

Володар Перснів™ **ДОЛЯ**
БРАТСТВА™

АВТОР ГРИ: МЕТТ ЛІКОК




GEEHACH

 PANDEMIC
SYSTEM

ZMAN
games

MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

ОГЛЯД

Як члени Братства та союзники, що зголошуються їм допомогти, ви повинні вирушити в небезпечну подорож, яка або врятує Середзем'я, або погубить його. Кожен гравець керує 2 персонажами. Усі гравці повинні діяти спільно, щоб завдяки особливим умінням своїх персонажів захищати Фродо, ухилитися від всевидючого Ока Саурона та уникати переслідування грізних назг'улів, а також перемагати ворожі загони, коли ті вдираються у важливі локації. Насамкінець Фродо повинен кинути Єдиний Перстень у вогонь Судної Гори, щоб врятувати Вільні Народи від відчаю та знищення.

ВМІСТ

Структура ігрового поля	3
Приготування	4
Основи ігrolаду	9
Перебіг гри	10
1. Виконати дії	10
Мандрувати	10
Братство	12
Спорядитися	12
Скликати	13
Атакувати	13
Захопити	14
2. Узяти 2 карти гравців	15
Карти «Небеса темніють»	15

3. Узяти карти Тіні	16
Просування	16
Підкріплення	18
Особливі карти Тіні	19
Перемога та поразка	19
Завершення завдань	19
Утрата очок надії	19
Здобуття очок надії	19
Деякі роз'яснення	20
Ваша наступна партія	21
Рекомендовані сценарії	21
Соло-гра	22
Творці гри	23

74 КАРТИ ГРАВЦІВ



48 карт регіонів



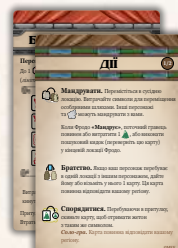
14 карт подій



12 карт
«Небеса темніють»



24 карти завдань



10 карт-пам'яток
(по 2 на кожного гравця)



13 карт персонажів



13 фішок
персонажів



9 фігурок назг'улів



50 карт Тіні



1 ігрове поле



3 кубики бою



7 кубиків пошуку



48 загонів Тіні



35 дружніх загонів
(8 гномівських, 9 ельфійських,
8 рогіримських, 10 гондорських)



6 жетонів притулків / фортець Тіні



1 Око Саурона



1 маркер
рівня загрози



1 жетон
соло-гри



1 маркер
очок надії



36 жетонів символів



Вежа Барад-дур
для кубиків

СТРУКТУРА ІГРОВОГО ПОЛЯ

Запас дружніх загонів: гондорці, рогірими, ельфи та гноми



Локація притулку

Трек рівня загрози

Регион

Звичайна локація

Особливі шляхи (лінії із символами)

Лінії зіткнень (кольорові стрілки)

Звичайні шляхи (білі лінії)



Трек надії

Карти Тіні: комірки «Колода», «Розігрування» і «Скид»

Локація скликання (позначена , , , )

Локація фортеці Тіні 

Локація Тіні

Карти гравців: комірки «Колода» та «Скид»

ПРИГОТУВАННЯ

1. Розмістіть ігрове поле.

Покладіть ігрове поле на центр стола.

2. Розмістіть маркери на треках.

А Покладіть маркер рівня загрози на трек рівня загрози та маркер надії на трек надії. Покладіть кожен з них у комірку з цяткою на відповідному треку.

3. Утворіть колоду Тіні.

Покладіть 2 особливі карти Тіні (із зображеннями Саурана й Сарумана) у скид Тіні.

Потім перетасуйте решту карт Тіні й покладіть їх стосом долілиць, утворивши колоду Тіні.

Примітка. Карти Тіні мають 2 різні зворотні сторони. Перетасуйте їх усі разом, щоб утворити колоду Тіні.

4. Розмістіть початкові загони, Око Саурана й назг'улів:

Примітка. Маленькі символи у формі загонів на кольорових локаціях показують початкові позиції загонів. Символи біля назв регіонів показують початкові позиції Ока Саурана й назг'улів.

Додайте 3 загони гномів (сірі) у локації:

- 1 1 в Еред-Луїн
- 2 1 в Еребор
- 3 1 в Залізний Кряж

Додайте 4 загони ельфів (зелені) у локації:

- 4 1 у Сірі Гавані
- 5 1 у Рівенділ
- 6 1 у Лорієн
- 7 1 у Лісове Королівство

Додайте 3 загони рогіримів (коричневі) у локації в Рогані:

- 8 1 у Гельмів Яр
- 9 1 в Едорас
- 10 1 у Східний Луг

Додайте 5 загонів (синіх) у локації в Гондорі:

- 11 2 в Мінас-Тіріт
- 12 2 в Дол-Амрот
- 13 1 у Пеларгір





Покладіть решту дружніх загонів кожного типу в запас. **В**

Підказка

Коли ви закінчите додавати дружні загни, у запасі залишиться по 5 дружніх загонів кожного війська.



Додайте 18 загонів Тіні (червоних) у червоні локації:

- 14 1 у Смурнозем'я
- 15 1 в Ісенгард
- 16 2 в Морію
- 17 1 у Дол-Гульдур
- 18 3 в Рûн
- 19 2 в Мінас-Моргул
- 20 2 у Барад-дûр
- 21 3 в Нûрн
- 22 1 в Умбар
- 23 2 в Близький Гарад

Г Потім візьміть 9 карт Тіні, по 1 за раз, і розмістіть по 1 загону Тіні в червоні локації, зазначені на кожній карті. (Не дотримуйтесь інших вказівок на картах під час приготувань.) Покладіть ці карти в скид Тіні. Решту 21 загін Тіні залиште в запасі.

Примітка. На відміну від інших ігор серії Pandemic, у цій грі немає обмежень щодо кількості загонів Тіні, які можуть перебувати в локації.



Додайте 9 назгûлів у регіони:

- 24 2 в Еріадор
- 25 1 у Рудаур
- 26 1 в Імлисті гори
- 27 1 у Гондор
- 28 4 в Мордор



Покладіть Око Саурона в Еріадор **Д**

Г



5. Виберіть карти завдань. Покладіть карту завдання «Знищте Єдиний Перстень» (позначене червоною зіркою) та 3 інші випадкові карти завдань горілиць на поле (або спробуйте рекомендовані сценарії на с. 21).

