестерос бива изтеглена карта *Сбор на знамената*. Според установения ред Мартел играе първи.

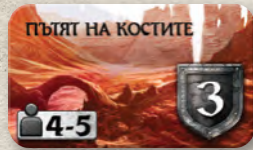
Мартел използва двете наборни точки от Слънчево копие, за да постави пехотинец и кораб. Той решава да постави кораба в пристанището на Слънчево копие. (Той също така би могъл да го постави и в Морето на Дорн, но не и в Източно лятно море, където има кораб на Тирел).

По-късно, във фазата на планиране, Мартел поставя в Слънчево копие заповед за набег. Във фазата на действие той използва тази заповед, за да анулира дадената в Източно лятно море заповед за подкрепа.





## МАРКЕР ЗА НЕУТРАЛНИ СИЛИ



Маркерът за неутрални сили символизира военната мощ на независими територии, отказващи да коленичат доброволно пред големите Домове. Маркерите се поставят на игралното поле преди началото на играта.

За да завладеят такава неутрална територия, играчите трябва да унищожат съответните сили, които я пазят. За целта те трябва да разполагат с нужната бойна сила.

### Унищожаване на неутрални сили

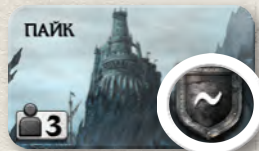
За да унищожат неутрални сили, играчите трябва да разполагат с бойна сила, **равна или по-голяма** на силата, изобразена на маркера. Бойната сила на играчите се определя от следните фактори:

- Изчислява се бойната сила на войската, преминала в настъпление (силата на обсадните машини се прибавя, само ако нападнатата област съдържа замък или крепост).
- Прибавя се стойността на заповедта за настъпление.
- Не се играят карти на Дома.
- Неутралната област **не може** да получи подкрепа от съседни области.
- Атакуващият Дом **може да получи** подкрепа от съседни области (както в нормална битка).
- Острието от валирианска стомана **не може** да се използва за получаването на бонус +1 към бойната сила.

Ако бойната сила на нападателя е по-голяма или равна на неутралната сила, маркерът се маха от полето и играчът преминава с армията си в новозавоюваната област.

Атака срещу неутрална сила се счита за единствената битка, произлязла от дадена заповед за настъпление (с тази заповед играчът не може да провежда битки с други играчи или да завладява други области с маркер за неутрални сили).

Много от маркерите, използвани при игра с трима играчи са отбелязани с “~” на мястото на тяхната бойна сила. Посредством този символ определени области биват блокирани на картата и остават непроходими (забранени) за всички играчи през цялата игра.



## АТАКА НАД НЕУТРАЛНА ОБЛАСТ

Тирел възнамерява да нападне Слънчево копие от Железни лес. Слънчево копие обаче, съдържа маркер със сила 5.

Армията на Тирел се състои от един рицар и един пехотинец, а заповедта, която използва е със стойност +1. Дотук общата му бойна сила е 4. За да достигне бойна сила 5, Тирел се възползва от подкрепата на един свой кораб в Морето на Дорн.

Тъй като бойната сила на Тирел е равна на тази на Слънчево копие, маркерът за неутрални сили се премахва от полето и играчът придвижва армията си в новата област.



## ГАРНИЗОНИ

Гарнизоните са специални маркери, които предоставят допълнителна защитна сила на седалищата на Домовете.

Всеки Дом започва с един гарнизонен маркер върху собственото си седалище. Гарнизонните маркери не са бойни единици, съответно нямат отношение към продоволствието и не може да получават заповеди.

Ако нечие седалище, съдържащо гарнизонен маркер, бъде нападнато, силата, обозначена на маркера, се добавя към базовата бойна сила на бранителя (виж стр. 17). Дори ако бранителят не разполага с войска в областта с гарнизона, все пак се провежда СТАНДАРТНА БИТКА, като гарнизонът играе ролята на бойна единица със сила 2.

Ако гарнизон бъде победен в битка (без значение дали се отбранява сам или заедно с приятелска войска), той се изважда от играта, независимо от броя на посичащите мечове и защитни кули, използвани от играчите.

