

# GAME OF THRONES™



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

## ВЪВЕДЕНИЕ

Изпълнена с тревоги е земята, където лятото продължава десетилетия, а зимата може да бъде по-дълга от един човешки живот. Базиран на популярната поредица *Песен за огън и лед* на Джордж Р.Р. Мартин, сериалът на НВО *Игра на тронове* представя епичната борба за власт в едно размирно фентъзи кралство. Между коварния юг, жестоките източни земи, замръзналия север и древния Вал, издигнат да пази кралството от тъмните сили отвъд, два могъщи дома са въвлечени в смъртоносна схватка за контрола над седемте кралства на Вестерос. Предателства, похот, интриги и свръхестествени сили разтърсват четирите края на кралството, а тяхната кървава борба за Железния трон ще донесе неочаквани и необратими последици. Крале и кралици, рицари и бегълци, лъжци и благородници са въвлечени в играта на тронове в стремежа си към власт.

*Игра на тронове* дава възможност на двама играчи да премерят сили в битки и интриги в ролята на домовете Ланистър и Старк. В началото играчите избират сценарий, с който се опитват да спечелят предимство, а след това набират сили под формата на различни герои, места и приложения. После всеки играч може да отправи три различни предизвикателства към своя опонент:

🏹 **Военен сблъсък**

🏰 **Дворцови интриги**

⚔️ **Борба за власт**

Когато спечелят предизвикателство, играчите получават символи на властта. Първият играч, който събере 15 символа, печели играта.

Съберете мислите си и свикайте своите армии, защото заиграеш ли играта на тронове или печелиш, или загиваш. Средно няма.

## ЗЛАТНОТО ПРАВИЛО

Ако текстът на някоя от картите противоречи на тези правила, то текстът на картата е с предимство.

### ДОМЪТ СТАРК

Във вековете преди Господарите на дракона да дойдат през морето, Старките не бяха се заклели във васалство пред никого и се наричаха „Кралете на Севера“. Близо 300 години по-късно Едгард Старк се вдига на бунт заедно с Робърт Баратеон срещу крал Ерис Таргариен, известен още като Лудият крал за да превземат Железния трон. Гербът на Старк е сиво вълчище, тичащо през заледено поле. Думите на Старк са „Зимата иде“.

### ДОМЪТ ЛАНИСТЪР

Най-богатият дом във Вестерос, Ланистър от Скалата на Кастърли, твърдо и непоколебимо владее своето кралство преди да подвие коляно пред завоевателите от древна Валирия. Близо 300 години по-късно Робърт Баратеон се оплъчва на Ерис Таргариен и след кървави сражения сяда на Железния трон. За да скрепи съюза си със Запада, той се жени за Церсей Ланистър. Гербът на Ланистър е златен лъв на пурпурно поле. Думите на Ланистър са „Чуй моя рев!“.

## ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Игра на тронове съдържа следните компоненти:

### ЗЛАТНИ МОНЕТИ

Златните монети показват количеството **ЗЛАТО**, което всеки играч притежава в своя **ЗЛАТЕН ЗАПАС**. Всяка монета представлява 1 злато. По време на играта монетите служат за изиграването на карти, както и за активиране на специални действия. Играта съдържа 26 златни монети.



### СИМВОЛИ НА ВЛАСТТА

Символите на **ВЛАСТТА** са показател за мощта, придобита от всеки един от играчите. Играчът, който пръв събере 15 символа на властта, печели играта. Играта съдържа 30 символа на властта.



### ЗНАМЕНА НА ДОМОВЕТЕ

Тези две знамена (едно за дома Старк и едно за дома Ланистър) служат за обозначаване на домовете, с които играчите играят. Също така, върху тях двамата съперници поставят спечелените символи на властта.



ЗНАМЕ НА ДОМА  
ЛАНИСТЪР



ЗНАМЕ НА  
ДОМА СТАРК

## КАРТИ НА ДОМА ЛАНИСТЪР

Играчът от дома Ланистър използва фиксирано тество от 50 карти с герба на Ланистър на гърба. Тези карти се размесват и от тях се образува **ТЕСТЕ ЗА ТЕГЛЕНЕ** на Ланистър.



## КАРТИ НА ДОМА СТАРК

Играчът от дома Старк използва фиксирано тество от 50 карти с герба на Старк на гърба. Тези карти се размесват и от тях се образува **ТЕСТЕ ЗА ТЕГЛЕНЕ** на Старк.



## КАРТИ-СЦЕНАРИИ

Сценариите са специални карти с изображение на Железния трон на гърба. В допълнение към теството си за теглене всеки играч разполага със свое уникално **ТЕСТЕ С КАРТИ-СЦЕНАРИИ**, състоящо се от седем карти. В играта има 32 карти-сценарии, но само 14 от тях се използват във всяка отделна игра: по 7 за всеки играч (за повече информация виж *Подготовка за игра* на стр. 6).



# КАРТИ НА ДОМОВЕТЕ СТАРК И ЛАНИСТЪР

ГЕРОИ НА ДОМА ЛАНИСТЪР



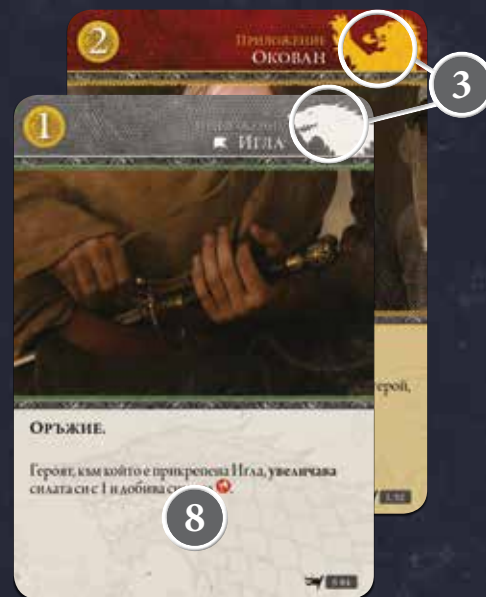
ГЕРОИ НА ДОМА СТАРК

МЕСТА НА ДОМА ЛАНИСТЪР



МЕСТА НА ДОМА СТАРК

ПРИЛОЖЕНИЯ НА ДОМА ЛАНИСТЪР



ПРИЛОЖЕНИЯ НА ДОМА СТАРК

# НЕУТРАЛНИ КАРТИ



НЕУТРАЛНИ ГЕРОИ



НЕУТРАЛНИ МЕСТА



НЕУТРАЛНИ ПРИЛОЖЕНИЯ

## СЪБИТИЯ И СЦЕНАРИИ



СЪБИТИЯ

1. **Цена в злато:** Количеството злато, което играч трябва да плати, за да играе тази карта.
2. **Заглавие:** Името на картата. Карти, които имат флаг (🏳️) до заглавието си са **уникални карти**. (виж *Уникални карти* на стр. 12). Фонът под заглавието указва типа на картата (герой, място, приложение, събитие или сценарий).
3. **Знак на дома:** Указва дома, към който принадлежи дадена карта - Ланистър или Старк. Неутралните карти нямат изобразен знак. Виж също *Знаци на домовете* на тази страница.
4. **Сила:** Тази стойност изобразява ефикасността на даден герой по време на предизвикателства.
5. **Символи на предизвикателствата:** Указват типовете предизвикателства, в които даден герой има право да участва като нападател или защитник (👊 военен сблъсък, 🏰 дворцови интриги или ⚔️ борба за власт).
6. **Отличителен белег:** Това са описващи думи, които не съдържат в себе си никакво правило, но към тях може да се отнасят други карти. Те се изписват винаги с големи главни букви. Примери: ЛОРД, ЛЕЙДИ, Съюзник.



