



О ИГРЕ:

«Игра престолов. Второе издание» — это масштабная стратегическая настольная игра по мотивам эпопеи Джорджа Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени». Игроки становятся во главе одного из шести больших Домов Вестероса и ведут борьбу за власть над Семью королевствами. Политические интриги, военные кампании, дипломатические договоренности и предательства — это создает атмосферу сериала и книг. Победитель игры обретает Железный трон, если сумеет контролировать большинство замков и крепостей до конца эпохи или сделает это раньше соперников.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра предназначена для 3–6 игроков от 14 лет. Более всего она подойдет любителям стратегий с элементами дипломатии и тем, кто ценит атмосферу Вестероса. Оптимальной считается партия на пять или шесть участников, ведь тогда максимально чувствуется политическое напряжение и взаимодействие между Домами.



КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке вы найдете игровое поле, книгу правил, 138 фигурок отрядов в шести цветах (солдаты, рыцари, корабли и осадные башни), 105 карт (Домов, Вестероса, дикарей и преимуществ в бою), 2 достопримечательности для игроков, 6 ширм Домов, 266 жетон победа, гарнизоны и жетоны нейтральных лордов). Также в наборе есть специальные жетоны Железного трона, валирийского меча, почтового ворона, маркеры раундов и угрозы дикарей, а также накладка на трек королевского двора.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок выбирает Дом и получает соответствующие жетоны, карты и отряды. Игровое поле разлагается, на нем размещаются начальные войска и жетоны согласно правилам. Игроки устанавливают маркеры поставок, влияния и победы, а также размещают ширмы для сохранения тайных ресурсов. Бревна карт Вестероса, дикарей и боя перемешиваются по отдельности.

ХОД ИГРЫ

Партия длится максимум 10 раундов. Каждый раунд делится на три основных фазы. В фазе Вестероса открываются карты из трех бревен, которые могут изменить баланс сил, вызвать атаку дикарей или заставить игроков делать ставки на влияние. Далее следует фаза планировки, где все игроки тайно выставляют жетоны приказов на своих территориях. Затем следует фаза действий, когда приказы открываются и выполняются в определенном порядке: набеги, походы, поддержка, оборона и усиление власти.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра завершается после десятого раунда или досрочно, если один из Домов контролирует семь замков и крепостей. Победителем становится игрок, имеющий наибольшее количество ключевых территорий. При равенстве учитываются дополнительные факторы, определенные правилами.

Советы для игры:

01

Не стоит полагаться только на силу армии – дипломатия и соглашения с другими игроками часто решают исход партии.

02

Контролируйте баланс снабжения, иначе большие армии могут стать обузой.

03

Используйте карты Домов в самые важные моменты – они способны переломить ход боя.

04

Следите за угрозой дикарей: совместное поражение вредит всем, поэтому лучше поддержать даже соперников.