

DŽORDŽ R. R. MARTIN

IGRA PRESTOLA

DRUŠTVENA IGRA

UPUTSTVO ZA IGROU

Laguna




STARWAY

DŽORDŽ R. R. MARTIN

IGRA PRESTOLA

DRUŠTVENA IGRA

Gvozdeni presto je po pravu moj. Meni su neprijatelji svi koji to osporavaju.
– Stanis Barateon

Čitavo kraljevstvo to osporava, brate. Starci to osporavaju na mrtvačkim posteljama, a nerođena deca u stomacima majki. Osporavaju to u Dorni, i osporavaju na Zidu. Niko te neće za kralja... Ti možda imaš jače pravo, Stanise, ali ja imam jaču vojsku.
– Renli Barateon

U igri prestola postoje samo pobjednici i pokojnici. Trećeg nema.
– Sersei Lanister



UKRATKO

Igra prestola je društvena igra za 3 do 6 igrača, nastala po motivima slavnog serijala Džordža R. R. Martina *Pesma leda i vatre*. U *Igri prestola* igrači upravljaju jednom od 6 velikih kuća i žele da zavladaju zemljama Vesterosa. Svaka kuća pokušava da kontroliše što više zamkova i utvrda tako što će regrutovati vojske, osvajati oblasti i sklapati saveze, da bi na kraju prisvojila Gvozdeni presto.

CILJ IGRE

Na kraju 10. kruga pobeđuje kuća koja kontroliše najviše oblasti sa zamkom ili utvrdom. Ako u bilo kom trenutku u toku igre igrač kontroliše 7 takvih oblasti, on smesta pobeđuje.

BROJ IGRAČA

Igra prestola može da igra od 3 do 6 igrača. Ako igrate utroje, u četvoro ili petoro, najpre pročitajte pravila do kraja, a onda sledite uputstva pod naslovom „Partija za manje od 6 igrača“ na stranici 28.

SPISAK KOMPONENTI

- ✧ Uputstvo za igru
- ✧ 1 tabla za igru
- ✧ 138 plastičnih jedinica:
 - 60 pešadinaca (po 10 za svaku kuću)
 - 30 vitezova (po 5 za svaku kuću)
 - 36 brodova (po 6 za svaku kuću)
 - 12 opsadnih mašina (po 2 za svaku kuću)
- ✧ 81 velika karta:
 - 42 karte kuća (po 7 za svaku kuću)
 - 30 karata Vesterosa
 - 9 karata divljana
- ✧ 24 male karte Ratna sreća
- ✧ 6 zaklona za igrače (po 1 za svaku kuću)
- ✧ 266 kartonskih tokena:
 - 90 tokena naređenja (po 15 za svaku kuću)
 - 120 tokena moći (po 20 za svaku kuću)
 - 18 tokena uticaja (po 3 za svaku kuću)
 - 6 tokena snabdevanja (po 1 za svaku kuću)
 - 14 tokena neutralnih sila
 - 6 tokena poena pobeđe (po 1 za svaku kuću)
 - 6 tokena garnizona (po 1 za svaku kuću)
 - 1 token Gvozdeni presto
 - 1 token Mač od valirijskog čelika
 - 1 token Gavran pismonoša
 - 1 marker Krug igre
 - 1 token Pretnja divljana
 - 1 pločica za prekrivanje prikaza Kraljev dvor

KOMPONENTE IGRE

Sledi kratak opis komponenata *Igre prestola*.

Tabla za igru

Na njoj se nalazi mapa Vesterosa i nekoliko važnih prikaza.



Zakloni

Igrači ih koriste kao podsetnik za najvažnija pravila i sakrivanje raspoloživih tokena naređenja od protivnika.



Plastične jedinice

Pešadini, vitezovi, brodovi i opsadne mašine predstavljaju vojnu silu svake kuće.



Tokeni naređenja

Važne komande koje igrači izdaju jedinicama u oblastima na tabli za igru.



Tokeni moći

Predstavljaju politički i ekonomski uticaj u Vesterosu. Koriste se za licitaciju i uspostavljanje kontrole u oblastima na tabli.



Tokeni uticaja

Koriste se da označe položaj svake kuće na 3 prikaza Uticaja.



Tokeni snabdevanja

Koriste se na prikazu Snabdevanje da označe maksimalan broj i brojnost vojske koju svaki igrač može da ima na tabli za igru.



Tokeni poena pobeđe

Stavljaju se na prikaz Pobeđa da pokažu koliko je koja kuća blizu pobeđe.



Tokeni neutralnih sila

Predstavljaju snagu nezavisnih oblasti koje se bez otpora neće potčiniti igračima.



Tokeni garnizona

Predstavljaju početnu odbrambenu snagu matične oblasti svakog igrača.



Tokeni dominacije

Dobija ih igrač koji zauzima prvo polje na nekom od 3 prikaza Uticaja na tabli: Gvozdeni presto, Vazali i Kraljev dvor. Ti tokeni vlasniku daju specijalne moći, koje se koriste u različitim situacijama u toku igre.



Marker Krug igre

Označava koliko je krugova odigrano.



Karte kuća

Predstavljaju važne likove iz *Pesme leda i vatre* i koriste se tokom bitke.



Karte Vesterosa

Predstavljaju nepredviđene događaje u igri, a njihovo dejstvo se primenjuje na početku svakog kruga igre.



Karte Ratna sreća

Opcioni podsistem u igri, koji povećava rizik i neizvesnost bitke.



Karte divljana i token Pretnja divljana

Prikazuju snagu i dejstva napada divljana na Vesteros.



Pločica za prekrivanje prikaza Kraljev dvor

Prilagođava raspoloživost tokena Posebna naređenja za partije sa 3 i 4 igrača.

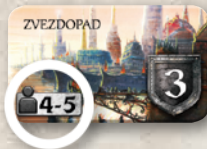


POSTAVKA IGRE

Pre početka partije postavite igru sledećim redosledom:

1. **PRIPREMITE TABLU ZA IGROU:** rasklopite tablu i postavite je na sredinu stola.
2. **PRIPREMITE ŠPIL DIVLJANI I TOKEN PRETNJA DIVLJANA:** promešajte karte divljana. Stavite promešani špil na predviđeno mesto na vrhu table. Onda stavite token Pretnja divljana na polje „2“ na prikazu Divljani.
3. **PRIPREMITE ŠPIL VESTEROS:** razvrstajte karte Vesterosa prema rimskom broju (I, II i III). Promešajte svaki špil i izdvojte ga, licem nadole, pored table.
4. **POSTAVITE TOKENE NEUTRALNIH SILA:** prvo izdvojte tokene neutralnih sila za odgovarajući broj igrača. Onda postavite te tokene u oblasti na tabli sa odgovarajućim imenom.

Na primer, u igri za 3 igrača stavite samo tokene neutralnih sila označene brojem „3“.



Koristi se za
4 ili 5 igrača.



Koristi se samo za
3 igrača.

Tokeni neutralnih sila imaju dve strane. Jedna strana se koristi isključivo u igri za 3 igrača. Druga strana se koristi ako broj igrača odgovara navedenom broju igrača. Nakon što ste stavili sve neophodne tokene neutralnih sila, ostatak tokena vratite u kutiju.

Kada igrate sa 4, 5 ili 6 igrača, nećete koristiti sve tokene neutralnih sila. U odeljku „Partija za manje od 6 igrača“ na strani 28 nalazi se kompletan spisak tokena koje treba staviti.

5. **POSTAVITE MARKER KRUG IGRE:** postavite marker Krug igre na polje „1“ na prikazu Krug.
6. **ODREDITE KUĆE IGRAČA:** svaki igrač sada bira kuću kojom će upravljati u igri (Stark, Lanister, Grejdžoj, Tirel, Barateon ili Martel). Igrači takođe mogu i nasumično da odrede ko će kojom kućom upravljati. Ako igrate sa manje od 6 igrača, neke kuće ne učestvuju u igri. Vidite stranicu 28 za više informacija.
7. **PRIKUPITE MATERIJALE ZA SVAKU KUĆU:** svaki igrač uzima sve komponente svoje kuće. To su: 1 zaklon, 7 karata kuća, 15 tokena naređenja, 1 token snabdevanja, 3 tokena uticaja, 1 token poena pobeđe, 1 token garnizona i sve plastične jedinice svoje boje (za sada ne uzimajte tokene moći svoje kuće).
8. **STAVITE TOKENE UTICAJA, POBEDE I SNABDEVANJA:** svaki igrač stavlja svoje tokene pobeđe, snabdevanja i uticaja na odgovarajuće prikaze na tabli, prema uputstvu na svom zaklonu. Za razliku od prikaza Uticaja, više kuća mogu da dele isto polje na prikazu Pobeđa i prikazu Snabdevanje.

Ako igrate sa manje od 6 igrača, pomerite sve tokene uticaja ulevo (ka polju „1“) na svakom prikazu Uticaja, kako bi ispunili sva prazna polja levo (drugim rečima, polje sa najvećim brojem na svakom prikazu ostaje prazno i ne koristi se u partijama sa manje od 6 igrača). *Ilustracija prikazana na str. 5 prikazuje kako su tokeni uticaja pomereni ulevo u partiji za 4 igrača.*

Kuće koje zauzimaju polje „1“ (tj. krajnje levo) na svakom prikazu Uticaja sada uzimaju odgovarajući token dominacije za taj prikaz (Gvozdeni presto, Mač od valirijskog čelika ili Gavran pismošaha).

9. **POSTAVITE JEDINICE:** svaki igrač postavlja na tablu sve svoje početne jedinice, u skladu sa uputstvom na svom zaklonu.
10. **POSTAVITE TOKENE GARNIZONA:** svaki igrač stavlja token garnizona u svoju matičnu oblast (ime oblasti piše na tokenu).
11. **SAKUPITE TOKENE MOĆI:** postavite tokene moći (za sve kuće) na zajedničku gomilu. **Ta gomila tokena moći zove se „Izvor moći.“** Svaki igrač onda sa te gomile uzima 5 tokena moći svoje kuće.

Igra može da počne!

OGRANIČENJE BROJA KOMPONENTI

Svaka kuća raspolaže ograničenim brojem jedinica, tokena i karata. Ako je igrač upotrebio sve svoje komponente neke vrste, ne može u igru da postavlja dodatne komponente te vrste. Jedinice eliminisane u bici (ili uklonjene sa table iz nekog drugog razloga) mogu se ponovo regrutovati.

ILUSTRACIJA POSTAVKE IGRE
(PRIMER ZA 4 IGRAČA)



- | | |
|--------------------------|---|
| 1. TABLA ZA IGRU | 11. PRIKAZ SNABDEVANJE |
| 2. PRIKAZ DIVLJANI | 12. PRIKAZI UTICAJA |
| 3. ŠPIL DIVLJANI | 13. ZAKLONI IGRAČA |
| 4. ŠPIL VESTEROS I | 14. KARTE KUĆA (U RUCI IGRAČA) |
| 5. ŠPIL VESTEROS II | 15. KARTE KUĆA (ŠPIL ODIGRANIH KARATA) |
| 6. ŠPIL VESTEROS III | 16. TOKENI NAREĐENJA |
| 7. TOKEN NEUTRALNIH SILA | 17. RASPOLOŽIVI TOKENI MOĆI |
| 8. TOKEN GARNIZONA | 18. IZVOR MOĆI |
| 9. PRIKAZ KRUG IGRE | 19. TOKENI DOMINACIJE |
| 10. PRIKAZ POBEDA | 20. PLOČICA ZA PREKRIVANJE PRIKAZA KRALJEV DVOR
(ZA PARTIJE SA 3 I 4 IGRAČA) |

ZAKLON IGRAČA



Svaki igrač uzima zaklon svoje kuće. Zaklon pruža opise tokena naređenja, informacije o postavljanju i omogućava mu da sortira i čuva komponente (kao što su tokeni naređenja) tako da ih protivnici ne vide.

1. Opis tokena naređenja
2. Informacije o početnim jedinicama
3. Početni položaji na prikazima Uticaja, prikazu Snabdevanje i prikazu Pobjeda
4. Mapa postavljanja kuće (ilustruje informacije o početnim jedinicama)

KUĆE VESTEROSA

U vremenskom razdoblju u *Pesmi leda i vatre* u koji je smeštena ova igra, sledeće kuće su glavni igrači u borbi za Gvozdeni presto.



KUĆA STARKA „Zima dolazi“
Daleka i uzdržana kuća sa časnim tradicijama, protiv svoje volje uvučena u igru prestola.



KUĆA GREJDŽOJA „Mi ne sejemo“
Ovaj ogorčeni klan nije zaboravio na rane iz neuspele bune i čekao je pravi trenutak da ponovo pokrene brodove da haraju zapadnom obalom Vesterosa.



KUĆA LANISTERA „Čuj moju riku“
Ambiciozna porodica koja je zbog bogatih rudnika zlata i nemilosrdnog lukavstva postala snažna i opasna sila u kraljevstvu.



KUĆA MARTELA „Nesagnuti, nepokoreni, neslomljeni“
Ova snažna i drevna porodica, koja vlada pod žestokim suncem Dorne, dugo pamti i ništa ne prašta.



KUĆA TIRELA „Rastemo snažni“
Iako u njenim plodnim zemljama vlada istinski duh viteštva Vesterosa, ova gorda porodica nikada nije sedela na Gvozdenom prestolu, i nada se da će to uskoro promeniti.



KUĆA BARATEONA „Naš je gnev“
Međusobno zavađena ali tvrdoglava porodica Roberta Barateona, pokojnog kralja, polaže najjače pravo na Gvozdeni presto.

VAŽNI POJMOVI!

Pročitajte i usvojte sledeće pojmove pre nego što nastavite:

JEDINICA: plastični brod, pešadinac, vitez ili opsadna mašina. Druge vrste komponenta (garnizoni, neutralne sile ili tokeni uticaja) **nisu** jedinice.

OBLAST: deo Vesterosa prikazan na tabli i razdeljen belim ili crvenim granicama. Oblast je ili **morska** (crvene granice) ili **kopnena** (bele granice).

MATIČNA OBLAST: kopnena oblast sa odštampanim grbom svoje kuće. *Na primer, Zimovrel je matična oblast kuće Starka.*

REDOSLED KRUGA: svaki mehanizam igre „po redosledu kruga“ rešava se po poretku kuća na prikazu Uticaja Gvozdeni presto. Prva kuća (na polju „1“) uvek postupa prva, za njom druga kuća (na polju „2“) itd.