СЦЕНАРИИ

7. **Ключови думи:** Това са специални свойства със специални правила за отиграване. Изписват се винаги с главни букви в курсив. В играта има три вида ключови думи: *ОГРАНИЧЕНИЕ*, *ПРОСЛАВА* и *ЗАСАДА* (Виж „Ключови думи“ на стр. 12).
8. **Функция на картата:** Функция на дадената карта и правила за изиграването ѝ.
9. **Допълнителен доход:** Добавя се към стойността на дохода, изобразен върху отворената карта-сценарий.
10. **Художествен текст:** Цитат или информация, описваща дадения герой или място.
11. **Доход:** Количеството злато, което играчът получава в този рунд.
12. **Инициатива:** Според тази стойност се определя играчът, който печели инициативата за този рунд.
13. **Удар:** Тази стойност изобразява размерът на щетите, които един играч нанася на своя опонент, когато спечели предизвикателство като нападател.

## ТИПОВЕ КАРТИ

Виграта има пет типа карти:

**ГЕРОИТЕ** се използват основно като нападатели или защитници по време на предизвикателства. Когато играч надвие своя опонент, той печели символи на властта за своя дом и кара съперника си да понесе определени загуби (виж стр. 9). Героите може да бъдат убити (унищожени) или изчистени от игра (виж „Унищожени и изчистени карти“ на стр. 11).

**МЕСТАТА** предоставят на играчите различни облагои, като допълнителен доход или специални функции, които влияят на героите.

**ПРИЛОЖЕНИЯТА** се поставят под изиграните герои (свои или чужди). Със своята функция те променят различни свойства на героя към който са прикрепени. Приложенията се изчистват от игра, ако героят към който са прикрепени напусне играта по някаква причина.

**СЪБИТИЯТА** се играят директно от ръката на притежателя си. Когато тяхната функция бъде изпълнена, те незабавно се изчистват от игра.

**СЦЕНАРИИТЕ** са специални карти, които не се смесват в тестето за телене; вместо това всеки играч образува свое отделно тесте от седем карти-сценарии. В началото на всеки рунд играчите избират и обръщат един сценарий. Сценариите носят на играчите **ДОХОДИ** и специални умения. Те определят кой играч печели инициативата за този рунд и какви щети ще нанесе всеки от играчите, ако надвие опонента си като нападател.

## ЗНАЦИ НА ДОМОВЕТЕ

Някои действия в играта засягат карти, носещи знака на определен дом. Всяка карта, съдържаща лъва на Ланистър в горния десен ъгъл, се счита за карта на дома Ланистър, а всяка карта, съдържаща вълка на Старк, се счита за карта на дома Старк. Карти, на които няма изобразен знак, се считат за неутрални и те не се засягат от действия, касаещи домът Ланистър или домът Старк.

## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Преди всяка игра разделете картите на три тестета според техния гръб и следвайте тези стъпки в посочения ред:

### 1. СЪЗДАЙТЕ ХАЗНА И ИЗВОР НА ВЛАСТТА

Поставете всички златни монети на място, достъпно за двамата играчи: това ще се нарича **ХАЗНА**. До тях поставете на купчинка всички символи на властта: това ще се нарича **ИЗВОР НА ВЛАСТТА**.

### 2. ИЗБЕРЕТЕ ДОМОВЕ

Изберете кой играч, с кой дом ще играе. Това може да стане по избор или на случаен принцип. Единият играч взима **ТЕСТЕТО ЗА ТЕГЛЕНЕ** на Ланистър, а другият - на Старк. Освен това всеки играч взима **ЗНАМЕТО НА ДОМА**, с който ще играе и го поставя пред себе си.

### 3. СЪЗДАЙТЕ ТЕСТЕТА СЪС СЦЕНАРИИ

Прегледайте всички карти-сценарии и съставете две **ТЕСТЕТА СЪС СЦЕНАРИИ**, по едно за всеки играч, според следния списък:

<b>ДОМЪТ ЛАНИСТЪР</b>	<b>ДОМЪТ СТАРК</b>
В небесните килии	Сбор на знамената
Игра на тронове	Прекосявайки Тризъбеца
Чуй моя рев	Скрит в сенките
Опазване на трона	В гнездо на усойници
Гибелен студ	Вихър от мечове
Крехко примирие	Лъвът и Вълкът
Валар моргулис	Старите богове

Освен ако не се играе **ВАРИАНТА С НАБОР НА СЦЕНАРИИ**, върнете всички останали карти-сценарии в кутията; те няма да се използват в тази игра (виж *Набор на сценарии* на стр. 13).

### 4. РАЗМЕСЕТЕ КАРТИТЕ ЗА ТЕГЛЕНЕ

Играчите разместват старателно картите от тестетата за теглене. **Важно:** в -процеса на играта, играчите нямат право да разглеждат нито своето, нито чуждото тесте за теглене.

### 5. ИЗТЕГЛЕТЕ НАЧАЛНА РЪКА

Всеки играч тегли по седем карти, които формират неговата **НАЧАЛНА РЪКА**.

Ако играч не одобри началната си ръка, той има право да размеси тези карти обратно в тестето си и да изтегли нова начална ръка от седем карти. Това се нарича **СМЯНА НА РЪКАТА**. Всеки играч

има право да смени ръката си веднъж и то само по време на тази фаза на играта.

### 6. ПОСТАВЕТЕ НАЧАЛНИ КАРТИ

Сега всеки играч има възможност да изиграе тайно **НАЧАЛНИ КАРТИ**. Всеки играч може да постави закрити произволен брой герои и/или места в своята игрова зона, като спазва следните правила:

- Общата цена в злато на поставените карти не може да надвишава **5**.
- В тази стъпка играчите имат право да поставят не повече от една карта с ключова дума **ОГРАНИЧЕНИЕ** (виж *Ключови думи* на стр. 12).
- Приложения, събития и двойници на уникални карти не може да се играят по време на тази стъпка (виж *Уникални карти* на стр. 12).

След като са поставени, началните карти се обръщат едновременно от двамата играчи. При началната подредба не се изпълняват никакви функции на картите.

