

ИГРА ПРЕСТОЛОВ

Десница короля

ПРАВИЛА ИГРЫ

Великие дома Вестероса съезжаются в Королевскую Гавань на грандиозный рыцарский турнир и роскошный пир. Со всех уголков Семи Королевств рыцари и лорды стремятся попасть ко двору, чтобы воздать почести королю и его приближённым. Вы тоже прошли этот нелёгкий путь до столицы Семи Королевств в погоне за мечтой — стать десницей короля, вторым человеком в государстве!

Чтобы король избрал вас, вы должны получить поддержку прославленных семейств. К счастью, вам готов помочь Варис по прозвищу Паук, знаменитый мастер-над-шептунами. Он будет нащёптывать лордам ваше имя и убеждать присоединиться к вам и даровать своё благоволение. Если вы хотите стать десницей, ваши власть и влияние должны распространиться среди Великих домов Вестероса.

Но путь к власти тернист. Нельзя сделать шаг и не встретить ни единой преграды. У ваших соперников — собственные цели и амбиции, и они тоже ищут поддержку у дворян. Чтобы победить в игре престолов, нужно действовать быстро, решительно и с умом!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой настольной игре участники по очереди перемещают карту Вариса между картами персонажей в Королевской Гавани. С помощью Вариса игроки собирают карты персонажей, чтобы в дальнейшем получить жетоны знамён Великих домов Вестероса. Победит участник, собравший в конце игры больше всего жетонов знамён!

СОСТАВ ИГРЫ



8 карт персонажей
дома Старк



7 карт персонажей
дома Грейджой



6 карт персонажей
дома Ланнистер



5 карт персонажей
дома Таргариен



4 карты персонажей
дома Баратеон



3 карты персонажей
дома Тирелл



2 карты персонажей
дома Талли



1 карта Вариса



14 карт союзников



7 жетонов знамён



4 жетона трёхглазой вороны

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Сформируйте Королевскую Гавань:** перемешайте все 35 карт персонажей и карту Вариса, затем выложите их в открытую в центре стола — у вас должна получиться «сетка» 6 на 6 карт. Это **Королевская Гавань**. Перед каждым игроком также должно оставаться свободное пространство — его **игровая зона**.
2. **Созовите знамёна:** сложите жетоны знамён рядом с Королевской Гаванью.
3. **Подготовьте союзников:** перемешайте колоду союзников. Затем раскройте верхние 6 карт и выложите рядом с колодой.
4. **Определите первого игрока:** самый младший участник начинает игру.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, участники перемещают карту Вариса. Чтобы переместить Вариса, игрок называет направление и дом. Это определяет, в каком направлении будет двигаться Варис и карты какого дома в указанном направлении игрок хочет забрать.

Варис может перемещаться в одном из четырёх направлений в рамках «сетки» карт: вправо, влево, вверх или вниз (но не по диагонали). Перемещение должно закончиться на другой карте «сетки», и эта карта должна принадлежать дому, названному игроком. Каждая карта персонажа принадлежит одному из семи домов в Королевской Гавани. Определить принадлежность персонажа к дому можно по цвету фона и гербу в левом верхнем углу карты.

Назвав направление и дом, игрок перемещает Вариса к самой дальней карте персонажа этого дома в указанном направлении, пропуская других персонажей и пустые «ячейки». Затем игрок забирает себе карту персонажа, на которой



Герб и цвета дома Ланнистер

закончил перемещение Варис, а также всех других персонажей из этого дома в этом ряду, которых Варис пропустил при перемещении. Взятые карты игрок кладёт в свою игровую зону. В конце своего хода игрок проверяет, сколько в его игровой зоне персонажей того дома, карты которого он взял в этом ходу. Если он лидирует по количеству персонажей этого дома (или если он один из нескольких лидеров), он забирает соответствующий жетон знамени и кладёт в свою игровую зону. Ход передаётся дальше.

Игроки по очереди перемещают Вариса и забирают карты персонажей и жетоны знамён, пока не закончится игра.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда в ход игрока Варису больше некуда переместиться (во всех направлениях нет карт персонажей), игра немедленно заканчивается. Если в Королевской Гавани ещё остались персонажи, они сбрасываются.

Каждый игрок подсчитывает количество знамён в своей игровой зоне. Побеждает игрок, у которого больше всего знамён. Если таких несколько, побеждает претендент со знаменем того дома, персонажей которого было больше всего на момент начала игры.