KUĆA/IGRAČ: izrazi se u ovim pravilima koriste ravnopravno kada se odnose na igrača i/ili na kuću kojom upravlja.

NEPRIJATELJSKI/PROTIVNIČKI: opisuje svaku komponentu igre ili oblast koju kontroliše drugi igrač, ili opisuje samog drugog igrača.

PRIJATELJSKI: komponente igre ili oblasti na tabli koje pripadaju igraču.

VOJSKA/VOJSKE: vojska se definiše kao dve ili više prijateljskih jedinica u istoj kopnenoj ili morskoj oblasti. Jedna sama jedinica u oblasti – nije vojska (i zato na nju ne utiču promene u snabdevanju, vidite str. 8).

RASPOLOŽIVA MOĆ: tokeni moći koje igrač ima kod sebe i kojima može da licitira ili da ih drugačije koristi tokom igre. Tokeni moći u Izvoru moći nisu raspoloživi. *Na primer, tokom postavke igre, svaka kuća dobija 5 tokena moći iz Izvora moći. Tako svaka kuća ima pet raspoloživih tokena moći na početku igre.*

DOBIJANJE/UZIMANJE/VRAĆANJE/GUBLJENJE MOĆI: kada igrač treba da dobije tokene moći on uzima navedeni broj tokena moći sa grbom svoje kuće iz zajedničkog Izvora moći. Kada treba da „izgubi“ ili „vrati“ tokene moći, on uzima navedeni broj svojih raspoloživih tokena i vraća ih u Izvor moći. Igrač može da uzme, izgubi ili potroši samo tokene moći sa grbom svoje kuće.

ELIMINACIJA: jedinica koja je tokom igre eliminisana – uklanja se sa table i vraća među raspoložive jedinice igrača.

OBLAST BITKE: oblast u kojoj se trenutno odvija bitka.

KRUG IGRE

Partija *Igre prestola* traje maksimalno 10 krugova, a svaki se sastoji od sledeće 3 faze:

1. Faza Vesterosa (preskače se u prvom krugu)

Vucite gornju kartu sa sva 3 špila Vesterosa, pa redom (I, II, pa III) izvršite ono što na njima piše. Karte Vesterosa predstavljaju važne procedure i događaje u igri.

2. Faza Planiranja

Svaki igrač istovremeno stavlja tokene naređenja, licem nadole, u svaku oblast u kojoj ima jednu ili više jedinica.

3. Faza Akcije

Sada se izvršavaju tokeni naređenja postavljeni u fazi Planiranja. Većina aktivnosti igrača u *Igri prestola* odvija se u ovoj fazi.

Posle svake faze Akcije kreće novi krug igre, počevši od sledeće faze Vesterosa.

Ako u bilo kom trenutku tokom partije igrač kontroliše 7 oblasti sa zamkom ili utvrdom, igra je gotova i taj igrač je pobednik. U suprotnom, igra traje do kraja 10. kruga, kada pobeđuje igrač koji kontroliše najviše oblasti sa zamkom ili utvrdom (vidite „Kako pobediti“ na str. 16).

FAZA VESTEROSA

U ovoj fazi igrači vuku karte sa 3 špila Vesterosa i izvršavaju ono što piše na njima.

NAPOMENA: Preskočite ovu fazu u prvom krugu igre i odmah pređite na fazu Planiranja.

Faza Vesterosa sastoji se od 4 koraka:

1. **POMERANJE MARKERA KRUG IGRE:** pomerite marker Krug igre za jedno polje na prikazu Krug igre.

Ako se marker Krug igre na početku faze Vesterosa nalazi na polju 10, ne može se pomerati dalje. Partija je gotova i proglašava se pobednik (vidite „Kako pobediti“ na str. 16).

2. **OTKRIVANJE KARATA VESTEROSA:** uzmite i okrenite gornju kartu na sva 3 špila Vesterosa.

3. **POMERANJE NA PRIKAZU DIVLJANI:** Izbrojte ikone divljana na 3 otkrivene karte Vesterosa (možda ne bude nijedna) i pomerite token Pretnja divljana odgovarajući broj polja na prikazu Divljani. Ako, u ovom koraku, token Pretnja divljana stigne na polje „12“ odmah dolazi do napada divljana (eventualni višak ikona divljana ignorišite). Rešavanje napada divljana opisano je na strani 22.



Ikona divljana

KARTE VESTEROSA

Postoje 3 špila karata Vesterosa. Svaki je označen rimskim brojem. Kada otkrivete i kasnije izvršavate uputstva na njima u fazi Vesterosa, uvek počnite špilom I, pa pređite na špil II, i na kraju na špil III.

1. Naziv događaja i ilustracija

2. **Broj špila:** broj na desnoj strani pokazuje kom špilu pripada karta (prikazan je i na poledini).

3. **Tekst karte:** opisuje kako karta utiče na igru.

4. **Ikona divljana:** Neke karte u gornjem desnom uglu imaju ikonu divljana. U koraku „Pomeranje na prikazu Divljani“, token Pretnja divljana pomera se za jedno polje za svaku ikonu na 3 otkrivene karte Vesterosa.



4. **IZVRŠITE UPUTSTVO NA KARTAMA VESTEROSA:** sada, po redosledu špilova (počevši od broja I), izvršite ono što piše na okrenutim kartama Vesterosa.

Jednostavno pročitajte tekst na karti Vesterosa i postupite po njemu. Mnoge karte su jednostavne i jasne, ali je za neke potrebno detaljnije objašnjenje konkretnog dejstva. Detaljno objašnjenje tih važnih karata Vesterosa nalazi se na sledećim stranicama.

Karta Vesterosa: Snabdevanje



Da bi bile efikasne, vojskama je neophodna ogromna količina namirnica i robe: hrana, voda, čelik, konji, odeća itd. Bez odgovarajućeg provijanta, vojska će se brzo osuti.

Kada izvršavate uputstvo na karti Vesterosa „Snabdevanje“ – svaka kuća, po redosledu kruga, broji ikone snabdevanja u oblastima koje kontroliše, i onda pomera svoj token snabdevanja na prikazu Snabdevanje, da označi svoj limit snabdevanja.



Ikona snabdevanja

Svaki stubac na prikazu Snabdevanje ima odgovarajući niz zastava. Te zastave pokazuju broj vojski i maksimalan broj jedinica u svakoj vojski, koje kuća može da drži na tabli.

Na primer, kuća sa snabdevanjem „3“ može da na tabli drži 4 vojske: jedna vojska može da ima maksimalno 3 jedinice, a 3 manje vojske maksimalno 2 jedinice.

Podsetnik: VOJSKA je definisana kao dve ili više prijateljskih jedinica u istom kopnenom ili morskom polju. Jedna usamljena jedinica nije vojska i ne utiče na snabdevanje.



Na gornjoj ilustraciji, Stark (čije snabdevanje iznosi 2) može da na tabli drži 3 vojske, od kojih 2 mogu da sadrže maksimalno 2 jedinice, a jedna maksimalno 3. Lanister i Barateon imaju veće snabdevanje i, prema tome, mogu da na tabli drže više vojski (koje mogu biti brojnije).

Pošto je igrač podesio snabdevanje, mora da se postara da broj (i veličina) njegovih vojski na tabli ne prevazilaze limit snabdevanja. Ako njegove vojske prevazilaze novi nivo, on **smesta mora da ukloni jedinice sa table** tako da novi broj (i veličina) vojski budu u skladu sa položajem na prikazu Snabdevanje.

OSTALA PRAVILA U VEZI SA SNABDEVANJEM

- ✎ Igrač može da ima manje i/ili malobrojnije vojske od ograničenja koje nameće položaj na prikazu Snabdevanje.
- ✎ Iako su vitez ili opasna mašina jači od pešadinca ili broda, za snabdevanje se računaju jednako.

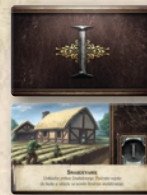
PRIMER SNABDEVANJA

Grejdžoji su nedavno preoteli Brzorečje i Vodogled od Lanistera (obe oblasti imaju jednu ikonu snabdevanja). U kasnijoj fazi Vesterosa, otkrivena je karta „Snabdevanje“. Zbog gubitka tih oblasti Lanister mora da smanji snabdevanje sa 5 na 3.

Pre nego što je otkrivena karta „Snabdevanje“, Lanister je imao 4 vojske, od 4, 3, 2 i 2 jedinice.

Lanister takođe kontroliše nekoliko oblasti sa po jednom jedinicom, ali usamljene jedinice nisu vojska, tako da ograničenje snabdevanja na njih ne utiče.

Pošto je snabdevanje Lanistera palo na 3, on više ne može da snabde sve svoje vojske. Kao što se vidi na prikazu Snabdevanje, snabdevanje od 3 omogućava Lanisteru da na tabli drži 4 vojske od 3, 2, 2, i 2 jedinice. Da bi bio u skladu sa novim limitom snabdevanja Lanister eliminiše jednog pešadinca u Blizancima i jednog pešadinca u Harendvoru.



- ✎ Iako igrač može da stiče i gubi ikone snabdevanja na tabli u toku jedne ili više faza Akcije, vojske će podesiti samo kada se promeni stanje na prikazu Snabdevanje (putem karte Vesterosa „Snabdevanje“ ili neke druge funkcije u igri).
- ✎ Igraču nije dozvoljeno da preduzme nikakvu akciju u igri zbog koje će prekoračiti trenutni limit snabdevanja (kao na primer regrutaciju, pokret ili povlačenje, što će biti objavljeno kasnije).

Karta Vesterosa: Rekrutacija



Karta „Rekrutacija“ predstavlja napore velikih kuća da pozovu vazale, da obuče i opreme ratnike, da prikupe ratne brodove i sagrade velike opsadne mašine.

Kada se izvršava dejstvo karte Vesterosa „Rekrutacija“ svaki igrač, po redosledu kruga, može da regrutuje nove jedinice u svakoj oblasti koju kontroliše, koja ima zamak ili utvrdu. Svaki zamak ili utvrda daje poena regrutacije, koji se mogu trošiti za regrutaciju novih jedinica u oblasti.



Svaki zamak daje 2 poena regrutacije



Svaka utvrda daje 1 poen regrutacije

Cene regrutacije jedinica iznose:



PEŠADINAC: 1 poen regrutacije



VITEZ: 2 poena regrutacije (ili 1 poen, ako se unapređuje pešadinac)



BROD: 1 poen regrutacije



OPSAĐNA MAŠINA: 2 poena regrutacije (ili 1 poen, ako se unapređuje pešadinac)

Regrutovana jedinica se uzima iz raspoloživih jedinica igrača i stavlja direktno u oblast sa zamkom ili utvrdom čiji se poeni za regrutaciju koriste.

Pešadinac u oblasti regrutacije (tj. u oblasti sa zamkom ili utvrdom) može da se unapredi (tj. da se zameni) u viteza ili opsadnu mašinu po ceni od 1 poena regrutacije.

Igrač nikada ne može da regrutuje jedinicu ako bi time prekoračio svoj trenutni limit snabdevanja. Drugim rečima, ako bi zbog regrutacije nove jedinice igrač imao više vojski (ili bi one bile brojnije) nego što mu dozvoljava položaj na prikazu Snabdevanje, ne može da regrutuje tu jedinicu.

Ako oblast sa zamkom ili utvrdom ne može da regrutuje ili unapredi jedinicu (ili vlasnik odluči da ne regrutuje i ne unapređuje u toj oblasti) poeni regrutacije te oblasti propadaju (tj. ne čuvaju se za buduće regrutacije u toj oblasti).

PRIMER REGRUTACIJE



U fazi Vesterosa otkrivena je karta „Rekrutacija“. Lanister (snabdevanje mu je 3) igra prvi u redosledu kruga i sada regrutuje nove jedinice.

1. Koristi jedan od dva poena regrutacije u Lanisgradu da postavi pešadinca u Lanisgrad, a drugi da postavi brod u Zlatni zaliv.
2. Onda se okreće ka Harendvoru i koristi tamošnji jedini poen regrutacije da unapredi jednog pešadinca u viteza (unapređivanje ne utiče na brojnost vojske).
3. Pošto u Brzorečju već ima vojsku od 3 viteza, koristi 1 poen regrutacije iz Brzorečja da stavi još 1 brod u Zlatni zaliv (koji se graniči sa Brzorečjem) i stvara vojsku od 2 broda. Preostali poen iz Brzorečja ne može da upotrebi zato što bi prekršio limit snabdevanja.
4. Lanister takođe kontroliše Kameno obredište, ali pošto u toj oblasti nema ni zamka ni utvrde, u njemu nema regrutacije.

Svaki igrač mora da završi čitavu regrutaciju (u svim oblastima sa zamkovima i utvrdama), pre nego što sledeći igrač po redosledu kruga počne svoju regrutaciju.

Regrutacija brodova

Brodovi se, poput drugih jedinica, regrutuju u oblasti sa zamkom ili utvrdom. Međutim, za razliku od drugih jedinica, brodovi se mogu postaviti samo u luku povezanu sa oblašću regrutacije ili u susednu morskou oblast (više detalja o lukama naći ćete na str. 25).

Brodovi ne mogu da se regrutuju u morskim oblastima u kojima već ima neprijateljskih brodova. Ako zamak ili utvrda nemaju luku ili susednu morskou oblast bez neprijateljskih brodova, brod se tu ne može regrutovati.

Ne zaboravite da 2 ili više brodova u istoj morskou oblasti predstavljaju vojsku i moraju da poštuju limit snabdevanja kuće, kao i svaka druga vojska (mada bi bilo pravilnije skup brodova nazvati flota, pojam vojska se koristi zarad jednostavnosti).

Za razliku od brodova, pešadinci, vitezovi i opsadne mašine nikada ne mogu da se regrutuju u lukama ili morskou oblastima.

Karta Vesterosa: Sudar kraljeva

Od dolaska Prvih ljudi do vladavine andalskih kraljeva; od vatrene osvajanja Targarjena do bune Roberta Barateona, na Vesterosu su većito buktali ratni sukobi. A ipak, igra prestola se ne igra uvek na bojnem polju. Intrige, izdajstva i atentati pokosili su mnoge preten-

PRIKAZI UTICAJA I TOKENI DOMINACIJE

Na tabli za igru nalaze se 3 prikaza Uticaja: prikaz Gvozdeni presto, prikaz Vazali i prikaz Kraljev dvor. Igrač koji zauzima najviše polja na nekom prikazu, dobija odgovarajući token dominacije: Gvozdeni presto, Mač od valirijskog čelika ili Gavran pismonoša. Sledi opis dejstva svakog prikaza Uticaja i odgovarajućeg tokena dominacije.