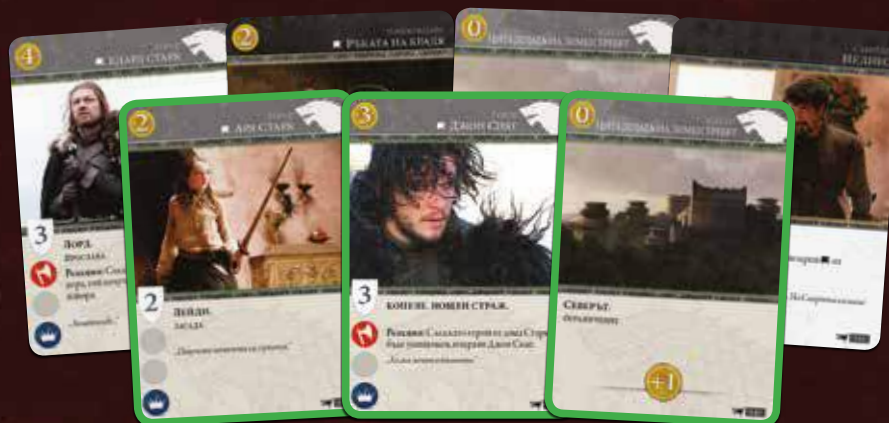
### 7. ИЗТЕГЛЕТЕ СТАРТОВА РЪКА

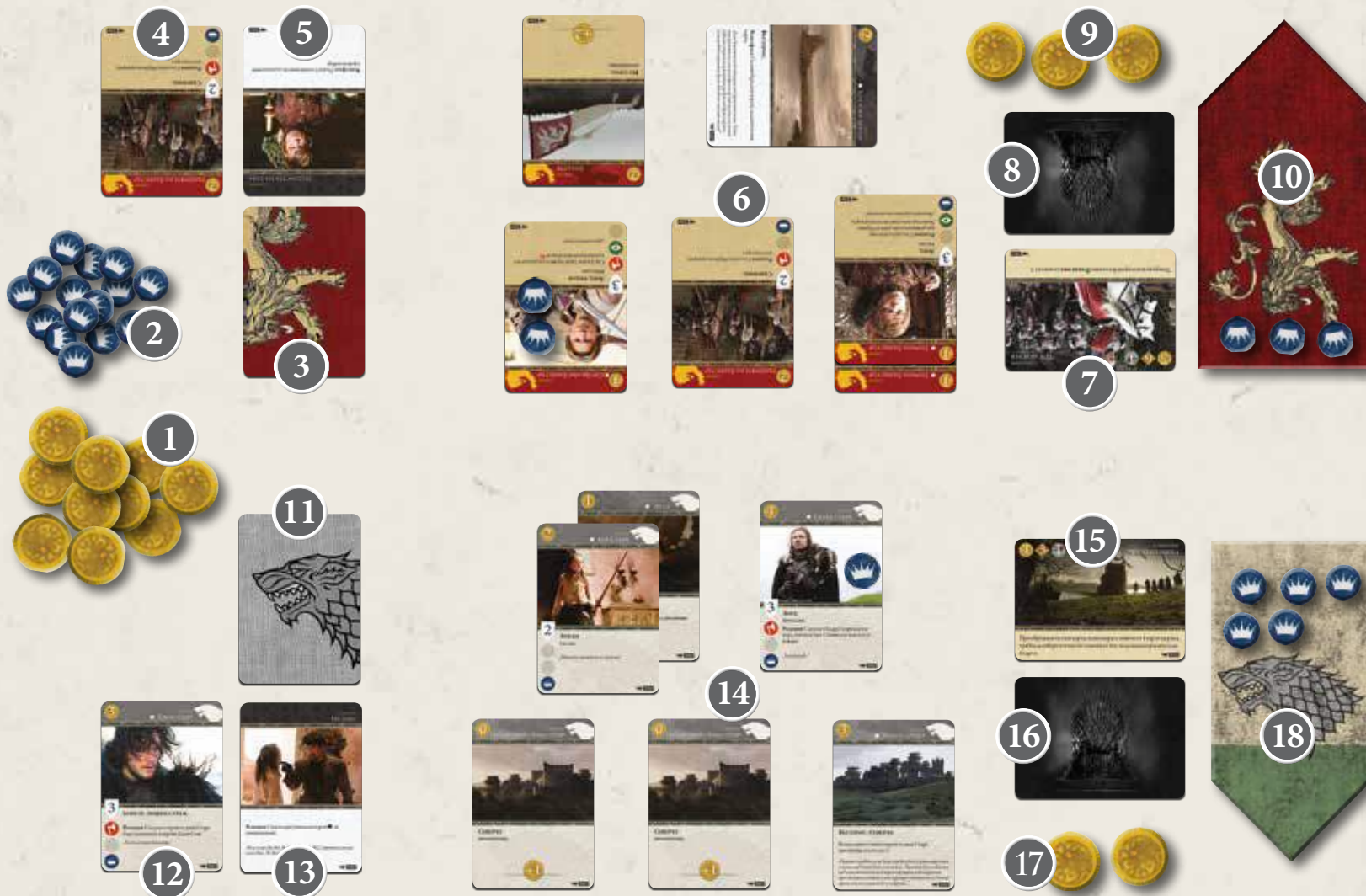
Всеки играч отново тегли карти, така че да допълни ръката си до седем. Това е неговата **СТАРТОВА РЪКА**.

Играта може да започне.

## ПРИМЕР ЗА ПОСТАВЯНЕ НА НАЧАЛНИ КАРТИ

Ръката на играча от дома Старк се състои от седем карти: *Аря Старк*, *Джон Сняг*, *Едгар Старк*, *Ръката на краля*, *Не днес* и две копия от *Цитаделата на Зимен хребет*. Той решава да постави *Аря Старк*, *Джон Сняг* и един брой от *Цитаделата на Зимен хребет* (оградени в зелено вдясно), които струват общо пет злато, максималната сума, за която играчът има право да поставя карти. Той не може да постави *Ръката на краля* или *Не днес*, тъй като събития и приложения не може да се играят в тази фаза. Той също така не може да постави второто копие от *Цитаделата на Зимен хребет*, тъй като тя има ключова дума **ОГРАНИЧЕНИЕ**, а сред началните карти може да има само една карта с тази ключова дума.





## ПРИМЕРНА ИГРОВА ЗОНА

- |                                 |                                   |  |   |
|---------------------------------|-----------------------------------|--|---|
| 1. Хазна                        | 6. Карти на Ланистър в игра       | 10. Знаме и спечелени символи на властта на Ланистър | 15. Обърнат сценарий на Старк                     |
| 2. Извор на властта             | 7. Обърнат сценарий на Ланистър   | 11. Тесте за теглене на Старк                        | 16. Тесте със сценарии на Старк                   |
| 3. Тесте за теглене на Ланистър | 8. Тесте със сценарии на Ланистър | 12. Унищожени карти на Старк                         | 17. Златен запас на Старк                         |
| 4. Унищожени карти на Ланистър  | 9. Златен запас на Ланистър       | 13. Изчистени карти на Старк                         | 18. Знаме и спечелени символи на властта на Старк |
| 5. Изчистени карти на Ланистър  |                                   | 14. Карти на Старк в игра                            |   |

## РУНДОВЕ

Игра на тронове протича в множество **рундове**, всеки от които се състои от седем фази. И двамата играчи участват във всички фази.