Играчите нямат право да поставят заповеди в области, съдържащи само гарнизон. Гарнизонът се използва единствено като защита при нападение и не може да се ползва за подкрепа или за други цели.

Гарнизонните маркери не биват засегнати от символите на смъртта върху картите „Обрати в двубой“ (виж стр. 29).





## ЕЛЕМЕНТИ НА ИГРАЛНОТО ПОЛЕ

Игралното поле се състои основно от сухопътни и морски области, но има три елемента, които изискват допълнително обяснение:

**Пълноводни реки:** Някои от реките на полето са изобразени с широка синя линия. За разлика от останалите реки, тези водни граници **възпрепятстват преминаването** между две съседни области, тъй като се считат за твърде дълбоки. С други думи, две граничещи области, разделени от пълноводна река, **не се смятат** за съседни за целите на настъпването, подкрепата или набезите.



**Мостове:** Като изключение от горното правило, всеки две области, разделени от пълноводна река, **но свързани с мост**, се считат за граничещи. (Може свободно да се преминава от едната в другата област, да се дава подкрепа и т.н.)



**Острови:** Има три области (Драконов камък, Пайк, и Арбор), които са по-особени, тъй като са изцяло заобиколени от вода. Въпреки това, те се считат за сухопътни области и за тях важат съответните правила.



Арбор

Тъй като представляват острови обаче, всички пехотинци, рицари и обсадни машини, трябва да използват морски превоз, когато се придвижват към и от тези области.

Всички останали малки острови на полето (без бяла гранична линия), са само част от художественото оформление на картата и не са реални игрови зони.

## КОРЕКЦИЯ НА СФЕРИТЕ НА ВЛИЯНИЕ

Има няколко карти (като картата на Дома Мартел, *Доран Мартел* или *Кралят отвъд Вала* от картите на Диваците), които предполагат изместване на маркерите на влиянието, без да се играе картата *Сблъсък на крале*.

Винаги, когато играч промени позицията си при такива специални обстоятелства и останалите играчи трябва съответно да коригират своите позиции. *Например, ако един играч трябва да се премести на най-високата (първа) позиция от дадена сфера, играчът, намиращ се в момента на тази позиция, трябва да се премести на позиция 2, играчът от позиция 2, отива на позиция 3 и т.н.* Ако по този начин играч бъде принуден да отстъпи първата позиция на друг Дом, той **незабавно** трябва да предаде и съответния символ на властта (в текущото му състояние - обрнат или не). Такова разместване в Кралския двор не оказва влияние върху вече поставените специални заповеди, но може да промени ограниченията за тяхната употреба в следващата фаза на планиране.



## СКРИТА ИНФОРМАЦИЯ

Всеки играч разполага с един параван, зад който да крие определени чипове от играта.

От самото начало на играта, Домовете са длъжни да държат своите неизползвани заповеди зад параваните.

Освен в моментите на наддаване, играчите са длъжни да държат наличната си сила на видно за всички останали място.

Когато настъпи моментът за тайно наддаване (например за позиции в трите сфери на влияние), добра идея е всеки играч първо да обяви наличната си сила и след това временно да прибере гербовете си зад паравана, за да направи своя таен залог.

Наличните гербове на силата остават зад параваните в продължение на цялото наддаване. След като наддаването приключи, играчите изваждат отново на видно място остатъка от своите гербове.

Съдържанието на тестето с изиграни карти на Дома и картите на ръка на един играч са общодостъпна информация през цялата игра, *освен* когато играчите избират карти на Дома по време на битка.



# ИГРА С ПО-МАЛКО ОТ ШЕСТ ЧОВЕКА

## Игра с петима играчи

При петима играчи **Домът Мартел** не участва в играта.

При подредбата на игралното поле, поставете деветте маркера за неутрални сили, обозначени с „4-6“ и „4-5“, върху съответните области. Маркерите трябва да бъдат поставени така, че да показват съответния брой играчи, за които са предназначени.

## Игра с четирима играчи

При четирима играчи **Домовете Мартел и Тирел** не участват в играта.