Prikaz Gvozdeni presto

Redosled tokena uticaja na prikazu Gvozdeni presto određuje redosled igranja u krugu. Kada se bilo šta rešava u redosledu kruga, uvek prvi igra onaj igrač čiji je token na polju „1“ na prikazu, za njim sledi igrač čiji je token na polju „2“ itd.

Igrač čiji se token nalazi na polju „1“ prikaza Uticaja Gvozdeni presto drži token Gvozdeni presto.

Token Gvozdeni presto

Igrač koji drži ovaj token rešava sve nerešene ishode u toku igre, sa izuzetkom nerešenog ishoda bitke (koji rešava položaj igrača na prikazu Vazali) i nerešenog ishoda u proglašenju pobjednika igre.

NAPOMENA: Token Gvozdeni presto ne menja vlasnika sve dok se ne završi licitacija na prikazu Gvozdeni presto i svi tokeni uticaja ne budu stavljeni na taj prikaz. Prema tome, igrač koji kontroliše token Gvozdeni presto i dalje rešava nerešene ishode kada se licitira na prikazu Gvozdeni presto, iako će možda izgubiti token Gvozdeni presto kada se ta licitacija završi.



Token Gvozdeni
presto

Prikaz Vazali

Igrač na višem polju (tj. polju bližem polju „1“) na prikazu Vazali pobeđuje u nerešenim bitkama protiv igrača na nižem polju (vidite „Bitka“ na str. 17).

Igrač čiji token zauzima polje „1“ na prikazu Vazali drži token Mač od valirijskog čelika.

Ne zaboravite, sve nerešene ishode van bitke i proglašenja pobjednika u igri, rešava igrač koji drži token Gvozdeni presto, u šta spada i rešavanje jednakih licitacija na prikazu Vazali.

Token Mač od valirijskog čelika



Token Mač od
valirijskog čelika

Igrač koji drži token Mač od valirijskog čelika može, jednom u krugu, da upotrebi token u bici i tako dobije +1 na svoju borbenu snagu.

Kada igrač upotrebi Mač od valirijskog čelika, okreće token na tamnu stranu, čime pokazuje da ga je upotrebio u ovom krugu. Na kraju svake faze Akcije (što znači na kraju kruga igre) držalac tokena Mač od valirijskog čelika okreće ga na obojenu stranu, i time pokazuje da može ponovo da ga upotrebi u sledećem krugu.

Prikaz Kraljev dvor

Položaj kuće na prikazu Kraljev dvor određuje broj tokena Posebnih naređenja raspoloživih toj kući u fazi Planiranja. Što je viši položaj kuće (tj. bliži broju „1“ na prikazu Kraljev dvor) to kuća ima na raspolaganju veći broj tokena Posebnih naređenja.

Igrač čiji token zauzima polje „1“ na prikazu Uticaja Kraljev dvor drži token Gavran pismonoša.

Broj posebnih naređenja koje daje prikaz Kraljev dvor označen je brojem zvezdica na svakom polju na prikazu (neka niža polja ne daju nijedno posebno naređenje). Više informacija o Posebnim naređenjima naći ćete u odeljku „Posebna naređenja“ na strani 22.

U partijama za 3 i 4 igrača, pločica za prekrivanje prikaza Kraljev dvor stavlja se preko prikaza Kraljev dvor da bi se prilagodilo broj posebnih naređenja koje daje svako polje.

Token Gavran pismonoša

Igrač koji drži token Gavran pismonoša može da izvede **jednu** od sledećih akcija posle koraka „Otkrivanje naređenja“ u Fazi planiranja:



Token Gavran
pismonoša

↳ **MOŽE DA ZAMENI TOKEN NAREĐENJA:** držalac može da zameni 1 svoj token naređenja na tabli za neki drugi svoj neupotrebljeni token naređenja.

↳ **MOŽE DA POGLEDA U ŠPIL DIVLJANI:** držalac može da pogleda kartu na vrhu špila Divljani. Pošto ju je video, može da je vrati na vrh špila Divljani ili da je stavi na dno tog špila. Informacije o karti može da podeli sa drugim igračima (ili da ih slaže) ali ne sme da im pokaže kartu.

Kada igrač upotrebi token Gavran pismonoša, okreće ga na tamnu stranu da pokaže da ga je iskoristio. Na kraju svake faze Akcije, držalac tokena Gavran pismonoša okreće ga na obojenu stranu, da pokaže da može ponovo da ga upotrebi u sledećem krugu igre.

FAZA PLANIRANJA

U ovoj fazi igrači tajno izdaju naređenja u oblastima na tabli.

Faza Planiranja sastoji se od sledećih koraka:

1. Izdavanje naređenja
2. Otkrivanje naređenja
3. Korišćenje tokena Gavran pismonoša

1. Izdavanje naređenja

U ovom koraku svaki igrač **mora** da stavi tačno **jedan** token naređenja licem nadole (tj. tajno, tako da je grb kuće vidljiv) u svako polje koje kontroliše, i u kome se nalazi **bar jedna** njegova jedinica (pešadinac, vitez, brod ili opsadna mašina). Svi igrači stavljaju naređenja istovremeno. U svaku oblast može da se stavi samo jedan token naređenja.

Iako igrači ne smeju da otkrivaju stavljena naređenja drugim igračima, u ovom koraku slobodno mogu da mole, ubeđuju i/ili predlažu strategije drugim igračima.

Postoji pet vrsta tokena naređenja:



Naređenje Pokret



Naređenje Odbrana



Naređenje Podrška



Naređenje Prepad



Naređenje Učvršćivanje moći

Tokeni naređenja prikazani iznad su obični tokeni naređenja. Svaki igrač takode ima i 5 tokena **posebnih naređenja** – snažnijih varijanti svake vrste naređenja. Ona su označena zvezdicom. Posebna naređenja detaljno su opisana na strani 22.



Token naređenja



Token posebnog naređenja
(označen zvezdicom)

U fazi Planiranja igrač može da upotrebi svaki od svojih 10 običnih tokena naređenja, ali **može da upotrebi samo onoliko tokena posebnih naređenja koliko ima zvezdica na polju koje zauzima na prikazu Uticaja Kraljev dvor.**

Na primer (u partiji za 6 igrača), kuća na polju „1“ prikaza Uticaja Kraljev dvor može da u fazi Planiranja upotrebi do 3 posebna naređenja (što pokazuju 3 zvezdice na polju „1“). Kuća na polju 4, međutim, može da upotrebi samo jedno posebno naređenje, dok kuća na polju 5 ne može da upotrebi nijedno.

Dejstvo svakog običnog naređenja detaljno je opisano u odeljku „Opis tokena naređenja“ na strani 13 (kao i na zaklonima igrača).

Pošto su svi igrači završili izdavanje naređenja, pređite na korak „Otkrivanje naređenja“. *Pre nego što nastavite, proverite da li svaka oblast u kojoj se nalazi bar jedna jedinica ima naređenje. Ako naređenja nema, to znači da jedan ili više igrača nisu izdali sva neophodna naređenja.*

Nemate dovoljno tokena naređenja?

U nekim veoma retkim slučajevima, igrač će imati manje raspoloživih tokena naređenja nego što mu je potrebno (tj. neće moći da stavi naređenje u svako polje sa svojim jedinicama). **U tom slučaju, svi igrači moraju da izdaju naređenja po redosledu kruga** (a ne istovremeno). Prvi igrač po redosledu kruga stavlja na tablu sva svoja naređenja (kao i uvek licem nadole), zatim sledi drugi igrač po redosledu kruga itd. Igrač koji nema dovoljno raspoloživih tokena naređenja mora da stavi **sve** tokene naređenja kada dođe na red, ali kao izuzetak od uobičajenih pravila, sme da neke oblasti (po svom izboru) ostavi bez naređenja. Igrač *nikada ne sme, bez obzira na sve*, da stavi više tokena posebnih naređenja nego što mu dozvoljava položaj na prikazu Uticaja Kraljev dvor.

2. Otkrivanje naređenja

Sva naređenja stavljena na tablu sada se istovremeno otkrivaju. Jednostavno okrenite sva naređenja na lice, tako da se vide koja su. Ona će se kasnije izvršiti u fazi Akcije.

3. Korišćenje tokena Gavran pismonoša

Kao što je opisano na strani 11, igrač koji drži token Gavran pismonoša može da izvede **jednu** od sledećih akcija:

- **DA ZAMENI TOKEN NAREĐENJA:** može da skloni sa table jedno svoje naređenje i umesto njega stavi drugo, dotle neiskorišćeno.
- **DA POGLEDA PRVU KARTU SA ŠPILA DIVLJANI:** pošto ju je video, može da je vrati licem nadole na vrh špila Divljani ili da je stavi licem nadole *na dno* špila Divljani. Može, ako želi, da podeli informacije na karti sa drugim igračima, ali im ne sme pokazati kartu.

Ako ne želi, držalac tokena Gavran pismonoša ne mora da iskoristi nijednu od te dve sposobnosti u ovom koraku.

Kada igrač upotrebi token Gavran pismonoša, okreće ga na tamnu stranu i tako pokazuje da ga je upotrebio. Na kraju faze Akcije, držalac tokena Gavran pismonoša okreće token na obojenu stranu, i tako pokazuje da može ponovo da ga upotrebi u sledećem krugu igre.

Pošto je obavljen ovaj korak, faza Planiranja je gotova i igra prelazi u fazu Akcije.

OPIS TOKENA NAREĐENJA

Naređenje Prepad



Naređenje Prepad predstavlja agresivne upade i pljačku neprijateljskih zemalja. Cilj je remećenje neprijateljskih planova i uskraćivanje dragocenih resursa.

Naređenje Prepad izvršava se u prvom koraku faze Akcije tako što se uklanja, da bi se iz susjednog polja uklonilo jedno neprijateljsko naređenje Podrška, Učvršćivanje moći ili Prepad. **Detaljna pravila o izvršenju naređenja Prepad nalaze se na strani 14.**

Svi igrači imaju dva obična naređenja Prepad i jedno posebno naređenje Prepad.

Naređenje Pokret



Naređenje Pokret predstavlja kretanje vojski i brodova po zemljama i morima Vesterosa. Igrači mogu da osvoje nove oblasti i napadnu neprijatelja u bici, samo ako svojim jedinicama izdaju naređenje Pokret.

Naređenja Pokret izvršavaju se u drugom koraku faze Akcije. Izvršavaju se tako što sve jedinice u oblasti sa naređenjem Pokret mogu da se pokrenu u jednu ili više susjednih oblasti. Ako jedinice u pokretu uđu u oblast sa jednom ili više neprijateljskih jedinica, dolazi do bitke (svako naređenje Pokret može da izazove samo jednu bitku). **Detaljna pravila o izvršenju naređenja Pokret u fazi Akcije nalaze se na strani 15. Pravila bitke nalaze se na strani 17.**

Svaki igrač ima dva redovna naređenja Pokret, jedno sa -1 modifikacijom za bitku, i drugo sa +0 modifikacijom za bitku, kao i jedno posebno naređenje Pokret.

Naređenje Odbrana



Naređenje Odbrana predstavlja pripremu snažnih defanzivnih položaja. Ono daje bonus u bici braniocu oblasti u kojoj je naređenje izdato (bonus je jednak broju na tokenu naređenja). **Detaljna pravila bitke nalaze se na strani 17.**

Ako nije uklonjeno tokom faze Akcije (na primer, zbog poraza u bici), naređenje Odbrana će nastaviti da daje defanzivni bonus u neograničenom broju bitaka u svojoj oblasti, u istom krugu igre.

Svaki igrač ima dva redovna naređenja Odbrana, a oba daju +1 bonus u bici, kao i jedno posebno naređenje Odbrana.

Naređenje Podrška



Naređenje Podrška predstavlja logističku i vojnu pomoć snagama koje su se nedaleko upustile u bitku. Podrška može da se pruži sopstvenim jedinicama, ali i jedinicama drugog igrača. Zbog toga naređenje Podrška predstavlja fokus pregovora i intriga u *Igri prestola*.

U koraku „Poziv za podršku“ tokom bitke, jedinice koje pružaju podršku iz susjednih polja mogu da dodaju svoju borbenu snagu jednom od dvojice učesnika u bici. **Detaljna pravila o korišćenju naređenja Podrška tokom bitke nalaze se na strani 17.**

Svaki igrač ima dva redovna naređenja Podrška, kao i jedno posebno naređenje Podrška.

Naređenje Učvršćivanje moći



Naređenje Učvršćivanje moći predstavlja sticanje lojalnosti, sakupljanje poreza i sakupljanje resursa iz oblasti koje igrač kontroliše. Ono je najjednostavniji način da igrač dobije tokene moći iz Izvora moći.

Naređenja Učvršćivanje moći izvršavaju se u trećem koraku faze Akcije. Kada se izvrši, token naređenja se uklanja sa table, a u zamenu se dobija 1 token moći iz Izvora moći, plus 1 token moći za svaku ikonu moći odštampanu u oblasti. **Detaljna pravila za izvršenje naređenja Učvršćivanje moći nalaze se na strani 16.**

Naređenja Učvršćivanje moći stavljena na morska polja nemaju nikakvo dejstvo, ali nije zabranjeno staviti ih na ova polja.

Svaki igrač ima dva obična naređenja Učvršćivanje moći i jedno posebno naređenje Učvršćivanje moći.



FAZA AKCIJE

U fazi Akcije igrači izvršavaju sva naređenja postavljena na tablu u fazi Planiranja. Faza Akcije se sastoji od sledećih koraka:

1. Izvršenje naređenja Prepad
2. Izvršenje naređenja Pokret
(i bitaka koje su njima izazvane)
3. Izvršenje naređenja Učvršćivanje moći
4. Čišćenje

1. Izvršenje naređenja Prepad

Po redosledu kruga, svaki igrač izvršava jedno svoje naređenje Prepad na tabli. Ako igrač više nema tih naređenja, do kraja ovog koraka ne radi više ništa.

Nastavite da igrate po redosledu kruga, tako da svaki igrač izvršava jedno naređenje Prepad, sve dok na tabli ne ostane nijedno naređenje Prepad. Onda igra prelazi na korak „Izvršenje naređenja Pokret“.