Фазите се изпълняват в следния ред:

1. Планиране
2. Теглене
3. Строяване
4. Предизвикателства
5. Надмощие
6. Изправяне
7. Данъци

Една фаза трябва да приключи напълно, преди играчите да пристъпят към следващата. След завършване на седма фаза *Данъци* започва нов рунд с първа фаза *Планиране*.

### ФАЗА 1: ПЛАНИРАНЕ

В началото на тази фаза играчите избират коя от своите карти-сценарии да обърнат (изиграят) за този рунд. Сценариите носят доход на играчите и имат свойства, които може да променят хода на играта.

Всеки играч разглежда наличните си карти-сценарии и тайно избира една, която да обърне. Когато и двамата играчи са готови с избора си, те едновременно обръщат своите карти.

**Обърнатият сценарий** заменя картата-сценарий от предишния рунд, която от своя страна се превръща в **използван сценарий**. Така във всеки рунд играчите разполагат само с един обърнат сценарий. Използваните сценарии стоят под актуално обърнатия сценарий и не може да се играят отново, докато всички седем карти от тестето не бъдат употребени. Когато играч обърне последната си карта-сценарий, той получава обратно всички използвани сценарии (без току-що обърнатия) и може да ги използва в следващи рундове.

След обръщане на сценариите определете кой играч печели **инициатива**. Това е играчът с висока стойност на инициативата върху своята отворена карта-сценарий. В случай на равенство, инициатива печели играчът, притежаващ по-малко символи на властта (общо върху зна-

мето и героите си). Ако пак има равенство, победителят се определя на случаен принцип. Играчът, спечелил инициативата, решава кой ще е **стартов играч** за този рунд.

Накрая се изпълняват всички сценарии, започващи с фразата „При обръщане на тази карта“. Ако и двата сценария започват с тази фраза, тогава стартовият играч решава за реда на изпълнението им. Указанието на другите видове сценарии се активира в някоя от следващите фази или пък важи за целия рунд. След изпълнението на всички сценарии, съдържащи „При обръщане на тази карта“, преминете към следващата фаза.

### ФАЗА 2: ТЕГЛЕНЕ

Всеки играч тегли по две карти от своето тесте и ги добавя към ръката си. Ако в процеса на играта нечие тесте бъде изчерпано, този играч не тегли повече карти. След като двамата играчи изтеглят карти преминете към фаза *Строяване*.

### ФАЗА 3: СТРОЯВАНЕ

По време на тази фаза двамата играчи получат своите доходи и изиграват от ръка нови герои,

места и приложения. Някои събития също може да бъдат изиграни в тази фаза. Първо играе стартовият играч и след като той приключи напълно своя ход, играе неговия опонент. Играчът, който в момента е на ход се нарича **активен играч**.

В началото на хода си активният играч определя своя общ **доход** като събира стойността на дохода от своя обърнат сценарий с допълнителния доход, предоставен от неговите карти в игра (виж „Допълнителен доход“ на тази страница). След като определи дохода си, играчът взема съответното количество злато от хазната и го поставя близо до знамето си. Тези монети формират **златния запас** на играча за целия рунд.

За да **играе карта** от ръка, активният играч заплаща нейната стойност в злато от своя запас, след което поставя картата отворена на масата. Изхарченото злато се връща в хазната.

Активният играч може да прикрепя безплатно **двойници** към своите карти, които вече са в игра (виж *Уникални карти* на стр. 12).

Играчът има право да играе карти, докато не свърши златото си, свърши картите си на ръка или не реши да спре. Той може да реши да не из-

## ИЗИГРАВАНЕ НА ДОПЪЛНИТЕЛЕН КАРТИ ДОХОД

Една карта се счита за изиграна (вкарана в игра), когато играч я извади от ръката си и я постави открито в своята игрова зона, като заплати нейната цена в злато. Героите, местата и приложенията имат изобразена цена в злато и може да се играят само по време на фазата *Строяване*. Събитията се играят според указанието върху тях и са безплатни, освен ако на картата не пише друго. Отварянето на сценарий винаги е безплатно.

Когато карта е поставена отворена в игровата зона, то тя е в **игра** и може да се използва от своя собственик. Картите в игра може да бъдат засегнати от събития или от други карти в игра. Карти в ръката, в тестето за теглене, унищожени и изчистени карти не са в игра. Когато се играе събитие, то се изпълнява незабавно и след това се поставя при изчистените карти.

Някои карти имат изображение на златна монета с число, напр. „+1“ или „+2“. Това е допълнителен доход, който се добавя към дохода от отворения сценарий на играча. Този доход се добавя дори, когато картата е склонена.

Доходът се определя в началото на хода на активния играч, преди той да е играл каквито и да е нови карти. За това карти, увеличаващи дохода, не носят допълнителен доход във фазата, в която са изиграни (вкарани в игра), а влизат в сила едва в следващата фаза *Строяване*.





харчи целия си златен запас, тъй като това злато може да се използва и за други цели (виж *Златен запас* на стр. 11).

Важно е да се има предвид, че по време на цялата фаза и двамата играчи имат право (дори в момента да не са активен играч) да извършват също и други действия, например да играят събития или да активират функциите на карти, които вече са **в игра**. Но помнете, само активният играч може да играе герои, места и приложения от ръка.

След като и двамата играчи приключат ходовете си, се пристъпва към следващата фаза.

## ФАЗА 4: ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

Предизвикателствата стоят в центъра на конфликта в *Игра на тронове*. По време на тази фаза играчите се нападат един друг, с цел да спечелят дългосрочно предимство.

Започвайки със стартовия играч, двамата опоненти се атакуват един след друг. Играчът, който е на ход се нарича **АКТИВЕН ИГРАЧ**.

Има три вида предизвикателства:

🔴 **Военен сблъсък:** Целта на нападателя е да унищожи герои на своя опонент. Само герои със символ 🔴 може да участват във военен сблъсък.

🟢 **Дворцови интриги:** Целта на нападателя е да принуди своя опонент да изчисти карти от ръката си. Само герои със символ 🟢 може да участват в дворцови интриги.

🔵 **Борба за власт:** Целта на нападателя е да открадне символи на властта от знамето на своя опонент. Само герои със символ 🔵 може да участват в борба за власт.