Порада. У вашій першій партії візьміть такі карти завдань (кожне з них позначене чорною зіркою): «Отримайте благословення ельфів», «Сарумане, твою патерицю зламано», «Виступіть проти Саурона», «Знищте Єдиний Перстень».

Невикористані карти завдань поверніть у коробку.

Дотримуйтеся вказівок із приготувань, зазначених на картах завдань. Деякі карти завдань вимагають узяти для гри певних персонажів. Відкладіть ці карти персонажів убік для наступного кроку.

6. Роздайте карти персонажів і карти-пам'ятки. Візьміть будь-які карти персонажів, які відклали раніше, і додайте випадкові карти персонажів, поки не матимете по 2 карти персонажів на кожного гравця.

Перетасуйте разом ці карти персонажів і роздайте кожному гравцеві по 2 випадкові карти персонажів.

Порада. У вашій першій партії роздайте кожному гравцеві таких персонажів, залежно від кількості гравців:

Гравець 1: Фродо й Сем, Леголас

Гравець 2: Мері й Піпін, Еовин

Гравець 3: Арвен, Арагорн

Гравець 4: Гандальф, Боромир

Гравець 5: Гімлі, Еомер



У соло-грі карти персонажів роздають інакше (див. розділ «Соло-гра» на с. 22).

Примітка. Для будь-яких ефектів гри Фродо й Сема вважають одним персонажем, як і Мері й Піпіна. Коли правила стосуються будь-якого з цих персонажів, припускайте, що він там зі своїм супутником.



Роздайте кожному гравцеві по 2 карти-пам'ятки. На лиці кожної карти зазначений короткий опис дій, а на звороті — опис кидків кубиків.



7. Розмістіть фішки персонажів. Кожен гравець розставляє свої 2 фішки персонажів у початкових локаціях, зазначених на їхніх картах персонажів. Усі невикористані карти персонажів, фішки персонажів і карти-пам'ятки поверніть у коробку.



Початкові локації персонажів:

Арагорн	Погодні Пагорби	3
Арвен	Рівенділ	4
Боромир	Мінас-Тіріт	11
Ґаладріель	Лоріен	8
Ґандальф	Тарбад	2
Ґімлі	Еребор	6
Ґолум	Морія	7
Еовин	Едорас	10
Еомер	Східний Луг	9
Леголас	Лісове Королівство	5
Мері й Піпін	Шир	1
Фарамир	Мінас-Тіріт	11
Фродо й Сем	Шир	1



8. Роздайте карти гравців. Відкладіть убік 12 карт «Небеса темніють». Перетасуйте 14 карт подій. Потім, не дивлячись на них, візьміть певну кількість карт подій залежно від кількості гравців:

- **5 гравців:** 9 подій
- **4 гравці:** 7 подій
- **3 гравці:** 6 подій
- **2 гравці:** 6 подій
- **1 гравець:** 5 подій

Перетасуйте ці карти подій із 48 картами регіонів. Роздайте кожному гравцеві для початкової руки певну кількість із цих карт залежно від кількості гравців:

- **5 гравців:** по 2 карти кожному
- **4 гравці:** по 2 карти кожному
- **3 гравці:** по 3 карти кожному
- **2 гравці:** по 4 карти кожному
- **1 гравець:** 4 карти

Гравці тримають свої карти горілиць перед собою, щоб усі могли їх бачити.

9. Утворіть колоду гравців. Разом виберіть рівень складності. Радимо почати зі вступного рівня. Якщо хочете підвищити складність, спробуйте зіграти на звичайному рівні. (Також ознайомтеся з іншими рівнями складності на с. 21, якщо чуєтеся сміливими!)

Розділіть решту карт гравців на кілька стосів долілиць залежно від вибраного вами рівня складності:

- **Вступний:** 4 стоси
- **Звичайний:** 5 стосів

Затасуйте долілиць по 1 карті «Небеса темніють» у кожен стос.

Перетасуйте карти в кожному стосі, а потім покладіть усі стоси один на одного, щоб утворити колоду гравців. (Якщо деякі стоси виявляться більшими, то покладіть їх ближче до верху колоди).

Покладіть колоду гравців у комірку «Колода» в нижньому правому куті ігрового поля. Невикористані карти подій і карти «Небеса темніють» поверніть у коробку, не дивлячись на них.

10. Перший хід. Гравець, що має карту регіону з найменшим числом, виконує перший хід.

Порада. У вашій першій партії радимо, щоб гру розпочав гравець із картою персонажа Фродо.

8



9



10



ОСНОВИ ІГРОАДУ

КООПЕРАЦІЯ

Усі гравці в одній команді, тобто вони разом або перемагають, або програють. Гравці можуть обговорювати стратегії та вільно радитися між собою. Усі можуть висловлювати свої думки та пропозиції, але кожен гравець сам вирішує, що йому робити під час свого ходу.

ЗАВДАННЯ

Гравці перемагають, якщо вони завершують завдання, вибрані для партії. Завдання «Знищте Єдиний Перстень» ви повинні завершити останнім.

Гравці повинні зробити це до того, як Фродо втратить усі очки надії.



НАДІЯ



Маркер надії позначає бойовий дух Фродо. Певні ефекти приводять до отримання чи втрати очок надії. Якщо цей маркер будь-коли досягає найнижчої поділки треку, то Фродо втрачає всю надію, і гравці програють.

ВИТРАЧАННЯ СИМВОЛІВ

На картах регіонів і жетонах символів є такі символи:



Дружба



Доблесть



Потайність



Опір

Гравці витрачають ці символи для виконання дій та активації вмінь. Щоб витратити символ — скиньте з руки карту гравця із зображенням цього символу в скид гравців або поверніть у запас один зі своїх жетонів із цим символом.

Коли ви повинні отримати жетон символу, візьміть його із запасу. Якщо жетони в запасі вичерпалися, то ви не отримуєте нічого.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Загони й персонажі переміщуються в локації та мандрують шляхами: звичайними шляхами, особливими шляхами та лініями зіткнень. Докладніше про використання шляхів і ліній зіткнень дивіться в розділах «Мандрувати» (с. 10) та «Просування» (с. 16).

ВІЛЬНІ НАРОДИ



Персонажі. Кожен гравець бере на себе ролі 2 персонажів. Кожен персонаж має карту, на якій зазначені його особливі вміння, а також фішку, яка представляє його на ігровому полі.



