

ВТОРОЕ
ИЗДАНИЕ

ИГРА ПРЕСТОЛОВ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПО МОТИВАМ РОМАНОВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА

Дополнение

Пир воронов



Правила дополнения

— Старайся сбить врагов с толку. Если они не уверены, кто ты и чего хочешь, то не смогут предугадать твой следующий шаг. Зачастую лучший способ поставить их в тупик — совершить что-либо бесцельное, а то и как будто невыгодное для тебя. Не забудь об этом, Санса, когда вступишь в игру.

— Игру... Какую игру?

— Есть только одна игра. Игра престолов.

Мизинец, «Буря мечей»

❧ СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ ❧

- ❧ 7 карт Дома Аррен
- ❧ 10 новых карт Вестероса (для колоды I)
- ❧ 28 карт целей
- ❧ 4 карты особых целей
- ❧ 4 карты подготовки сценария «Пир воронов»
(по 1 для каждого Дома)
- ❧ Правила дополнения



Все карты этого дополнения отмечены символом «Пир воронов». Так вы легко отличите их от компонентов базовой игры.



❧ КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ ❧

В этом дополнении вы сможете сыграть за Дом Аррен и получите новый набор условий победы в рамках дополнительного сценария для 4 игроков с альтернативной подготовкой.

❧ КАРТЫ ДОМОВ ❧

В сценарии «Пир воронов» игроки берут карты Домов Старк, Ланнистер и Баратеон из базовой игры и добавляют к ним карты Дома Аррен из этого дополнения. Карты Дома Аррен совместимы **только** со сценарием «Пир воронов».

❧ КАК ИГРАТЬ ЗА ДОМ АРРЕН ❧

На шаге подготовки «Получите имущество Дома» Дом Аррен получает все компоненты Дома Тирелл из базовой игры (зелёные), за исключением карт Дома Тирелл и жетона гарнизона Хайгардена. До конца игры **все компоненты Дома Тирелл считаются компонентами Дома Аррен**.

Орлиное Гнездо считается престольной землёй Дома Аррен. Во время подготовки положите туда зелёный жетон власти. Во время игры его нельзя убрать, и он действует по тем же принципам, что и гербы, изображённые на других престольных землях.



❧ СЦЕНАРИЙ «ПИР ВОРОНОВ» ❧

В это дополнение включены 4 карты подготовки сценария «Пир воронов», по одной для каждого Дома. При подготовке к этому сценарию **следуйте указаниям на картах подготовки, а не на ширмах**. Сценарий рассчитан ровно на 4 игроков. Партия протекает по правилам базовой игры. Исключения описаны ниже.



✦ Колода Вестероса I ✦

При подготовке к сценарию «Пир воронов» замените все карты колоды Вестероса I из базовой игры на карты колоды Вестероса I, представленные в этом дополнении.

✦ Жетоны нейтральных лордов ✦

При подготовке к сценарию «Пир воронов» разместите жетоны нейтральных лордов согласно указаниям для базовой **игры втроем**. Исключение: не размещайте жетон нейтрального лорда в Штурмовом Пределе.



✦ Жетоны гарнизонов ✦

Жетоны нейтральных лордов Королевской Гавани и Орлиного Гнезда считаются жетонами гарнизонов, принадлежащих Дому Ланнистер и Дому Аррен соответственно.



Обратите внимание, что Королевская Гавань не считается престольной землёй, несмотря на присутствие на ней жетона гарнизона.

♦ Цели ♦

В сценарии «Пир воронов» представлен новый способ получения победных очков. Игроки более не используют трек победы для подсчёта количества замков и крепостей под своей властью. Вместо этого каждый игрок продвигается по треку победы за выполнение условий, описанных на его картах целей. А общая цель игры — стать первым и единственным игроком, который достигнет 7-го деления на треке победы. Перед началом партии разместите все жетоны победы рядом с игровым полем слева от трека победы.



На этапе подготовки «Получите имущество Дома» каждый игрок берёт карту особой цели, соответствующую своему Дому, и кладёт перед собой в открытую. Карты особых целей всегда должны быть видны всем игрокам.

В конце подготовки перемешайте колоду целей и раздайте 5 карт каждому игроку. Каждый оставляет на руке 3 карты целей по своему выбору, а остальные замешивает обратно в колоду. Цели на руке видны только владельцу. Игроки не могут показывать друг другу свои карты целей и даже обсуждать их с соперниками.



♦ Подсчёт очков и снабжение ♦

В конце каждой фазы действий выполняйте следующие дополнительные шаги.

1. **Проверка снабжения:** в порядке хода все игроки перемещают свои жетоны на треке снабжения, как если бы была разыграна карта Вестероса

«Снабжение» из базовой игры, после чего сокращают войска, которые не могут содержать.

2. **Подсчёт очков за особые цели:** в каждом раунде на этом шаге каждый игрок может начислить очки за свою карту особой цели, если описанные на ней условия выполнены. В этом случае игрок продвигает свой жетон по треку победы на одно деление вперёд.
3. **Подсчёт очков за обычные цели:** в порядке хода каждый игрок может начислить очки за **одну** карту цели с руки по своему выбору, если описанные на ней условия выполнены. Игрок кладёт карту цели перед собой в открытую и продвигает свой жетон по треку победы вперёд на столько делений, сколько очков указано на выложенной карте цели напротив герба его Дома. Карта, за которую были начислены очки, остаётся лежать перед игроком до конца игры. Обратите внимание, что, в отличие от карт особых целей, очки за каждую карту обычной цели начисляются только один раз за партию.
4. **Добор карт целей:** любой игрок, у которого на руке меньше 3 карт целей, берёт на руку из колоды 1 новую карту цели.

♦ ПОБЕДА ♦

После шага «Добор карт целей», если кто-то из игроков в одиночку занимает 7-е деление трека победы, этот игрок побеждает. Если на 7-м делении трека победы находятся жетоны нескольких игроков, побеждает тот из претендентов, под властью которого больше земель. Если и здесь сохраняется ничья, побеждает тот из претендентов, кто находится выше на треке Железного трона.

❧ АВТОРЫ ИГРЫ ❧

Разработчик дополнения: Джейсон Уолден

Автор базовой игры: Кристиан Т. Петерсен

Продюсер: Джейсон Уолден

Редактор: Адам Бейкер

Оформление: Даллас Мельхофф

Художники: Эвен Мель Амундсен и Александр Дейнш

Художественный руководитель: Эндрю Наваро

Арт-директор: Энди Кристенсен

Ведущий дизайнер: Брайан Шомбург

Координатор лицензирования FFG: Дэб Бек

Производственный менеджер: Эрик Найт

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Сэм Бейли, Эндрю Боссан, Джейсон Бодуан, Эрик Байрнс, Алекс Дейви, Майкл Джернс, Крис Хош, Джеймс Книффен, Лукас Лицзингер, Бунми Лор, Эрик Олсон, Трой Паркер, Райан Томпсон, Джеймс Волькер, Кэтин Йенг, Джейми Зефир

© 2017 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R.R. Martin.

The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works copyrighted by George R.R. Martin, and may not be used or reused without his permission. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones, A Feast for Crows, and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can

be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

www.FantasyFlightGames.com





**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**



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

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховой
Креативный директор: Николай Пегасов
По вопросам издания игр пишите на адрес
newgame@hobbyworld.ru.
Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.
hobbyworld.ru



Играть интересно