По време на тази фаза играчите имат право да отправят **по едно** от трите вида предизвикателства към своя опонент в произволен ред. Атаките се извършват една по една и всяко предизвикателство трябва да бъде завършено изцяло, преди да започне следващото. Активният играч може да реши да не отправи всички видове предизвикателства (обикновено, защото не разполага с герои с нужните символи), а дори има право и да не отправи нито едно.

След като стартовият играч е приключил изцяло със своите атаки, идва ред на неговия против-

ник, който също има право на три предизвикателства (по едно от вид) в произволен ред.

Всяко предизвикателство се състои от следните три стъпки, в посочения ред:

1. Обявяване на нападатели.
2. Обявяване на защитници.
3. Изход от битката.

Преди и между отделните стъпки, играчите може да предприемат **ДЕЙСТВИЯ**, като например да играят събития или да използват функцията на някоя от картите си в игра (виж *Действия* на стр. 12).

### 1. ОБЯВЯВАНЕ НА НАПАДАТЕЛИ

Активният играч, наричан още **АТАКУВАЩ ИГРАЧ**, съобщава вида на предизвикателството, което отправя (военен сблъсък, дворцови интриги или борба за власт) като **СКЛАНЯ** произволен брой от героите си, притежаващи съответния символ (🔴, 🟢 или 🔵) и ги обявява за нападатели. Само герои в изправена позиция може да бъдат обявени за нападатели. Активният играч трябва да склони поне един герой, за да отправи предизвикателство.

### 2. ОБЯВЯВАНЕ НА ЗАЩИТНИЦИ

Сега опонентът на активния играч, наричан още **ОТБРАНЯВАЩ СЕ ИГРАЧ** има възможност да се защити от атаката. За да се защити, играчът трябва да склони произволен брой от своите герои, притежаващи необходимия символ. Герои в склонена позиция не може да бъдат обявени за защитници. За да се счита, че играчът се отбранява от атаката, той трябва да склони поне един герой. Играчът има право и да не обяви никакви защитници.

Героите, обявени за нападатели и защитници в дадено предизвикателство се наричат също и **УЧАСТВАЩИ ГЕРОИ**. Ако по някаква причина участващ герой бъде премахнат от някое предизвикателство преди изхода от битката, то той вече не се счита за участващ герой.

### 3. ИЗХОД ОТ БИТКАТА

Съберете силата на всички атакуващи герои: това формира **СИЛАТА НА АТАКАТА**. След това съберете силата на всички отбраняващи герои: това формира **СИЛАТА НА ЗАЩИТАТА**. Ако сила-

## ИЗПРАВЯНЕ И СКЛАНЯНЕ

Когато играч играе герой, място или приложение, той поставя картата отворена в своята игрова зона в така наречената **изправена позиция**. В много ситуации от играча се изисква да склони дадена карта, което означава, че той трябва да я завърти на 90 градуса - това се нарича **склонена позиция**. Само изправени карти може да бъдат склонени. Героите се склоняват основно, за да участват в предизвикателства, а някои карти трябва да бъдат склонени, за да се активира тяхната функция.



ИЗПРАВЕНА ПОЗИЦИЯ




СКЛОНЕНА ПОЗИЦИЯ

та на атаката е по-голяма или равна на силата на защитата, то атакуващият играч печели предизвикателството, а отбраняващият се играч трябва да **ПРЕТЪРПИ ЗАГУБИ**, които се различават според вида на предизвикателството:

**Военен сблъсък:** Отбраняващият се играч трябва да унищожи толкова от героите си в игра, колкото е силата на **УДАРА** върху обрнатия сценарий на атакуващия играч (не е нужно избраните герои да са участвали в сблъсъка). Унищожените герои се поставят върху тестето с унищожени карти.

**Дворцови интриги:** Отбраняващият се играч трябва да изчисти на случаен принцип толкова карти от ръката си, колкото е силата на удара върху обрнатия сценарий на атакуващия играч.

**Борба за власт:** Отбраняващият се играч трябва да премести от своето знаме върху знамето на противника толкова символи на властта, колкото е силата на удара върху обрнатия сценарий на атакуващия играч.

Когато изгуби предизвикателство, отбраняващият се играч трябва да понесе нужните загуби доколкото е възможно. Например, ако атакуващият играч спечели борба за власт , и има удар със сила 2, а неговият противник има само един символ на властта върху своето знаме, то отбраняващият се играч просто предава единствения си символ на своя опонент.

### ПОБЕДА НА ЗАЩИТНИКА

Ако отбраняващият се играч спечели предизвикателството, никой не търпи загуби. В този случай се счита, че играчът просто е спрял атаката срещу своя дом.




### БЕЗ СЪПРОТИВА

Ако атакуващият играч спечели предизвикателство, в което силата на защитата е равна на 0 (или не са обявени защитници), тогава нападателят е спечелил битката **БЕЗ СЪПРОТИВА** и той получава върху своето знаме **един символ на властта от извора** като награда (важи за трите вида предизвикателства). Отделно от това отбраняващият се играч трябва да претърпи стандартните загуби.

След като играчите са приключили с предизвикателствата се преминава към фаза *Надмощие*.

## ПРИМЕР ЗА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО



1. Ланистър предизвиква военен сблъсък  срещу Старк, като склонява *Хрътката* и го обявява за нападател.
2. Старк има два героя с военен символ  в игра - *Джон Сняг* и *Свитата на Старк*. Той обявява и двете карти за защитници, като ги склонява.
3. Старк решава да използва реакцията на *Свитата на Старк* и тегли картата.
4. Ланистър играе събитието *Коварни методи*, което добавя 2 към силата на *Хрътката* за това предизвикателство и съответно силата на атаката става 5. И двамата играчи не предприемат повече действия.
5. Ланистър печели предизвикателството като атакуващ, тъй като силата на атаката е по-голяма или равна на силата на защитата. Сега той използва останалата част от функцията на *Коварни методи* и тегли две карти. В този момент Старк трябва да претърпи загуби. Тъй като е изгубил военен сблъсък , Старк трябва да унищожи толкова свои герои, колкото е силата на удара на неговия опонент (в този случай тя е равна на 1). Той избира картата *Свитата на Старк* и я премества при унищожените карти.
6. Накрая Старк активира реакцията на *Джон Сняг* и го изправя. Никой от играчите не предприема повече действия, така че предизвикателството е решено докрай.

## ФАЗА 5: НАДМОЩИЕ

В началото на тази фаза играчите сумират силата на всички свои **изправени** герои и към получената стойност прибавят броя на златните монети в своя запас. Играчът с по-голям сбор печели **НАДМОЩИЕ** и незабавно взема от извора един символ на властта за своя дом. Наградата за надмощие се дава преди някой играч да има възможност да извърши каквито и да е действия (както например да играе събитие, което скланя герой).

В случай на равенство никой не печели надмощие и не получава символ на властта.

След като се определи кой играч печели надмощие, двамата опоненти могат да играят събития или да извършват други действия, след което играта продължава с фаза *Изправяне*.