Kada izvršava naređenje Prepad, igrač jednostavno bira jedno neprijateljsko naređenje Podrška, Prepad ili Učvršćivanje moći u oblasti koja se graniči sa oblašću u kojoj se nalazi to naređenje Prepad. Izabrano naređenje i naređenje Prepad se uklanjaju sa table.

Putem prepada igrači zapravo poništavaju protivnička naređenja, tako da oblasti u kojima je izvršen Prepad ostaju bez tokena naređenja.

Ako je naređenje Prepad poslužilo da se skloni protivnikov token Učvršćivanje moći, kažemo da je napadač **POHARAO** protivnika. Pošto se izvrši naređenje Prepad, igrač koji je poharao protivnika dobija 1 token moći iz Izvora moći, a protivnik vraća 1 svoj token moći (ako ga ima) u Izvor moći. Igrač koji je poharao protivnika uvek dobija 1 token iz Izvora moći, čak i ako protivnik nije izgubio nijedan token. Naređenje Učvršćivanje moći u morskoj oblasti takođe može biti meta Prepada.

Naređenje Prepad stavljeno u kopnenu oblast **nikada** ne može poslužiti za prepad na susednu morsku oblast. Naređenje Prepad stavljeno na morsku oblast, međutim, **može** poslužiti za prepad na susednu morsku ili kopnenu oblast.

Naređenja Prepad mogu da uklone tokene posebnih naređenja u susednim oblastima, pod uslovom da su odgovarajuće vrste (tj. Podrška, Prepad ili Učvršćivanje moći).

OSTALA PRAVILA O NAREĐENJU PREPAD

- ✎ Ako u susednim poljima, kada se ovo naređenje izvršava, nema neprijateljskih tokena naređenja na koje ovo naređenje deluje, ono se uklanja sa table, bez dejstva.
- ✎ Kada izvršava naređenje Prepad igrač može da odluči da naređenje neće imati nikakvo dejstvo (prosto ga ukloni sa table) bez obzira što u susednim poljima postoje odgovarajuća neprijateljska naređenja.

Sledi detaljan „Primer izvršenja naređenja Prepad“.

PRIMER IZVRŠENJA NAREĐENJA PREPAD

Na tabli se nalaze 5 naređenja Prepad. Lanister ima naređenja Prepad u Hvatu i u Moru zalazećeg sunca, Grejdžoj ima naređenje Prepad u Zapadnom Letnjem moru, Tirel ima naređenje Prepad u Dornskim krajinama, dok Barateon ima posebno naređenje Prepad u Kamenom obredištu.

Redosled kruga (određen položajem na prikazu Gvozdeni presto) jeste: Grejdžoj, Stark, Lanister, Barateon i Tirel.



Korak „Izvršenje naređenja Prepad“ odvija se na sledeći način:

1. Grejdžoj prvi izvršava naređenje Prepad. Odlučuje da pohara Tirelovo naređenje Učvršćivanje moći u Visokom Sadu. Grejdžoj sklanja svoje naređenje Prepad kao i Tirelov token naređenja Učvršćivanje moći iz Visokog Sada. Pošto je tako Grejdžoj poharao Tirela, on uzima 1 token moći iz Izvora moći, dok Tirel vraća 1 token moći u Izvor moći.
2. Stark nema naređenja Prepad, tako da sledeći igra Lanister. On na tabli ima 2 naređenja Prepad. Odlučuje da ono iz Hvata upotrebí protiv Tirelovog naređenja Prepad u Dornskim krajinama. Lanister sklanja svoje naređenje Prepad iz Hvata kao i Tirelovo naređenje Prepad iz Dornskih krajina.
3. Barateon koristi svoje posebno naređenje Prepad u Kamenom obredištu da skloni Lanisterovo naređenje Odbrana u Lanisgradu. Uklanja oba tokena (uklanjanje naređenja Odbrana je dodatna mogućnost koju pruža posebno naređenje Prepad; vidite „Posebna naređenja“ na strani 22).
4. Pošto je njegovo jedino naređenje Prepad uklonio Lanister svojim prvim Prepacom, Tirel nema naređenja Prepad. Na redu je prvi igrač po redosledu kruga.
5. Pošto se preostalo Lanisterovo naređenje Prepad nalazi u oblasti More zalazećeg sunca, a ono se ne graniči ni sa jednom oblašću u kojoj ima neprijateljskih naređenja Podrška, Učvršćivanje moći ili Prepad, naređenje se uklanja sa table, bez dejstva.



2. Izvršenje naređenja Pokret

Svaki igrač, po redosledu kruga, izvršava jedno svoje naređenje Pokret na tabli. Ako igrač (više) nema tih naređenja, prosto ne radi ništa do kraja ovog koraka.

Pratite redosled kruga, tako da svaki igrač izvršava po jedno naređenje Pokret, sve dok na tabli više nema naređenja Pokret. Igra onda prelazi na korak „Izvršenje naređenja Učvršćivanje moći“.

Izvršenje naređenja Pokret je možda najvažniji deo *Igre prestola*. U ovom koraku igrači pomeraju jedinice na tabli, započinju bitke protiv neprijatelja i stiču teritorije neophodne za ostvarivanje svojih ambicija.

Kada izvršavate naređenje Pokret, važe sledeća pravila:

- ✎ Igrač može da pokrene sve ili samo neke jedinice iz oblasti sa naređenjem Pokret. Može da odluči da ne pokrene nijednu.
- ✎ Jedinice mogu da se kreću zajedno ili odvojeno u više susednih oblasti, i/ili da ostanu u oblasti sa naređenjem Pokret.
- ✎ Igrač može da pokrene jedinice samo u **susedne** oblasti (osim ako ne koristi transport brodom, vidite „Transport brodovima“ na strani 23).
- ✎ Pešadini, vitezovi i opadne mašine nikada ne mogu da se pokrenu u morske oblasti ili luke. Brodovi mogu da se pokrenu u prijateljsku povezanu luku ili u susednu morskou oblast, ali se nikada ne mogu pokrenuti u kopnenu oblast.
- ✎ Za svako naređenje Pokret igrač može da pokrene jedinice u **samo jednu oblast sa jedinicama druge kuće**. Drugim rečima, mada igrač koji izvršava pokret može da podeli svoje jedinice i pokrene ih u nekoliko susednih oblasti, samo jedna od tih oblasti može da sadrži jedinice druge kuće.
- ✎ Kada igrač pokrene jednu ili više jedinica u oblast sa jedinicama druge kuće, započinje **bitku** kao napadač. Pravila za rešavanje bitaka nalaze se na strani 17.
- ✎ Pre rešavanja bitke, moraju se dovršiti svi drugi pokreti iz oblasti sa naređenjem Pokret.
- ✎ Broj na svakom tokenu naređenja Pokret označava modifikaciju borbene snage napadača kada se nakon izvršenja tog naređenja započne bitka.
- ✎ Ako igrač isprazni oblast (tj. ne ostavi nijednu jedinicu u njoj), on gubi kontrolu u ovoj oblasti, osim ako ne **uspostavi kontrolu** tako što će staviti jedan svoj raspoloživi token moći u upravo ispraznjenu oblast. Pravila o kontroli oblasti i uspostavljanju kontrole nalaze se na strani 24.

Sledi primer izvršenja naređenja Pokret.

PRIMER NAREĐENJA POKRET



Lanister je stavio naređenje Pokret u oblast Lanisgrad, u kojoj se nalaze 3 pešadinca.

Kada izvršava naređenje Pokret, Lanister najpre pomera jednog pešadinca u Kameno obredište, onda drugog u Okeanski drum (gde se već nalazi lanisterski pešadinac i tako stvara vojsku sa snagom 2). Poslednji pešadinac ostaje u Lanisgradu.

Lanister je sada izvršio svoje naređenje Pokret i uklanja token (nije započeo nijednu bitku).

Strateški savet: Igrač može da pokrene jedinice u više polja tako što će staviti nekoliko naređenja Pokret u susedne oblasti. To postiže tako što pokreće jedinice u oblast u kojoj se nalazi drugo naređenje Pokret; i kasnije (kada se izvršava to drugo naređenje Pokret) pokreće jedinice iz te oblasti u novu oblast (gde može da se nalazi njegovo treće naređenje Pokret; što omogućava toj jedinici da se ponovo pokrene, kada se izvršava to treće naređenje Pokret). Ovu strategiju je, međutim, nekada teško ostvariti, zato što uspešan neprijateljski napad može da ukloni jedno od naređenja Pokret u tom lancu.

3. Izvršenje naređenja Učvršćivanje moći

Po redosledu kruga, svaki igrač izvršava jedno naređenje Učvršćivanje moći na tabli. Ako igrač nema takvih naređenja, prosto ne radi ništa do kraja ovog koraka.

Pratite redosled kruga tako da svaki igrač izvršava po jedno naređenje Učvršćivanje moći, sve dok na tabli više ne bude tih naređenja. Onda igra prelazi na korak „Čišćenje“.



Ikona moći

Kada igrač izvrši naređenje Učvršćivanje moći, on uklanja token Učvršćivanje moći i dobija jedan token moći iz Izvora moći, **plus** jedan dodatni token moći za svaku ikonu moći u polju u koje je stavio naređenje Učvršćivanje moći.

Vidite „Primer naređenja Učvršćivanje moći“ na ovoj strani.

4. Čišćenje

Sva preostala naređenja Podrška i Odbrana sada se uklanjaju sa table i sve razbijene jedinice se dižu u uspravan položaj (pravila o razbijenim jedinicama ćete naći u odeljku „Povlačenje i razbijene jedinice“ na 21. strani). Tokeni Gavran pismoša i Mač od valirijskog čelika se okreću na obojenu (aktivnu) stranu.

Faza Akcije sada je završena. Ako se time završio 10. krug, partija je gotova i proglašava se pobjednik. U suprotnom započinjte sledeći krug, počevši od nove faze Vesterosa.

UKLANJANJE/IZVRŠAVANJE NAREĐENJA

Kada se token naređenja normalno izvrši ili ukloni sa table na neki drugi način, prosto se vraća među raspoloživa naređenja kuće, i može da se koristi u narednoj fazi Planiranja.

KAKO POBEDITI

Partija *Igre prestola* završava se na jedan od dva načina:

- ✎ Kada se završi 10. krug igre.
- ✎ Smesta, pošto jedan igrač kontroliše 7 oblasti sa zamkom ili utvrdom.

Svaki igrač mora, u svakom trenutku, da na prikazu Pobjeda na tabli označava broj oblasti sa zamkom ili utvrdom koje kontroliše.

Na kraju 10. kruga, pobjednik je igrač koji zauzima najviše polje na prikazu Pobjeda (tj. igrač koji kontroliše najviše oblasti sa zamkom ili utvrdom). Ako se 2 (ili više) igrača nalaze na istom polju, pobjednik je igrač koji kontroliše najviše zamkova. Ako je i dalje nerešeno, pobjednik je igrač na najvišem polju na prikazu Snabdevanje. Ako je i dalje nerešeno, pobjednik je igrač koji ima najviše raspoloživih tokena moći. U izuzetno retkom slučaju da je i dalje nerešeno, pobjednik je igrač na najvišem polju na prikazu Gvozdeni presto.

Ako neka kuća, **u bilo kom trenutku**, stigne na sedmo polje na prikazu Pobjeda (tj. kontroliše sedmu oblast sa zamkom ili utvrdom) igra se smesta završava i taj igrač je pobjednik.

PRIMER NAREĐENJA UČVRŠĆIVANJE MOĆI



Jedan pešadinac Barateona je ostao na Zmajkameni. U koraku „Izvršenje naređenja“, Barateon je rešio da na Zmajkamen stavi naređenje Učvršćivanje moći. Kasnije, tokom faze Akcije, Barateon izvršava to naređenje i dobija 2 tokena moći: jedan token zbog samog naređenja i još jedan zato što se u oblasti Zmajkamen nalazi ikona moći. On uzima 2 tokena moći iz Izvora moći i stavlja ih među svoje raspoložive tokene.



BITKA

Kada igrač pokrene jednu ili više jedinica u oblast sa jedinicama druge kuće, dolazi do bitke.

Bitka se rešava tako što se porede ukupne borbene snage sukobljenih strana. Pobjednik je igrač koji je sakupio veću borbenu snagu.

Sledeći elementi mogu da doprinesu borbenoj snazi:

- Jedinice u bici
- Jedinice koje pružaju podršku
- Naređenje Odbrana (samo za branioca)
- Naređenje Pokret (samo za napadača)
- Token Mač od valirijskog čelika
- Karte kuća
- Token garnizona (samo za branioca)

Igrač koji izvršava naređenje Pokret je **NAPADAČ** (a njegove jedinice *napadaju*) dok je protivnik u napadnutoj oblasti **BRANILAC** (a njegove jedinice se *brane*). Sve jedinice koje pružaju podršku (putem naređenja Podrška iz neke od susjednih oblasti) smatraju se za *podršku* (tj. ne napadaju i ne brane se).

Bitka se rešava u sledećim koracima:

1. Poziv za podršku
2. Izračunavanje početne borbene snage
3. Izbor i pokazivanje karata kuće
4. Korišćenje Mača od valirijskog čelika
5. Izračunavanje konačne borbene snage
6. Rešavanje bitke

1. Poziv za podršku

U prvom koraku bitke i napadač i branilac mogu da zatraže podršku iz svih oblasti koje se graniče sa oblašću bitke i u kojima se nalazi nečije naređenje Podrška.

SNAGE JEDINICA

Svaka jedinica dodaje svoju borbenu snagu:



Pešadinac: dodaje 1 za borbenu snagu.



Vitez: dodaje 2 za borbenu snagu.



Brod: dodaje 1 za borbenu snagu.



Opsadna mašina: Dodaje 4 za borbenu snagu napadača (ili ako pruža podršku napadaču) u oblasti sa zamkom ili utvrdom. U drugim oblastima ne dodaje ništa.

Igrač koji ima naređenje Podrška u susjednom polju može sada da pruži (a može i da odbije) svoju **BORBENU SNAGU PODRŠKE** napadaču ili braniocu.

Borbena snaga podrške jeste ukupna borbena snaga svih jedinica u oblasti iz koje se pruža podrška.

Podrška može da se pruži svakoj susjednoj oblasti, bez obzira na to da li se u bici bore jedinice igrača koji pruža podršku, ili se u bici bore neka druga dva igrača.

Ako u susjednim poljima ima više naređenja Podrška, podrška se daje (ili uskraćuje) po redosledu kruga.