Дружні загони. Вільні Народи Середзем'я: гондорці (сині), ельфи (зелені), рогірими (коричневі) та гноми (сірі).



Притулки. Місця, де можна сховатися. Загони Тіні марширують туди, щоб захопити їх.

СИЛИ ТІНІ



Око Саурона. Око вказує, на якому регіоні в поточну мить зосереджений погляд Саурона.



Назгул. Це 9 головних слуг Саурона. Кожен з них займає цілий регіон поля. Їхня присутність впливає на кожну локацію в їхньому регіоні.



Загони Тіні. Це піші загони ворога: орки, тролі, смурноземці, східняни, південці та інші. Усі вони представлені червоними загонами Тіні.



Фортеці Тіні. Це ворожі фортеці, які Вільні Народи можуть захоплювати, щоб зупинити натиск загонів Тіні.



Загони й персонажі переміщуються в локації та мандрують шляхами

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою. Кожен хід складається з таких 3 кроків:

1. Виконати дії
2. Узяти 2 карти гравців
3. Узяти карти Тіні

Після того як ви виконаєте крок «Узяти карти Тіні», ваш хід завершується. Тепер свій хід виконує гравець ліворуч від вас.

Гравцям варто радитися між собою, даючи можливість кожному висловлювати свої думки та пропозиції. Однак гравець сам вирішує, що йому робити під час свого ходу.

Кожен гравець може мати на руці карти регіонів і карти подій. На картах регіонів є символи (♥, ✂, ♣, ○), які можна витратити для виконання дій та активації вмінь. Більшість карт подій ви можете грати будь-коли, зокрема під час ходу іншого гравця.

1. ВИКОНАТИ ДІЇ

У свій хід ви можете виконати до 4 дій одним зі своїх персонажів та до 1 дії іншим персонажем. Ви можете почати виконувати дії будь-яким зі своїх персонажів, однак ви повинні завершити всі його дії до того, як почнете виконувати дії іншим своїм персонажем.

***Приклад.** Якщо ви граєте за Гімлі та Леголаса, то можете виконати 4 дії Гімлі, а потім 1 дію Леголасом, або 1 дію Леголасом, а потім 4 дії Гімлі.*

У деяких рідкісних ситуаціях у вас може залишитися тільки один персонаж. У такому разі виконайте 4 дії тим персонажем, якого маєте.

Щоб виконати деякі дії, ви повинні витратити як символи відповідні карти або жетони (див. розділ «Витрачання символів» на с. 9). Кожен з ваших персонажів може використовувати всі ваші карти та жетони. Виберіть будь-яку комбінацію із 6 дій, наведених нижче. Ви можете виконати ту саму дію кілька разів, і щоразу це вважатимуть окремою дією. Особливі вміння вашого персонажа можуть впливати на спосіб виконання дії.



МАНДРУВАТИ

Перемістіть персонажа, яким ви зараз виконуєте дії, у сполучену локацію звичайним шляхом, особливим шляхом або лінією зіткнення. Якщо у вашій початковій локації є інші персонажі або дружні загони, вони також можуть переміститися з вами. (Перш ніж переміщувати персонажів інших гравців, запитайте в них дозволу).



Переміщення разом із дружніми загонами

Коли **мандруєте**, можете перемістити із собою будь-які дружні загони у вашій локації. Дружні загони не можуть переміщуватися самостійно.



Особливі шляхи

На деяких шляхах указана вартість. Щоб скористатися особливим шляхом, персонаж, який виконує дію «Мандрувати», повинен витратити ці додаткові символи.



Лінії зіткнень

Можете **мандрувати** лініями зіткнень у будь-якому напрямку. (Ігноруйте стрілки, вони мають значення лише для переміщення загонів Тіні).

Особливий шлях (приклад 1). Зараз хід Арагорна. Арагорн **мандрує** разом з Арвен й Еовин з Рівендолу у Візкамін. Вартість переміщення — 1 . Арагорн витрачає 1 і переміщується всіма 3 персонажами у Візкамін.



Особливий шлях (приклад 2). Гімлі мандрує з Ереґіону в Морію разом із 3 загонами гномів. Вартість переміщення — 1 . Він витрачає 1 і переміщується з усіма 3 загонами в Морію.



Коли мандрує Фродо. Коли Фродо виконує дію «Мандрувати» або інший персонаж виконує дію «Мандрувати» та бере Фродо із собою, то персонаж, що виконує дію «Мандрувати», повинен витратити 1 або **виконати пошуковий кидок у кінцевій локації** (див. секцію нижче). Ця вартість є додатковою вартістю особливих шляхів.

ПОШУКОВИЙ КИДОК

Щоразу коли вам треба виконати пошуковий кидок:

Киньте 1 кубик за кожного назгұла в регіоні Фродо та за кожного загін Тіні в локації Фродо. (Перевірте його кінцеву локацію, якщо він мандрує.) Киньте щонайбільше 7 кубиків. Якщо там немає назгұлів чи загонів Тіні, не кидайте кубиків.

РЕЗУЛЬТАТИ

- Проскочити:** нічого не відбувається.
- Утома:** втратьте 1 очко надії.
- Викриття:** втратьте 1 очко надії. Ігноруйте цей результат, якщо Фродо перебуває в притулку.
- Відкликання:** якщо присутні назгұли, перемістіть 1 з них у Мордор. Якщо Фродо в Мордорі, ефект не застосовують.

Доля. Усі присутні персонажі можуть перекинути по 1 кубик пошуку за кожен витрачений ними .



Приклад виконання пошуку. Фродо переміщується з Тарбаду в Смурнозем'я. Він не витрачає . У Смурнозем'ї є 3 загони Тіні, а в Енедвайті — 1 назгұл.

Фродо повинен кинути 4 кубики пошуку: 3 кубики за загони Тіні в Смурнозем'ї та 1 кубик за назгұла в Енедвайті.

Він викидає , , та . Він витрачає 1 , щоб перекинути 1 . Результат кидка — . Він втрачає 1 очко надії, а 1 назгұла відкликають у Мордор.



БРАТСТВО

Якщо ваш персонаж перебуває в локації з персонажем іншого гравця, і ви обидва згодні з цим, виконайте 1 з таких кроків:

- Дайте цьому гравцеві карту, що відповідає вашому регіону.
- Візьміть у цього гравця карту, що відповідає вашому регіону.

