

ВОЙНА КОЛЬЦА

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ИГРА
ИАНА БРОДИ

GAGA
GAMES

ARES

ОБЗОР ИГРЫ

Перед вами «Война Кольца. Карточная игра». Это настольная игра для 2–4 человек, воссоздающая события знаменитой трилогии «Властелин Колец».

Участники делятся на 2 команды: силы свободных народов против сил Тьмы. У каждого игрока имеется своя особенная личная колода. Карты в ней представляют героев, войска, легендарные артефакты и значимые события, повлиявшие на исход Войны Кольца.

Каждый раунд активны несколько локаций — во всех них в конце раунда произойдёт сражение. На его исход повлияют находящиеся там

воинства и персонажи, которых вы отправите туда в течение раунда. Одерживая верх в сражениях, вы будете приближать победу своей стороны.

Цель свободных народов — уничтожить Кольцо Всевластия любой ценой, одновременно защитив свои родные земли. Цель сил Тьмы — сокрушить Средиземье быстрым и решительным ударом... либо ослабить волю Фродо страданиями, скорбью и потерями, заставив его поддаться влиянию Кольца.

Стандартный режим, сценарий «Трилогия» предназначен для 2–4 игроков, поделённых на две команды. В нём представлен весь путь Кольца Всевластия из Шира к Роковой Горе.

Также у игры есть дополнительные режимы. Короткий сценарий для 2 игроков «Братство Кольца» воспроизводит события первой книги трилогии. А сценарии «Дуэль» и «Дуэль на троих» адаптируют игровой процесс для партий с 2 и 3 участниками.

КОМПОНЕНТЫ

120 КАРТ ФРАКЦИЙ



60 карт свободных народов

Дунэдайн

Эльфы

Гномы

Хоббиты

Рохан

Волшебники

60 карт Тьмы

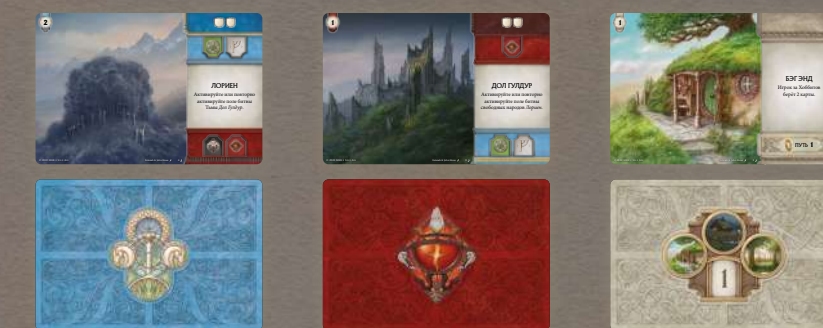
Изенгард

Чудовища

Харадрим

Морлор

41 КАРТА ЛОКАЦИЙ



7 полей битв свободных народов

7 полей битв Тьмы

27 путей

41 ЖЕТОН



1 жетон первого игрока

4 жетона Кольца (по 2 для каждой стороны)

20 жетонов сражений (по 5 каждого типа)

16 жетонов влияния Кольца



1 жетон очередности хода



1 двухсторонняя шкала очередности хода



4 двухсторонних памятки



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

Правила игры описаны для сценария «Трилогия» с 4 игроками. Также существуют другие сценарии для меньшего числа игроков. Они используют основные правила с некоторыми изменениями («Сценарии», стр. 20–22).

2. ПОДГОТОВКА КОЛОД ИГРОКОВ

У каждого игрока будет своя личная колода, состоящая из карт одной или нескольких **фракций**.

Принадлежность карты к фракции можно установить по её цвету оформления и символу в левом верхнем углу.

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ



ДУНЭДАЙН ГНОМЫ



ЭЛЬФЫ ХОББИТЫ



РОХАН ВОЛШЕБНИКИ

ТЬМА



ИЗЕНГАРД ЧУДОВИЩА



МОРДОР ХАРАДРИМ

Игроки и их колоды названы в честь ключевых персонажей Войны Кольца (это никак не влияет на игровой процесс).

В сценарии «Трилогия» два игрока будут представлять Фродо и Арагорна на стороне свободных народов, а другие два — Сарумана и Короля-чародея на стороне Тьмы. Карты фракций распределяются между ними следующим образом:

- ФРОДО — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Гномы, Хоббиты, Рохан и Волшебники.
- КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА**
Мордор.
- АРАГОРН — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Дунэдайн и Эльфы.
- САРУМАН — ТЬМА**
Изенгард, Чудовища и Харадрим.

- Каждый игрок берёт все карты своих фракций и перемешивает их, формируя личную **колоду**.
- Каждый игрок берёт один **жетон Кольца** и памятку.
- Игрок за Фродо берёт **жетон первого игрока**.

Некоторые эффекты могут ссылаться на игроков за определённые фракции. Такой эффект действует на игрока, в чьей колоде представлена эта фракция.

Пример. Эффект «игрок за Рохан берёт 2 карты», в сценарии «Трилогия» будет действовать на игрока за Фродо, так как карты Рохана находятся в его колоде.

3. ПОДГОТОВКА КОЛОД ПОЛЕЙ БИТВ И ПУТЕЙ

- Перемешайте по отдельности все карты **полей битв** Тьмы и полей битв свободных народов, сформировав две отдельные колоды.

- Карты **путей** отсортируйте по порядку, в соответствии с их номером на рубашке, и сложите в колоду. Три карты с номером 1 должны оказаться на верху колоды, под ними — три карты с номером 2, и так далее до номера 9.

4. НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

- Каждый игрок **берёт** 7 карт из своей личной колоды.
- Затем каждый игрок **сбрасывает** 2 карты из руки на свой выбор («Сбросить карту», стр. 13).

ШКАЛА ОЧЕРЁДНОСТИ ХОДА

Вы можете воспользоваться **шкалой очерёдности хода** для удобства отслеживания, чей сейчас ход. В начале игры поместите **жетон первого игрока** и **жетон очерёдности хода** в ячейку Фродо. Передвигайте жетон очерёдности хода на один шаг по часовой стрелке в конце каждого хода, а жетон первого игрока — в конце каждого раунда.



ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

Здесь приведён пример начала игры по сценарию «Трилогия». Игроки размещены вокруг стола в порядке очерёдности хода. Это необязательно, вы можете разместиться за столом так, как вам удобно.



У каждого игрока есть:

- Карты в руке и жетон Кольца (не показаны).
- Колода (лицом вниз) **1**.
- Стопка сброса (лицом вниз) **2**. Сюда будут отправляться сброшенные карты.
- Стопка удалённых карт (лицом вниз) **3**. Сюда до конца игры будут отправляться карты, которые были удалены. Убедитесь, что вы не спутаете стопку сброса со стопкой удалённых карт.
- Зона резерва **4**. Сюда кладутся карты, разыгранные «в резерв» (стр. 11).

Также на столе есть:

- Колода путей **5** и две колоды полей битв **6**.
- Запас жетонов сражений и влияния Кольца **7**.
- Две **зоны победных очков** (ПО): одна для Тьмы и другая для свободных народов **8**. Сюда будут помещаться поля битв и пути, на которых одна из сторон одержала победу, а также жетоны влияния Кольца.
- Место для активных полей битв и путей, а также карт, находящихся на них **9**.

КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

В игре есть два типа карт локаций: поля битв и пути. Они представляют две параллельные сюжетные линии «Властелина Колец»: пока воинства Тьмы и народы Средиземья сходятся в сражениях, подобных битве за Хельмову Падь, Братство Кольца продолжает свой непростой путь к Роковой Горе.

Карты локаций появляются на столе в результате их активации (в отличие от карт фракций, которые разыгрываются).



ПОЛЕ БИТВЫ



ПУТЬ

1. Символы обороны («Сражение на поле битвы», стр. 16).
2. Символы обороняющихся фракций. Эти фракции могут обороняться на этом поле битвы с помощью символов
3. Название.
4. Эффект активации. Выполняется при активации (или повторной активации) этого поля битвы.
5. Символы атакующих фракций. Эти фракции могут атаковать на этом поле битвы с помощью символов
6. Победные очки. Их получает сторона, победившая в сражении на этом поле битвы («Подсчёт очков и победа», стр. 18).
7. Художник. Не влияет на ход игры.
8. Идентификатор карты. Не влияет на ход игры.

Только карты персонажей и воинств, чьи фракции указаны на поле битвы в качестве обороняющихся или атакующих, могут быть перемещены или сыграны на это поле битвы.

Некоторые эффекты могут ссылаться на поля битв по их названиям, а некоторые — по фракциям, вовлечённым в сражение на них. Например, «поле битвы Дунэдайн» обозначает любое поле битвы с символом Дунэдайн — неважно, среди обороняющихся или атакующих.

1. Символы обороны («Сражение на пути», стр. 14).
2. Название.
3. Эффект активации. Выполняется при активации этого пути.
4. Номер пути. От 1 до 9. Определяет персонажей, которые могут участвовать в сражении на этом пути, и очерёдность активации путей.
5. Победные очки. Их получают свободные народы, победив в сражении на этом пути. Тьма получает победные очки за пути по другим правилам («Исход сражения на пути», стр. 14).
6. Художник. Не влияет на ход игры.
7. Идентификатор карты. Не влияет на ход игры.

Эффекты могут ссылаться на пути как по названиям, так и по номерам.



КАРТЫ ФРАКЦИЙ

Карты фракций представляют героев, воинства, артефакты и значимые события, которые повлияли на исход Войны Кольца. В сценарии «Трилогия» каждый участник начинает игру с уникальной личной колодой из 30 карт, принадлежащих к одной или нескольким фракциям.



ВОИНСВО



ПЕРСОНАЖ



ПРЕДМЕТ



СОБЫТИЕ

1. Фракция. Определяет, к колоде какого игрока принадлежит эта карта и на какие поля битв она может быть перемещена или разыграна. Также некоторые эффекты могут ссылаться на карты определённых фракций.
2. Тип. Воинство, персонаж, предмет или событие. Карты разных типов разыгрываются по-разному («Розыгрыши карт», стр. 10).
3. Символы атаки на полях битв.¹
4. Символы обороны на полях битв.¹
5. Символы лидерства в атаке.²
6. Символы лидерства в обороне.²
7. Допустимые пути. Номера путей, на которые может быть разыгран или перемещён этот персонаж.
8. Символы сражения на путях.¹
9. Фракция и тип. Текстовое описание символов из верхней части карты.

¹ Символ * означает, что количество символов сражения может быть изменено особым эффектом этой карты.

² Уменьшенные обведённые символы атаки и обороны (/) являются символами лидерства («Символы лидерства», стр. 16).

10. Название.
11. Особый эффект. Дополнительные эффекты, условия и исключения, связанные с этой картой. В начале текста эффекта может быть слово, выделенное жирным начертанием. Оно обозначает подтип карты (например, «Оружие» или «Назгул»). На подтипы карт могут ссылаться эффекты, в остальных случаях они не влияют на игру. Также в некоторых эффектах жирным может быть выделено условие их выполнения.
12. Допустимые владельцы. Персонажи, которые могут владеть этим предметом. Это может быть как конкретный персонаж, так и просто указание на фракцию или подтип персонажа.
13. Художник. Не влияет на ход игры.
14. Идентификатор карты. Не влияет на ход игры.
15. Художественный текст. Не влияет на ход игры.

КРАТКИЕ НАЗВАНИЯ КАРТ

- Эффекты могут ссылаться на персонажей по имени: например, Сэм вместо Сэм Гэмджи.
- Имя Гэндальф относится как к Гэндальфу Серому, так и к Гэндальфу Белому.

- Ссылки на карты чаще всего даются просто в виде типа или подтипа карты. Например, «персонаж» означает «карта с типом „персонаж“», а «назгул» — «карта с подтипом „назгул“».

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов (до 9). Каждый раунд состоит из пяти фаз, проходящих по порядку.

1. ФАЗА ЛОКАЦИЙ

Первый игрок активирует две локации — сначала одно поле битвы, а затем один путь («Фаза локаций» на этой стр.).

2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Начиная с первого игрока и далее в порядке очерёдности хода, игроки совершают действия либо пропускают ходы. В сценарии «Трилогия» действует следующая очерёдность хода: Фродо — Король-чародей — Арагорн — Саруман, затем снова Фродо и так далее. Это продолжается, пока все игроки за столом не пропустят ход **подряд**. («Фаза действий», стр. 10).

3. ФАЗА СРАЖЕНИЙ

Определяются победители сражений в активных локациях («Фаза сражений», стр. 14).

4. ФАЗА ПРОВЕРКИ ПОБЕДЫ

Проверяется, не победила ли одна из сторон («Подсчёт очков и победа», стр. 18).

5. ФАЗА ДОБОРА

Игроки берут карты из своих колод. В сценарии «Трилогия» каждый игрок за свободные народы берёт 3 карты, а каждый игрок за Тьму — 4 карты.

На этом раунд заканчивается, и жетон первого игрока переходит к следующему по очерёдности игроку. В сценарии «Трилогия» Король-чародей будет первым игроком во 2-м раунде, Арагорн — в 3-м и так далее.

ЗАКОНЧИВШАЯСЯ КОЛОДА

Если в вашей колоде по любой причине закончились карты, немедленно перемешайте свою стопку сброса и поместите её на стол лицом вниз — это ваша новая колода. Если это произошло во время того, как вы брали карты из колоды, — продолжите брать их, как обычно.

ФАЗА ЛОКАЦИЙ

Каждый раунд в фазу локаций первый игрок активирует одно поле битвы, а затем один путь, как указано далее.

При активации локации (поля битвы или пути) она помещается в центр стола, и её эффект активации сразу же выполняется.

Обычно локации активируются именно в эту фазу, однако некоторые эффекты могут активировать или повторно активировать карты локаций вне очереди: в этом случае также должны соблюдаться правила и ограничения из этого раздела.

АКТИВАЦИЯ ПОЛЯ БИТВЫ

В сценарии «Трилогия» для активации поля битвы в фазу локаций первый игрок берёт случайную карту из колоды полей битв **своей стороны**. Эта карта кладётся лицом вверх в центр стола и выполняется её эффект активации.

В редких случаях, когда в колоде полей битв вашей стороны не осталось карт, активируйте случайное поле битвы из колоды стороны противника. Если обе колоды полей битв пусты (что случается крайне редко), не активируйте новое поле битвы в фазу локаций.

Если поле битвы активируется каким-либо эффектом — не берите случайную карту. Вместо этого просмотрите колоды полей битв и выберите поле, подходящее под условие в эффекте. Если подходящих полей несколько, игрок, разыгравший эффект, может выбрать любое из них. Перемешайте колоды полей битв после этого.