При подредбата на игралното поле, поставете дванайсетте маркера за неутрални сили, обозначени с „4-6“, „4-5“ и „4“, върху съответните области. Маркерите трябва да бъдат поставени така, че да показват съответния брой играчи, за които са предназначени.

След това поставете приставката за Кралския двор така, че да покрива първите четири позиции от тази сфера на влияние (виж диаграмата).

## Игра с трима играчи

При трима играчи **Домовете Мартел, Тирел и Грейджой** не участват в играта.

При подредбата на игралното поле, поставете четиринайсетте маркера за неутрални сили, обозначени с „3“, върху съответните области. Маркерите трябва да бъдат поставени така, че да показват съответния брой играчи, за които са предназначени.

След това поставете приставката за Кралския двор така, че да покрива първите четири позиции от тази сфера на влияние (виж диаграмата).



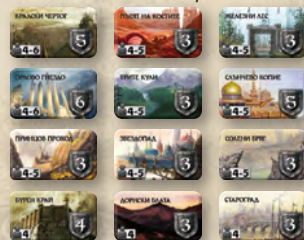
## Подредба при петима играчи



## Подредба при четирима играчи



Приставка за Кралския двор



## Подредба при трима играчи



Приставка за Кралския двор





# ОБРАТИ В ДВУБОЯ

„Обрати в двубоя“ е **незадължителен** модул от *Игра на тронове*, който добавя елемент на непредсказуемост към битките. Това повишаване на риска увеличава съществено ролята на преговорите и подкрепата в битка, прави играта по-драматична и води до използването на различни нови стратегии.

Преди началото на играта, играчите трябва да решат дали да използват този модул или не. В случай, че бъдат използвани, картите „Обрати в двубоя“ се размесват и се поставят до игралното поле.

Картите „Обрати в двубоя“ се изиграват по следния начин по време на битка:

## 1. ИЗТЕГЛЯНЕ НА КАРТИ „ОБРАТИ В ДВУБОЯ“:

След изиграването на картите на Дома, двамата опоненти теглят по една карта „Обрати в двубоя“ и тайно я разглеждат.



## 2. ИЗПОЛЗВАНЕ НА ОСТРИЕТО ОТ ВАЛИРИАНСКА СТОМАНА:

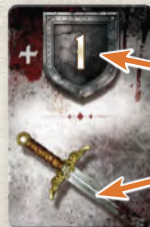
В случай че или нападателят, или бранителят държи Острието от валирианска стомана, той има право да **замени изтеглената карта с нова от тестето**, при което е длъжен да запази новата карта. След това завърта острието с обратната му страна нагоре, за да обозначи, че то вече е използвано в този рунд.

## 3. РАЗКРИВАНЕ НА ИЗТЕГЛЕНАТА КАРТА:

Всеки играч разкрива изтеглената от него карта, като добавя бойната сила, изобразена на картата (числото в щита), към общата си бойна сила.

## 4. ПРОМЯНА НА ЗАГУБИТЕ:

Всеки играч добавя символите на посичащ меч или защитна кула към символите от своята карта на Дома.



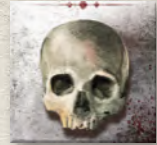
Добавя се към бойната сила

Добавя се към символите от картата на Дома

След като победеният играч е претърпял загуби от посичащите мечове, играчите дават жертви и от символите на смъртта, изобразени на картите „Обрати в двубоя“.

Ако върху картата на един играч има изобразен череп, неговият опонент трябва да унищожи една от своите бойни единици, участвали в битката, независимо коя е била печелившата страна.

Тези загуби не може да се предотвратят със защитни кули. Претърпяването на загуби от символи на смъртта става по стандартните правила, описани на стр. 21.