Якщо гравець, який отримав карту, тепер має на руці більше ніж 7 карт, то цей гравець повинен негайно скинути зайву карту або зіграти карту події (див. розділ «Карти подій» на с. 15).

Приклад дії «Братство». Гандальф і Фродо перебувають у Ширі. Виконуючи дію, Гандальф дає Фродо карту «Еріадор». Він може це зробити, адже це карта «Еріадор»: Гандальф у Еріадорі, і Гандальф і Фродо перебувають в одній локації.



Підказка

Це хороший спосіб для Фродо зібрати символи, потрібні для знищення Єдиного Персня. (Дивіться секцію «Знищення Єдиного Персня» нижче).



ЗНИЩЕННЯ ЄДИНОГО ПЕРСНЯ

Фродо може виконати цю особливу дію в локації Судної Гори, витративши 5 за спробу знищити Єдиний Перстень. Він може спробувати зробити це лише за умови, що всі інші завдання вже завершені.

Фродо повинен виконати останній пошуковий кидок. Киньте по 1 кубики за кожного присутнього назгула й загін Тіні (як завжди),

але також додайте по 1 кубики за кожне очко надії, якого бракує на треку надії (наприклад, якщо у Фродо залишилося лише 3 очка надії, додайте 5 додаткових кубиків). Киньте щонайбільше 7 кубиків.

Якщо після цього кидка залишається принаймні 1 очко надії, то гравці перемагають!



СПОРЯДИТИСЯ

У притулку ви можете скинути карту регіону, щоб отримати жетон із символом, який відповідає символу, зазначеному на карті (, , або). Якщо в запасі замало жетонів символів такого типу, ви не можете виконувати цю дію.

Підказка

Дія «Спорядитися» дає змогу зменшити кількість карт на руці. Пам'ятайте, що ви не можете виконати дію «Братство», щоб передати іншому гравцеві жетони.

Приклад дії «Спорядитися».

Перебуваючи в Рівендолі, Фродо скидає карту регіону із символом , щоб узяти жетон із запасу.



+ СКЛИКАТИ

Перебуваючи в , ,  або  локації, витратьте 1 , щоб додати у вашу локацію 1 загін, чий колір відповідає кольору локації вашого персонажа. (Ви не можете **скликати** в локаціях білого або червоного кольору.)

Ви не можете **скликати**, якщо в запасі більше немає загонів потрібного кольору.

Приклад дії «Скликати». Еовин витрачає 1 , щоб додати 1 загін ельфів  у Лорієн , перебуваючи в Лорієні.



АТАКУВАТИ

Ви можете виконати дію «Атакувати», якщо в локації вашого персонажа є дружні загони та загони Тіні.



Спершу перемістіть Око Саурона в регіон, де відбувається атака. (Розпочаті персонажами **атаки** відволікають увагу Саурона, що допомагає вам відвести його погляд від Фродо.)

Потім виконайте **бойовий кидок** (див. секцію нижче).



БОЙОВИЙ КИДОК

Якщо персонажі виконують дію «Атакувати», киньте щонайбільше по 1  кубіку за кожен дружній загін у локації вашого персонажа (мінімум 1, ліміт: 3).

Якщо бойовий кидок активується завдяки карті Тіні або карті «Небеса темніють» (див. с. 15–18), киньте по 1  кубіку за кожен загін Тіні в локації бою (ліміт: 3). Не переміщуйте Око Саурона.

РЕЗУЛЬТАТИ



Розгром: вилучіть 1 загін Тіні.



Обмін: вилучіть 1 загін Тіні та 1 дружній загін.



Перевага: вилучіть 1 дружній загін. Ігноруйте цей результат, якщо бій відбувається в притулку.



Назг'ул! Якщо там є назгули, вилучіть 2 дружні загони. Інакше ефект не застосовують.

Доля. Після кидка будь-які присутні персонажі можуть перекинути по 1 кубіку бою за кожен витрачений ними .

Прояв доблесті. Після кидка присутні персонажі можуть вилучити по 1 загону Тіні за кожен витрачений ними .

Втрата притулку. Якщо загони Тіні займають притулок і там немає дружніх загонів, він стає фортецею Тіні. Накрийте притулок жетоном фортеці Тіні (або вилучіть жетон притулку) та втрайте 3 очки надії.

Кінець. Після виконання всіх вищенаведених кроків бойовий кидок завершується.

Примітка. Після завершення бойового кидка в локації можуть залишатися як дружні загони, так і загони Тіні.



АТАКУВАТИ (продовження)

Приклад дії «Атакувати».

У Гельмовому Ярі є 2 загони рогіримів, 1 загін ельфів і 3 загони Тіні, а в Рогані — 2 назг'ули.

Арвен виконує дію «Атакувати». Спершу вона переміщує Око Саурона в Роган. Потім вона вирішує кинути 2 кубики бою. Вона могла б кинути 3 кубики (адже тут присутні 3 дружні загони), проте Арвен хоче зменшити можливі втрати, кинувши меншу кількість кубиків.

Результат кидка —  та . За перший кубик вона вилучає 1 загін Тіні. За другий кубик вона втрачає 2 дружні загони, адже тут присутні назг'ули. Вона вилучає 1 загін рогіримів та 1 загін ельфів. Тут також присутній Леголас, який вирішує втрутитися. Він витрачає 1 жетон , щоб вилучити 1 загін Тіні.



Наприкінці дії «Атакувати» Око Саурона розміщується в Рогані, а в Гельмовому Ярі залишається 1 дружній загін та 1 загін Тіні. Арвен може виконати ще одну дію «Атакувати» або виконати іншу дію.



ЗАХОПИТИ

Якщо ваш персонаж у фортеці Тіні принаймні з 1 дружнім загonom і там немає загонів Тіні, то ваш персонаж може витратити 3 , щоб захопити фортецю.



Якщо ви захопили фортецю Тіні (зображену на полі), покладіть на неї жетон притулку. Тепер фортеця буде діяти як притулок.



Якщо ви захопили фортецю Тіні, яка раніше була притулком, вилучіть жетон фортеці Тіні. Тепер це знову притулок!

Потім перемістіть Око Саурона в цей регіон й отримайте 2 очки надії. (Перемістіть маркер надії на 2 поділки вгору треком надії.)

Якщо ви захопили **Морію**, **Ісенґард**, **Дол-Ґульдур** або **Умбар**, то загони Тіні більше не з'являться в захопленій фортеці. Не додавайте туди загін Тіні щоразу, коли карта Тіні вказує вам це зробити.