Пример: в конце игры Мария собрала знамёна Ланнистеров, Тиреллов и Грейджоев. У Вадима — знамёна Таргариенов, Талли и Баратеонов. У двоих претендентов ничья. Среди домов, поддержавших претендентов, у дома Грейджоев больше всего персонажей — 7. Так что в игре побеждает Мария.



Пример игрового хода

1. По правилам Варис перемещается в одном из четырёх направлений.

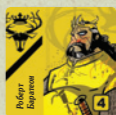
- ☞ Если Варис переместится вниз, он может забрать Таргариена, Старка или Ланнистера.
- ☞ Если Варис переместится вверх, он может забрать Ланнистера или Тирелла.
- ☞ Если Варис переместится влево, он может забрать Старков или Баратеона.
- ☞ Варис не может переместиться вправо, потому что в этом направлении нет карт.

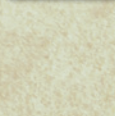
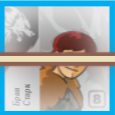
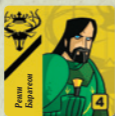
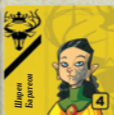
Сейчас ход Марии. Она решает переместить Вариса влево и называет дом Старк.

2. Мария берёт карту Вариса и перемещает её к самой левой карте названного дома — Эддарду Старку. Она забирает карту Эддарда и все прочие карты Старков в этом ряду, которые Варис пропустил при перемещении, — а именно карту Брана Старка.

3. Мария кладёт две карты Старков в свою игровую зону. В «сетке» на месте карты Брана Старка образуется «пустая ячейка». Мария стала одним из лидеров по числу карт Старков в игровой зоне и забирает знамя Старков себе.

Ход передаётся её соседу слева. Теперь он будет перемещать Вариса по Королевской Гавани.





КАРТЫ СОЮЗНИКОВ

Шесть доступных карт союзников — это люди, желающие поддержать вас в борьбе за право называться десницей короля. У каждого союзника есть способность, которая даст игроку некоторое преимущество. Когда кто-то получает карту союзника, не тяните из колоды новую карту на замену.

Как получить союзника

Если в Королевской Гавани не осталось карт персонажей какого-то определённого дома (игрок только что забрал оттуда последнюю), этот игрок выбирает одну из доступных карт союзников и немедленно разыгрывает её. Разыграв карту союзника, игрок сбрасывает её (исключение: если на карте сказано «не сбрасывайте», она помещается в игровую зону игрока).

Если розыгрыш союзника привёл к тому, что игрок забрал последнюю карту ещё одного дома, он немедленно выбирает другую доступную карту союзника и тоже её разыгрывает.

В правом нижнем углу каждой карты персонажа указано, сколько карт этого дома находится в игре.

- ☞ Старки: 8 персонажей
- ☞ Грейджои: 7 персонажей
- ☞ Ланнистеры: 6 персонажей
- ☞ Таргариены: 5 персонажей
- ☞ Баратеоны: 4 персонажа
- ☞ Тиреллы: 3 персонажа
- ☞ Талли: 2 персонажа



Количество персонажей дома Ланнистер указано на карте персонажа

Убить или забрать персонажа

Многие карты союзников позволяют игроку убить или забрать персонажа. Забирая персонажа, игрок кладёт его в свою игровую зону. Убивая персонажа, игрок сбрасывает его и таким образом выводит из игры. Если убитый персонаж был последним в своём доме, игрок не берёт новую карту союзника.

Важно: после того как Шаю, Джона Сноу или Джендри поместили в игровую зону, их нельзя убить или забрать.

Пример: в свой ход Вадим забирает Маргери Тирелл — последнюю из оставшихся карт Тиреллов. Из доступных союзников Вадим выбирает Ходора и немедленно разыгрывает. Карта Ходора позволяет ему забрать Брана Старка, а Бран Старк — последний из оставшихся в Королевской Гавани Старков.

Вадим сразу же выбирает ещё одну карту союзника — на этот раз Бронна. Способность Бронна позволяет ему забрать Тириона Ланнистера. Вадим забирает карту Тириона из игровой зоны соперника и кладёт в свою собственную.

Если розыгрыш союзника привёл к тому, что два или больше игроков лидируют по количеству карт определённого дома в своих игровых зонах, игрок, разыгравший союзника, решает, кому из претендентов достанется жетон знамени этого дома.

Пример: в игровой зоне Марии было три карты Ланнистеров, у Ильи — две, а у Вадима — ни одной. Разыграв Бронна, Вадим забирает у Марии Тириона. Он сам не становится лидером, зато у Марии и Ильи теперь равенство. Вадим выбирает, кто из двух его соперников получит жетон знамени Ланнистеров.