Ako napadač ili branilac ima sopstvena naređenja Podrška u susjednim oblastima, on može da sam sebi pruži podršku (što će obično i učiniti).



PRIMER PODRŠKE

Tirel pokreće vojsku od 2 vitezova iz Hvata u Crnobujici sa naređenjem Pokret +1. U Crnobujici se nalazi 1 lanisterski pešadinac i lanistersko naređenje Pokret -1.

U prvom koraku bitke igrači zovu podršku. U susjednim oblastima nalaze se 3 naređenja Podrška: U Kraljevoj Luci (Tirel, 1 vitez), u Kamenom obređištu (Lanister, 1 pešadinac i 1 vitez) i u Harendvoru (Barateon, 1 vitez).

Lanister objavljuje da pruža podršku sebi samom iz Kamenog obređišta (borbena snaga 3). Barateon potom objavljuje da pruža podršku Lanisteru iz Harendvora (borbena snaga 2). Na kraju, Tirel objavljuje da pruža podršku sebi samom iz Kraljeve Luke (borbena snaga 2).

U tom trenutku u bici Tirel ima borbenu snagu 7 (4 za vitezove koji napadaju, 2 za podršku iz Kraljeve Luke i 1 za naređenje Pokret +1). Lanister ima borbenu snagu 6 (1 za pešadinca koji brani oblast i 5 za podršku iz Kamenog obređišta i Harendvora).



OSTALA PRAVILA ZA NAREĐENJE PODRŠKA:

- ✎ Kada igrač pruža podršku njegov token naređenja Podrška se **ne uklanja** posle bitke. Naređenje Podrška može da se koristi za podršku u neograničenom broju bitaka u istom krugu igre.
- ✎ Naređenje podrška ne služi ničemu ako je napadnuta oblast u kojoj se ono nalazi (jedinice u toj oblasti se brane normalno).
- ✎ Napadač ili branilac mogu da odbiju da prihvate podršku.
- ✎ Brodovi mogu da pruže podršku u susjednoj morskoj oblasti ili kopnenoj oblasti. Pešadini, vitezovi i opsadne mašine, međutim, **nikada** ne mogu da pruže podršku u morskoj oblasti.
- ✎ Opsadne mašine koje pružaju podršku računaju se samo kada pružaju podršku **napadaču** u oblasti sa zamkom ili utvrdom.
- ✎ Igrač koji pruža podršku mora da doprinese sa borbenom snagom svih jedinica u oblasti.
- ✎ Igrač nikada ne može da pruži podršku neprijatelju u bici protiv samog sebe.

Ne zaboravite: podrška može da se pruža samo iz oblasti u kojima se nalazi naređenje Podrška i koje se graniče sa oblašću bitke. Nemojte mešati oblast bitke sa oblašću u koju je napadač stavio naređenje Pokret (i iz koje je napadač došao u oblast bitke).

Pogledajte „Primer podrške“ na ovoj strani za detaljno objašnjenje podrške u bici.

Pošto je za sva naređenja Podrška u oblastima koje se graniče sa oblašću bitke odlučeno hoće li pružiti podršku ili ne, pređite na sledeći korak bitke.

2. Izračunavanje početne borbene snage

Obe strane sada sabiraju i saopštavaju svoju borbenu snagu. Taj broj se naziva **POČETNA BORBENA SNAGA**. U njega spada sva borbena snaga iz sledećih izvora:

- ✎ Jedinice napadača i branioca
- ✎ Bonus naređenja Odbrana (samo za branioca)
- ✎ Bonus (ili negativna vrednost) naređenja Marš (samo za napadača)
- ✎ Jedinice podrške i bonus posebnog naređenja Podrška
- ✎ Token garnizona (vidite stranu 26)

Oba igrača saopštavaju svoju početnu borbenu snagu, posle čega se bitka nastavlja u koraku „Izbor i pokazivanje karata kuće.“

OPIS KARATA KUĆE

1. **Ime i slika vođe:** slika i ime koji identifikuju ličnost iz *Pesme leda i vatre*.
2. **Borbena snaga:** borbeni broj izabrane karte kuće dodaje se borbenoj snazi igrača.
3. **Opis posebne moći:** ako karta kuće ima posebnu moć koja utiče na bitku ili na nešto drugo u igri.
4. **Ikone za bitku:** karte bez posebnih moći imaju jednu ili više ikona mača i/ili kula.



3. Izbor i pokazivanje karata kuće

Karta kuće
Grejdžoja

I napadač i branilac sada krišom biraju jednu kartu kuće iz ruke. Kada su obojica spremni, istovremeno ih pokazuju i postupaju po eventualnom tekstu sa karata.

Odigraivanje karte kuće tokom bitke je **obavezno**. I napadač i branilac **moraju** da odigraju kartu.

Bitka onda prelazi na korak 4 „Korišćenje Mača od valirijskog čelika“.

Karte kuće

Svi igrači počinju partiju sa 7 jedinstvenih karata kuće. One predstavljaju likove koji pomažu u bici svojim sposobnostima ili snagom (sadržaj karte je opisan iznad na ilustraciji „Opis karata kuće“).

Pošto igrači u bici pokažu karte kuće, primenjuje se eventualni tekst na kartama. Neke posebne moći se primenjuju kasnije u toku bitke (kao što je „na kraju bitke“), ali ako nije navedeno suprotno, dejstvo se primenjuje odmah.

Ima slučajeva kada je važan tačan redosled primenjivanja karata kuće. Ako je redosled bitan, važe sledeća pravila:

1. Prvo se primenjuje svaka napisana posebna moć koja sadrži reči „ignoriši“ ili „poništi“, po redosledu kruga na prikazu Gvozdeni presto.

2. Svaka napisana posebna moć u kojoj se nalazi reč „smesta“ primenjuje se po redosledu kruga na prikazu Gvozdeni presto.
3. Ostale napisane moći rešavaju se po redosledu kruga na prikazu Gvozdeni presto.
4. Pošto je rešen ishod bitke, sve posebne moći koje nalažu „ako pobeđiš/izgubiš u ovoj bici...“, rešavaju se po redosledu kruga na prikazu Gvozdeni presto.

Posebne moći prve karte primenjuju se u celini, pre moći druge karte.

Pošto je bitka rešena, karte kuća dvojice igrača stavljaju se licem nagore na njihove špilove odigranih karata. Kada se karta kuće nalazi na špilu odigranih, ne može se koristiti u bici.

Na kraju bitke, ako je igrač odigrao svoju poslednju (tj. sedmu) kartu kuće, uzima natrag ostalih 6 karata koje se trenutno nalaze u špilu odigranih. Poslednja odigrana karta ostaje u špilu odigranih.

IKONE BITKE

Neke karte nemaju posebnu sposobnost, već igraču daju samo jednu ili više **ikona bitke**. U igri postoje dve ikone bitke: ikona mača i ikona kule.

IKONA MAČA: u koraku „Rešavanje bitke“ igrač koji je pobedio u bici (tj. **pobednik**) broji ikone mača na svojoj karti kuće. Za svaku ikonu mača, jedna neprijateljska jedinica u oblasti bitke mora biti eliminisana (vidite odeljak „Gubici“ na strani 20).



IKONA KULE: za svaku ikonu kule na karti kuće poraženog igrača jedna pobednikova ikona mača se ignoriše.



NAPOMENA: sve karte kuća, bez obzira na to jesu li raspoložive ili upotrebljene (tj. odigrane) poznate su svim igračima. Zato karte koje igrač ima u ruci drugi igrači mogu da pogledaju u svakom trenutku **osim** tokom trećeg koraka u bici.

4. Korišćenje Mača od valirijskog čelika

Ako napadač ili branilac drži token Mač od valirijskog čelika, on sada ima mogućnost da ga iskoristi i poveća svoju borbenu snagu za 1. Ako ga iskoristi, okreće token na tamnu stranu, što pokazuje da više ne može da se koristi u ovom krugu.

5. Izračunavanje konačne borbene snage

Obe strane sada sabiraju svoju početnu borbenu snagu sa svim modifikacijama koje daju karte kuće i Mač od valirijskog čelika. Ta vrednost je **KONAČNA BORBENA SNAGA IGRAČA**.

Ispod je navedeno šta može da doprinese konačnoj borbenoj snazi igrača:

- ♣ Početna borbena snaga*
- ♣ Borbena snaga posebne sposobnosti izabrane karte kuće, ako može da se primeni u konkretnoj bici
- ♣ Bonus od +1 Mač od valirijskog čelika (ako je raspoloživ i ako se upotrebi)

* Opisane posebne moći nekih karata kuće mogu dovesti do ponovnog izračunavanja početne borbene snage. Na primer, ako tekst odigrane karte kuće eliminiše neprijateljskog pešadinca, početna borbena snaga protivnika se u ovom koraku smanjuje za 1.

6. Rešavanje bitke

Bitka se okončava izvođenjem sledećih koraka:

1. **Određivanje pobednika**
2. **Gubici**
3. **Povlačenje i razbijene jedinice**
4. **Čišćenje nakon bitke**

1. *Određivanje pobednika*

Igrač sa većom konačnom borbenom snagom je pobednik, a njegov protivnik je poražen. Ako su konačne borbene snage izjednačene, pobednik je igrač koji zauzima više polje (tj. bliže polju „1“) na prikazu Vazali.

2. *Gubici*

Samo poraženi igrač trpi gubitke u bici. Gubici se određuju na sledeći način:

1. **IKONE MAČA POBEDNIKA:** prebrojte ikone mača na pobednikovoj karti kuće.
2. **IKONE KULE PORAŽENOG:** prebrojte ikone kule na karti kuće poraženog.

PRIMER REŠAVANJA BITKE



Tirel je pokrenuo dve jedinice iz Kraljeve Luke u Kraljevu šumu. Pošto su u Kraljevoj šumi 2 Lanisterska pešadinca, dolazi do bitke.

U okolnim poljima nema naređenja Podrška i Lanisterova početna borbena snaga iznosi 2 (2 pešadinca) a Tirelova 3 (1 pešadinac, 1 vitez). Tirelovo naređenje Pokret bilo je +0, tako da ne utiče na borbenu snagu.

Oba igrača sada tajno biraju i pokazuju kartu kuće. Lanister pokazuje „Ser Džejmi Lanister“ sa snagom 2 i jednom ikonom mača. Tirel pokazuje „Alester Florent“ sa snagom 1 i jednom ikonom kule.

Ni Lanister ni Tirel nemaju Mač od valirijskog čelika, tako da ne dobijaju borbenu snagu od njega.



Tirel, pošto je poraženi, može eventualno da pretrpi gubitke. Međutim, Lanisterovu jedinu ikonu mača (sa karte „Ser Džejmi Lanister“) poništava Tirelova ikona kule (sa karte „Alester Florent“) tako da Tirel ne trpi gubitke u ovoj bici.

Tirel sada mora da se povuče. Pošto je on bio napadač, mora da se povuče u oblast iz koje je došao, tako da vraća jedinice u Kraljevu Luku i obara ih na stranu kako bi pokazao da su razbijene.

3. **PORAŽENI IGRAČ TRPI GUBITKE:** Poraženi mora da eliminiše jednu jedinicu u oblasti bitke za svaku ikonu mača pobjednika **minus** broj ikona kule poraženog (ako je rezultat 0 ili manje, poraženi ne trpi gubitke).

Kada igrač trpi gubitke, sam odlučuje koje će jedinice eliminisati (osim ako na odigranoj karti kuće ne piše drugačije). Ne zaboravite da jedinice koje su pružale podršku nikada ne mogu biti eliminisane kao gubici u bici.

NAPOMENA: Jedan gubitak znači eliminaciju jedne jedinice, bez obzira na njenu snagu. Drugim rečima, eliminacija viteza za gubitak i dalje se računa kao **jedan** gubitak, iako je njegova borbena snaga 2. Zbog toga je u principu najbolje, ako je moguće, kao gubitke eliminisati pešadinice.

3. Povlačenje i razbijene jedinice

Pošto je pretrpeo gubitke poraženi igrač mora da **povuče** svoje jedinice iz oblasti bitke (jedinice koje su pružale podršku se ne povlače).

Ako je napadač izgubio bitku, preživjele jedinice moraju da se povuku u oblast iz koje su došle.

Ako je branilac izgubio bitku, preživjele jedinice moraju da se povuku po sledećim pravilima:

- ✎ Jedinice koje se povlače moraju da se povuku u jednu **praznu susednu** oblast (tj. u oblast u kojoj nema neprijateljskih jedinica ili tokena moći) ili u **prijateljsku oblast** (tj. u oblast u kojoj ima prijateljskih jedinica i/ili prijateljski token moći).
- ✎ Sve jedinice moraju da se povuku u istu oblast.
- ✎ Jedinice koje se povlače **ne mogu** da se povuku u oblast iz koje je došao napadač, čak i ako je prazna.
- ✎ Igrač ne može da povuče jedinice u oblast sa prijateljskim jedinicama **ako bi tako prekršio limit snabdevanja**. Ako je igraču **jedina opcija** da se povuče u takvu oblast, prvo mora da eliminiše neophodan broj jedinica koje se povlače da bi bio u skladu sa limitom snabdevanja, pošto se povuče u tu oblast. Kada je eliminisao te jedinice, može da povuče i preostale.
- ✎ Ako ne postoji nijedna oblast u koju može da se legalno povuče, eliminisane su sve jedinice koje bi trebalo da se povuku.
- ✎ Pešadini i vitezovi ne mogu da se povuku u morsku oblast ili luku. Brodovi ne mogu da se povuku u kopnenu oblast.

Nakon povlačenja sve povučene jedinice se obaraju na stranu, što označava da su **RAZBIJENE**. Razbijene jedinice ne daju borbenu snagu, ali se i dalje računaju za limit snabdevanja igrača. Ako je razbijena jedinica prinuđena da se povuče, eliminiše se umesto toga. Razbijene jedinice nikada ne mogu da se izaberu za gubitke i ne mogu da se pokreću, čak i ako se kasnije u oblasti u koju su se povukle rešava naređenje Pokret.

OSTALA PRAVILA O POVLAČENJU

- ✎ Igrač **sme da koristi transport brodovima** da povuče svoje jedinice (pravila o transportu brodovima nalaze se na strani 23).
- ✎ Opsadne mašine ne mogu da se povlače. Ako je opsadna mašina prinuđena na povlačenje, mora da se eliminiše.

PRIMER POVLAČENJA I RAZBIJENIH JEDINICA

Barateon je upravo napao Tirela u Kraljevju šumi. Tirel je pretrpeo gubitke i mora da se povuče.