Одновременно может быть активно сколько угодно полей битв.

ПОВТОРНАЯ АКТИВАЦИЯ ПОЛЯ БИТВЫ

Некоторые эффекты предписывают повторно активировать поле битвы. Это означает, что вместо того чтобы брать поле битвы из колоды, его нужно взять из зоны победных очков одной из сторон.

При повторной активации поля битвы оно кладётся в центр стола и его эффект активации выполняется, как и при обычной активации.

На повторно активированные поля действует дополнительное правило во время фазы сражений (стр. 16).

Пример. Начинается раунд, первый игрок — Фродо. Он активирует поле битвы: берёт верхнюю карту из колоды полей битв свободных народов и кладёт её в центр стола. Это *Лориен*. Применяется его эффект активации: игрок ищет в колоде полей битв Тьмы *Дол Гулдур* и активирует его тоже (перемешав после этого колоду). Даже если бы *Дол Гулдур* был уже в чьей-либо зоне победных очков, он всё равно снова стал бы активным и был выложен в центр стола, так как эффект *Лориена* упоминает и повторную активацию.



АКТИВАЦИЯ ПУТИ

В сценарии «Трилогия» для активации пути в фазу локаций первого раунда первый игрок берёт случайную карту пути с номером 1 (из трёх имеющихся в колоде). Эта карта кладётся лицом вверх в центр стола, и выполняется её эффект активации.

В последующих раундах первый игрок делает то же самое, но номер взятого пути должен быть на 1 больше, чем у последнего активированного до этого.

Пример. В предыдущем раунде был активирован путь с номером 5. В фазу локаций первый игрок должен активировать случайный путь с номером 6.

Одновременно может быть активен только один путь. Если какой-либо эффект активирует карту пути, она заменяет собой активную. Однако перед этим немедленно (прямо посреди фазы действий) определяется исход сражения на заменяемом пути по обычным правилам сражения. И только после этого выполняется эффект активации нового пути.

Если путь активируется каким-либо эффектом, игрок, разыгравший его, просматривает колоду путей и выбирает путь, подходящий под условие в эффекте.

В отличие от полей битв, каждый путь может быть активирован только один раз за игру. Если эффект требует активировать путь, который уже активировался, игнорируйте его.

Максимальное значение номера пути равно 9. Игнорируйте эффекты, которые требуют активировать путь с номером больше 9.



ОТКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если эффект ссылается на какую-либо характеристику другой карты, вы обязаны показать эту карту другим игрокам, чтобы те могли убедиться, что эффект выполнен верно (например, когда эффект предписывает забрать определённую карту из своей колоды).

Вы всегда можете просматривать свою стопку сброса и стопку удалённых карт, а также все карты в игре, лежащие лицом вверх.

Запрещено показывать другим игрокам свою руку (и любые другие карты, лежащие лицом вниз). Всё общение между союзниками должно проходить публично. Вы можете сказать союзнику, какие карты у вас есть, однако это будет означать, что противники также узнают об этом.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе игроки по очереди совершают ходы, начиная с первого игрока и далее в порядке очерёдности хода. В сценарии «Трилогия» она такая: Фродо — Король-чародей — Арагорн — Саруман, затем снова Фродо и так далее.

В свой ход вы обязаны совершить 1 действие либо пропустить ход (при выполнении определённых условий). Как правило, в эту фазу игроки делают по несколько ходов, поочередно совершая по 1 действию.

Возможные действия:

- **Разыграть** 1 карту из руки.
- **Переместить** 1 воинство из резерва на активное поле битвы либо 1 персонажа из резерва на активное поле битвы или путь.
- **Использовать действие** одной из карт в игре (эффект таких карт содержит указание «*можете использовать действие, чтобы...*»).
- **Использовать жетон Кольца**, чтобы взять карты.
- **Отсеять карты**: удалить 2 карты из руки, чтобы взять 1 карту.
- **Сбросить** 1 карту из руки.

ПРОПУСК ХОДА

Вместо совершения действия вы можете пропустить ход, но только если выполняется хотя бы одно из двух условий:

- Количество карт у вас в руке меньше вашего **предела остатка карт** либо равно ему; **ИЛИ**
- Количество карт у вас в руке меньше, чем у любого из ваших противников.

При этом вы не теряете право хода в этом раунде. Вы можете совершить действие (или опять пропустить ход), когда ход снова дойдёт до вас.

ПРЕДЕЛ ОСТАТКА КАРТ

В начале игры предел остатка карт каждого игрока равен 2. Это максимальное количество карт в руке, с которым можно пропускать ходы, когда у вас не меньше карт, чем у противников.

КОНЕЦ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

Фаза действий немедленно завершается, когда все игроки пропустили ход **подряд**.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Карты разыгрываются из руки. Правила розыгрыша зависят от типа карты, но для любых карт действует следующее:

- **Разыгрывая карту, вы должны немедленно сбросить из руки 1 любую другую карту.** Это должно быть сделано до того, как будет применён эффект разыгранной карты («*Сбросить карту*», стр. 13).
- Чтобы сыграть последнюю в руке карту, вы должны **отказаться** от 1 карты («*Отказаться от карты*», стр. 13), поскольку не можете немедленно сбросить из руки другую карту.

РОЗЫГРЫШ ВОИНСТВА

Разыгрывая карту воинства, поместите её лицом вверх:

- На активное поле битвы. Фракция воинства должна быть указана среди обороняющихся или атакующих фракций этого поля битвы; **ИЛИ**
- В свой резерв.

Воинства не могут быть разыграны на пути.

РОЗЫГРЫШ ПЕРСОНАЖА

Разыгрывая карту персонажа, поместите её лицом вверх:

- На активный путь. Номер этого пути должен быть указан среди допустимых путей персонажа; **ИЛИ**
- На активное поле битвы. Фракция персонажа должна быть указана среди обороняющихся или атакующих фракций этого поля битвы; **ИЛИ**
- В свой резерв.

КАРТА В ИГРЕ

Карта фракции находится в игре, когда она находится на поле битвы, на пути или в резерве. Карты в колодах, руках, стопках сброса и стопках удалённых карт не находятся в игре.

ГЭНДАЛЬФ И АРАГОРН

Гэндальф и Арагорн представлены в игре двумя картами каждый.

Разыгрывая *Гэндальфа Белого*, уберите из игры *Гэндальфа Серого*: удалите его карту, где бы она ни была (в игре, руке, колоде или стопке сброса).

Разыгрывая *Арагорна*, аналогичным образом уберите из игры *Странника*.

РОЗЫГРЫШ ПРЕДМЕТА

Разыгрывая карту предмета, поместите её лицом вверх на персонажа в игре — он становится **владельцем** этого предмета. Этот персонаж должен быть допустимым владельцем (они указаны на предмете в строке текста с фракцией и типом).

Фракция предмета может не совпадать с фракцией владельца. В том числе предмет может быть разыгран на персонажа, за фракцию которого играет другой игрок.