ПОЯСНЕНИЯ ПО ПРАВИЛАМ

В конце хода игрока в определении лидерства и раздаче знамён участвуют только те дома, чьи персонажи были задействованы на текущем ходу.

Пример: Вадим перемещает Вариса вправо и забирает Серсею Ланнистер, последнюю карту Ланнистеров в Королевской Гавани. Из доступных союзников он выбирает Ходора и разыгрывает его карту, которая предписывает забрать Брана Старка из Королевской Гавани или любой игровой зоны. Поскольку в этот ход были задействованы только дома Ланнистер и Старк, Вадим проверяет своё лидерство только по этим двум домам. Жетоны знамён прочих домов должны остаться там, где лежали.

Если игрок забрал последнюю карту персонажа, принадлежащую какому-либо дому, он обязан выбрать и разыграть карту союзника, даже если это подействует ему во вред.

Пример: Мария забирает Ашу Грейджой, последнюю карту Грейджоев в Королевской Гавани. Она должна немедленно выбрать и разыграть карту союзника. Единственный доступный союзник — Илин Пейн, чья способность — убивать Эддарда Старка, где бы он ни был. Эддард Старк находится в игровой зоне Марии, и у неё нет выбора, кроме как убить собственного персонажа.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Игру «Десница короля» можно усложнить одним из следующих способов.

Командный вариант для 4 игроков

Игроки делятся на пары, и напарники садятся друг напротив друга. Партия ведётся по обычным правилам, но в конце игры напарники объединяют свои знамёна. Побеждает пара игроков, суммарно собравшая больше знамён.

Примечание: в ходе игры знамёна перемещаются между напарниками по обычным правилам, как если бы они были соперниками.

Вариант «Трёхглазая ворона»

Добавьте в игру жетоны трёхглазых ворон, чтобы привнести в игровой процесс интриги и секретности. Эти жетоны позволят игрокам заниматься тайным планированием. Когда в игре находятся жетоны трёхглазых ворон, любые разговоры за столом запрещены. Игроки должны использовать свои жетоны трёхглазых ворон, если хотят переговорить с напарниками... или с соперниками!

Вариант «Трёхглазая ворона» можно задействовать при игре втроём и вчетвером со следующими правилами:

Игра втроём

Каждый участник партии играет сам за себя. Во время подготовки раздайте каждому жетон трёхглазой вороны.

В начале своего хода игрок может сбросить свой жетон трёхглазой вороны и выбрать соперника. Вместе с выбранным соперником они выходят из-за стола и тайно советуются по стратегии игры. Их совещание длится не дольше минуты. Затем они возвращаются, и игрок делает свой ход как обычно.

За исключением этого момента, нельзя совещаться с соперниками или просто разговаривать за столом.

Игра вчетвером

Игроки делятся на пары, и напарники садятся друг напротив друга. Во время подготовки раздайте каждому жетон трёхглазой вороны.

В начале своего хода игрок может сбросить свой жетон трёхглазой вороны; затем вместе с напарником по команде они выходят из-за стола и тайно советуются по стратегии игры. Их совещание длится не дольше минуты. Затем они возвращаются, и игрок делает свой ход как обычно. За исключением этого момента, нельзя совещаться с напарником (или с соперниками) или просто разговаривать за столом.



Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

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



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Бруно Катала

Продюсер: Молли Гловер

Художник: Михайло Димитриевски

Арт-директор: Энди Кристенсен

Графический дизайн: Майкл Силсби, Брайан Шомбург

Редактор: Адам Бейкер

Координаторы производства: Марсия Колби, Джейсон Глоу,

Лиза Лундгрэн и Джоанна Уайтинг

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Лицензионный координатор: Аманда Гринхарт

Лицензионный менеджер: Саймон Эллиот

Менеджер отдела разработки: Джеймс Книффен

Креативный директор: Эндрю Наваро

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Франсуа Блан, Шон Бойк, Маэль Катала, Кара

Сентелл-Данк, Себастьян Гаспар, Ник Гловер, Грейс Холдингхаус,

Джессика Холмс, Тем Хаклбери, Натан Карпински, семья Мерси,

Гэри Сторкамп, Джейсон Уолден и Бритти Юкстад

© 2016 Fantasy Flight Games & 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 and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.

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: Ангелина Чугунова

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.



Играть интересно

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru