



ВТОРОЕ
ИЗДАНИЕ

ИГРА ПРЕСТОЛОВ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПО МОТИВАМ РОМАНОВ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА

ЭРРАТА И FAQ, ВЕРСИЯ 2.0

В этом документе содержится список исправлений в правилах и картах настольной «Игры престолов. Вторая редакция» и её дополнений «Пир воронов», «Танец с драконами» и «Мать драконов», а также ответы на часто задаваемые вопросы по этим играм.

СПИСОК ИСПРАВЛЕНИЙ В ПРАВИЛАХ

В этом разделе содержатся исправления в буклетах правил «Игры престолов». Исправления относятся к **базовой игре**, если не указано иное.





Разрешение ничьих

Изменился порядок разрешения ничьих в том случае, если игра завершилась после 10-го раунда (описан на стр. 16 буклета правил в параграфе «Победа»). Теперь порядок следующий.

В конце 10-го раунда игры победителем становится тот дом, которому принадлежит наибольшее количество земель с замками или крепостями. В случае ничьей выигрывает тот претендент, которому подвластно больше земель. Если спор не разрешён, побеждает претендент с наилучшим снабжением. Если и теперь победитель не выявлен, им станет претендент, чей дом стоит выше на троне Железного трона.

Ширма дома Ланнистеров

Изменилась стартовая расстановка дома Ланнистеров на игровом поле:

-  1 корабль в Золотом проливе;
-  1 корабль в порту Ланниспорта;
-  1 рыцарь и 1 пеший воин в Ланниспорте;
-  1 пеший воин в Каменной Септе.

Жетоны приказов в областях без отрядов

При разборе боя, в конце шага «4. Отбой» (стр. 21) уберите с поля все жетоны приказов, находящиеся в областях, где нет отрядов.

Карты перевеса

Ниже подробно описаны все этапы боя, если он протекает с использованием карт перевеса. Этапы боя без

их использования вы найдёте на стр. 17 буклета правил базовой игры.

1. Призыв подмоги.
2. Подсчёт исходной боевой силы.
3. Выбор и раскрытие карт домов:
 - а) каждый игрок выбирает карту дома;
 - б) каждый игрок раскрывает выбранную карту дома (в этот момент могут сработать какие-то их текстовые свойства);
 - в) игроки берут карты перевеса.
4. Применение Валирийского меча:
 - а) (необязательно) примените Валирийский меч, чтобы сбросить полученную карту перевеса и вместо неё взять новую;
 - б) раскройте карты перевеса;
 - в) (необязательно) если Валирийский меч до этого не использовался, используйте его, чтобы добавить +1 к силе.
5. Подсчёт итоговой боевой силы.
6. Разбор боя:
 - а) определение победителя;
 - б) потери из-за знаков мечей и текстовых свойств карт;
 - в) потери из-за знаков черепов на картах перевеса;
 - г) отступление;
 - д) отбой.

Жетоны власти в дар (дополнение «Мать драконов»)

Во время боя дарить жетоны власти можно только на этапе «Призыв подмоги». Во время других этапов боя их дарить нельзя.

СПИСОК ИСПРАВЛЕНИЙ В КАРТАХ

Карта Вестероса «Зима близко»

Текстовое свойство теперь звучит так: «Немедленно перетасуйте эту колоду и стопку сброса (включая эту карту). Затем вскройте и разыграйте новую карту».

Карта дома «Викторион Грейджой»

Текстовое свойство теперь звучит так: «Если вы атакуете, каждый корабль Грейджоев, который участвует в бою или оказывает подмогу, добавляет к боевой силе дополнительно +1».

Карта дома «Сир Киван Ланнистер»

Текстовое свойство теперь звучит так: «Если вы атакуете, каждый пеший воин Ланнистеров, который участвует в бою или оказывает подмогу, добавляет к боевой силе дополнительно +1».

Карта дома «Сир Аддам Марбранд» (дополнение «Танец с драконами»)

Текстовое свойство теперь звучит так: «Если вы атакуете, каждый рыцарь Ланнистеров, который участвует в бою или оказывает подмогу, добавляет к боевой силе дополнительно +1».

Карта дома «Пакстер Редвин» (дополнение «Танец с драконами»)

Текстовое свойство теперь звучит так: «Если оспариваемая область — море, каждый корабль Тиреллов, который участвует в бою или оказывает подмогу, добавляет к боевой силе дополнительно +1».

Карта дома «Ксаро Ксоан Даксос» (дополнение «Мать драконов»)

Текстовое свойство теперь звучит так: «Если в оспариваемой области у вас больше кораблей, чем у противника, каждый ваш корабль в оспариваемой области добавляет к боевой силе дополнительно +1».

Карта дома «Ракхаро» (дополнение «Мать драконов»)

Текстовое свойство теперь звучит так: «Если оспариваемая область — земля и на ней нет ни замка, ни крепости, каждый ваш рыцарь в оспариваемой области добавляет к боевой силе дополнительно +2».

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

БАЗОВАЯ ИГРА / ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

Карты домов

В: когда я разыгрываю карту дома с формулировкой «после боя», когда именно применяется этот эффект?

О: во время разбора боя, в самом конце последнего шага («Отбой»), после того как сыгранные карты дома ушли в стопки сброса.

В: когда я разыгрываю карту дома с формулировкой «немедленно», когда именно применяется этот эффект?

О: после применения всех текстовых свойств с формулировкой «игнорировать» или «отменить», но до применения всех остальных текстовых свойств.

В: когда я разыгрываю карту дома, для которой важно, чтобы я получил или не получил подмогу, обязательно ли, чтобы отряды, оказывающие подмогу, принадлежали мне?

О: нет, отряды, оказывающие подмогу, могут принадлежать любым игрокам.

В: можно ли применять текстовое свойство карты «Робб Старк», если игрок выигрывает бой как защищающийся?

О: да. Карта Робба разыгрывается следующим образом. Когда Старк выигрывает бой как защищающийся, то проигравший атакующий должен отступить. Обычно атакующий может отступить только в ту область, из которой совершил свой поход. Но карта Робба позволяет

защищающемуся Старку выбрать для отступления противника одну любую из следующих областей:

- ↪ область, из которой атакующий совершил свой поход;
- ↪ область, соседняя с оспариваемой (неподвластная никому либо подвластная атакующему);
- ↪ область, соединённая с оспариваемой областью цепью кораблей атакующего игрока (неподвластная никому либо подвластная атакующему).

Старк не может выбрать второй или третий вариант, если из-за этого атакующий превысит свой предел снабжения. Первый вариант доступен всегда, так как не может вызвать превышения предела снабжения.

В: если Старк, разыгравший Русе Болтона, проиграет Баратеону, разыгравшему Пестряка, в каком порядке применяются их текстовые свойства?

О: сначала применяется свойство Русе, затем Пестряка. Сперва Старк забирает все карты на руку, затем Баратеон смотрит их и выбирает, какую сбросить.

В: что произойдёт, если сыграть Пестряка против соперника, который разыгрывает последнюю карту дома у себя на руке?

О: свойство Пестряка применяется **после** того, как соперник заберёт на руку карты своего дома из сброса. Таким образом, Пестряк сбросит одну из карт, которые его соперник только что забрал.

В: если эффект (например, текстовое свойство Пестряка) вынуждает игрока сбросить последнюю карту своего дома, должен ли игрок вернуть карты дома на руку?

О: карта, сброшенная за счёт эффекта, будет считаться последней разыгранной картой игрока и останется в стопке сброса, а остальные 6 карт должны вернуться ему на руку.

В: можно ли с помощью Ренли Баратеона превратить в рыцаря одного из пеших воинов-беглецов?

О: да. Но он всё равно до конца раунда останется беглецом.

В: текстовое свойство Салладора Саана сокращает до нуля боевую силу всех кораблей, кроме кораблей Баратеонов. Обнуляется ли при этом боевая сила, полученная за счёт жетонов приказов (например, «подмога +1»)?

О: нет.

В: если Грейджой разыгрывает Виктариона против Баратеона, разыгравшего Салладора Саана, обнулится ли боевая сила кораблей Грейджоев?

О: поскольку оба текстовых свойства применяются в одно и то же временное окно, применяйте их в порядке хода. Если Грейджой был первым по порядку хода, свойство Салладора применится после свойства Виктариона и обнулит боевую силу всех кораблей Грейджоев.

В: когда Тирион Ланнистер возвращает на руку Грейджою сыгранную им карту, может ли Грейджой выбрать Эйерона Мокроголового и применить его текстовое свойство, чтобы ещё раз сыграть ту карту, которую вернул ему на руку Тирион?

О: да.

В: может ли случиться, что игрок пропустит ход из-за того, что Доран Мартелл передвинул его жетон влияния на последнюю позицию трека Железного трона?

О: да, такая ситуация возможна. Порядок хода на треке Железного трона всегда соблюдается как есть: тот, кто на первой позиции, ходит первым, затем — тот, кто на второй и т. д. Именно позиция на треке определяет текущего игрока, независимо от того, какие дома ходили до него. Например, текущий игрок находится на пятой позиции, но затем из-за свойства Дорана его жетон влияния передвигается на шестую. Значит, тот же самый игрок будет ходить следующим, потому что позиция «6» всегда следует за позицией «5», и не имеет значения, какие дома в какие моменты времени на них находились. Таким образом, игрок, который до применения свойства Дорана находился на позиции «6», а сейчас переместился на пятую, будет вынужден ждать, пока не пройдёт весь круг ходов, прежде чем до позиции «5» снова дойдёт очередь.

В: если игрок из-за свойства Дорана Мартелла оказался на последней позиции трека королевского двора, теряет ли он особые жетоны приказов, уже размещённые на поле?

О: нет.

В: если из-за свойства Дорана Мартелла (или другого похожего необычного эффекта) игрок получает жетон превосходства, этот жетон сохраняет своё текущее состояние?

О: Да. Если жетон в этом раунде уже использовался и был перевёрнут, игрок получает его в перевёрнутом виде и сможет вернуть в исходное положение лишь в конце фазы действий.

В: если Лорас Тирелл в роли атакующего выигрывает бой у Аранны Мартелл в роли защищающегося, может ли Тирелл переложить приказ похода в оспариваемую область, которая теперь опустела?

О: формально да. Но в конце разбора боя на шаге «Отбой» этот приказ похода будет убран, а значит, пользы от него никакой.

В: если текстовое свойство Мейса Тирелла уничтожает последний оставшийся отряд защищающегося игрока, бой всё равно продолжается?

О: да.

В: если Тирелл использует Королеву Шипов, чтобы удалить приказ подмоги из области, соседней с оспариваемой, будут ли отряды, находящиеся в этой области идти в счёт при подсчёте итоговой боевой силы?

О: нет, противник Тирелла не добавляет к своей боевой силе силу отрядов подмоги из области, откуда был удалён жетон подмоги. Как написано на стр. 20 буклета правил игры, некоторые свойства карт могут привести к пересчёту исходной боевой силы.

Бой и движение отрядов

В: когда проигравший в бою игрок несёт потери и должен выбрать отряды, которые будут уничтожены, может ли он выбрать осадную башню?

О: нет. Осадные башни автоматически уничтожаются после поражения в бою — в дополнение к остальным потерям.

В: если игрок, победивший в бою, несёт потери и теряет все свои отряды в оспариваемой области, должен ли проигравший в бою игрок отступить?

О: да.

В: если игрок совершает поход в область, где есть только жетон власти противника и нет его отрядов, завязывается ли бой?

О: нет.

В: если игрок совершает поход в область, где есть только отряды-беглецы противника, завязывается ли бой?

О: да.

В: могут ли отряды-беглецы оказывать подмогу?

О: все беглецы (неважно, атакующие, защищающиеся или помогающие) не добавляют в бой свою боевую силу. Считается, что их боевая сила равна нулю и её нельзя изменить модификаторами. Но они всё равно считаются участниками боя, поскольку это важно для некоторых свойств (например, Ренли Баратеона). Если в одной области находятся и беглецы, и небеглецы, то последние по-прежнему будут оказывать подмогу по обычным правилам.

В: в какой момент оспариваемая область становится подвластной победителю боя?

О: власть над областью не переходит из рук в руки до тех пор, пока не будут пройдены все этапы боя. В случае если область целиком опустела, ни в один из моментов боя она не будет считаться подвластной атакующему (и не позволит ему выполнить условие достижения победы).

В: когда игрок во время розыгрыша приказа похода разделяет свои отряды на две области — и в одной случится бой, а в другой не случится, — можно ли «небоевым движением» на короткий отрезок времени превысить предел снабжения, пока происходит второе, «боевое» движение?

О: нет. До начала боя игрок должен завершить все небоевые движения из области, которой был назначен приказ похода, причём одновременно и без превышения предела снабжения.

В: когда защищающийся игрок отступает из боя, он может отступить в любую дружескую область?

О: нет. Область должна быть соседней с оспариваемой или должна быть соединена с ней по цепи дружеских кораблей.

В: предположим, что игрок разыграл приказ похода, вывел с его помощью все свои отряды из престольной земли противника и не оставил там своего жетона власти. Если этот игрок проигрывает бой, куда ему можно отступить?

О: нигде. Разрешёнными правилами области для отступления у игрока нет, а значит, все его отряды, проигравшие бой, будут уничтожены.

В: можно ли оказать подмогу при помощи переброски морем (когда область с приказом подмоги не является соседней с оспариваемой)?

О: нельзя.

В: в каком порядке игроки объявляют о подмоге, принимают и отклоняют её?

О: в порядке хода каждый дом (в том числе атакующий и защищающийся), у которого в областях, соседних с оспариваемой, есть приказ(ы) подмоги, должен сделать одно действие из перечисленных ниже:

- h объявить, какие из его областей окажут подмогу атакующему;*
- h объявить, какие из его областей окажут подмогу защищающемуся;*
- h отказаться от подмоги обеим сторонами.*

После каждого такого объявления игрок, которому предложена подмога, должен немедленно принять или отклонить её. Помните, что дом не вправе помогать противнику в бою против своих же отрядов.

В: если у игрока есть несколько областей с жетонами подмоги, находящихся по соседству с оспариваемой областью, может ли он одним таким приказом оказать подмогу одной соперничающей стороне, а другим — другой?

О: когда наступает черёд игрока объявить о подмоге (согласно его положению по порядку хода), он должен объявить одну сторону, которой окажут подмогу все его отряды с приказами подмоги. Нельзя разделять подмогу между несколькими домами в одном бою.

В: возможно ли, что исходная боевая сила или итоговая боевая сила станут отрицательными?

О: исходная боевая сила вполне может быть отрицательной, но если отрицательной стала итоговая боевая сила, то считается, что она равна нулю.

Карты Вестероса и одичалых

В: когда разыгрывается карта Вестероса «Зима близко», сама эта карта также замешивается в колоду?

О: да.

В: может ли знак одичалых на раскрытой карте «Зима близко» привести к нашествию одичалых?

О: да. В отличие от большинства карт Вестероса, карта «Зима близко» разыгрывается в тот же момент, когда она раскрыта, а не на шаге 4 «Разыграть вскрытые карты Вестероса».

В: позволяет ли вариант «б» с карты «Чёрные крылья, чёрные слова» получить жетоны власти за корабли в подвластных портах?

О: да. Вариант «б» работает по тому же принципу, что и карта Вестероса «Игра престолов», так что правило «Торговля с Вольными городами» (стр. 25 буклета правил базовой игры) тоже действует.

В: если жетон угрозы одичалых находится на делении «о» трека одичалых и раскрыта карта «Нашествие одичалых», она разыгрывается по обычным правилам? Есть ли у игроков возможность проиграть?

О: карта «Нашествие одичалых» разыгрывается независимо от того, на какой позиции трека одичалых находится жетон угрозы. Игроки всё равно делают ставки, но их победа над одичалыми гарантирована.

В: когда разыгрывается штраф по карте «Наступление орды», могут ли два отряда, которые теряет игрок, сделавший низшую ставку, находиться в разных областях?

О: нет. Все уничтожаемые отряды должны находиться в одной области с крепостью или замком.

В: когда разыгрывается штраф по карте «Передовой отряд», может ли игрок, сделавший низшую ставку, выбрать тот вариант, который не может разыграть целиком?

О: да. Например, игрок может выбрать вариант «б», даже если находится на последних позициях всех треков влияния.

В: когда разыгрывается штраф по карте «Сбор на Молоководной», если у игрока, сделавшего низшую ставку, на руке всего две карты и у обеих одинаковая сила, как и когда он сможет вернуть на руку карты своего дома?

О: сначала игрок выбирает и сбрасывает одну из этих карт. Затем сбрасывает вторую (последнюю), оставляет её в сбросе, а остальные 6 возвращает на руку (в том числе и ту, которую сбросил первой).

Порты

В: есть ли разница между терминами «соседнее море» и «смежное с портом море»?

О: нет. Эти термины взаимозаменяемы.

В: если игрок с помощью похода выводит все свои наземные отряды из области (не являющейся престольной), которая является смежной с портом, и в этом порту находятся корабли этого игрока, что происходит с кораблями, если игрок решит не оставлять в области свой жетон власти?

О: корабли в порту, который является смежным с никому не подвластной землёй, немедленно уничтожаются. Если эта земля является престольной для врага, то вместо этого эти корабли можно немедленно заменить на корабли врага (согласно правилу «Захват вражеского порта» на стр. 25).

В: могут ли корабли отступить в порт, который является смежным с недружеской землёй?

О: нет. Чтобы передвинуть корабли в порт (в том числе при отступлении), игроку должна быть подвластна смежная земля.

В: при сборе отрядов в области, содержащей порт, в правилах говорится, что «корабли выставляются не в область сбора, в смежный с ней порт или в соседнее море». Если сбор идёт в крепости, это «или» означает, что можно сделать только что-то одно (порт или море), но не оба варианта сразу?

О: нет. Очки сбора в крепости можно тратить как угодно: например, поставить один корабль в соседнее море, а ещё один — в смежный порт.

Власть и ставки

В: в какой момент борьбы за влияние игроки должны объявлять о количестве доступных жетонов власти?

О: в начале каждого раунда ставок, перед тем как игроки временно спрячут свои жетоны власти за ширмы, они должны объявить, сколько у них жетонов доступной власти.

В: если игрок устраивает набег на приказ усиления власти, находящийся в море, будет ли игрок разорять противника?

О: да.

В: может ли игрок по собственному желанию убрать один из своих жетонов власти с поля?

О: нет. Если игрок положил на поле жетон власти для установления своей власти над землёй, забрать его он уже не может.

Прочее

В: что происходит, если у игрока не осталось ни замков, ни крепостей, ни отрядов? Игрок выбывает из партии?

О: нет, не выбывает. Он продолжает играть с теми ресурсами, которые у него остались.

В: можно ли использовать особый приказ усиления власти, чтобы собрать отряды в области без замков и крепостей?

О: нет.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение «Танец с драконами»

В: какую максимальную боевую силу может дать Мансу Налётчику его текстовое свойство?

О: 10. Поскольку во время фазы действий жетон угрозы одичалых не может оказаться на делении «12», Манс не может получить силу «12».

В: разыгрывая текстовое свойство Родрика Чтеца, может ли игрок заодно просмотреть и сброс соответствующей колоды Вестероса?

О: нет. Под колодой подразумеваются только карты, которые всё ещё лежат лицевой стороной вниз и до сих пор не разыгрывались. Разыгранные карты считаются стопкой сброса.

Дополнение «Пир воронов»

В: при розыгрыше карты Вестероса «Набег Железнодорождённых» идут ли в счёт особые цели, за которые были начислены очки?

О: нет, только карты обычных целей.

В: особая цель дома Старков предписывает владеть Винтерфеллом и 5 или более областями с замками или крепостями. Идёт ли в счёт последних сам Винтерфелл?

О: да.

В: требует ли карта цели «Лорд переправы» владеть только двумя областями, соединёнными одним мостом, или четырьмя областями, каждая пара из которых соединена своим мостом?

О: требуется только пара областей, т. е. всего две земли.

В: требует ли карта цели «Превосходство в торговле», чтобы у игрока были корабли в тех портах, которыми он владеет?

О: нет. Игроку нужно лишь владеть землями, смежными с портами.

В: при игре с дополнением «Пир воронов» как разрешаются ничьи в конце десятого раунда?

О: если в конце десятого раунда ни у кого нет 7 победных очков и у нескольких претендентов на победу поровну очков, побеждает тот из них, кто находится выше на треке Железного трона.

Дополнение «Мать драконов»

В: при игре с дополнением «Мать драконов» втроём или вчетвером используется ли накладка на трек королевского двора?

О: нет. При игре с вассалами эта накладка не используется независимо от того, сколько игроков в партии.

В: если игровое поле Эссоса и Железный банк не используются, можно ли разыгрывать жетоны приказов Железного банка?

О: да. Они действуют, как жетоны морских приказов, не имеющие эффектов.

В: когда боевая карта игрока-невассала упоминает «вашего противника», имеет ли она в виду вассала, с которым он сражается, или сюзерена этого вассала?

О: «ваш противник» — это сам вассал. Его сюзерен лишь отыгрывает за вассала отдельные моменты хода или боя (единственное исключение — жетон Валирийского меча).

В: при розыгрыше Роберта Аррена против вассала нужно ли удалять из игры какие-либо карты вассала?

О: нет. У вассалов нет стопки сброса, значит, и удалять неоткуда.

В: если у игрока есть возможность выбрать нескольких вассалов, которыми он будет повелевать, эти вассалы выбираются одновременно?

О: да. Когда приходит черёд сюзерена выбрать вассала, он выбирает вассала (или пасует) за каждый имеющийся у него набор жетонов приказов вассалам.

В: являются ли вассалы участниками «порядка хода»?

О: да.

В: запрещает ли карта Вестероса «Буря мечей» размещать или выполнять вассальный приказ «Оборона/Сбор»?

О: да. Приказ «Оборона/Сбор» относится к приказам обороны, так что разыгрывать его нельзя. Помните: этот жетон не относится к приказам усиления власти.

В: если жетон приказа «Оборона/Сбор» был использован для обороны, нужно ли его убрать с поля?

О: нет. Как и все приказы обороны, этот не убирается с поля, после того как был использован для обороны. В дальнейшем его можно снова использовать для обороны, а также для сбора на этапе усиления власти.

В: может ли сюзерен атаковать одного из своих собственных вассалов и наоборот?

О: нет.

В: может ли сюзерен оказывать подмогу атаке против одного из своих собственных вассалов и наоборот?

О: нет. Сюзерен не оказывает подмогу атакам против собственных вассалов. А вассал не оказывает подмогу атакам против сюзерена и других его вассалов.

В: могут ли вассалы одного сюзерена атаковать друг друга или устраивать набеги друг против друга?

О: нет. Сюзерен не атакует своих вассалов и не устраивает на них набеги. А вассал не делает этого ни против сюзерена, ни против других его вассалов.

В: может ли жетон влияния Таргариена оказаться не на последней позиции какого-либо трека (например, из-за эффекта Короля-за-Стеной или Дорана Мартелла)?

О: нет. Любой эффект, который должен сдвинуть жетон влияния Таргариена с последней позиции трека, игнорируется. Любой эффект, который должен передвинуть жетон влияния другого игрока на последнюю позицию трека, вместо этого передвигает его на седьмое деление.

В: если Таргариен разыгрывает карту Визериса, чтобы сбросить с руки кхала Дрого, удаляется ли карта кхала Дрого из игры?

О: нет. Текстовое свойство карты дома действует только в том случае, если игрок её выбрал на соответствующем этапе боя.

В: можно ли помещать или передвигать жетоны верности в море?

О: Нет. Жетоны верности могут существовать только на землях.