СИМВОЛЫ ПРЕДМЕТОВ



СИМВОЛЫ ВОИНСТВА



СИМВОЛЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

ОСОБЕННОСТИ ПРЕДМЕТОВ

- Символы сражения с карты предмета добавляются к символам сражения владельца.
- Для отмены символов атаки в сражении предмет может быть удалён только вместе со своим владельцем (и наоборот).
- Если персонаж перемещается из резерва на путь или поле битвы, все предметы, которыми он владеет, перемещаются вместе с ним (даже если были разыграны в этом раунде).
- Если персонаж удаляется, все предметы, которыми он владеет, также удаляются.
- Если персонаж сбрасывается, все предметы, которыми он владеет, также сбрасываются (в том числе если персонаж должен был быть удалён, но какой-либо эффект заменил это на сброс).

- Если предмет сбрасывается, он помещается в стопку сброса игрока за фракцию, к которой принадлежит предмет.
- Если владелец предмета находится в резерве, отказаться от карты предмета (стр. 13) может только тот игрок, чей это резерв.
- Фракция предмета может не совпадать ни с одной обороняющейся или атакующей фракцией поля битвы, где он находится. Фракционные ограничения полей битвы действуют только на персонажей — владельцев предмета.
- Предмет нельзя переместить от одного персонажа к другому.

РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ

Разыгрывая карту события, выполните её эффект, а затем удалите её. Карты событий никогда не находятся в игре.



СИМВОЛЫ СОБЫТИЙ

РОЗЫГРЫШ В РЕЗЕРВ

- **Персонажи и воинства, разыгранные в резерв, не могут быть перемещены из него в этом же раунде.**
- Все особые эффекты карты, разыгранной в резерв, начинают действовать немедленно (для этого не нужно ждать следующего раунда).

Чтобы запомнить, какие карты вы разыграли в резерв в текущем раунде, вы можете поворачивать их на 90 градусов и разворачивать обратно в начале следующего раунда.

Пример. Вы разыграли *Похитителя* в резерв. Вы не можете перемещать его на поле битвы или путь до начала следующего раунда. Но вы можете использовать его эффект в этом же раунде.

Пример. Вы разыграли *Элронда* в резерв. Ваш предел остатка карт немедленно увеличивается на 1. Если в последующем вы переместите или удалите эту карту из резерва, ваш предел остатка карт немедленно уменьшится обратно.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА И УТОЧНЕНИЯ

- Если текст карты содержит несколько эффектов, применяйте их строго в указанном порядке.
- Если эффект карты предписывает во время её розыгрыша сбросить другую карту, это происходит в дополнение к обычному требованию сбросить 1 карту при розыгрыше.
- Нельзя разыгрывать одного и того же персонажа или предмет несколько раз за один раунд (если он каким-либо образом вернулся к вам в руку).
- В игре есть эффекты, предписывающие взять некоторое количество карт из колоды, разыграть определённое число из них, а затем сбросить остальные. Сброшенные таким образом карты будут засчитываться для удовлетворения требования сбросить 1 карту за каждую разыгранную по этому эффекту.

Пример. Вы разыграли *Эомера*, взяли 5 карт, разыграли 1 воинство из них, а остальные 4 сбросили. Вам не нужно дополнительно сбрасывать карту за розыгрыш воинства — одна из четырёх сброшенных карт удовлетворила это условие.



ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите воинство или персонажа из своего резерва на активное поле битвы или путь.

- Вы можете перемещать карту только туда же, куда могли бы разыграть её.
- Вы не можете перемещать карту, которую разыграли в резерв в текущем раунде.

Эффекты, условием применения которых является розыгрыш карты, не срабатывают при перемещении карты.

Пример. *Эовин* находится в вашем резерве с прошлого раунда. Вы можете переместить её на поле битвы Рохана. Её особый эффект при этом не срабатывает.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЯ КАРТЫ В ИГРЕ

Примените эффект карты в игре, идущий после слов: «*можете использовать действие, чтобы...*».

Такие эффекты не срабатывают, если вы не использовали для них действие, даже если остальные условия активации эффекта выполнены.

Пример. *Лембас* не срабатывает, если будет удалён из игры в результате какого-либо другого эффекта.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА КОЛЬЦА

Сбросьте свой жетон Кольца и возьмите 2 карты. После финального раунда неиспользованные жетоны Колец, оставшиеся у игроков, приносят по 1 победному очку.

Описанные правила касаются сценария «Трилогия». В других сценариях жетоны Кольца могут использоваться по-другому («Сценарии», стр. 20–22).

ОТСЕИВАНИЕ КАРТ

Удалите 2 карты из руки, чтобы взять 1 карту.

Вы не можете выполнять это действие, если у вас меньше 2 карт в руке.

СБРОС КАРТЫ ИЗ РУКИ

Сбросьте 1 карту из своей руки, поместив её в свою стопку сброса лицом вниз (это действие бывает полезно в некоторых редких случаях).



ОСНОВНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Здесь описаны эффекты, с которыми вам предстоит сталкиваться чаще всего.

ВЗЯТЬ КАРТУ

Для того чтобы **взять** карту, возьмите верхнюю карту из своей колоды. Эта карта становится частью вашей руки, за исключением эффектов, которые предписывают сразу же что-то сделать с только что взятыми картами (например, эффект *Теодена*).

Количество карт в руке не ограничено.

СБРОСИТЬ КАРТУ

Для того чтобы **сбросить** карту, поместите её в свою стопку сброса лицом вниз. Вы всегда можете просматривать карты в своей стопке сброса.

Если вы должны **сбросить карту из руки, но у вас в руке нет карт, вместо этого вы должны отказаться от 1 карты** («Отказаться от карты» на этой стр.). Это правило действует и в том случае, когда вы хотите сыграть последнюю карту из руки.

УДАЛИТЬ КАРТУ

Для того чтобы **удалить** карту, поместите её в свою стопку удалённых карт лицом вниз. Вы всегда можете просматривать карты в своей стопке удалённых карт.

Удалённые карты не возвращаются в игру.

Некоторые карты имеют эффекты, срабатывающие при их удалении (например, *Фродо*). Удаляя такую карту из закрытой зоны (например, из руки), покажите её другим игрокам и примените эффект. В остальных случаях не показывайте удаляемые карты другим игрокам.

Если вы должны удалить карту, но не можете это сделать — ничего не происходит. Однако если удаление карты является условием эффекта («*удалите карту, чтобы...*»), он не может быть применён, если вы не можете удалить нужные карты.

Некоторые эффекты предписывают удалить карту фракции другого игрока. В этом случае помещайте её в стопку удалённых карт этого игрока.

ОТКАЗАТЬСЯ ОТ КАРТЫ

Для того чтобы **отказаться** от карты, выберите и удалите:

- Карту из своей руки; **ИЛИ**
- Карту из своего резерва; **ИЛИ**
- Верхнюю карту своей колоды.

Вы можете отказаться от предмета в резерве, оставив его владельца в игре.

Отказываясь от верхней карты колоды, посмотрите эту карту (однако вы уже не сможете поменять своё решение, сделав это) — некоторые карты имеют эффекты, срабатывающие при отказе или удалении.

УБРАТЬ КАРТУ ИЗ ИГРЫ

Для того чтобы **убрать** карту из игры, удалите эту карту, где бы она ни находилась (в игре, руке, колоде или стопке сброса). Если вы убираете карту из колоды, перемешайте её после этого.

ЗАБРАТЬ КАРТУ

Для того чтобы **забрать** определённую карту, найдите её, где указано (в колоде или сбросе), покажите другим игрокам и добавьте себе в руку. Убедитесь, что во время поиска этой карты другие игроки не видят остальные карты вашей колоды или сброса. Если вы забирали карту из колоды, перемешайте её после этого.

ПЕРЕМЕСТИТЬ КАРТУ

Для того чтобы **переместить** карту, следуйте правилам аналогичного действия («Перемещение», стр. 12).

АКТИВИРОВАТЬ ИЛИ ПОВТОРНО АКТИВИРОВАТЬ ПОЛЕ БИТВЫ ИЛИ ПУТЬ

Для того чтобы **активировать** или **повторно активировать** поле битвы либо **активировать** путь, следуйте правилам на стр. 8–9.

ФАЗА СРАЖЕНИЙ

В этой фазе определяются исходы сражений на всех активных путях и полях битв. Сражения происходят по очереди в каждой активной локации в порядке, выбираемом первым игроком. Исход сражения должен быть определён, даже если в локации нет ни одной карты фракции.

По итогам этой фазы все активные локации перестанут быть активны, и каждая из них отправится в зону ПО победившей на ней стороны. Карты фракций, находившиеся на путях и полях битв, будут сброшены либо удалены (в зависимости от хода сражения).

СРАЖЕНИЕ НА ПУТИ

На пути обороняющейся стороной всегда являются свободные народы, а атакующей стороной — Тьма.



АТАКА

ОБОРОНА

Сражение происходит следующим образом:

1. Подсчитайте сумму символов на карте пути и всех находящихся здесь персонажах Тьмы.
2. За каждый символ на карте пути отмените по одному .
3. Если ещё остались неотменённые , игроки за свободные народы должны отменять их, удаляя своих персонажей, находящихся на этом пути. Каждый удалённый персонаж отменяет столько , сколько на нём . Это продолжается, пока не останется неотменённых либо персонажей свободных народов на этом пути.
4. Сбросьте все оставшиеся на этом пути карты свободных народов.
5. Удалите все карты Тьмы, находящиеся на этом пути (вне зависимости от того, были ли отменены все или нет).

Символы и с карт предметов добавляются их владельцам (сами по себе предметы нельзя удалять для отмены — они удаляются вместе со своими владельцами). Также эти символы могут быть добавлены картам какими-либо эффектами.

Если персонаж свободных народов отменяет хотя бы 1 , он должен быть удалён. Оставшиеся неиспользованными на его карте не имеют значения.

ДОБАВЛЕННЫЕ СИМВОЛЫ СРАЖЕНИЯ

Некоторые эффекты добавляют символы сражения на карты. Используйте жетоны сражений, чтобы отмечать эти дополнительные символы на картах.

Если в эффекте карты не указано, куда именно добавляются символы сражения (перед ними просто стоит знак «+»), они добавляются на саму эту карту.



Добавленные символы обороны считаются частью карты — их нельзя удалить отдельно от карты, чтобы отменить символы атаки.

Когда карта фракции перестаёт быть в игре или карта локации перестаёт быть активной, добавленные им символы сражения обнуляются.

ИСХОД СРАЖЕНИЯ НА ПУТИ

В сценарии «Трилогия» свободные народы побеждают в сражении на пути, если были отменены все . В этом случае поместите карту этого пути в зону победных очков свободных народов — она приносит столько ПО, сколько указано в её левом верхнем углу.

Тьма побеждает в сражении на пути, если остался хотя бы 1 неотменённый . В этом случае добавьте в зону победных очков Тьмы столько жетонов влияния Кольца, сколько осталось неотменёнными — каждый из них приносит 1 ПО. Карта пути также кладётся в зону ПО Тьмы, но она не приносит очков — переверните её лицом вниз.



ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ НА ПУТИ

АТАКУЮЩАЯ СТОРОНА

Повелитель и Разрушитель , владеющий Конём назгула .



ОБОРОНЯЮЩАЯ СТОРОНА

Гимли и Леголас , владеющий Луком Галадримов .

У персонажей атакующей стороны 3 (Разрушителя добавляется 1 с Коня назгула).

1 с карты пути отменяет 1 .

Обороняющейся стороне остаётся отменить 2 . Если игроки за свободные народы удалят Гимли, будет отменён только 1 и им всё равно придётся удалять Леголаса, чтобы отменить оставшийся. Поэтому они оставляют Гимли и удаляют Леголаса. Вместе с ним удаляется Лук Галадримов, которым он владеет и который даёт ему дополнительный 1 .

Свободные народы побеждают, так как все были отменены. Оставшийся неудалённым Гимли сбрасывается. Все три карты Тьмы удаляются. Карта пути помещается в зону ПО свободных народов.

Если бы на этом пути не было карт свободных народов, то исходом сражения стала бы победа Тьмы, после чего в зону ПО Тьмы была бы помещена эта карта пути и 2 жетона влияния Кольца (по одному за каждый неотменённый .

СРАЖЕНИЕ НА ПОЛЕ БИТВЫ

На поле битвы свободных народов они всегда являются обороняющейся стороной, а Тьма — атакующей. Аналогично на поле битвы Тьмы она является обороняющейся стороной, а свободные народы атакуют.



Сражение происходит следующим образом:

1. Подсчитайте сумму символов **⚔** на всех воинствах и персонажах атакующей стороны, находящихся на этом поле битвы.
2. За каждый символ **🛡** на карте этого поля битвы отмените по одному **⚔**.
3. Если ещё остались неотменённые **⚔**, обороняющаяся сторона должна отменять их, удаляя свои воинства или своих персонажей, находящихся на этом поле битвы. Каждая удалённая карта отменяет столько **⚔**, сколько на ней **🛡**. Это продолжается, пока не останется неотменённых **⚔** либо карт обороняющейся стороны на этом поле битвы.
4. **Сбросьте** все оставшиеся на этом поле битвы карты обороняющейся стороны.
5. **Удалите** все карты атакующей стороны, находящиеся на этом поле битвы (вне зависимости от того, были ли отменены все **⚔** или нет).

Символы **🛡** и **⚔** с карт предметов добавляются их владельцам (сами по себе предметы нельзя удалять для отмены **⚔** — они удаляются вместе со своими владельцами). Также эти символы могут быть добавлены картам какими-либо эффектами.

Если карта обороняющейся стороны отменяет хотя бы 1 **⚔**, она должна быть удалена. Оставшиеся неиспользованными **🛡** на ней не имеют значения.



СРАЖЕНИЕ НА ПОВТОРНО АКТИВИРОВАННОМ ПОЛЕ БИТВЫ

Если поле битвы, принадлежащее одной из сторон, было повторно активировано из зоны ПО другой стороны, символы **🛡**, указанные на этой карте поля битвы, не действуют. Это не касается символов, добавленных полю битвы какими-либо эффектами, — они работают как обычно.

Пример. Поле битвы Тьмы *Дол Гулдур* находилось в зоне ПО свободных народов и было повторно активировано. Его эффект активации срабатывает как обычно, Тьма всё так же будет обороняющейся стороной, но **🛡** этого поля битвы не будут действовать и не отменят никаких **⚔**.

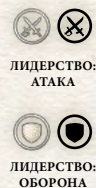
ИСХОД СРАЖЕНИЯ НА ПОЛЕ БИТВЫ

Обороняющаяся сторона побеждает в сражении на поле битвы, если были отменены все **⚔**. Атакующая сторона побеждает, если остался хотя бы 1 неотменённый **⚔**.

Поместите карту этого поля битвы в зону победных очков победившей стороны — она приносит столько ПО, сколько указано в её левом верхнем углу.