Символ на смъртта





## СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА

Базирана на поредицата „Песен за огън и лед“ на Джордж Р.Р. Мартин

**АВТОР:** Крисчън Т. Питърсън

**ДОПЪЛНИТЕЛНА РАЗРАБОТКА:** Кори Коничка, Джейсън Уолдън и Кевин Уилсън

**ПРОДУЦЕНТ:** Джейсън Уолдън

**ПРАВИЛА:** Крисчън Т. Питърсън и Джейсън Уолдън

**РЕДАКЦИЯ:** Моли Гловър, Майкъл Хърли, Кори Коничка, Мат Мелхоф, Сара Садлър, Джулиън Смит и Антон Торес.

**ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН:** Дейвид Ардила, Кевин Чайлдрес, Браян Шомбърг и Майкъл Силсби

**ДИЗАЙН НА КУТИЯТА:** Томаш Йедружек

**ДИЗАЙН НА КАРТАТА:** Хенинг Лудвигсен

**ДИЗАЙН НА ИГРОВИЯ МАТЕРИАЛ:** Алекс Ейпарин, Райън Барджър, Майк Капроти, Тревор Кук, Томас Денмарк, Адам Дентон, Крис Дийн, Саша Дийнер, Марк Еванс, Андерс Файнър, Джон Гравато, Крис Грифин, Рафал Хринкевич, Томаш Йедружек, Андрю Йохансън, Майкъл Комарк, Хенинг Лудвигсен, Джон Матсън, Денис Макелрой, Патрик Макевой, Торстайн Нордстранд, Роман В. Папсуев, Наташа Роуоусли, Грегор Рутковски, Марк Симонет, Джонатан Стендинг, Матю Старбък, СИМ7, Ксая Тапгара, Джийн Тей, Седон Тонгвилей, Тим Труман, Магали Вилньов и Дъг Уилямс.

*Сандор Клегейн, Мелисандра, Едгард Старк и Лорас Тирел* карти - авторски права на Майкъл Комарк.

**ФОТОГРАФИЯ И 3D ГРАФИКА:** Джесън Бодоан

**ХУДОЖЕСТВЕН ДИРЕКТОР:** Зоуи Робинсън

**ИЗПЪЛНИТЕЛЕН ХУДОЖЕСТВЕН ДИРЕКТОР:** Андрю Наваро

**МЕНИДЖЪР ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН:** Браян Шомбърг

**ЛИЦЕНЗНО ПРАВО:** Деб Бек

**МЕНИДЖЪР НА ПРОДУКЦИЯТА:** Ерик Найт

**ИЗПЪЛНИТЕЛЕН ДИЗАЙНЕР:** Кори Коничка

**ИЗПЪЛНИТЕЛЕН ПРОДУЦЕНТ:** Майкъл Хърли

**ИЗДАТЕЛ:** Крисчън Т. Питърсън

**ТЕСТОВИ ИГРАЧИ:** Грег Бенейч, Даниел Ловат Кларк, Майк Докърти, Тони Доупнър, Габриел Дъдри, Дейвид Гатнер, Джон Гудинаф, Дерек Гудуин, Даръл Харди, Патрик Хариган, Карл Хочкис, Крис Хълк, Ерик М Ланг, Ейдриън Ларсън, Далас Мелхоф, Мат Мелхоф, Кевин Мелби, Джери Мърфи, Андрю Наваро, Скот Найсли, Браян Олмстет, Ерик Олсен, Матю Пол, Тина Рейнолдс, Браян Шомбург, Шон Зибен, Джон Суини, Джеймс Тор, Ерик Тирел, Арън Ван Конингсвелд, Робърт Вон, Джо Вийн, Джеймс Волкър, Скот Уебър, Кевин Уилсън, Браян Ууд, Зак Янзер, Катин Янг, Тоуи Янг и Джейми Зефир.

**СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ НА:** Даниел и Кат Ейбрахам, Edge Studio, Тони Допнер, Карл Кайм, Ерик М. Ланг, Джордж Р.Р. Мартин, Кей Макколи, Гретчен Д. Питърсън, Томас Х. Питърсън, Робърт Вон, Мелинда М. Снодграс и Майк Зебровски.

Всички имена и описания използвани в тази игра са извадки от произведения, запазена търговска марка на Джордж Р.Р. Мартин, и не може да бъдат използвани без неговото съгласие.