В: когда жетон верности помещается или передвигается в область, подвластную Таргариену, Таргариен убирает его и получает за него очки немедленно?

О: да.

В: если Таргариен не заплатит процент по одному из своих займов, когда того потребует ситуация, может ли владелец Валирийского меча уничтожить одного из драконов?

О: да.

В: поскольку у Таргариенов нет осадных башен, что происходит, если эффект (например, карта займа «Осадные инженеры») предписывает ему получить осадную башню?

О: Таргариен игнорирует эту часть эффекта. Он не может получить или собрать осадную башню, даже если какой-либо эффект предписывает ему это сделать.

В: во время торгов Таргариен должен распределить поставленные им на кон жетоны до или после того, как владелец Железного трона разрешит возникшие ничьи?

О: Таргариен должен распределить жетоны сразу же, как раскрыл их, — до того, как владелец Железного трона начнёт принимать решения по ничьим.

В: когда Таргариен совершает поход в область, где находится жетон верности и отряды другого дома, Таргариен немедленно получает этот жетон верности?

О: нет. Земля должна быть подвластной Таргариену, а значит, сперва он должен победить в бою, и после боя в этой области должны остаться отряды Таргариена. К примеру, текстовое свойство Арианны Мартелл не позволит Таргариену завладеть жетоном верности в оспариваемой области.

В: можно ли разыграть жетон приказа Железного банка в порту, если в соседней морской области находятся вражеские корабли?

О: да.

В: когда берёшь займ, можно ли намеренно игнорировать часть его эффекта?

О: нет. Нужно разыграть эффект займа максимально полно. Нельзя по собственному желанию игнорировать часть эффекта, если его возможно выполнить.

В: может ли игрок взять займ, если не имеет возможности разыграть его эффект целиком?

О: игрок может взять займ независимо от эффекта — главное, чтобы он мог позволить себе оплату начального взноса. А если какую-то часть эффекта разыграть невозможно, она просто игнорируется.

В: если эффект займа предписывает игроку получить отряды, которых у него нет в запасе (например, у Таргариена нет осадных башен), может ли игрок взять такой займ?

О: да. Он получает те отряды, которые может получить, а остальные игнорирует.

В: когда в Браавосе применяется эффект «Пироманта» («привести в упадок область с замком»), нужно ли убрать из игры Браавосский жетон нейтрального лорда («-1 к стоимости всех займов»)?

О: нет. Эффект этого жетона нейтрального лорда связан с областью Браавоса, а не с замком, который там находится.

В: когда применяется эффект «Пироманта», чтобы привести в упадок замок в области с портом, порт перестает функционировать?

О: нет.

В: может ли сюзерен отдавать своему вассалу приказ «Оборона 3», если действует карта Вестероса «Буря мечей»?

О: нет.

В: запрещает ли карта Вестероса «Пир для ворон» размещать и выполнять приказы Железного банка?

О: нет. Жетон приказа Железного банка не относится к приказам усиления власти (пусть и разыгрывается одновременно с ними).

В: при розыгрыше карты Вестероса «Огонь во плоти» может ли Таргариен переложить сколько угодно жетонов силы драконов с трека раундов на трек силы драконов?

О: нет. Переложить можно только один.

В: при розыгрыше карты Вестероса «Игра с огнём» может ли Таргариен выбрать игрока, у которого нет доступных отрядов?

О: нет.

В: при розыгрыше карты Вестероса «Огонь во плоти» может ли Таргариен не делать ничего из предложенного?

О: да. Оба варианта эффекта необязательны.

В: при розыгрыше карт Вестероса «Пошла молва» и «Подавить инакомыслие» может ли игрок отказаться передвигать жетон верности?

О: нет. Каждый игрок, включая Таргариена, должен передвинуть один жетон.

В: при розыгрыше карт Вестероса «Пошла молва» и «Подавить инакомыслие» может ли случиться, что один и тот же жетон будет передвинут несколько раз?

О: да. В том числе он может двигаться взад-вперёд.

В: может ли игрок отказаться от чужого подарка в виде жетонов власти?

О: да.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия FAQ 2.0. hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