СИМВОЛЫ ЛИДЕРСТВА

Уменьшенные обведённые символы сражения на картах персонажей — это символы лидерства. Они работают так же, как обычные символы атаки и обороны, но только если персонажа **поддерживает** воинство (в остальных случаях они не имеют эффекта).



Для того чтобы считалось, что воинство поддерживает персонажа, они должны находиться вместе на одном поле битвы и принадлежать к одной фракции. Каждое воинство может поддерживать только одного персонажа.

Удаляя карты для отмены **⚔**, обороняющаяся сторона может удалять персонажа и поддерживающее его воинство отдельно друг от друга. Даже если поддерживающее воинство удалено во время сражения, символы лидерства персонажа продолжают действовать до конца сражения.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ НА ПОЛЕ БИТВЫ



АТАКУЮЩАЯ СТОРОНА

Воинство *Высоких эльфов* (**⚔** **⚔**), поддерживающее *Галадриэль* (**⚔** **⊗**), владеющую предметом *Нэнъя, Адамантовое Кольцо* (**⚔**).



ОБОРОНЯЮЩАЯ СТОРОНА

Воинство *Орков Мордора* (**🛡**), а также воинство *Олог-хай* (**🛡** **🛡**), поддерживающее *Горбага и Шаграта* (**⊗**).



У атакующей стороны 5 **⚔** (символ лидерства *Галадриэли* считается обычным **⚔**, так как она поддерживается воинством, а также ей добавляется 1 **⚔** с *Нэнъя, Адамантовое Кольцо*).

2 **🛡** с карты поля битвы отменяют 2 **⚔**.

Обороняющейся стороне остаётся отменить 3 **⚔**. Для этого игрок за Мордор удаляет воинства *Орков Мордора* и *Олог-хай*.

Тьма побеждает, так как все **⚔** атакующих свободных народов были отменены. Оставшиеся неудалёнными *Горбаг* и *Шаграта* сбрасываются. Все три карты свободных народов удаляются. Карта поля битвы помещается в зону ПО Тьмы.

Сохранить *Олог-хай* было невозможно. Даже если игрок за Мордор удалил бы вместо них *Горбага* и *Шаграта* (которые имеют 1 **🛡**, так как поддерживаются воинством), 1 **⚔** остался бы неотменённым, и *Олог-хай* всё равно пришлось бы удалять, чтобы отменить его.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ПОБЕДА

Победные очки стороны складываются из находящихся в её зоне ПО полей битв, путей (только для свободных народов) и жетонов влияния Кольца (только для Тьмы). Также в сценарии «Трилогия» оставшиеся неиспользованными жетоны Кольца приносят ПО в финальном раунде.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ПОЛЯ БИТВ

Каждая карта поля битвы в зоне ПО вашей стороны приносит указанное в её левом верхнем углу количество ПО.



ПУТИ

- Каждая карта пути в зоне ПО свободных народов приносит указанное в её левом верхнем углу количество ПО.
- Каждый жетон влияния Кольца в зоне ПО Тьмы приносит 1 ПО (сами карты путей не приносят очков Тьме).

ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА



Основной способ появления жетонов влияния Кольца в зоне ПО Тьмы — победа Тьмы в сражении на пути. Однако и некоторые карты имеют эффекты, позволяющие добавлять или убирать эти жетоны.

Когда эффект предписывает **добавить 1 влияние Кольца**, поместите 1 жетон влияния Кольца в зону ПО Тьмы.

Когда эффект предписывает **убрать 1 влияние Кольца**, уберите 1 жетон влияния Кольца из зоны ПО Тьмы (если их там нет, то ничего не происходит).

Жетоны влияния Кольца всегда добавляются в зону ПО Тьмы, независимо от того, какой эффект добавляет их, и, находясь там, приносят по 1 ПО Тьме каждый.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

В сценарии «Трилогия» каждый оставшийся неиспользованным жетон Кольца приносит вашей стороне 1 ПО, но только при проверке победы в финальном раунде. При проверках победы до финального раунда жетоны Кольца не приносят очков.

ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ

В фазу проверки победы подсчитайте количество ПО у каждой из сторон. Игра заканчивается, если:

- Количество ПО одной стороны превышает количество ПО другой на 10 или более; **ИЛИ**
- Сейчас был финальный раунд. В сценарии «Трилогия» это раунд, в котором произошло сражение на пути 9.

В игре побеждает сторона, набравшая больше ПО. При равном количестве ПО побеждает Тьма.



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

Поля битв: *Хельмова падь*, *Минас Тирит*, *Лориен*, *Ортханк* — 9 ПО.



Пути: *Бэг Энд*, *Совет Элронда*, *Лотлориен*, *Хеннет Аннун* — 4 ПО.



ИТОГО: 13 ПО

ТЬМА

Поля битв: *Минас Моргул*, *Дол Гулдур* — 3 ПО.



Пути: 7 жетонов влияния Кольца — 7 ПО.



ИТОГО: 10 ПО

Игра закончилась в финальном раунде, в котором произошло сражение на пути 9. Свободные народы победили.

СЦЕНАРИИ

Альтернативные сценарии позволяют сыграть более быстрые партии по правилам, адаптированным для меньшего количества игроков.

- Сценарий «Трилогия» — основной и наиболее всеобъемлющий режим игры. Он предназначен для 4 игроков, однако при их меньшем количестве один или два участника могут играть за обе колоды своей стороны.
- Сценарии «Дуэль» и «Дуэль на троих» — адаптированные для 2 и 3 игроков режимы с более быстрой подготовкой и ходом игры.
- Сценарий «Братство Кольца» — укороченный режим для 2 игроков, подходящий для быстрых партий и обучения новичков.

ТРИЛОГИЯ

Сценарий для 2–4 игроков, воспроизводящий весь путь от Бэг Энда к Роковой Горе.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Первый игрок в начале игры: Фродо. Очередность хода: Фродо — Король-чародей — Арагорн — Саруман и так далее.

1. **ФРОДО — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Гномы, Хоббиты, Рохан и Волшебники.
2. **КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА**
Мордор.
3. **АРАГОРН — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Дунэдайн и Эльфы.
4. **САРУМАН — ТЬМА**
Изенгард, Чудовища и Харадрим.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок берёт 7 карт, а затем сбрасывает 2 из них на свой выбор.

ДОБОР КАРТ

В фазу добора каждый игрок за свободные народы берёт 3 карты, а каждый игрок за Тьму — 4 карты.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА В «ТРИЛОГИИ»



Игрок может использовать действие, чтобы сбросить свой жетон Кольца и взять 2 карты. В финальном раунде оставшийся у игрока жетон Кольца приносит его стороне 1 ПО.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Каждый игрок начинает игру с одним жетоном Кольца и может использовать его один раз за игру.

«ТРИЛОГИЯ» С 2–3 ИГРОКАМИ

При игре в сценарий «Трилогия» втроём один из участников должен играть за обе колоды Тьмы. При игре вдвоём каждый участник должен играть за обе колоды своей стороны. Рекомендуется использовать шкалу очередности хода для наглядности того, игрок за какую колоду должен сейчас ходить.

Играя более чем одной колодой, действуйте так же, как если бы за них играли разные люди. Разделяйте относящиеся к разным колодам руки, стопки сброса, стопки удалённых карты, зоны резерва и т. д.

Все ссылки на «вас» и «игрока» имеют в виду только отдельную колоду (как если бы за неё играл отдельный участник).

