КОРОТКА ПАМ'ЯТКА

Структура раунду

I. Фаза Вестеросу (пропустіть у першому раунді)

1. Переміщення маркера раунду
2. Відкриття карт Вестеросу
3. Переміщення маркера загрози (якщо потрібно)
4. Застосування ефектів карт Вестеросу (I, II і потім III)

II. Фаза планування

1. Призначення наказів
2. Відкриття наказів
3. Використання поштового ворона

III. Фаза дій

1. Виконання набігів
2. Виконання походів
3. Виконання посилення влади
4. Очищення

Бій

I. Заклик до підтримки

II. Визначення початкових сил

III. Вибір і відкриття карт Домів

IV. Використання валірійського меча

V. Визначення підсумкових бойових сил

VI. Завершення бою

1. Визначення переможця бою
2. Втрати
3. Відступ і розгром
4. Очищення після бою

Особливі накази

Оборона +2

Дає оборонцю бонус +2 до сили.

Похід +1

Дає нападнику бонус +1 до сили.

Підтримка +1

Дає бонус +1 до сили підтримки.

Набіг

Можна використати як звичайний набіг або щоб вилучити ворожий наказ оборони.

Посилення влади

Можна використати як звичайний наказ посилення влади або для збирання армії на території з цим наказом.

Символи на ігровому полі

Фортеця

Під час збирання армій дає 2 очки збору. Кожна фортеця під владою гравця наближає його до перемоги.

Замок

Під час збирання армій дає 1 очко збору. Кожен замок під владою гравця наближає його до перемоги.

Постачання

Коли грають карту «Постачання», такі символи на ваших територіях визначають рівень постачання армій вашого Дому.

Корона

Дає додатковий жетон влади, коли на території виконують наказ посилення влади.

Міст

Сполучає дві території, які розділяє річка.

Порт

Тут можна розмістити кораблі, якщо на суміжній з портом землі проводять збирання армій. Кораблі можуть переміщуватися з порту в суміжне з ним море й навпаки.

Символи на картах

Меч

Змушує Дім, який програв бій, знищити 1 загін (якщо такий символ є на карті Дому переможця).

Укріплення

Дозволяє скасувати 1 символ меча на карті переможця (якщо такий символ є на карті Дому переможеного гравця).

Череп (на картах переваги в бою)

Змушує суперника на полі бою втратити 1 загін. Неможливо скасувати символом укріплення.

Символ дикуна (на картах Вестеросу)

Коли карту з цим символом відкривають під час фази Вестеросу, маркер загрози переміщують на одну поділку вперед по треку дикунів.

КАРТИ ВЕСТЕРОСУ

Зима на підході

Перетасуйте цю колоду Вестеросу зі скидом (разом з цією картою). Візьміть і розіграйте нову карту (з урахуванням можливого символу дикунів). Якщо це знову «Зима на підході», повторіть властивість карти.

Останні літні дні

Нічого не відбувається. Переходьте до наступної карти Вестеросу.

Збирання армій

У порядку ходів кожен гравець створює нові загони на територіях з фортецею чи замком.

Постачання

У порядку ходів кожен гравець переміщує свій маркер по треку постачання. Після цього кожен гравець змінює кількість і чисельність армій, щоб відповідати обмеженням постачання.

Трон з мечів

Власник жетона Залізного трону вибирає один з трьох варіантів:

а) усі гравці оновлюють свій рівень постачання, а потім розпускають армії, якщо перевищили обмеження постачання (див. карту Вестеросу «Постачання»);

б) усі гравці збирають армії (див. карту Вестеросу «Збирання армій»);

в) нічого не відбувається (див. карту Вестеросу «Останні літні дні»).

Гра престолів

У порядку ходів кожен гравець бере 1 жетон влади з запасу влади за кожен символ корони на територіях під своїм контролем. Кожен гравець також отримує по 1 жетону влади за кожен порт, де є його корабель (якщо в суміжному з портом морі немає ворога).

Битва королів

Вилучіть усі маркери впливу з трьох треків впливу. Тепер Доми роблять ставки на кожен трек впливу, починаючи з Залізного трону.

Чорні слова на чорних крилах

Власник поштового ворона вибирає один із трьох варіантів:

а) усі гравці роблять ставки на треки впливу (див. карту Вестеросу «Битва королів»);

б) кожен гравець отримує по одному жетону влади за кожен порт із кораблями і за кожен символ корони на його територіях (див. карту Вестеросу «Гра престолів»);

в) нічого не відбувається (див. карту Вестеросу «Останні літні дні»).

Напад дикунів

Дикуни нападають на Вестерос. Їхня сила вказана на поділці, яку займає маркер загрози. Усі гравці роблять ставки, щоб посилити Нічну варту й відбити напад.

Осінні дощі

Під час фази планування гравці не можуть використовувати особливі накази походу +1.

Буря мечів

Під час фази планування гравці не можуть використовувати накази оборони (зокрема особливі накази оборони).

Море штормів

Під час фази планування гравці не можуть використовувати накази набігу (зокрема особливі накази набігу).

Бенкет круків

Під час фази планування гравці не можуть використовувати накази посилення влади (зокрема особливі накази посилення влади).

Павутина омани

Під час фази планування гравці не можуть використовувати накази підтримки (зокрема особливі накази підтримки).

Вогнем і мечем

Власник валірійського меча вибирає один із трьох варіантів:

а) гравці не можуть використовувати накази оборони (див. карту Вестеросу «Буря мечів»);

б) гравці не можуть використовувати особливий наказ походу +1 (див. карту Вестеросу «Осінні дощі»);

в) нічого не відбувається (див. карту Вестеросу «Останні літні дні»).