

СПРАВОЧНЫЙ ЛИСТ

Структура раунда

I. Фаза Вестероса (пропустите в 1-м раунде)

1. Перевод маркера раунда
2. Набор карт Вестероса
3. Рост угрозы одичалых (по необходимости)
4. Розыгрыш карт по номерам с I по III

II. Фаза замыслов

1. Назначения (отдайте приказы)
2. Оглашение (переверните жетоны приказов)
3. Отправка Посыльного ворона (по желанию)

III. Фаза действий

1. Набеги
2. Походы и бои
3. Усиление власти
4. Сброс

Структура боя

I. Призыв подмоги

II. Подсчёт исходной боевой силы сторон

III. Выбор и раскрытие карт Дома

IV. Применение Валирийского меча

V. Подсчёт итоговой боевой силы сторон

VI. Разбор боя

1. Определение победителя
2. Потери
3. Отступление
4. Отбой

**Оборона +2**

Даёт защитнику бонус +2 к боевой силе.

**Поход +1**

Даёт атакующему бонус +1 к боевой силе.

**Подмога +1**

Даёт бонус +1 к общей боевой силе подмоги.

**Набег**

Может быть использован как простой набег или для снятия вражеского приказа обороны.

**Усиление власти**

Может быть использован как простой приказ усиления власти или для начала сбора войск в области.

Объекты на поле

Крепость

При сборе войск даёт 2 очка сбора. Каждая крепость под властью Дома приближает игрока к победе.

**Замок**

При сборе войск даёт 1 очко сбора. Каждый замок под властью Дома приближает игрока к победе.

**Снабжение**

При розыгрыше карты «Снабжение» такие знаки в подвластных землях определяют уровень снабжения войск Дома.

**Корона**

Даёт добавочный жетон власти, когда в земле выполняется усиление власти.

**Мост**

Соединяет две земли, разделённые рекой.

**Порт**

Принимает корабли, построенные в земле, смежной с портом. Корабли выходят из порта в смежное с ним море и входят из этого моря в порт.



Знаки на картах

Меч

На карте Дома победителя вынуждает разгромленного игрока после боя уничтожить один свой отряд.

**Крепость**

На карте Дома проигравшего блокирует один меч с карты Дома победителя после боя (предотвращает потерю отряда).

**Череп (на картах перевеса)**

Вынуждает соперника потерять один отряд. Не блокируется знаком крепости.

**Знак одичалых (на картах Вестероса)**

Когда карту с этим знаком раскрывают в фазе Вестероса, жетон угрозы сдвигается на одно деление по треку одичалых.



КАРТЫ ВЕСТЕРОСА

**Зима близко**

Перетасуйте эту колоду Вестероса (вместе с этой картой). Вытяните и разыграйте новую карту (с учётом возможного знака одичалых). Если это снова «Зима близко», повторите.

**Последние дни лета**

Ничего не происходит. Переходите к следующей карте Вестероса.

**Сбор войск**

Каждый Дом в порядке хода создаёт новые отряды в землях с крепостями и замками.

**Снабжение**

Каждый Дом в порядке хода сдвигает жетон по треку снабжения и изменяет количество и численность войск, чтобы соответствовать новому уровню снабжения.

**Трон из клинков**

Владелец Железного трона выбирает один из трёх вариантов: а) все Дома пересчитывают снабжение и меняют количество и состав войск (аналогично карте «Снабжение»); б) все Дома собирают войска (аналогично карте «Сбор войск») или в) ничего не происходит (аналогично карте «Последние дни лета»).

**Игра престолов**

Каждый Дом в порядке хода берёт из резерва власти один жетон за каждый знак короны в подвластных ему землях. Также Дом берёт жетон власти за каждый свой порт с кораблём, если в смежном с портом море нет врага.

**Битва королей**

Снимите все жетоны с треков влияния. Затем Дома вступают в борьбу за влияние на каждом треке, начиная с Железного трона.

**Чёрные крылья, чёрные слова**

Владелец Посыльного ворона выбирает один из трёх вариантов: а) все Дома вступают в борьбу за влияние (аналогично карте «Битва королей»); б) все Дома собирают власть с подвластных земель, в которых есть знак короны (аналогично карте «Игра престолов») или в) ничего не происходит (аналогично карте «Последние дни лета»).

**Нашествие одичалых**

Одичалые атакуют Вестерос. Опасность нашего нашествия указана на треке одичалых. Дома применяют власть, чтобы усилить Ночной дозор и отбить вторжение.

**Дожди осени**

В фазе замыслов этого раунда игроки не могут отдавать особые приказы похода.

**Буря мечей**

В фазе замыслов этого раунда игроки не могут отдавать приказы обороны (ни простые, ни особые).

**Море штормов**

В фазе замыслов этого раунда игроки не могут отдавать приказы набега (ни простые, ни особые).

**Пир для воронов**

В фазе замыслов этого раунда игроки не могут отдавать приказы усиления власти (ни простые, ни особые).

**Паутина лжи**

В фазе замыслов этого раунда игроки не могут отдавать приказы подмоги (ни простые, ни особые).

**Преданы мечу**

Владелец Валирийского меча выбирает один из трёх вариантов: а) в фазе замыслов этого раунда не отдаются приказы обороны (аналогично карте «Буря мечей»); б) в фазе замыслов этого раунда не отдаются приказы похода +1 (аналогично карте «Дожди осени») или в) ничего не происходит (аналогично карте «Последние дни лета»).