Пример. Вы играете за обе колоды Тьмы. Эффект «каждый игрок за Тьму берёт 2 карты» означает, что вы должны взять по 2 карты из каждой вашей колоды в соответствующие им руки.

ДУЭЛЬ

Сценарий, адаптированный для 2 игроков, с более быстрой подготовкой и ходом игры.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Первый игрок в начале игры: Гэндальф.

1. **ГЭНДАЛЬФ — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Все фракции свободных народов.
2. **КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА**
Все фракции Тьмы.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА В «ДУЭЛИ»



Игрок может использовать действие, чтобы перевернуть свой жетон Кольца и взять 3 карты, затем удалить 1 карту из руки, после чего сбросить 1 карту из руки. В начале каждого раунда все жетоны Колец у игроков переворачиваются обратно лицом вверх и могут быть использованы снова.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

- Игрок за Гэндальфа берёт 4 карты.
- Игрок за Короля-чародея берёт 6 карт.

Никакие карты перед началом игры не сбрасываются.

ДОБОР КАРТ

В фазу добора игрок за Гэндальфа берёт 4 карты, а игрок за Короля-чародея — 6 карт.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Каждый игрок начинает игру с одним жетоном Кольца и может использовать его один раз в раунд (эффекты жетонов Кольца отличаются от «Трилогии»).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

— **Победа на пути.** В дополнение ко всем обычным правилам сражения свободные народы побеждают в сражении на пути, только если количество на их персонажах Тьмы и пути было больше количества на персонажах Тьмы и пути. При равном количестве ни одна из сторон не побеждает и карта пути сбрасывается, не доставаясь никому.

— **«Каждый игрок...».** Когда эффект предписывает сделать что-либо каждому игроку за свободные народы или Тьму, этот игрок выполняет эффект дважды. Выполняйте эффект полностью, прежде чем начать выполнять его второй раз.

Пример. Срабатывает эффект «каждый игрок за свободные народы берёт 2 карты, а затем сбрасывает 1 карту из руки». Игрок за Гэндальфа берёт 2 карты, сбрасывает 1 карту из руки, после чего снова берёт 2 карты и сбрасывает 1.

ДУЭЛЬ НА ТРОИХ

Сценарий для 3 игроков, сочетающий правила «Трилогии» и «Дуэли». Один участник будет играть за свободные народы, а два других — за Тьму.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Первый игрок в начале игры: Гэндальф. Очередность хода: Гэндальф — Король-чародей — снова Гэндальф — Саруман и так далее. Рекомендуется использовать шкалу очередности хода (она имеет отдельную сторону для этого сценария).

1. **ГЭНДАЛЬФ — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Все фракции свободных народов.
2. **КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА**
Мордор.
3. **ГЭНДАЛЬФ — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
4. **САРУМАН — ТЬМА**
Изенгард, Чудовища и Харадрим.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

- Каждый игрок за Тьму берёт 7 карт, а затем сбрасывает 2 из них на свой выбор.
- Игрок за Гэндальфа берёт 6 карт (и не сбрасывает никакие из них).

ДОБОР КАРТ

В фазу добора игрок за Гэндальфа берёт 6 карт, а каждый игрок за Тьму — 4 карты.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Каждый игрок начинает игру с одним жетоном Кольца. Игроки за Тьму могут использовать их один раз за игру по правилам «Трилогии», а игрок за свободные народы — каждый раунд по правилам «Дуэли».

Обратите внимание, что жетон Кольца свободных народов по правилам «Дуэли» не приносит ПО. Однако жетоны Колец Тьмы по правилам «Трилогии» могут принести по 1 ПО в финальном раунде, если останутся у игроков.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Используйте особые правила «Победа на пути» и «Каждый игрок...» (только для игрока за свободные народы) из сценария «Дуэль».

БРАТСТВО КОЛЬЦА

Сокращённый сценарий для 2 игроков, воспроизводящий первую часть трилогии — дорогу от Шира до берегов Андуина.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Первый игрок в начале игры: Балрог.

В этом сценарии используется только часть карт фракций — оставшиеся уберите в коробку.

1. БАЛРОГ — ТЬМА

Изенгард (4): Саруман; Углук; Палантир Ортханка; Посох Сарумана.

Чудовища (8): 2 × Гоблины Мелистых гор; Балрог из Мории; Умертвия; Жестокий Карадрас; Пещерный тролль; Стая кребайн; Холмовой тролль.

Мордор (18): 3 × Орки Мордора; Гришнак; Чёрное дыхание; Конь назгула; Моргульский клинок; Плащ назгула; Всадники явились; все 9 персонажей-назгулов (Заклинатель; Чёрный истерлинг; Повелитель; Разрушитель; Охотник; Вестник; Похититель; Воин; Король-чародей).

2. ГЭНДАЛЬФ — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

Дунэдайн (3): Боромир; Странник; Нуменорский клинок.

Эльфы (13): все карты эльфов из базовой игры (2 × Высокие эльфы; Арвен; Элронд; Галадриэль; Леголас; Лук Галадримов; Эльфийский плащ; Лембас; Зеркало Галадриэли; Нэнья, Адамантовое Кольцо; Фиал Галадриэли; Вилья, Кольцо Воздуха).

Гномы (2): Гимли; Гномий топор.

Хоббиты (8): Бильбо Бэггинс; Толстячок Болджер; Фродо Бэггинс; Мерри Брэндибак; Пиппин Тук; Сэм Гэмджи; Кольчуга из мифрила; Жало.

Волшебники (4): Гэндальф Серый; Посох Гэндальфа; Гламдринг; Нарья, Кольцо Огня.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок берёт 7 карт, а затем сбрасывает 2 из них на свой выбор.

ДОБОР КАРТ

В фазу добора игрок за Гэндальфа берёт 3 карты, а игрок за Балрога — 4 карты.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Жетоны Кольца не используются, уберите их в коробку.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ПОЛЯ БИТВ

В этом сценарии не используются колоды полей битв. Вместо этого в фазу локаций активируйте определённые поля битв, в зависимости от раунда.

Раунд 1: Минас Моргул.

Раунд 2: Ривенделл.

Раунд 3: Мория.

Раунд 4: Лориен и Дол Гулдур.

Раунд 5: Ортханк.

Раунд 6: Мораннон.

Остальные поля битв не используются, уберите их в коробку.

ПУТИ

Используются только некоторые карты путей:

Номер 1: Переправа Баклберри; Привал Гилдора.

Номер 2: Трактир «Гарцующий пони»; Старый лес.

Номер 3: Бруиненские броды; Имладрис.

Номер 4: Карадрас; Казад-Дум; Врата Дурина.

Номер 5: Долина Тёмных вод; Эгладил; Лотлориен.

Номер 6: Амон Хен.

Остальные пути не используются, уберите их в коробку.

Максимальный номер пути: 6. Финальным раундом является раунд, в котором произошло сражение на пути 6.



ГЛОССАРИЙ

АКТИВИРОВАТЬ. Возьмите карту пути или поля битвы из колоды, поместите её в центр стола лицом вверх и выполните её эффект активации. Если на столе уже был активный путь, то перед этим определите исход сражения на нём.

АКТИВНЫЙ. Путь или поле битвы, который был активирован или повторно активирован, но на котором ещё не определён исход сражения.

В ИГРЕ. Карта фракции, когда она находится в резерве, на пути или поле битвы.