Приклад дії «Захопити». Гімлі перебуває в Морії з 1 дружнім загonom. Морія — це фортеця Тіні, і в ній немає загонів Тіні, тому Гімлі може виконати дію «Захопити». Він витрачає 3 ✖, отримує 2 очки надії, переміщує Око Саурона в Імлисті гори та кладе жетон притулку в локацію Морії. Морія тепер стала притулком, вона більше не фортеця Тіні.



2. УЗЯТИ 2 КАРТИ ГРАВЦІВ

Після виконання дій своїми персонажами візьміть 2 верхні карти з колоди гравців.

Якщо в колоді гравця вичерпалися карти, ви втрачаєте по 1 очку надії за кожну карту гравця, яку не можете взяти.

КАРТИ «НЕБЕСА ТЕМНІЮТЬ»

Якщо серед узятих вами карт є карти «Небеса темніють», розіграйте їх таким способом:

-  **1. Тінь росте.** Просуньте маркер рівня загрози на 1 поділку вперед на треку рівня загрози.
-  **2. Я бачу тебе!** Якщо Око Саурона в регіоні Фродо, втрачайте 2 очки надії. Інакше перемістіть Око в регіон Фродо.
-  **3. Під покровом темряви.** Додайте 3 загони Тіні в зазначену локацію.

Якщо в запасі замало загонів Тіні, ви втрачаєте по 1 очку надії за кожен загін Тіні, який не можете розмістити.

Якщо в локації, куди ви додали загони Тіні, є дружні загони, виконайте **бойовий кидок** (див. «Бойовий кидок» на с. 13).
-  **4. Небезпека посилюється.** Перетасуйте карти в скиді Тіні, потім покладіть їх долілиць на верх колоди Тіні.

У рідкісному випадку ви можете взяти відразу 2 карти «Небеса темніють» — тоді виконайте всі описані вище 4 кроки один раз, а потім повторіть їх ще раз.

Розігравши взяті карти «Небеса темніють», вилучіть їх із гри. Не беріть карт їм на заміну.

ЛІМІТ КАРТ НА РУЦІ

Якщо в будь-який момент гри ви маєте на руці понад 7 карт (після того як спершу розіграєте карти «Небеса темніють», які можете взяти), скидайте карти та/або розігравте події, доки у вас на руці не залишиться 7 карт.

КАРТИ ПОДІЙ

Під час ходу будь-який гравець може грати карти подій. Розігрування цих карт не вважають дією. Гравець, який грає карту, вирішує, як її використати. Зігравши карту події, покладіть її у скид гравців.

НЕБЕСА ТЕМНІЮТЬ

- 1. Тінь росте**
Збільште рівень загрози на 1.
- 2. Я бачу тебе!**
Якщо  у регіоні Фродо, втрачайте 2 очки надії. Інакше перемістіть  туди.
- 3. Під покровом темряви**
Додайте 3  у Південний Ітілієн.

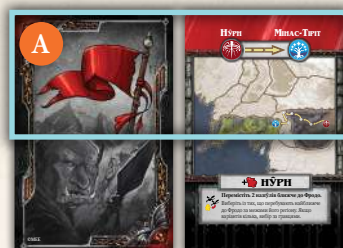
- 4. Небезпека посилюється**
Перетасуйте скид Тіні.
Покладіть його на верх колоди Тіні.

3. УЗЯТИ КАРТИ ТІНІ

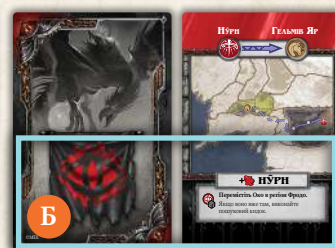
Переверніть верхню карту колоди Тіні та покладіть її горілиць біля колоди Тіні. На відкритій карті тепер видно дві різні секції. На звороті верхньої карти колоди видно або червоний стяг **А**, або чорну хоругву **Б**.

Розіграйте лише половину перевернутої карти. Якщо на звороті верхньої карти колоди видно червоний стяг, розіграйте верхню частину перевернутої карти. Якщо на звороті верхньої карти колоди видно чорну хоругву, розіграйте нижню частину перевернутої карти.

Зробіть це таку кількість разів, що дорівнює поточному рівню загрози, позначеному на треку рівня загрози. Узяті карти Тіні кладіть у комірку «Розігрування» на полі **В**, щоб пам'ятати, скільки ви їх узяли. Після того як ви розіграєте всі взяті в цей хід карти Тіні, перемістіть їх у комірку «Скид» **Г**.



**Розіграйте верхню половину:
ПРОСУВАННЯ**



**Розіграйте нижню половину:
ПІДКРІПЛЕННЯ**



➔ ПРОСУВАННЯ

Перемістіть кожен загін Тіні згідно із зображеною лінією зіткнення на 1 позицію вперед. Лінії зіткнення — це кольорові стрілки, що починаються в червоній локації Тіні й закінчуються в притулку.

Почніть із переміщення передніх загонів Тіні на лінії зіткнення, а потім перейдіть до наступної локації із загонами Тіні на лінії зіткнення і т. д. Продовжуйте таким способом, поки не перемістите всі загони на цій лінії один раз.

Просувайте загони Тіні вперед, навіть якщо вони перебувають у локації із дружніми загонами.

Якщо на зазначеній лінії зіткнення ніде немає загонів Тіні, нічого не відбувається.

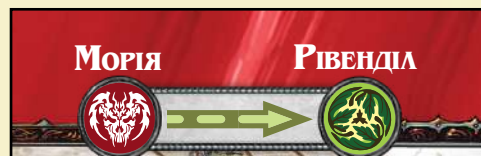
Загони Тіні на кінці зазначеної лінії зіткнення не просувають уперед (але вони все одно виконують **бойовий кидок**, якщо там присутні дружні загони).

Розігрування бою:

Після просування загонів Тіні виконайте **бойовий кидок** у кожній локації на лінії зіткнення, де перебувають як загони Тіні, так і дружні загони, починаючи з передньої локації лінії зіткнення і далі у зворотному напрямку (див. «Бойовий кидок» на с. 13).

Втрата притулку:

Якщо загони Тіні тепер займають притулок і там немає дружніх загонів, то він стає фортецею Тіні. Накрийте притулок жетоном фортеці Тіні (або вилучіть жетон притулку) і втраťте 3 очки надії.