1. Tirel bira da preživelog viteza povuče u Krajoluj (u kome se već nalazi Tirelov pešadinac). Vitez koji se povlači obara se na stranu da pokaže kako je razbijen.
2. Kasnije u istom krugu igre Barateon napada Krajoluj sa 2 viteza iz Puta kostiju. U toj bici Tirel ima početnu borbenu snagu 1 (za pešadinca), pošto razbijeni vitez ne daje borbenu snagu. Ako Tirel izgubi bitku njegov razbijeni vitez će automatski biti uništen, pošto razbijena jedinica ne može da se povuče.



4. Čišćenje posle bitke

Pošto je bitka završena, uklonite napadačevu naređenje Pokret sa table.

Ako je u bici pobjedio napadač, uklonite token naređenja koji je branilac stavio u polje bitke (ako ga ima) kao i sve tokene moći u oblasti (koji bi postojali ako je branilac prethodno tu uspostavio kontrolu – vidite stranu 24).

Ako je u bici pobjedio branilac, njegovi tokeni moći i naređenja (ako ih ima) ostaju u oblasti.

Karte kuće oba igrača se stavljaju na njihove špilove odigranih karata i onda se nastavlja korak faze Akcije „Izvršenje naređenja Pokret“.

OSTALA PRAVILA

POSEBNA NAREĐENJA

Uz 10 tokena običnih naređenja, svaka kuća takođe raspolaže i sa 5 tokena posebnih naređenja. Igrač u fazi Planiranja može da koristi svako od svojih 10 običnih naređenja, ali može da koristi samo onoliko tokena posebnih naređenja koliko ima zvezdica u svom polju na prikazu Uticaja Kraljev dvor.

Na primer, u igri za 5 ili 6 igrača, igrač koji zauzima najviše polje na prikazu Kraljev dvor može da u jednom krugu igre iskoristi do 3 tokena posebnih naređenja, dok igrač na četvrtom polju može da iskoristi samo jedno posebno naređenje itd.

Sledi opis posebnih naređenja:



Odbrana +2: daje braniocu +2 za borbenu snagu.



Pokret +1: daje +1 za borbenu snagu napadaču, kada je do bitke došlo izvršenjem ovog naređenja Pokret.



Podrška +1: borbena snaga podrške iz ove oblasti ima +1.



Prepad: ovaj token može da se izvrši kao normalno naređenje Prepad ili može da se izvrši tako što se iz jedne susedne oblasti uklanja naređenje Odbrana (uklonite oba tokena).



Učvršćivanje moći: ovaj token može da se izvrši kao običan token Učvršćivanje moći ili može da se koristi za regrutaciju u svojoj oblasti po pravilima za regrutaciju na strani 9. **Regrutacija se obavlja samo u oblasti u koju je stavljeno posebno naređenje Učvršćivanje moći.** Ako u toj oblasti nema zamka ili utvrde, regrutacija nije moguća.

Mada su posebna naređenja očigledno bolja od običnih, ona imaju još jednu suptilnu prednost: veoma je korisno raspolagati sa 3 naređenja iste vrste (umesto sa 2) jer tako možete primeniti mnoge nove strategije (kao što je pokretanje velike ofanzive, brzo sakupljanje moći itd.).

NAPADI DIVLJANA

Na ledenom severu vojska varvarskih divljana okuplja se da napadne Vesteros. Drevni red Noćne straže štiti divovski Zid, koji brani kraljevstvo od te (kao i od još većih) opasnosti. A ipak, Noćna straža će propasti bez podrške velikih kuća.



U *Igri prestola* divljani mogu da napadnu u fazi Vesterosa iz dva razloga:

- ☞ Ako token Pretnja divljana dođe na polje „12“ na prikazu Divljani.
- ☞ Ako se izvuče karta Vesterosa „Divljani napadaju“.

Pretnja divljana

U sva tri špila Vesterosa (I, II i III) neke karte na sebi imaju ikonu divljana. Kada se izvuče neka od tih karata, token Pretnja divljana se pomera jedno polje na prikazu Divljani (moguće je da token Pretnja divljana napreduje i do tri puta u jednoj fazi Vesterosa).



Ikona divljana

Napad divljana odvija se u sledećim koracima:

1. **ODREDITE SNAGU DIVLJANA:** broj na polju na kome se nalazi token Pretnja divljana predstavlja snagu napada divljana.
2. **LICITIRAJTE MOĆ:** svaki igrač stavlja raspoložive tokene moći iza zaklona, i onda tajno uzima željeni broj tokena moći u zatvorenu šaku.
3. **IZRAČUNAJTE SNAGU NOĆNE STRAŽE:** pošto su svi igrači tajno odabrali koliko će licitirati, to istovremeno otkrivaju. Saberite **tokene moći koje su svi igrači licitali da odredite snagu Noćne straže.**
4. **ODREDITE ISHOD:** ako je snaga Noćne straže jednaka ili veća od snage divljana, njihov napad je odbijen. Ako je snaga divljana veća od snage Noćne straže, divljani su pobedili. Igrači onda prelaze na „Posledice napada divljana“, što je opisano u tekstu ispod.

Ako je snaga divljana veća od snage Noćne straže, divljani su pobedili. Igrači sada primenjuju „Posledice napada divljana“ kao što je opisano u sledećem odeljku.

5. **PODESITE PRIKAZ DIVLJANI:** ako je Noćna straža pobedila, smesta vratite token Pretnja divljana na polje „0“ na prikazu Divljani. Ako su, međutim, divljani pobedili, token Pretnja divljana se vraća unazad samo 2 polja (na minimum „0“).
6. **VRAĆITE TOKENE MOĆI:** svi tokeni moći kojima su igrači licitirali, bez obzira na pobeđu ili poraz, vraćaju se u Izvor moći.

Posledice napada divljana

Pošto je napad divljana rešen (u koraku 4), igrači se suočavaju sa posledicama uspeha ili neuspeha:



1. **OTKRIJTE KARTU DIVLJANA:** uzмите gornju kartu sa špila Divljani da vidite nagradu ili kaznu koja sledi igračima.
2. **PRIMENITE POSLEDICE SA KARTE DIVLJANA:** ako je Noćna straža porazila divljane, igrač koji je licitirao **najviše** tokena moći dobija nagradu navedenu u polju „Pobeda Noćne straže“ na karti.

Ako su pobedili divljani, igrač koji je licitirao **najmanje** tokena moći prvi trpi teške posledice navedene u polju „Igrač sa najmanjom licitacijom“.

Potom svi ostali igrači trpe posledice navedene u polju „Svi ostali“. I teže i lakše posledice opisane su na karti divljana, ispod naslova „Pobeda divljana“.

3. **VRAĆITE KARTU DIVLJANA:** stavite upravo odigranu kartu divljana licem nadole na dno špila Divljani.

Kao i drugde u *Igri prestola*, u nerešenim ishodima presuđuje igrač koji drži token Gvozdeni presto. *Na primer, ako su dva igrača licitirala jednak najmanji broj tokena moći, držalac tokena Gvozdeni presto odlučuje ko je od njih dvojice „igrač s najmanjom licitacijom“.*

Napad divljana je sada završen i igra se nastavlja.

NAPOMENA: u retkim slučajevima moguće je da divljani napadnu 2 puta u istoj fazi Vesterosa. To će se desiti ako se izvuče dovoljno karata sa ikonom divljana da token Pretnja divljana stigne na polje „12“ na prikazu Divljani i ako se otkrije karta Vesterosa „Napad divljana“.

PRIMER TRANSPORTA BRODOVIMA



Tirel ima 1 brod u Moreuzu Redvina, 1 brod u Zapadnom Letnjem moru i 1 brod u Istočnom Letnjem moru. Pošto su sve te oblasti međusobno povezane, svaka jedinica Tirela u Visokom Sadu može, sa jednim naređenjem Pokret, da se pokrene direktno u Sunčevo koplje (ili u neku drugu obalsku oblast, koja se graniči sa oblastima u kojima su brodovi).

TRANSPORT BRODOVIMA

Korišćenje brodova za transport kopnenih jedinica je veoma važan deo *Igre prestola*. Na taj način vitezovi, pešadini i opadne mašine mogu da iskoriste mora i kreću se mnogo brže nego kopnom.

Dve kopnene oblasti se smatraju za susedne, zarad pokreta i povlačenja, ako ih povezuju morske oblasti (ili oblast) pod uslovom da se u svakoj od tih morskih oblasti nalazi jedan ili više prijateljskih brodova. Drugim rečima, brodovi u povezanim morskim oblastima obrazuju „most“ za vitezove, pešadince i opadne mašine preko koga mogu da pređu iz jedne obalske oblasti u drugu obalsku oblast, u jednom pokretu.

Igrač u svakom krugu može da neograničeno puta koristi isti brod ili brodove za transport. Isti brod ili brodovi mogu čak da se koriste više puta prilikom izvršenja istog naređenja Pokret, i da transportuju jedinice iz oblasti u kojoj je izdato naređenje Pokret na različita odredišta. Međutim, igrač nikada ne može da za transport koristi brodove druge kuće, čak i ako bi mu druga kuća to dozvolila.

OSTALA PRAVILA O TRANSPORTU BRODOVIMA

- ✧ Brodovi omogućavaju transport bez obzira na to koji se token naređenja trenutno nalazi u njihovoj morskoj oblasti.
- ✧ Razbijeni brod ne može da se koristi za transport.
- ✧ Pešadini, vitezovi i opadne mašine mogu da, putem transporta brodovima, uđu u neprijateljsku oblast i tu započnu bitku (ne zaboravite, jednim naređenjem Pokret može da se započne samo jedna bitka).
- ✧ Brodovi ne mogu da se pokreću pomoću transporta brodovima.
- ✧ Iako se kopnene oblasti povezane transportom brodova smatraju susednim, u cilju pokreta i povlačenja, **ne smatraju se susednim za bilo šta drugo** (na primer za podršku i prepade).

KONTROLA OBLASTI

Kuća **KONTROLIŠE** kopnenu oblast ako u njoj ima bar jednog pešađinca, viteza ili opadnu mašinu, ili je prethodno **USPOSTAVILA KONTROLU** u toj oblasti tako što je stavila token moći.

Uspostavljanje kontrole u oblastima

Ako igrač pokrene sve jedinice iz oblasti, može da izgubi sve što mu kontrola te oblasti donosi, ako prethodno **NE USPOSTAVI KONTROLU**.

Kada igrač isprazni kopnenu oblast (tj. kada sve jedinice napuste oblast prilikom izvršenja naređenja Pokret) on može da u njoj uspostavi kontrolu tako što će u nju staviti 1 svoj raspoloživi token moći (kontrola se nikada ne može uspostaviti u morskoj oblasti). Pošto je igrač stavio token moći u oblast, on predstavlja podršku lokalnih plemića kao i investiranje u stražare, poreznike i birokrate lojalne njegovoj kući.

Ako prijateljske jedinice ponovo uđu u oblast, token moći ostaje (i nastavlja da uspostavlja kontrolu, ako se oblast kasnije ponovo isprazni).

Ako igrač isprazni oblast pre početka bitke, mora da odluči hoće li da uspostavi kontrolu u ispražnjenoj oblasti pre početka bitke.

Token moći stavljen na tablu vraća se u Izvor moći samo ako neki protivnik preuzme kontrolu u oblasti. Pokret u oblasti u kojoj se nalazi samo neprijateljski token moći (tj. oblasti u kojoj nema neprijateljskih jedinica) ne dovodi do bitke, već se token moći samo vraća u Izvor moći.

Tokeni moći ne pomažu braniocu u bici, niti se računaju kao ikone moći odštampane na tabli (kada se izvršava naređenje Učvršćivanje moći ili izvuče karta Vesterosa „Igra prestola“).

U jednoj oblasti može da postoji samo jedan token moći.

Ako igrač nema raspoloživih tokena moći, ne može da uspostavi kontrolu.

VAŽNO: igrač može da uspostavi kontrolu samo kada je ispraznio oblast u toku izvršenja naređenja Pokret. Događaji zbog kojih neka oblast može da ostane prazna (kao što su negativna dejstva pobjede divljana) ne omogućavaju igraču da uspostavi kontrolu.

Kontrola matičnih oblasti

Svaka kuća ima matičnu oblast označenu grbom kuće (odštampanim na tabli). Kuća od početka igre ima kontrolu nad svojom matičnom oblašću, što znači da odštampani grb kuće funkcioniše kao token moći, koji ne može da se ukloni.

Igrači mogu da kontrolišu protivničke matične oblasti tako što: **a)** drže svoje jedinice u toj oblasti ili **b)** uspostavljaju kontrolu u protivnikovoj matičnoj oblasti. Kada igrač uspostavlja kontrolu u protivnikovoj matičnoj oblasti, stavlja svoj token moći preko odštampanog protivnikovog grba.

Ako igrač odluči da ne ostavi token moći kada u potpunosti napusti protivnikovu matičnu oblast, ili to ne može da učini, originalni vlasnik dobija smesta nazad kontrolu u oblasti.

NE ZABORAVITE: vojska nikada ne može da se povuče u oblast sa neprijateljskim tokenom moći.

SAVEZI

Igrači uvek imaju pravo (u bilo kojoj fazi i bilo kada) da nešto obećaju ili sklope savez sa drugim kućama. Obećanja i savezništva, međutim, nikada nisu obavezujuća i mogu da se prekrše **iz bilo kog** razloga. Čak i najpouzdaniji saveznik ne može biti 100% siguran u dobre namere svojih partnera. Na Gvozdenom prestolu ipak može da sedi samo jedan kralj.

Pravila o tome šta je igračima dozvoljeno da dogovore su izričita i ograničena:

- ✧ Igrači nikada ne smeju da pokažu drugim igračima (javno ili tajno) naređenja koja su stavili u oblasti. Takođe ne mogu da pokažu drugim igračima *neiskorišćene* tokene naređenja u fazi Planiranja (tako da bi drugi, dedukcijom ili računanjem znali šta je igrač postavio na tablu).
- ✧ Igrač takođe nikada ne sme da *da* ili pokloni drugom igraču bilo koji predmet kao što je token moći, token dominacije, token naređenja, kartu kuće itd.
- ✧ Licitacije su uvek tajne. Igrač ne sme da pokaže drugim igračima koliko je licitirao, pre nego što to svi istovremeno ne pokažu.