© 2011 Fantasy Flight Games и Джордж Р.Р. Мартин. Имената, описанията и изображенията са взаимствани от творби, интелектуална собственост на Джордж Р.Р. Мартин и не може да бъдат използвани без разрешение. Лицензирано от Джордж Р.Р. Мартин. A Game of Thrones и Fantasy Flight Supply са търговски марки на Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games и логото на FFG са търговски марки на Fantasy Flight Games. Всички права запазени. Адрес на Fantasy Flight Games: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, телефон: 651-639-1905. Приложените компоненти може да се различават от показаните.

Запазете тази информация за бъдеща употреба. Внимание!

В играта са използвани цитати, имена и географски понятия от българското издание на „Песен за огън и лед“, на ИК „Бард“, с преводач Валерий Русинов.

ЛИЦЕНЗИРАН ПАРТНЬОР:



**FANTASMAGORIA  
GAMES**

**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

+359 895 61 88 10 | +359 2 416 46 90

Интернет магазин: [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)

Харесай [www.facebook.com/fantasmagoria.bg](https://www.facebook.com/fantasmagoria.bg) и се информирай

за нови игри, събития и турнири!

**Превод:** Леда Герова, Александър Геров

**Редакция:** Борис Боев, Александър Геров

**Графична обработка:** Александър Геров

**Лого „Игра на тронове“:** Людмил Колев

Пето българско лицензирано издание 2022





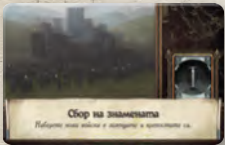
## КАРТИ ВЕСТЕРОС - СПРАВОЧНИК

**Зимата иде**

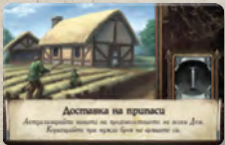
Размесете това тесте (вкл. тази карта) и обърнете нова карта. Изиграйте новата карта, както и евентуално символа на Диваците. Повторете, ако отново изтеглите *Зимата иде*.

**Последните дни на лятото**

Нищо не се случва. Продължете със следващата Карта Вестерос, от следващото тесте.

**Сбор на знамената**

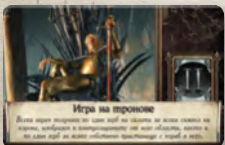
В установения ред играчите набират войски в областите, съдържащи замък или крепост.

**Доставка на припаси**

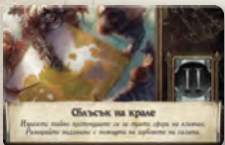
В установения ред играчите коригират своето положение върху скалата на продоволствието. След това играчите съгласуват размера и броя на армиите си с новите нива на припасите.

**Трон от остриета**

Владетелят на Железния трон трябва да реши дали:  
а) всеки играч да актуализира нивата на продоволствието си, както при *Доставка на припаси*;  
б) всеки играч да набере нови армии, както при *Сбор на знамената*; или  
в) Нищо да не се случва, както при *Последните дни на лятото*.

**Игра на тронове**

В установения ред всеки играч получава по един герб на силата за всеки символ на корона в неговите области. Играчите получават и по един герб за всяко приятелско пристанище, съдържащо кораб (стига да няма вражески кораби в граничещото море).

**Сблъсък на крале**

Махнете всички маркери от сферите на влияние. След това играчите наддават за позиция във всяка една сфера поотделно, започвайки с Железния трон.

**Тъмни криле, тъмни вестии**

Притежателят на Гарвана вестносец трябва да реши дали:  
а) играчите да наддават за позиции в трите сфери на влияние, както при *Сблъсък на крале*;  
б) всеки играч да получи гербове на силата за символите на корони и собствените пристанища с кораб, както при *Игра на тронове*; или  
в) Нищо да не се случва, както при *Последните дни на лятото*.

**Нападение на Диваците**

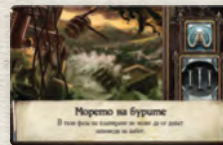
Диваците атакуват Вестерос със сила, равна на обозначената на скалата. Всички играчи залагат гербове на силата, в помощ на Нощния страж, за да отблъснат атаката.

**Есенни дъждове**

В предстоящата фаза на планиране не може да се дава заповед за настъпление +1.

**Вихър от мечове**

В предстоящата фаза на планиране не може да се дават заповеди за отбрана (вкл. и специалната заповед за отбрана).