Приклад. Ця лінія зіткнення починається в Морії, продовжується вздовж зеленої лінії та закінчується в Рівендолі.

(Продовження прикладу на наступній сторінці.)



Приклад просування. Спершу один раз просувають усі загони Тіні зеленою лінією зіткнення , що веде з Морії в Рівенділ:

- 1 2 загони Тіні з Погодних Пагорбів просуваються в Рівенділ, приєднуючись до 1 загону Тіні, який уже там.
- 2 Потім 1 загін Тіні з Ереґіону просувається в Тарбад.
- 3 Насамкінець 4 загони Тіні з Морії просуваються в Ереґіон.
- 4 Загін Тіні, який уже був у Рівендолі, не просувається вперед, адже він перебуває в кінці зеленої лінії зіткнення. Загони Тіні із Смурнозем'я не просуваються, бо вони не перебувають на зеленій лінії зіткнення, яка веде з Морії в Рівенділ.

Тепер розіграйте всі можливі бої та врахуйте всі втрачені притулки:

- 5 Виконайте бойовий кидок у Рівендолі, використовуючи 3 кубики бою (по 1 за кожен загін Тіні).
- 6 Результат кидка — ,  та .
- 7 Гравці вилучають 2 загони Тіні та останній загін ельфів. Тут присутні загони Тіні, але немає дружніх загонів, тому притулок захоплено! Гравці кладуть жетон фортеці Тіні в локацію Рівендолу та втрачають 3 очки надії.



ПІДКРІПЛЕННЯ

Додайте 1 загін Тіні в зазначену локацію. У кожній локації може перебувати будь-яка кількість загонів Тіні.

Якщо в запасі замало загонів Тіні, ви **втрачаєте по 1 очку надії** за кожен загін Тіні, який не можете розмістити.

Якщо зазначена локація була захоплена (і тепер стала притулком), не додавайте загін Тіні.

Розігрування бою:

Якщо в цій локації присутні дружні загони, **виконайте бойовий кидок** (див. «Бойовий кидок» на с. 13).

Особливі накази:

Далі дотримуйтеся вказівок, зазначених у нижній частині карти. Є 3 можливі ефекти:



Перемістіть Око Саурона в регіон Фродо (16 карт). Якщо Око вже в регіоні Фродо, **виконайте пошуковий кидок**.



Перемістіть 2 назг'улів ближче до Фродо (16 карт). Перемістіть 2 назг'улів якнайближче до Фродо (не враховуючи тих, що перебувають у його поточному регіоні), по одному за раз, на 1 регіон ближче.



Відправте 3 назг'улів з Мордору до Ока Саурона (16 карт). Перемістіть 3 назг'улів відразу в регіон, де розміщується Око. Забирайте їх по 1 з Мордору. Якщо їх немає в Мордорі, то забирайте їх по 1 з регіонів з найбільшою кількістю назг'улів (ігноруючи регіон з Оком). Якщо Око Саурона в Мордорі, **викличте 3 назг'улів у Мордор**, по 1 за раз, з найчисленнішої групи назг'улів за межами Мордору.

Кілька можливих результатів. Якщо особливий наказ може мати кілька можливих результатів, поточний гравець вибирає один з них. Наприклад, якщо є кілька шляхів для переміщення назг'улів у кінцеву локацію, поточний гравець вибирає, який шлях використати.

Підкріплення (приклад 1). Спершу додайте загін Тіні в Р'ун. Далі виконайте бойовий кидок у Р'уні, адже там є дружні загони. Киньте 1 бойовий кубик (по 1 за кожен загін Тіні). Насамкінець розіграйте особливий наказ «Відправте 3 назг'улів з Мордору до Ока» таким способом:

- 1 Спершу відправте 1 назг'ула з Мордору відразу в Гондор, поточний регіон Ока. У Мордорі більше немає назг'улів, тому інших 2 назг'улів ви відправите з інших регіонів з найбільшою кількістю назг'улів. У Рогані є 4 назг'ули, у Долі — 3 назг'ули, а в Рудаурі — 1 назг'ул.
- 2 На цю мить найбільше назг'улів у Рогані, тому другого назг'ула ви відправляєте з Рогану в Гондор. Тепер і в Рогані, і в Долі залишилося по 3 назг'ули.
- 3 Третього назг'ула треба відправити або з Рогану, або з Долу (вирішує поточний гравець).



Підкріплення (приклад 2). Раніше гравці захопили Ісенґард, перетворивши його на притулок, тому в Ісенґард не додають загони Тіні. Щоб розіграти особливий наказ «Перемістіть 2 назгів ближче до Фродо», виконайте таке:

- 1 Фродо перебуває в Еріадорі, а найближчий до нього назгів в Імлистих горах. Назгів переміщується на 1 регіон ближче до Фродо — в Енедвайт або Рудаур (виришує поточний гравець).
- 2 Наступні найближчі до Фродо назгиви перебувають у Рованіоні та Гарадвайті, тож 1 назгів з будь-якого з цих регіонів переміщується на 1 регіон ближче до Фродо. (Поточний гравець має вибір — перемістити назгива з Рованіону в Роган або з Гарадвайту в Гондор.)



ОСОБЛИВІ КАРТИ ТІНІ

«Барабани війни» та «Задуми Сарумана» розігрують інакше, ніж інші карти Тіні. Узявши будь-яку з цих карт, дотримуйтеся її вказівок замість просування чи підкріплення.



ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Гравці перемагають, коли Фродо успішно завершує завдання «Знищте Єдиний Перстень».

Ви всі програєте гру, якщо Фродо повністю втрачає надію (тобто маркер надії досягає поділки «0» треку очок надії).

ЗАВЕРШЕННЯ ЗАВДАНЬ

Умови завершення кожного завдання зазначені на кожній карті завдання. Виконавши ці умови, дотримуйтеся вказівок «Після завершення». Потім переверніть карту завдання долілиць, щоб позначити його завершення.

Ви можете завершити завдання «Знищте Єдиний Перстень» лише після того, як завершите всі інші завдання.