## ФАЗА 6: ИЗПРАВЯНЕ

Двамата играчи едновременно изправят своите герои, места и приложения, след което имат възможност да играят събития или да извършват други действия. Следва фаза *Данъци*.

## ФАЗА 7: ДАНЪЦИ

Двамата играчи едновременно връщат в хазната всичкото непохарчено злато от своя запас. След това имат възможност да играят събития или да извършват други действия. С това настоящият рунд приключва и започва нов рунд с фаза *Планиране*.

Играта продължава по този начин, докато някой играч не бъде обявен за победител. Виж *Власт и Победа* по-долу.

## ВЛАСТ И ПОБЕДА

Крайната цел на играчите в *Игра на тронове* е да съберат **15 символа на властта**. Когато играч събере 15 или повече символа (намиращи се общо върху неговото знаме и героите му в игра), играта незабавно се прекратява и той се обявява за победител. Ако и двамата играчи едновременно постигнат условието за победа, то играта печели **стартовият** играч.

Някои карти позволяват на играчите да **ПЕЧЕЛЯТ СИМВОЛИ НА ВЛАСТТА** за своя дом. Когато играч е инструктиран да вземе определен брой символи на властта, той взема това количество символи от извора на властта и ги поставя върху **знамето** на своя дом.

**Пример:** *Картата „Дарът на Илирио“ гласи: „Ако в този рунд спечелиш надмощие, вземи от извора 3 допълнителни символа на властта за своя дом“. Ако играчът, отворил този сценарий, спечели надмощие, той би взел общо 4 символа на властта от извора, които да сложи върху своето знаме (1 за спечеленото надмощие и 3 заради картата „Дарът на Илирио“).*



Функцията на някои карти позволява на определени герои също да печелят символи на властта. Това е същото като да печелите символи за своя дом, с тази разлика, че добитите символи на властта се поставят върху **героя**, а не върху знамето на играча. Символите, поставени върху герои, също се броят за победата на играча. Ако герой бъде премахнат от игра по някаква причина, всички символи, лежащи върху него, се връщат в извора на властта.

**Пример:** *Картата „Едард Старк“ гласи: „Реакция: След като Едард Старк влезе в игра, той получава 1 символ на властта от извора“. Когато един играч изиграе „Едард Старк“, той има право веднага да вземе 1 символ на властта от извора и да го постави върху картата „Едард Старк“.*



## ДРУГИ ПОНЯТИЯ ОТ ИГРАТА

В този раздел са обяснени някои допълнителни правила.

### ЗЛАТЕН ЗАПАС

Винаги когато играч играе карта от ръка, той трябва да заплати нейната цена в злато от своя златен запас. За използването на някои карти, също се изисква да се заплати определена цена.

**Пример:** *Събитието „Подлостта на лъва“ гласи: „Всяка фаза: Плати 2 златни монети, за да склониш герой по избор.“*

Всяка монета, намираща се в златния запас на играч добавя по 1 към общата сила на неговите изправени герои във фазата *Надмощие*.

### УНИЩОЖЕНИ И ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ

Всеки играч трябва да има свои отделни тестета с **ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ** и **УНИЩОЖЕНИ КАРТИ**. Играчите имат право по всяко време да разглеждат както своите, така и чуждите тестета с изчистени и унищожени карти.

Някои действия в играта принуждават играчите да **ИЗЧИСТЯТ** карти от ръката си. Герои, места и приложения може също така да бъдат изчистени от игра по различни причини. Всеки път, когато това се случи, играчът трябва да постави картата върху тестето си с изчистени карти.

Когато се играе събитие, то трябва да се постави при изчистените карти в момента, в който бъде изпълнено.

Някои ситуации може да доведат от **УНИЩОЖАВАНЕТО** на герой. Всеки път, когато това се случи, играчът трябва да постави картата върху тестето с унищожени карти.

Когато герой е унищожен или изчистен от игра, всички приложения или двойници, прикрепени към него, се изчистват, а символите на властта се връщат в извора.

Важно е да се прави разлика между унищожен и изчистен герой, особено ако героят е уникален. (виж *Уникални карти* на стр. 12).

## УНИКАЛНИ КАРТИ

Някои карти имат изобразен флаг (🏳️) пред заглавието си. Тези карти са **уникални** и представяват конкретни личности, места или предмети от Вестерос. Една уникална карта не може да се играе, ако друго нейно копие се намира вече в игра или е сред унищожените карти.

**Пример:** Старк има само героя „Едард Старк“ в игра и губи военен сблъсък 🗡️ като защитник. Той претърпява съответните загуби, като поставя „Едард Старк“ при унищожените карти. В следващ рунд играчът тегли от тестето си друго копие на „Едард Старк“. За съжаление той не може да го вкара в игра, защото този герой е уникален и вече се намира сред унищожените карти на играча.

Някои уникални карти, като *Кутрето*, фигурират в тестето както на Ланистър, така и на Старк. Правилото за уникалните карти се прилага за двамата играчи поотделно. Ето защо е позволено и двамата играчи да имат *Кутрето* едновременно в игра или пък единият играч да разполага с тази карта в игра, а *Кутрето* на другия играч да е унищожено.

## ДВОЙНИЦИ

Ако играч разполага с даден уникален герой на ръка и в същото време има друго копие от този герой в игра, то той може да прикрепи картата от ръката си към героя в игра като **двойник**. Двойници може да се прикрепят единствено във фазата *Строяване*, но това действие е **безплатно**; играчът **не** заплаща цената в злато, изобразена на картата. Двойникът се подпхва под съответната карта в игра, така че да се вижда само заглавието му. Приема се, че картата двойник няма никаква сила, символи или текст върху себе си, а единствено заглавие.

Единствената роля на двойниците е да **спасяват** героя, към който са прикрепени от унищожаване. Когато трябва да унищожи даден герой, играчът изчиства неговия двойник, а героят остава в игра.

Към един герой може да се прикрепят няколко двойника. Въпреки че са прикрепени към героя, двойниците не се считат за приложения и карти, взаимодействащи с приложения, не се отнасят за тях.

## КЛЮЧОВИ ДУМИ

Ключовите думи са специални свойства на различни карти. Те са изписани в горната част на текстовото поле на картите. Има три вида ключови думи в играта: **ОГРАНИЧЕНИЕ**, **ПРОСЛАВА**, и **ЗАСАДА**.

### ОГРАНИЧЕНИЕ

Всеки играч има право да изиграе само по **една** карта с ключова дума **ОГРАНИЧЕНИЕ** на рунд.

### ПРОСЛАВА

Когато играч спечели предизвикателство (като нападател или защитник), всеки от неговите участващи герои с ключова дума **ПРОСЛАВА** получава по **един** символ на властта от извора.

### ЗАСАДА

Когато играч обяви нападателите в предизвикателство (но **преди** да са обявени защитници), за всеки свой **атакуващ** герой с ключова дума **ЗАСАДА** той може да избере по един вражески герой **без** ключова дума **ЗАСАДА**. Избраните герои **не** може да бъдат обявени за защитници в това предизвикателство.