LUKE



Luke funkcionišu kao posebne oblasti koje povezuju kopnene i morske oblasti. Luku može da koristi samo igrač koji kontroliše kopnenu oblast sa kojom je luka povezana i on se smatra „vlasnikom“ luke.

Korišćenje luka

U lukama mogu da se nalaze samo brodovi. Više brodova u istoj luci predstavljaju vojsku i ne smeju da prekrše limit snabdevanja. Uz uobičajena ograničenja za vojske, u luci nikada ne sme istovremeno biti više od 3 broda.

Ako se u kopnenoj oblasti povezanoj sa lukom regrutuju nove jedinice igrač može da regrutuje brodove samo direktno u samoj luci ili u susjednoj morskoj oblasti.

Igrač može da regrutuje brodove u povezanoj luci, čak i ako se u susjednoj morskoj oblasti nalazi jedan ili više neprijateljskih brodova. Zapravo, sposobnost da se brodovi regrutuju u luci, čak i kada su u susjednoj morskoj oblasti nalaze neprijateljski brodovi, predstavlja najvažniju funkciju luka.

Naređenja u lukama

Baš kao i jedinice u običnim oblastima, brodovi u lukama moraju da dobiju token naređenja u fazi Planiranja, u koraku „Izdavanja naređenja“. Naređenje Odbrana se može staviti u luku, ali ovaj potez nije svrsishodan s obzirom na to da luka ne može da se napadne direktno.

Ostala pravila o lukama

- ✎ Brodovi mogu da se pokrenu iz susjedne morske oblasti u prijateljsku luku ili mogu da se pokrenu iz luke u susjednu morsku oblast. Međutim, brodovi nikada ne mogu da se pokrenu u luku koju kontroliše protivnik.
- ✎ Brodovi u luci mogu da pruže podršku u bici u susjednoj morskoj oblasti, ali ne mogu da pruže podršku u bici u susjednoj kopnenoj oblasti (čak ni u svojoj povezanoj kopnenoj oblasti). Brodovi u luci ne daju braniocu borbenu snagu u bici, u povezanoj kopnenoj oblasti.
- ✎ Brodovi u luci mogu da izvrše prepad u susjednoj morskoj oblasti, ali ne mogu da izvrše prepad u susjednoj kopnenoj oblasti.
- ✎ Brodovi u susjednoj morskoj oblasti mogu da izvrše prepad na luku. Neprijateljske jedinice u susjednim kopnenim oblastima, međutim, ne mogu da izvrše prepad na luku.
- ✎ Ako u fazi Akcije, u koraku „Izvršenje naređenja Učvršćivanje moći“ ima neprijateljskih brodova u morskoj oblasti povezanoj sa lukom, naređenje Učvršćivanje moći stavljeno u luku se uklanja bez dejstva. Inače, naređenje Učvršćivanje moći u luci se izvršava kao i obično (kao da je reč o kopnenoj oblasti bez ikona moći).
- ✎ Posebno naređenje Učvršćivanje moći ne može da se koristi za regrutaciju ako je stavljeno u luku, ali se ipak može koristiti da se, kao i obično, prikuplja moć.

PREUZIMANJE KONTROLE NAD NEPRIJATELJSKOM LUKOM

Ako kopnenu oblast povezanu sa lukom neprijatelj uspešno napadne i zauzme, on može da smesta zameni sve brodove u luci jednakim brojem svojih raspoloživih brodova (ili sa koliko brodova želi i može, u zavisnosti od limita snabdevanja). Višak neprijateljskih brodova se eliminiše.

TRGOVINA SA SLOBODNIM GRADOVIMA

Kada se u fazi Vesterosa otkrije karta Vesterosa „Igra prestola“, uz tokene moći dobijene za svaku ikonu moći, igrači dobijaju i 1 token moći za svaku svoju luku u kojoj se nalazi bar jedan njihov brod, pod uslovom da u morskoj oblasti povezanoj sa lukom nema neprijateljskih brodova.

PRIMER KORIŠĆENJA LUKA

U fazi Vesterosa upravo je izvučena karta Vesterosa „Regrutacija“. Martel je prvi u redosledu kruga i zato prvi regrutuje.

Martel koristi 2 poena regrutacije koje mu daje Sunčevo koplje da regrutuje jednog pešadinca i jedan brod. Odlučuje da brod stavi u luku Sunčevo koplje (mogao je da ga stavi i u Dornsko more, ali ne i u Istočno Letnje more, zato što u njemu ima brodova Tirela).

Kasnije, u fazi Planiranja, Martel stavlja naređenje Prepad u luku Sunčevo koplje. U fazi Akcije, izvršava to naređenje da poništi naređenja Podrška stavljeno u Istočno Letnje more.



TOKENI NEUTRALNIH SILA



Tokeni neutralnih sila predstavljaju otpor nezavisnih kuća koje ne žele da se pokore mahinacijama igrača. Neutralne sile se stavljaju na tablu tokom postavke.

Igrač može da pokrene jedinice u oblast sa neutralnom silom da bi je uništio i kontrolisao oblast. To, međutim, nije moguće ako igrač nema dovoljnu borbenu snagu da porazi neutralnu silu.

Uništenje neutralne sile

Da bi uništio neutralnu silu i preuzeo kontrolu u njenoj oblasti, igrač koji pokreće jedinice mora da ima **jednaku ili veću** borbenu snagu od snage na tokenu neutralnih sila tako što će sabrati dole navedene faktore za borbenu snagu:

- ✧ Saberite borbenu snagu jedinica u pokretu (opsadne mašine se računaju samo ako oblast neutralne sile sadrži zamak ili utvrdu).
- ✧ Ne igraju se karte kuća.
- ✧ Plus (ili minus) sa naređenja Pokret se primenjuju.
- ✧ Neutralne sile ne dobijaju podršku iz okolnih oblasti.
- ✧ Napadač **može da dobije podršku** protiv neutralne sile iz susednih polja (kao i u bici).
- ✧ Mač od valirijskog čelika **NE MOŽE** da se koristi za +1 na borbenu snagu.

Ako je borbena snaga igrača koji se pokreće jednaka ili veća od snage neutralne sile, token je uništen i uklanja se iz igre. Igrač koji je pokrenuo jedinice stavlja ih u oblast kao i obično.

Pokret protiv neutralne sile dovodi do jedine dozvoljene bitke tog naređenja Pokret.

Većina tokena neutralnih sila koji se koriste u partiji za 3 igrača umesto snage imaju oznaku „-“. Oni predstavljaju **neosvojive oblasti u koje se ne može ući**. Oblasti sa takvim tokenima su prema tome nedostupne svim igračima tokom čitave partije.



NAPAD NA NEUTRALNU SILU

Tirel želi da se pokrene u Sunčevo koplje iz Gvozdenluga. Međutim, Sunčevo koplje sadrži token neutralnih sila sa snagom 5.

Vojska Tirela sadrži jednog viteza i jednog pešadinca, i koristi posebno naređenje Pokret +1, tako da Tirelova ukupna borbena snaga iznosi 4. Da bi postigao borbenu snagu od 5, Tirel koristi naređenje Podrška iz Dornskog mora, gde mu 1 brod daje podršku od 1 za borbenu snagu.

Pošto je Tirelova vojska (sa snagom 5 kada se doda podrška) sada jednaka snazi tokena neutralnih sila, pokret je uspešan i uništen je token neutralne sile Sunčevo koplje. Tirel ulazi sa vojskom u Sunčevo koplje.



GARNIZONI

Garnizoni su posebni tokeni koji pružaju dodatnu odbranu matičnoj oblasti svake kuće.



Svaka kuća počinje igru tokenom garnizona u matičnoj oblasti. Garnizoni nisu jedinice, tako da za njih ne važi limit snabdevanja i ne mogu da dobiju naređenje.

Ako je napadnuta matična oblast sa garnizonom, snaga garnizona (prikazana na tokenu) dodaje se braniočevoj početnoj borbenoj snazi (vidite stranu 17). Ako nema jedinica koje brane oblast sa garnizonom, **do bitke dolazi svedjedno** – kao da je garnizon jedna jedinica.

Ako je garnizon poražen u bici (bez obzira na to da li se branio sam ili zajedno sa drugim jedinicama), on se trajno uklanja iz igre, bez obzira na broj ikona mača ili kule na karti kuće odigranoj u bici.

Igrači ne mogu da izdaju naređenja u oblasti koja sadrži **samo** garnizon. Snaga garnizona koristi se samo kada je oblast napadnuta, a ne za podršku ili bilo koju drugu namenu. Garnizoni služe isključivo za odbranu.

Garnizoni su imuni na dejstvo ikona lobanje na kartama Ratna sreća opisanim na strani 29.

OPIS ELEMENATA TABLE ZA IGRU

Mada se tabla sastoji uglavnom od kopnenih i morskih oblasti, postoje neki jedinstveni elementi koje treba dodatno opisati:

REKE: te vodene granice sprečavaju pokret između susjednih kopnenih oblasti. Drugim rečima, dve oblasti koje deli reka ne smatraju se za susedne, za bilo koju funkciju u igri (pokret, podrška, prepad).



MOSTOVI: izuzetak od gornjeg pravila o rekama su dve oblasti koje deli reka preko koje postoji most, i te dve oblasti se smatraju susjednim za sve funkcije u igri.



OSTRSKE OBLASTI: tri kopnene oblasti (Zmajkamen, Hrid i Senica) posebne su s obzirom na to da su potpuno okružene morskim oblastima. Međutim, one se ipak smatraju kopnenim i za njih važe sva pravila kao i za kopnene oblasti.



Senica

Zbog svog posebnog statusa kao ostrva, međutim, pešadinci, vitezovi i opsadne mašine moraju da koriste transport brodovima kada se pokreću u njih i iz njih.

Sva preostala mala ostrva na tabli (tj. ostrva bez bele granice) služe samo kao ilustracija i u igri nemaju dodatnu funkciju.

POMERANJE NA PRIKAZIMA UTICAJA

Postoji nekoliko karata (kao što je karta kuće „Doran Martel“ ili karta divljana „Kralj s one strane zida“ zbog kojih tokeni uticaja moraju da se pomere na prikazu Uticaja van normalne licitacije do koje dolazi kada se rešava karta Vesterosa „Sudar kraljeva“.

Kada igrač promeni mesto na prikazu Uticaja zbog tih posebnih okolnosti, svi drugi igrači moraju da se prilagode. *Na primer, ako jedan igrač mora da se pomeri na najviše polje na prikazu (polje „1“), igrač koji se trenutno nalazi na tom polju mora da se pomeri unazad na polje „2“ itd.* Ako zbog takvih pomeranja igrač izgubi polje „1“ na nekom prikazu, on **smesta** mora da preda odgovarajući token dominacije novom igraču (u stanju u kome se trenutno nalazi, bilo da je upotrebljen ili raspoloživ) koji je zauzeo polje „1“. Takva pomeranja na prikazu Kraljev presto ne utiču na već izdata posebna naređenja na tabli, ali mogu da ograniče ili povećaju njihov broj u sledećoj fazi Planiranja.

SKRIVENE INFORMACIJE

Svaki igrač ima zaklon da bi pojedine elemente igre sakrio od drugih igrača.

Od samog početka partije igrači uvek treba da iza zaklona drže nepotrebne tokene naređenja.

Osim pred licitaciju, svi raspoloživi tokeni moći igrača moraju biti vidljivi svim drugim igračima.

Kada igrač mora da licitira (na primer, za položaj na prikazima Uticaja ili za pomoć protiv napada divljana), preporučeno je da svi igrači privremeno stave raspoložive tokene moći iza zaklona, pre nego što tajno odaberu količinu za licitaciju.

Tako skriveni raspoloživi tokeni moći ostaju iza zaklona dok licitacija traje. Na kraju licitacije raspoloživi tokeni moći vraćaju se opet tako da ih svi vide.

Sadržaj špila odigranih karata svakog igrača i karte kuća koje drži u ruci drugi igrači mogu da pogledaju *osim* kada igrač bira kartu kuće u trećem koraku bitke.



PARTIJA ZA MANJE OD 6 IGRAČA

Partija za 5 igrača

U partiji za 5 igrača niko ne može da igra kuću Martela.

Prilikom postavljanja partije za 5 igrača, stavite na tablu 9 tokena neutralnih sila sa brojem igrača „4-6“ i „4-5“, na odgovarajuća polja. Pazite da su svi tokeni neutralnih sila postavljeni na stranu koja prikazuje odgovarajući broj igrača.

Partija za 4 igrača

U partiji za 4 igrača niko ne može da igra kuću Martela i kuću Tirela.

Tokom postavljanja partije za 4 igrača, stavite na tablu svih 12 tokena neutralnih sila sa brojem igrača „4-6“, „4-5“ i „4“ na odgovarajuća polja. Pazite da su svi tokeni neutralnih sila postavljeni na stranu koja prikazuje odgovarajući broj igrača.

Onda stavite pločicu za prekrivanje prikaza Kraljev dvor preko prikaza Uticaja Kraljev dvor tako da pokriva prva dva polja (vidite ilustraciju).

Partija za 3 igrača

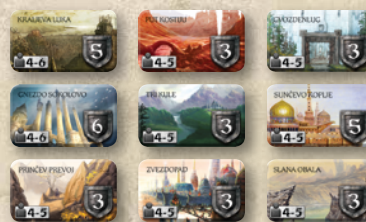
U partiji za 3 igrača niko ne može da igra kuću Martela, kuću Tirela ili kuću Grejdžoja.

Prilikom postavljanja partije za 3 igrača, stavite svih 14 tokena neutralnih sila sa brojem igrača „3“ na odgovarajuća polja na tabli. Pazite da su svi tokeni neutralnih sila postavljeni na stranu koja prikazuje odgovarajući broj igrača.

Onda postavite pločicu za prekrivanje prikaza Kraljev dvor preko prikaza Uticaja Kraljev dvor, tako da pokriva prva 4 polja (pogledajte ilustraciju).



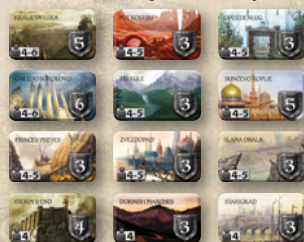
POSTAVLJANJE PARTIJE ZA 5 IGRAČA



POSTAVLJANJE PARTIJE ZA 4 IGRAČA



Pločica za prekrivanje prikaza Kraljev dvor



POSTAVLJANJE PARTIJE ZA 3 IGRAČA



Pločica za prekrivanje prikaza Kraljev dvor



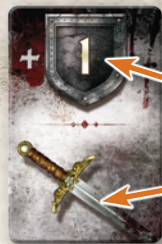
RATNA SREĆA

Ratna sreća je opcioni podsistem za *Igru prestola* koji bitkama dodaje element nepredvidljivosti i opasnosti. Zbog povećanog rizika pregovori dobijaju na dodatnoj važnosti, a dobijanje podrške za bitku postaje važnije; ovaj podsistem stvara dodatnu dramu (i gubitke) u bici i nalaže potpuno drugačije strategije.

