



ПРО ГРУ:

«Гра престолів. Друге видання» — це масштабна стратегічна настільна гра за мотивами епопеї Джорджа Р. Р. Мартіна «Пісня льоду й полум'я». Гравці стають на чолі одного з шести великих Домів Вестеросу та ведуть боротьбу за владу над Сімома королівствами. Політичні інтриги, військові кампанії, дипломатичні домовленості та зради — усе це створює атмосферу серіалу і книг. Переможець гри здобуває Залізний трон, якщо зуміє контролювати більшість замків і фортець до кінця епохи або зробить це раніше суперників.

КОМПЛЕКТАЦІЯ:

У коробці ви знайдете ігрове поле, книжку правил, 138 фігурок загонів у шести кольорах (солдати, лицарі, кораблі та облогові вежі), 105 карт (Домів, Вестеросу, дикунів та перевал у бою), 2 пам'ятки для гравців, 6 ширм Домів, 266 жетонів різного призначення (накази, влада, вплив, постачання, перемога, гарнізони та жетони нейтральних лордів). Також у наборі є спеціальні жетони Залізного трону, валерійського меча, поштової ворона, маркери раундів і загрози дикунів, а також накладка на трек королівського двору.

ДЛЯ КОГО ГРА:

Гра призначена для 3–6 гравців віком від 14 років. Найбільше вона підійде любителям стратегій з елементами дипломатії та тим, хто цінує атмосферу Вестеросу. Оптимальною вважається партія на п'ять або шість учасників, адже саме тоді максимально відчувається політична напруга та взаємодія між Домами.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Кожен гравець обирає Дім і отримує відповідні жетони, карти та загони. Ігрове поле розкладається, на ньому розміщуються початкові війська та жетони згідно з правилами. Гравці встановлюють маркери постачання, впливу та перемоги, а також розміщують ширми для збереження таємних ресурсів. Колоди карт Вестеросу, дикунів і бою перемішуються окремо.



ХІД ГРИ

Партія триває максимум **10** раундів. Кожен раунд поділяється на три основні фази. У фазі Вестеросу відкриваються карти з трьох колод, що можуть змінити баланс сил, викликати атаку дикунів чи змусити гравців робити ставки на вплив. Далі відбувається фаза планування, де всі гравці таємно виставляють жетони наказів на своїх територіях. Потім настає фаза дій, коли накази відкриваються та виконуються у визначеному порядку: набіги, походи, підтримка, оборона та посилення влади.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра завершується після десятого раунду або достроково, якщо один із Домів контролює сім замків і фортець. Переможцем стає гравець, який має найбільшу кількість ключових територій. У разі рівності враховуються додаткові фактори, визначені правилами.

Поради для гри:

01

Не варто покладатися лише на силу армії — дипломатія й угоди з іншими гравцями часто вирішують результат партії.

02

Контролюйте баланс постачання, інакше великі армії можуть стати тягарем.

03

Використовуйте карти Домів у найважливіші моменти — вони здатні переломити хід бою.

04

Слідкуйте за загрозою дикунів: спільна поразка шкодить усім, тому часом краще підтримати навіть суперників.