ВЗЯТЬ КАРТУ. Возьмите в руку верхнюю карту из своей колоды.

ВЛАДЕЛЕЦ. Персонаж, на которого была разыграна карта предмета.

ЗАБРАТЬ КАРТУ. Найдите карту, где указано (в колоде или сбросе), покажите её другим игрокам и добавьте себе в руку. Если вы забирали карту из колоды, перемешайте её после этого.

ЗОНА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ (ПО). Отдельная для каждой стороны зона, куда помещаются пути и поля битв, на которых эта сторона победила, а также жетоны влияния Кольца (для Тьмы).

ЛОКАЦИЯ. Путь или поле битвы.

ОТКАЗАТЬСЯ ОТ КАРТЫ. Выберите и удалите карту из своей руки, либо карту из своего резерва, либо верхнюю карту своей колоды.

ОТСЕЯТЬ КАРТЫ. Удалите 2 карты из руки, чтобы взять 1 карту.

ПЕРЕМЕСТИТЬ. Переместите персонажа или воинство из своего резерва на путь или поле битвы, куда он мог бы быть разыгран. Предметы перемещаются вместе со своими владельцами.

ПОВТОРНО АКТИВИРОВАТЬ. Активируйте локацию, взяв её из зоны ПО одной из сторон (вместо колоды).

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ПЕРСОНАЖ. Персонаж, находящийся на поле битвы вместе с воинством одинаковой с ним фракции, которое ещё не поддерживает другого персонажа. Каждое воинство может поддерживать только одного персонажа.

ПРЕДЕЛ ОСТАТКА КАРТ. Максимальное количество карт в руке, с которым можно пропускать ходы во время фазы действий, когда у вас не меньше карт, чем у противников.

ПРОПУСТИТЬ ХОД. Вместо выполнения действия передайте ход следующему игроку. Пропустить ход можно, только если число карт у вас в руке меньше, чем у любого противника, либо меньше или равно вашему пределу остатка карт.

РАЗЫГРАТЬ КАРТУ. Поместите карту персонажа, воинства или предмета из своей руки в игру, соблюдая правила для этого типа карт. Либо выполните эффект карты события из руки и удалите её. Для розыгрыша карты требуется сбросить 1 другую карту из руки (или, при невозможности это сделать, отказаться от 1 карты).

РЕЗЕРВ. Личная для каждого игрока зона, куда он может разыгрывать карты. Персонажи и воинства, разыгранные в резерв, не могут быть перемещены из него до следующего раунда.

СБРОСИТЬ КАРТУ. Поместите карту в стопку сброса лицом вниз. Карты всегда сбрасываются в стопку сброса того игрока, в чьей колоде они начали игру.

СИМВОЛ АТАКИ. ✖ (на поле битвы) или ☠ (на пути).

СИМВОЛ СРАЖЕНИЯ. Символ атаки или обороны.

СИМВОЛ ОБОРОНЫ. ♣ (на поле битвы) или ♠ (на пути).

СИМВОЛ ЛИДЕРСТВА. ⊗ (атака) или ⊙ (оборона). Считается обычным символом атаки или обороны, если персонажа поддерживает воинство.

ТИП. Характеристика карты фракции. Может быть: воинство, персонаж, предмет или событие.

УБРАТЬ ИЗ ИГРЫ. Найдите и удалите карту, где бы она ни находилась (в игре, руке, колоде или стопке сброса).

УДАЛИТЬ КАРТУ. Поместите карту в стопку удалённых карт лицом вниз. Она больше не будет использоваться до конца игры.

ФРАКЦИЯ. Характеристика карты фракции. Может быть: Дунэдайн, Гномы, Эльфы, Хоббиты, Рохан, Волшебники, Изенгард, Чудовища, Мордор, Харадрим.

Игра ИАНА БРОДИ

ВОЙНА КОЛЬЦА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

Автор игры: **ИАН БРОДИ**

Разработчики: **КЭРИН ВЕСТОН-БРОДИ** и **РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО**

Арт-директор: **ФАБИО МАЙОРАНА**

Графические дизайнеры: **ФАБИО МАЙОРАНА** и **ФРАНЧЕСКО МАТТИОЛИ**

Вёрстка оригинала: **ХОНДА ЭЙДЗИ**

Художники: **ДЖОН ХАУ, ДЖОН ХОДЖСОН, ФАТАНЕ ХАУ, МАТТЕО МАЧЧИ, ФРАНЧЕСКО МАТТИОЛИ, АНДРЕА ПИПАРО, ДМИТРИЙ ПРОСВИРНИН, БЕН ВУТТЕН, КУО ЯН, СТУДИЯ QUADRA DI ANTONIO DE LUCA (МАУРО АЛОЦЦИ, ДОМЕНИКО КАВА, ФЕДЕРИКА КОСТАНТИНИ)**

Редакторы оригинала: **ДЖОН ВЕЛОНИС, КЕВИН ЧЭПМАН**

Производство: **РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО** и **ФАБРИЦИО РОЛЛА**

Тестировщики: Эндрю Поултер, Энди Дэглиш, Антти Ули-Тайнио, Артём Степанов, AshraamCPC, Бенджамин Дж. Крофт, Билл Мердок, Branwell, Кристиан Норд, Dave SWA, Дэвид Уайли, Эллиот Кравиц, Фабио Майорана, Фабрицио Ролла, Габриэль Алонсо, Хейкки Лаакконен, Эрве «Graftodt» Сикре, Илкка Сирьонен, Джеймс Гамильтон, Калле Паю, Кевин Чэпман, Леонардо Рина, Марчелло Тальоли, Маркку Утриайнен, Мелани Чэпман, Майкл Холл, Никола Липпи, Ньи Ньи Хтун, Питер Бакия, Q, Рафаэль Бриннер, Ральф Шемманн, Рамон Снир, Рой Уайзман, Сэм Ласала, Сами Кивеля, Шон Грап, Саймон Макдональд, Симоне Малфатти, Скайлер Эдвардс, Стив Фратт, Туомас Ханхиваара, Вели Хемминг, Вильями Халла, Юрий Тапилин, zupn и anopnuous.

Мы выражаем благодарность многочисленным тестировщикам Schenectady Wargamers Association, Westchester Gamers Group, Spielbany, Meisia (Париж), 3rd Universe (Кротон-на-Гудзоне) и др.

Мы благодарим авторов настольной игры «Война Кольца» — Роберто ди Мельо, Марко Магги и Франческо Непителло — за вдохновение и помощь при создании этой игры.

Русскоязычное издание подготовлено **GAGA GAMES**

Переводчик: **ДАНИЛА ЕВСТИФЕЕВ**

Корректор: **ООО «КОРРЕКТОР»**

Редактор: **ДАНИИЛ МОЛОШНИКОВ**

Дизайнер-верстальщик: **ДИАНА МИЛЮТА**

Руководитель проекта: **АРТЁМ САВЕЛЬЕВ**

Общее руководство: **АНТОН СКОВОРОДИН**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «IaIa Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Игра создана, опубликована и распространяется
ARES GAMES SRL



Средиземье, Хоббит, Властелин Колец, Война Кольца, все персонажи, предметы, события и места являются зарегистрированной торговой маркой Middle-earth Enterprises, LLC и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd и её соответствующей лицензией.
War of the Ring — The Card Game © 2022 Ares Games Srl. © 2022 Sophisticated Games Ltd.