УТРАТА ОЧОК НАДІЇ

Ви втрачаєте очки надії:

- Якщо внаслідок пошукового кидка випадає (ви втрачаєте по 1 очку надії за кожен такий символ).
- Якщо ви берете карту «Небеса темніють», коли Око Саурона в регіоні Фродо (ви втрачаєте 2 очки надії).
- Якщо загони Тіні захоплять притулок (ви втрачаєте 3 очки надії).
- Якщо ви повинні додати загін Тіні, а в запасі його немає (ви втрачаєте по 1 очку надії за кожен відсутній загін).
- Якщо ви повинні взяти карту гравця, а в колоді її немає (ви втрачаєте по 1 очку надії за кожен не взяту карту).

ЗДОБУТТЯ ОЧОК НАДІЇ

Якщо ви захоплюєте фортецю Тіні, то здобуваєте 2 очки надії. Завершення певних завдань і деякі вміння також дають вам очки надії. Якщо маркер надії перебуває на найвищій поділці треку, ви не можете здобути більше очок надії.

ДЕЯКІ РОЗ'ЯСНЕННЯ

ПОРЯДОК РОЗІГРУВАННЯ

- Більшість подій і деякі вміння персонажа можна розігравати в будь-який момент. Ці події та вміння можна використати в хід будь-якого гравця, за винятком розігрування пошуку, бою або іншої карти чи вміння персонажа, якщо це не дозволено зробити окремою вказівкою. Наприклад, ви не можете зіграти карту події, поки не виконаєте всі дії на карті Тіні (але ви можете зіграти події перед узяттям наступної карти Тіні).
- Кarti «Небеса темніють» і карти Тіні розігрують відразу після їхнього взяття.
- Якщо після завершення бою, дії чи будь-якого іншого ефекту в притулку присутні загони Тіні та немає дружніх загонів, ви втрачаєте 3 очки надії та перетворюєте притулок на фортецю Тіні.
- Якщо одночасно стаються 2 ефекти карти, то гравці можуть вибрати порядок, у якому їх розігравати.

КАРТИ

- Кожен з ваших персонажів може використовувати всі ваші карти (а також жетони). Ви можете отримати карту (або жетон) завдяки одному персонажу й використати його іншим персонажем.
- Ви можете витрачати символи на картах у будь-якій локації, незалежно від регіону, зазначеного на карті. Регіон на карті стосується деяких дій і вмінь персонажа.
- Тримайте свої карти горілиць перед собою, щоб усі гравці могли їх бачити.
- До ліміту в 7 карт на руці рахують лише карти гравця.
- Ви можете будь-коли переглядати скид гравців чи скид Тіні. Ви не можете дивитися на зворот карт Тіні в колоді карт Тіні (за винятком верхньої карти).

БОЙОВИЙ КИДОК

- Переміщуйте Око Саурона, коли гравці виконують дію «Атакувати». Не переміщуйте Око, коли карти «Небеса темніють» або карти Тіні спричиняють бойовий кидок або коли завдяки іншим умінням вилучають загони Тіні.
- Будь-які персонажі, присутні в локації бою, можуть витратити  та , щоб змінити результат кидка кубиків бою. Витративши  на перекидання, можете витратити додаткові , щоб перекинути знову.
- Якщо треба вилучити дружні загони, а в локації присутні різні дружні загони (гондорці, роґірими, ельфи чи ґноми), то поточний гравець вирішує, які саме загони вилучити.
- Якщо треба вилучити більше дружніх загонів чи загонів Тіні, ніж присутніх на цю мить у локації, то вилучіть усі можливі загони, ігноруючи решту.
- Ви не можете виконати дію «Атакувати» в тій локації, де немає загонів Тіні.
- Виконуючи дію «Атакувати», ви повинні кинути щонайменше 1 бойовий кубик.

ПОШУКОВИЙ КИДОК

- Коли Фродо використовує вміння «Надягти Перстень», він втрачає 1 очко надії, переміщує жетон Ока у свій регіон, а потім виконує пошуковий кидок, ігноруючи всі загони Тіні у своїй локації. Однак назг'улів не ігнорують.
- Будь-які персонажі, присутні в локації Фродо, можуть витратити , щоб змінити результат кидка кубиків пошуку. Витративши  на перекидання, можете витратити додаткові , щоб перекинути знову.

ВАША НАСТУПНА ПАРТІЯ

У кожній партії використовуйте інші поєднання персонажів, завдань, подій і карт «Небеса темніють».

Якщо ви програли, не засмучуйтеся. Спробуйте зіграти ще раз. Якщо вам вдається часто перемагати на вступному та звичайному рівнях складності, спробуйте зіграти на героїчному, епічному чи легендарному рівнях. Під час приготувань до гри на різних рівнях, ви використовуватимете різну кількість карт «Небеса темніють» і карт завдань.

Рівень	«Небеса темніють»	Завдання
Вступний	4	4
Звичайний	5	4
Героїчний	5	5
Епічний	6	5
Легендарний	6	6

Примітка. Якщо в соло-грі чи грі вдвох узяті вами карти завдань потребують більше персонажів, ніж дозволено (загалом 4 персонажі в грі вдвох або 5 персонажів у соло-грі), перетасуйте карти завдань і візьміть новий набір.

РЕКОМЕНДОВАНІ СЦЕНАРІЇ

Ось кілька рекомендованих наборів завдань, які можете спробувати завершити на кожному рівні складності.

Вступний / звичайний (4 завдання):

- **Ваша перша партія:** «Отримайте благословення ельфів», «Сарумане, твою патерицю зламано», «Виступіть проти Саурона», «Знищте Єдиний Перстень».
- **Стримуйте Темряву:** «Бій з Бальрогом», «Порушники присяги спокутують вину», «Підкоріть Умбар», «Знищте Єдиний Перстень».

Героїчний / епічний (5 завдань):

- **Вершники Рогану:** «Скачіть з еоредом», «Зціліть розум Теодена», «Розберіться зі спадкоємцями Фреки», «Більше не володарка щита», «Знищте Єдиний Перстень».
- **Доля ельфів:** «Загалом їх шестеро!», «Арвен розгортає стяг», «Очистьте каземати», «Принесіть світло в Морок-ліс», «Знищте Єдиний Перстень».
- **Сини намісника:** «Боромир відновлює свою честь», «Забезпечте переправу через Андуїн», «Позбавте Денетора влади», «Проникніть у Мінас-Моргул», «Знищте Єдиний Перстень».

Легендарний (6 завдань):

- **Не буває неважливих героїв:** «Помстіться за Баліна!», «Проженіть Тінь із земель гномів», «Блукачі охороняють Еріадор», «Гобіти присягають на вірність», «Лігво Павучихи», «Знищте Єдиний Перстень».