Svi igrači se moraju pre početka složiti da koriste ovu opciju. Ako su se složili, promešajte špil karata Ratna sreća i postavite ga pored table.

Ratna sreća menja postupak bitke na sledeći način:

- UZIMANJE KARATA RATNA SREĆA:** pošto su izabrali i pokazali karte kuća, napadač i branilac vuku po jednu kartu Ratna sreća sa vrha špila i tajno je gledaju.
- KORIŠĆENJE MAČA OD VALIRIJSKOG ČELIKA:** pre otkrivanja dve karte Ratna sreća, ako napadač ili branilac drži token Mač od valirijskog čelika, može ga upotrebiti da odbaci izvučenu kartu Ratna sreća i umesto nje uzme drugu. Tu novu kartu mora da zadrži. Onda okreće token Mač od valirijskog čelika na tamnu stranu da pokaže kako je u ovom krugu igre upotrebljen.
- OTKRIVANJE KARATA RATNA SREĆA:** oba igrača otkrivaju svoje karte Ratna sreća i dodaju modifikaciju borbene snage (broj na štitu) svojoj trenutnoj borbenoj snazi.
- MODIFIKACIJA GUBITAKA:** oba igrača potom dodaju eventualne ikone mača i kula sa karata Ratna sreća broju na svojoj karti Kuće (kao da su odštampani na odigranoj karti kuće).



Dodaje se borbenoj snazi

Dodaje se broju ikona na karti kuće

Nakon što se uklone gubici od ikona mača igrači na sledeći način koriste lobanje na odigranim kartama Ratna sreća:

Ako se na igračevoj karti Ratna sreća nalazi ikona lobanje, protivnik trpi jedan gubitak, bez obzira na to ko je pobedio u bici.

Taj gubitak je dodatan uz sve ostale gubitke pretrpljene tokom bitke i ne može da se poništi ikonama kule. Eliminacija tog gubitka sledi sva druga pravila i ograničenja sa strane 21.



Ikona lobanje



SAŽETAK PRAVILA

Redosled kruga

Faza Vesterosa (preskače se u 1. krugu)

1. Pomerite marker Krug igre jedno polje napred
2. Vucite karte Vesterosa
3. Pomerite prikaz Divljani (ako treba)
4. Primenite dejstvo karata Vesterosa (I, II pa III)

Faza Planiranja

5. Izdajte naređenja
6. Otkrijte naređenja
7. Upotrebite token Gavran pismonoša (ako želite)

Faza Akcije

8. Izvršite naređenja Prepad
9. Izvršite naređenja Pokret i rešite bitke
10. Izvršite naređenja Učvršćivanje moći
11. Čišćenje

Redosled rešavanja bitke

I Poziv za podršku**II Izračunavanje početne borbene snage****III Izbor i pokazivanje karata kuće****IV Korišćenje Mača od valirijskog čelika****V Izračunavanje konačne borbene snage****VI Rešavanje bitke**

1. Određivanje pobednika
2. Gubici
3. Povlačenje i razbijene jedinice
4. Čišćenje posle bitke

Tokeni posebnih naređenja

**Odbrana +2**

Daje braniocu +2 za borbenu snagu.

**Pokret +1**

Daje napadaču +1 za borbenu snagu.

**Podrška +1**

Daje +1 borbenu snagu igraču koji pruža podršku.

**Prepad**

Može da se upotrebi kao obično naređenje Prepad, ili umesto toga može da se upotrebi da se skloni jedno naređenje Odbrana iz susedne oblasti.

**Učvršćivanje moći**

Može da se upotrebi kao obično naređenje Učvršćivanje moći, ili umesto toga za regrutaciju u oblasti u koje je stavljeno.

Ikkone na tabli

Zamak

Daje dva poena za regrutaciju u svojoj oblasti. Kontrola zamkova se računa za pobeđu.

**Utvrda**

Daje jedan poen za regrutaciju u svojoj oblasti. Kontrola utvrda se računa za pobeđu.

**Snabdevanje**

Omogućava igraču koji kontroliše oblast da pomeri svoj token napred na prikazu Snabdevanje kada se izvuče karta Vesterosa „Snabdevanje“.

**Moć**

Daje dodatne tokene moći kada se izvršava naređenje Učvršćivanje moći u toj oblasti.

**Most**

Povezuje dve oblasti koje inače nisu susedne, zato što ih deli reka.

**Luka**

U luci mogu da se regrutuju brodovi (iz povezane kopnene oblasti). Brodovi mogu da se kreću između prijateljske luke i povezane morske oblasti.



Ikkone karata

Ikkona mača

Na kraju bitke nanosi jedan gubitak poraženom igraču (ako na pobednikovoj karti kuće ima tih ikona).

**Ikkona kule**

Na kraju bitke sprečava jedan gubitak poraženog igrača (ako na karti kuće poraženog ima tih ikona).

**Ikkona lobanje (na karti Ratna sreća)**

Nanosi jedan gubitak protivniku na kraju bitke. Ikona kule ne poništava taj gubitak.

**Ikkona divljana (karte Vesterosa)**

Pomera token Pretnja divljana za jedno polje na prikazu Divljani kada se na izvučenoj karti Vesterosa nalazi ta ikona.



OPIS KARATA VESTEROSA



ZIMA DOLAZI

Promešajte špil Vesterosa (uključujući i ovu kartu) i izvucite novu kartu. Primenite dejstvo te karte uključujući eventualne ikone divljana. Ponovite ako se karta „Zima dolazi“ ponovo izvuče.



POSLEDNJI DANI LETA

Ništa se ne dešava. Pređite na dejstvo sledeće karte Vesterosa.



REGRUTACIJA

Po redosledu kruga igrači regrutuju nove jedinice u svim svojim oblastima sa zamkom ili utvrdom.



SNABDEVANJE

Po redosledu kruga igrači usklađuju tokene snabdevanja na prikazu Snabdevanje sa stanjem na tabli, i zatim svi proveravaju jesu li im vojske u skladu sa novim limitom snabdevanja.



PRESTO OD MAČEVA

Držalac tokena Gvozdeni presto bira jedno:

- Svi igrači usklađuju snabdevanje, pa proveravaju jesu li vojske u skladu sa novim limitom (kao da je izvučena karta Vesterosa „Snabdevanje“).
- Svi igrači mogu da regrutuju (kao da je izvučena karta Vesterosa „Regrutacija“) ili
- Ništa se ne dešava (kao da je izvučena karta „Poslednji dani leta“).



IGRA PRESTOLA

Po redosledu kruga svi igrači uzimaju jedan token moći iz Izvora moći za svaku ikonu moći u oblastima koje kontrolišu. Takođe uzimaju jedan token moći za svaku svoju luku sa brodom (pod uslovom da u susjednoj morskoj oblasti nema neprijateljskih brodova).



SUDAR KRALJEVA

Sklonite sve tokene uticaja sa tri prikaza Uticaja. Onda igrači licitiraju na sva tri prikaza, počevši od prikaza Gvozdeni presto.



CRNA KRILA, CRNE VESTI

Držalac tokena Gavran pismonoša bira jedno:

- Svi igrači moraju da licitiraju na tri prikaza Uticaja (kao da je izvučena karta Vesterosa „Igra prestola“).
- Svi igrači uzimaju tokene moći za ikone moći na tabli, i za luke (kao da je izvučena karta Vesterosa „Igra prestola“).
- Ništa se ne dešava (kao da je izvučena karta „Poslednji dani leta“).



NAPAD DIVLJANA

Divljani napadaju Vesterosa sa snagom na prikazu Divljani. Svi igrači onda licitiraju moć, da bi pomogli Noćnoj straži i sprečili pobeđu divljana.



JESENJE KIŠE

U sledećoj fazi Planiranja igrači ne mogu da izdaju posebno naređenje Pokret +1.



OLUJA MAČEVA

U sledećoj fazi Planiranja igrači ne mogu da izdaju naređenje Odbrana (uključujući i posebno naređenje Odbrana).



OLUJNA MORA

U sledećoj fazi Planiranja igrači ne mogu da izdaju naređenje Prepad (uključujući i posebno naređenje Prepad).



GOZBA ZA VRANE

U sledećoj fazi Planiranja igrači ne mogu da izdaju naređenje Učvršćivanje moći (uključujući i posebno naređenje Učvršćivanje moći).



MREŽA LAŽI

U sledećoj fazi Planiranja, igrači ne mogu da izdaju naređenje Podrška (uključujući i posebno naređenje Podrška).



POGUBLJENJE

Držalac tokena Mač od valirijskog čelika bira jedno:

- U sledećoj fazi Planiranja igrači ne mogu da izdaju naređenje Odbrana (kao da je izvučena karta Vesterosa „Oluja mačeva“).
- U sledećoj fazi Planiranja igrači ne mogu da izdaju posebno naređenje Pokret +1 (kao da je izvučena karta Vesterosa „Jesenje kiše“) ili
- Ništa se ne dešava (kao da je izvučena karta „Poslednji dani leta“).

AUTORSKI TIM

Inspirisano romanima iz ciklusa *Pesma leda i vatre* Džordža R. R. Martina

KREIRAO: Kristijan T. Pitsersen

DODATNI RAZVOJ IGRE: Kori Konječka, Džejson Volden i Kevin Vilson

RAZVOJ NOVOG IZDANJA: Džejson Vodlen

AUTOR PRAVILA: Kristijan T. Pitsersen i Džejson Vodlen

ILUSTRACIJA NA KUTIJI I KORICAMA: Tomaš Jedrušek

ILUSTRACIJA TABLE ZA IGRU: Hening Ludvigsen

ILUSTRACIJE NA KARTAMA I U PRAVILIMA: Aleks Aparin, Rajan Bardžer, Majk Kaproti, Trevo Kuk, Tomas Denmark, Adam Denton, Kris Din, Saša Diner, Mark Evans, Anders Fajner, Džon Gravato, Kris Griffin, Rafal Hrinkijević, Tomaš Jedrušek, Endru Džonson, Majkl Komark, Hening Ludvigsen, Džon Matson, Denis Makelroj, Patrik Makevoj, Torstin Nordstrand, Roman V. Papusev, Nataša Reoseli, Gžegorž Rutkovski, Mark Simonet, Džonatan Standing, Metju Starbak, SYM7, Sija Taptara, Džin Tej, Sidon Tongvilej, Tim Truman, Magali Vilnev i Dag Vilijams.

Ilustracije *Ser Gregora Kleganija*, *Melisandre*, *Edarda Starka* i *Ser Lorasa Tirela* na kartama: Majkl Komark.

Naslov originala

A GAME OF THRONES: THE BOARD GAME

George R. R. Martin

© 2011 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin

Translation copyright © 2023 za srpsko izdanje, LAGUNA

IGRA PRESTOLA: DRUŠTVENA IGRA

Po motivima dela Džordža R. R. Martina

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Nikola Pajvančić

Lektura i korektura: Đorđe Petrović

Slog i prelom: Predrag Buijić

Štampa: Kina

Tiraž: 2000

Beograd, 2023.

Izdavač: Laguna, Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs

FOTOGRAFIJE FIGURA I 3D MODELOVANJE: Džejson Bodoïn

PLEJTESTERI: Greg Benaž, Danijel Lovat Klark, Majk Dokberi, Toni Depner, Gejbrijel Dadri, Dejvid Gegner, Džon Gudinaf, Derek Gudvin, Darel Hardi, Patrik Harigan, Karl Hočkis, Kris Halk, Erik M. Lang, Ejdrijen Larson, Dalas Melhof, Mat Melhof, Kevin Melbi, Džeri Marfi, Endru Navaro, Skot Najsli, Brajan Olmsted, Erik Olsen, Metju Pol, Tina Reynolds, Brajan Šomburg, Šon Siben, Džon Svini, Džejms Tor, Erik Tirel, Aron Van Koningsveld, Robert Von, Džo Vin, Džejms Velker, Skot Veber, Kevin Vilson, Brajan Vud, Zak Janzer, Ketin Jang, Tuji Jang i Džejmi Zefir.

POSEBNO HVALA: Denijelu i Ket Ejbraham, Edž studiju, Toniju Depneru, Karlu Kejmu, Eriku M. Langu, Džordžu R. R. Martinu, Kej Makoli, Grečen D. Pitsersen, Tomasu H. Pitsersenu, Robertu Vonu, Melindi M. Snodgras i Majku Zebrovskom.

© 2011 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. Imena, opisi i prikazi koji se koriste u ovoj igri preuzeti su iz dela Džordža R. R. Martina koja su zaštićena autorskim pravima i ne mogu se upotrebljavati ili iznova koristiti bez dozvole autora. Licencirano od strane Džordža R. R. Martina. „A Game of Thrones“ je TM Džordža R. R. Martina. Fantasy Flight Games i FFG logo su registrovane marke Fantasy Flight Games. Sva prava su zadržana. Fantasy Flight Games se nalazi na adresi 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, SAD, i može se kontaktirati telefonom na 651-639-1905. Stvarne komponente igre se mogu razlikovati od onih na prikazu.

CIP – Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

794.3(086.4)

ПИТЕРСЕН, Кристијан Т., 1971-

Igra prestola [Viševrsna građa] : društvena igra / Krisitijan T. Pitsersen ; [dodatni razvoj igre Kori Konječka, Džejson Volden i Kevin Vilson] ; [inspirisano romanima Džordža R. R. Martina] ; [prevodilac Nikola Pajvančić]. - Beograd : Laguna, 2023 (Kina). - 1 kutija (1 tabla za igru, 6 zaklona za igrače, 105 karata, 138 obojenih plastičnih jedinica, 266 kartonskih jedinica – tokena, 1 uputstvo (32 str.)) : ilustr. ; 30 x 30 x 7 cm

Prevod dela: A Game of Thrones. - Nasl. sa kutije. - Tiraž 2.000.

ISBN 978-86-521-5071-7

COBISS.SR-ID 126275593

ISBN 978-86-521-5071-7



9 788652 150717