## ДЕЙСТВИЯ

Един играч извършва **ДЕЙСТВИЕ**, когато изиграе събитие или използва функцията на карта, чийто текст започва с име на фаза. Реакциите (виж стр. 13) не се считат за действия. При повечето карти е посочена конкретна фаза, в която тяхната функция може да се използва, например *Строяване*, *Предизвикателства* или *Надмощие*.

**Пример:** Картата „Майстер Лувин“ гласи: **„Надмощие: Склони Майстер Лувин, за да изтеглиш 2 карти.“** Функцията на „Майстер Лувин“ може да се използва само във фаза *Надмощие* от играта.



Други карти може да се използват във всяка фаза на играта.

**Пример:** Събитието „Подлостта на лъва“ гласи: **„Всяка фаза: Плати 2 златни монети, за да склонили герой по избор“.** Ланистър може да изиграе тази карта по всяко време на играта, стига да има нужното количество злато.



Всяко действие се извършва **изцяло** веднага след като бъде обявено. Едва след това може да се предприеме ново действие. Играчите имат право да извършват действия дори и да не са активен играч в момента, стига функцията на картата да може да се активира в този момент от играта.

Стартовият играч има право първи да извърши действие във всяка фаза. След това той предоставя на опонента си възможност да извърши действие или да пасува. Едва след реда на съперника си той може да предприеме ново действие.

## ПАСИВНИ ФУНКЦИИ

**Пасивната функция** е указание върху картата, което се активира автоматично. За разлика от действията, пасивните функции се изпълняват **задължително**, когато условията, посочени на картата, са спазени. Някои пасивни функции се изпълняват в точно определен момент, докато други имат продължителен ефект (виж стр. 13). Пасивните функции се различават по това, че текстът върху тях **не започва** с име на фаза, нито с думата *Реакция*.

Когато са спазени условията за изпълнението на пасивна функция, тя се извършва автоматично, **преди** играчите да могат да предприемат други действия. Ако две или повече пасивни функции се активират едновременно, то стартовият играч решава в какъв ред да бъдат изпълнени.

**Пример:** Картата „Варис“ гласи: „След като Варис влезе в игра, трябва да избереш и изчистиш 1 съюзник от игра.“ Текстът в картата не започва с име на фаза или с „Реакция“, съответно това е пасивна функция и трябва да се изпълни незабавно.

Тъй като самият „Варис“ също е съюзник, ако в този момент в игра няма друг съюзник, то „Варис“ изчиства сам себе си от игра.



## РЕАКЦИИ

**РЕАКЦИИТЕ** са функции на картите, които може да бъдат активирани от играчите при определени обстоятелства. Реакция може да имат герои, места, събития и приложения и тази функция е ясно маркирана с думата Реакция в началото на текста. При всяка реакция е указано точно кога може да се използва. Реакциите се изпълняват изцяло, преди да бъдат извършени следващи действия.

**Пример:** Събитието „Ланистър винаги плащат дълговете си“ гласи: „**Реакция:** След като загубиш предизвикателство, склони един герой от дома Ланистър, за да унищожиш участващ герой по избор“. Ако Ланистър загуби военен сблъсък и в отговор иска да изиграе това събитие, той трябва да направи това преди да е предприел някакво друго действие, иначе ще пропусне шанса си да използва реакцията на тази карта след загубата на предизвикателството.



## СПАСЯВАНЕ

Обикновено, когато играч извършва действие (чрез изиграване на събитие или използване на карта в игра), това действие трябва да се извърши изцяло, преди да се предприеме следващо действие. Изключение правят реакции, съдържани думата „спаси“.

Това са специални реакции, които прекъсват действие, имащо за цел да унищожи герой. Въпреки това, ако убиването на герой има определена цена (например заплащане в злато или скланяне на герой), тази цена все пак трябва да се плати от играча, предприел това действие.

**Пример:** Събитието „Не днес“ гласи: „**Реакция:** Спаси един уникален герой от унищожаване“. Ако Ланистър изиграе събитието „Ланистър винаги плащат дълговете си“ (като склони един герой) в опит да унищожи „Джон Сняг“, Старк може да изиграе „Не днес“, за да спаси този герой. В този случай Ланистър не изправя обратно героя си, който е склонил, за да активира своето събитие, тъй като се счита, че това е цена, която той вече е платил, за да използва тази карта.



Тези реакции може да се използват също така, когато играч е загубил военен сблъсък и трябва да избере герой, който да унищожи. Играчът избира един герой, а след това използва подходяща карта, с която да го спаси (и героят остава в игра).

## ПРОДЪЛЖИТЕЛНИ ЕФЕКТИ

Функцията на повечето карти се изпълнява в рамките на едно действие, но някои карти имат дългосрочен ефект, продължаващ конкретен период от време или неопределено дълго. Възможно е няколко продължителни ефекта да въздействат на една и съща карта по едно и също време.

**Пример:** Мястото „Зимен хребет“ гласи: „Всеки един от твоите герои от дома Старк, увеличава силата си с 1“. През цялото време, докато Зимен хребет стои в игра, всички герои от дома Старк получават бонус +1 към своята сила.



## СИЛЕН УДАР ПРИ ВОЕНЕН СБЛЪСЪК

Ако играч загуби военен сблъсък като защитник, а силата на удара на нападателя е 2 или повече, то защитникът трябва да избере нужното количество герои и да ги унищожи едновременно. Това ще рече, че играчът не може да избере да убие един и същи герой няколко пъти, дори той да може да бъде спасен.

## НАБОР НА СЦЕНАРИИ

Този незадължителен вариант на играта дава възможност на играчите да съставят сами своите тестета със карти-сценарии и по този начин да увеличат удоволствието от играта. Играчите трябва да решат, дали ще играят този вариант преди началото на играта.

Следвайте стандартните стъпки при подготовка на играта, но в края на стъпка 3, вместо да върнете в кутията неизползваните сценарии ги размесете старателно и ги поставете закрити на масата, формирайки **ТЕСТЕ ЗА НАБОР НА СЦЕНАРИИ**. След това изпълнете тези стъпки в посочения ред:

1. Раздайте на всеки играч по 3 карти (закрити) от тестето за набор на сценарии.
2. Всеки играч тайно избира една от трите карти, които е получил, след което подава останалите две карти на своя опонент. Играчите трябва да държат избраните сценарии скрити от противника си.
3. Всеки играч разглежда подадените му две карти, тайно избира една и връща другата карта закритата обратно в кутията.
4. Повторете стъпки от 1 до 3, докато тестето за набор на сценарии свърши и всеки играч има по 6 избрани карти на масата пред себе си.

Сега всеки играч формира тестето си със сценарии за тази игра, като тайно избира 7 карти от 13-те сценария пред себе си (7-те стандартни сценария за неговия дом плюс 6-те току що избрани). Останалите сценарии се връщат в кутията, без да се показват и играчите преминават към следващата стъпка от подготовката за игра.