**Морето на бурите**

В предстоящата фаза на планиране не може да се дават заповеди за набег (вкл. и специалната заповед за набег)

**Пир за врани**

В предстоящата фаза на планиране не може да се дават заповеди за събиране на сила (вкл. и специалната заповед за събиране на сила).

**Паяжина от лъжи**

В предстоящата фаза на планиране не може да се дават заповеди за подкрепа (вкл. и специалната заповед за подкрепа).

**Без пощада**

Притежателят на Острието от валирианска стомана трябва да избере едно от следните условия за предстоящата фаза на планиране:  
а) играчите да не може да дават заповед за отбрана, както при *Вихър от мечове*,  
б) играчите да не може да дават заповед за настъпление +1, както при *Есенни дъждове*  
в) да няма ограничения.



## БЪРЗ СПРАВОЧНИК

## Последователност в рундовете

## I. Фаза на Вестерос (пропуска се в 1-ви рунд):

1. Премества се маркерът за отброяване на рундовете
2. Обръщат се Карти Вестерос
3. Премества се маркерът за силата на Диваците (ако е необходимо)
4. Изиграват се картите Вестерос (поред - I,II,III)

## II. Фаза на планиране:

1. Поставят се заповеди
2. Разкриват се дадените заповеди
3. Използва се Гарвана вестоносец (по избор)

## III. Фаза на действие:

1. Изпълняват се заповедите за набег
2. Изпълняват се заповедите за настъпление (и евентуално произлезлите от тях битки)
3. Изпълняват се заповедите за събиране на сила
4. Разчиства се игралното поле

## Последователност в битки

## I. Призовават се подкрепления

## II. Изчислява се базовата бойна сила

## III. Изиграват се карти на Домовете

## IV. Теглят се карти Обрати в двубоя (по избор)

## V. Използва се Острието от валирианска стомана (по избор)

## VI. Изчислява се общата бойна сила

## VII. Разрешава се битката:

1. Определя се победител
2. Претърпяват се загуби
3. Оттегля се армията на победения
4. Разчиства се зоната на полесражението

## Специални заповеди

**Отбрана +2**

Добавя бонус +2 към бойната сила на бранителя

**Настъпление +1**

Добавя бонус +1 към бойната сила на нападателя

**Подкрепа +1**

Добавя бонус +1 към бойната сила на подкреплението

**Набег**

Може да се използва като обикновена заповед за набег или за премахване на вражеска заповед за отбрана.

**Събиране на сила**

Може да се използва като обикновена заповед за събиране на сила или за набиране на войски в областта, в която е дадена заповедта.

## Символи от игралното поле

**Крепости**

Осигуряват две точки за набор на войски. Допринасят за постигане на победа.

**Замъци**

Осигуряват една точка за набор на войски. Допринасят за постигане на победа.

**Символи на корона**

Осигуряват допълнителни гербове на силата при поставяне на заповед за събиране на сила в областта, в която са изобразени, както и при изтегляне на картата *Игра на тронове*.

**Символи на продоволствието**

Владеенето на по-голям брой от тези символи допринася за увеличаване на продоволствието на играчите при изтегляне на картата *Доставка на припаси*.

**Мостове**

Свързват области, разделени от пълноводна река и осигуряват сухопътна връзка между тях.

**Пристанища**

Осигуряват възможност за поставяне на кораби при набор на войски, дори когато в съседното море има вражески кораби. Корабите може да се придвижват от приятелско пристанище в свързаната морска област и обратно.



## Символи от картите

**Посичащ меч**

Причинява загуба на една бойна единица на победения опонент в края на битката (ако символът е изобразен върху изиграната от нападателя карта на Дома).

**Защитна кула**

Предотвратява загубата на една бойна единица на победения опонент в края на битката (ако символът е изобразен върху изиграната от бранителя карта на Дома).

**Символ на смъртта**

Причинява загуба на една бойна единица на опонента в битката. Тази загуба не може да се предотврати със защитна кула. (Среща се в картите „Обрати в двубоя“.)

**Символ на Диваците**

Преместете напред маркера за символа на Диваците, когато се появи такъв символ върху обърнатите Карти Вестерос.