СОЛО-ГРА

У соло-грі ви координуєте зусилля Фродо й Сема разом з 4 іншими персонажами.

ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйте гру як завжди, але з такими змінами:

1. Покладіть карту персонажа Фродо й Сема біля ігрового поля.
2. Виберіть 4 інших випадкових персонажів і покладіть їх горілиць у ряд перед собою. Порада: якщо ви вперше граєте в соло-режим, візьміть Мері й Піпіна, Еовин, Леголаса й Гандальфа.
3. Покладіть жетон соло-гри  на крайню ліву карту персонажа.
4. Розмістіть фішки усіх цих персонажів у їхніх початкових локаціях (див. с. 7).



ПЕРЕБІГ ГРИ

Під час вашого ходу персонаж із жетоном соло-гри може виконати до 4 дій. **У ваш перший хід це буде крайній лівий персонаж перед вами.** До або після того як виконаєте всі дії цим персонажем, ви можете виконати 1 бонусну дію Фродо і Семом.

Після виконання усіх цих дій завершіть решту ходу як завжди. (Візьміть 2 карти гравців, а потім розіграйте кількість карт Тіні, що відповідає рівню загрози).

Далі перемістіть жетон соло-гри праворуч на наступну карту персонажа в ряді. Після того як усі 4 персонажі в ряді перед вами виконують по ходу, поверніть жетон соло-гри на крайнього лівого персонажа.

Ви ніколи не кладете жетон соло-гри на карту персонажа Фродо й Сема, тому він ніколи не виконує ходу з 4 дій.

Кожен з ваших 5 персонажів може розпоряджатися всіма вашими картами гравця і жетонами символів.

Дії

У соло-грі ці 2 дії зазнають певних змін:



СПОРЯДИТИСЯ

Виконуючи дію «Спорядитися», ваш персонаж повинен перебувати не лише в притулку, але й у регіоні, зазначеному на карті.

❗ **Примітка.** Ви не можете «Спорядитися» за допомогою карт певних регіонів, адже в деяких регіонах немає притулків.



БРАТСТВО

Не використовуйте дію «Братство», коли граєте в соло-режимі, бо фактично всі ваші персонажі мають ті самі карти.

Підказка

Хоча Фродо й Сем зазвичай виконують лише по 1 дії за хід, ви можете виконувати іншими персонажами дію «Мандрувати», щоб наближати Фродо й Сема до Судної Гори.

Приклад дії «Спорядитися». Леголас скидає  карту регіону Морок-лісу, щоб отримати жетон , перебуваючи в Лісовому Королівстві (притулок в Морок-лісі).

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Метт Лікок

Z-MAN GAMES

Керівник студії: Майк Гаммель

Розроблення: Кевін Елленбург

Художнє керівництво: Брі Вудворд

Артдиректор: Джей Гернішін

Графічний дизайн: Джей Гернішін, Ренді Делвен, Сем Шімота, Тоні Мастратегі, Кетрін Бойлз, Дейвід Арділа, Престон Вінг

Скульптор: Луїджі Терці

Обкладинка та дизайн коробки: Корі Годбі

Ілюстрації мапи: Джаред Бландо

Виробництво: Гваделупе Гонсалес, Еллі Джентрі

Редагування: Ден Варретт

Маркетинг: Кристал Роуз, Престон Вінг

Інженер: Дейвід Кіллінг

3D-рендеринг: Джон «Джагз» Ні

Z-MAN TEAM

Браян Борнмюллер, Ренді Делвен, Кевін Елленбург, Гваделупе Гонсалес, Джей Гернішін, Майк Гаммель, Кристал Роуз, Престон Вінг, Брі Вудворд, Хорхе Чжан

ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Джастін Енгер, Майкл Бломберг, Тереза Дері, Гейллі Фейл, Піт Фенлон, Емілі Френчік, Остін Літцлер, Люк Петершмідт, Алекс Шлі, Джасінда Вілсон

Особлива подяка від автора

Том Леманн, Паоло Морі, Річ Фулчер, Ренді Гойт, Брент Ллойд, Корі Томпсон

Організатори тестувань

Джо Баббіт, Мігель Гонсалес, Дейвід Гуревич, Дейвід Га, Еміль де Маат, Джонатан Вестфолл

ASMODEE NORTH AMERICA

Керівник відділу ліцензування: Аріель Дідье

Погодження ліцензування: Кейтлін Соуза

Координація ліцензування: Емеральд Томпсон, Кіра Гартке

ТЕСТУВАЛЬНИКИ

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Griebner, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan "Shoe" Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda "Panda8ngel" Wong, Jonathan Yu, Michelle Zentis

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

* Усі цитати, назви місць і персонажів узяті з українського видання «Володаря Перснів» від видавництва «Астролябія» у перекладі Катерини Оніщук.

СИМВОЛИ

Дружба

- Коли «Скликаєте», витратьте 1 , щоб додати 1  в , ,  чи  локацію.

Доблесть

- У бою витратьте 1 , щоб вилучити 1 .
- Коли «Захоплюєте», витратьте 3 .

Потайність

- Коли Фродо «Мандрує», витратьте 1 , щоб уникнути пошукового кидка.

Опір

- Витратьте 1 , щоб перекинути .
- Витратьте 1 , щоб перекинути .

ІНШІ СИМВОЛИ

	Притулок		Надія		Кубик пошуку
	Фортеця Тіні		Відчай		Проскочити
	Око Саурона		Маркер рівня загрози		Утома
	Назг'ул		Маркер очок надії		Викриття
	Загін Тіні		Жетон соло-гри		Відкликання
	Дружній загін		Локація Тіні		Кубик бою
	Загін гномів		Локація гномів		Розгром
	Загін ельфів		Локація ельфів		Обмін
	Загін рогіримів		Локація рогіримів		Перевага
	Загін гондорців		Локація гондорців		Назг'ул!

ПРИГОТУВАННЯ

КАРТИ ГРАВЦІВ

Рівень	Події	Початкова рука
5 гравців	9	2
4 гравці	7	2
3 гравці	6	3
2 гравці	6	4
1 гравець	5	4

ВИБІР СКЛАДНОСТІ

Рівень	«Небеса темніють»	Завдання
Вступний	4	4
Звичайний	5	4
Героїчний	5	5
Епічний	6	5
Легендарний	6	6