## ИНДЕКС

активен играч.....	8, 9	подготовка за игра.....	6
без съпротива.....	10	предизвикателства.....	9
власт.....	11	военен сблъсък.....	10, 16
извор на властта.....	6	дворцови интриги.....	10, 16
символи на властта.....	3, 11	борба за власт.....	10, 16
двойници.....	8, 12	продължителни ефекти.....	13
действия.....	12	реакции.....	13
доход.....	5, 8	спасяване.....	13
защитници.....	9	рундове.....	8
златен запас.....	8	скланяне.....	9
златни монети.....	3	смяна на ръката.....	6
изправяне.....	11	стартов играч.....	8
изчистени карти.....	11	сценарии.....	3, 5
инициатива.....	5, 8	удар.....	5, 10
ключови думи.....	5, 12	уникални карти.....	12
засада.....	12, 16	унищожени карти.....	11
ограничение.....	12, 16	участващи герои.....	9
прослава.....	12, 16	фаза <i>Изправяне</i> .....	11
набор на сценарии.....	13	фаза <i>Данъци</i> .....	11
надмощие.....	11	фаза <i>Планиране</i> .....	8
нападатели.....	9	фаза <i>Строяване</i> .....	8
пасивна функция.....	12	фаза <i>Теглене</i> .....	8
победа.....	11	хазна.....	6

## ЕКИП

**Автори:** Ерик М. Ланг и Крисчън Т. Питърсън

**Допълнителна разработка:** Майкъл Хърли, Нейт Френч и Лукас Лицзингер

**Продуценти:** Майкъл Хърли и Ерик Далман

**Редакция:** Адам Бейкър, Дейвид Хенсен и Лукас Лицзингер

**Графичен дизайн:** Edge Entertainment със Браян Шомбърг и Максвел Форбс.

**Подбор на изображения:** Майкъл Хърли и Андрю Наваро

**Лицензно право:** Деб Бек

**Мениджър на продукцията:** Ерик Найт

**Изпълнителен художествен директор:** Кори Коничка

**Издател:** Крисчън Т. Питърсън

**Тестови играчи:** Адам Бейкър, Ерик Далман, Адам Девуль, Нейт Френч, Еван Хол, Дейвид Хенсен, Тим Хъкълбери, Кори Коничка, Робърт Коуба, Лукас Лицзингер, Джасинда Лохман, Деймън Стоун и Кевин Томзик

Заглавие на сериала, фотографии и оформление © 2013 Home Box Office, Inc. Всички права запазени. Game of Thrones е търговска марка на Home Box Office, Inc. Правила и текст в играта © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Всички права запазени. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, Living Card Game, LCG, логото на Living Card Game и логото на FFG са търговски марки или запазени марки на Fantasy Flight Publishing, Inc.

FFG Адрес: 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA

Телефон: 651-639-1905.

Запазете тази информация за бъдеща употреба. Отпечатано в Китай според CE (Conformité Européenne) директивите за качество и сигурност на Европейския Съюз. Дребни части, опасност от поглъщане! Не е подходящо за деца под 3 г.

**HBO**  
HOME BOX OFFICE



**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

**Превод и оформление:** Леда Герова

**Редакция:** Александър Геров, Борис Боев

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

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

тел: +359 895 61 88 10

моб: +359 2 416 46 90

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

Първо българско лицензирано издание 2013



# GEORGE R. R. MARTIN'S A GAME OF THRONES THE CARD GAME



Битката за Железния трон, едва сега започва...

След като сте преживели интригите и вълненията в НВО версията на *Игра на Троне*, имате възможност да се потопите напълно в света на *Песен за огън и лед* с основната LCG версия на играта - *A Game of Thrones: The Card Game*. Играта, която си мислите, че познавате, ще ви отведе в един съвсем нов свят. Базовата игра (The Core Set) включва четири от великите домове на Вестерос и може да се играе от двама, трима или четирима опоненти, които да се съревновават всеки за себе си или отборно по двойки. LCG (Living Card Game) форматът, със своята постоянно нарастващата колекция от разширения позволява на играчите да сглобяват свои собствени тестета, които може да бъдат променяни, допълвани и да еволюират с качествата си във времето.

ФАНТАСМАГОРИЯ ви дава възможност да се впуснете в бурната надпревара за Железния трон, като закупите базовата игра *A Game of Thrones: The Card Game* с

## 20% ОТСТЪПКА

Трябва само да представите тази книжка с правила за заверка в магазина ни в София, на ул. Лъвски Рид №6, бл. 4; телефон: 0895 61 88 10. Играта може да се поръча и онлайн на [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg), но отстъпката важи само на място в магазина.

\*Поради динамичното, ежемесечно разширяване на сагата *Игра на Троне*, играта се предлага само на английски език. Повече за играта и форматът LCG можете да прочетете на [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg).

© 2012 George R.R. Martin. © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. A Game of Thrones: The Card Game, Living Card Game, the Living Card Game logo, Fantasy Flight Games, and the Fantasy Flight Games logo are all trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.

[www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)



# БЪРЗ СПРАВОЧНИК

## РУНДОВЕ

1. Планиране
2. Теглене
3. Строяване
4. Предизвикателства
5. Надмощие
6. Изправяне
7. Данъци

## СИМВОЛИ



Военен сблъсък



Дворцови интриги



Борба за власт



Домът Ланистър





Домът Старк




Уникален

## ПРЕТЪРПЯВАНЕ НА ЗАГУБИ

 **Военен сблъсък:** Отбраняващият се играч трябва да унищожи толкова от героите си в игра, колкото е силата на удара върху обрнатия сценарий на атакуващия играч (не е нужно избраните герои да са участвали в сблъсъка). Унищожените герои се поставят върху тестето с унищожени карти.

 **Дворцови интриги:** Отбраняващият се играч трябва да изчисти от ръката си толкова карти, колкото е силата на удара върху обрнатия сценарий на атакуващия играч.

 **Борба за власт:** Отбраняващият се играч трябва да премести от своето знаме върху знамето на противника толкова символи на властта, колкото е силата на удара върху обрнатия сценарий на атакуващия играч.

## КЛЮЧОВИ ДУМИ

### ОГРАНИЧЕНИЕ

Всеки играч има право да изиграе само по една карта с ключова дума *ОГРАНИЧЕНИЕ* на рунд.

### ПРОСЛАВА

Когато играч спечели предизвикателство (като нападател или защитник), всеки от неговите участващи герои с ключова дума *ПРОСЛАВА* получава по един символ на властта от извора.

### ЗАСАДА

Когато играч обяви нападателите в предизвикателство (но преди да са обявени защитници), за всеки свой атакуващ герой с ключова дума *ЗАСАДА* той може да избере по един вражески герой без ключова дума *ЗАСАДА*. Избраните герои не може да бъдат обявени за защитници в това предизвикателство.

