

ВОЙНА КОЛЬЦА

Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»®

Второе издание

ИГРА
РОБЕРТО ДИ МЕЛИО,
МАРКО МАГГИ
И ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО





...И везде, везде являлись ему знаки
войны. Мглистые горы шевелились,
как разворошенный муравейник:
орки выбирались наружу
из тысяч щелей. Под
кронами Лихолесья эльфы
и люди насмерть бились
с какими-то злобными
тварями. Пламя металось над
землей Беорнингов; мрачная
туча нависла над Морией, дым
застилал границы Лориена.
По ковыльным степям
Рохана мчались всадники;
волки серым ручьем текли из
ворот Изенгарда; в гаванях
Харада снимались с якорей боевые
корабли; а с востока шли и шли
войска. Темный Властелин привел
в движение все свои силы.

Дж. Р. Р. Толкин.
Братство Кольца.
Книга вторая.

ГЛАВА 1: ОБЗОР ИГРЫ

Перед вами настольная стратегическая игра «Война Кольца», рассчитанная на 2, 3 или 4 игрока и основанная на книге «Властелин Колец» Дж. Р. Р. Толкина.

Игрокам предстоит принять участие в борьбе войск свободных народов и героического Братства Кольца против полчищ Тьмы и могущественных прислужников Темного Властелина.

При игре вдвоем один игрок возглавит свободные народы Запада, а другой — Тьмы. При игре втроем и вчетвером игроки будут разделены на две команды, каждая из которых будет представлять одну из сторон.

В каждой партии «Войны Кольца» игрок за Тьму будет стремиться использовать свою превосходящую военную мощь, чтобы захватить Средиземье.

Под его командованием соберутся легионы орков и троллей Саурона, силы волшебника Сарумана, войска харадримов и истерлингов, решившие погрузить Запад во тьму.

Игроку за свободные народы предстоит противопоставить этому натиску альянс эльфов, гномов, всадников Рохана, солдат Гондора и северян — хрупкий союз, пытающийся защитить последние свободные земли Средиземья и выиграть драгоценное время для успешного завершения похода к Роковой Горе.

Пока войска сходятся в ожесточенных битвах, девятеро из Братства Кольца держат путь в самое сердце владений Темного Властелина, Роковую Гору, чтобы уничтожить Кольцо Всевластья в пламени Огненной Горы.

Братство Кольца, управляемое игроком за свободные народы, — его шанс на победу, ведь после уничтожения Кольца все военные силы Тьмы и их повелитель будут повержены. Однако чем больше тьма опускается на Средиземье, тем опаснее становится задача Братства...

В конце только одна из сторон одержит верх.

Тьма победит в том случае, если захватит достаточное количество городов и крепостей свободных народов или если Хранители Кольца провалят свое задание и поддадутся влиянию Кольца.

Если же Братству удастся уничтожить Кольцо до того, как это произойдет, или войска свободных народов возьмут инициативу в свои руки и захватят крепости врага, то поражение Темного Властелина станет неизбежным...

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

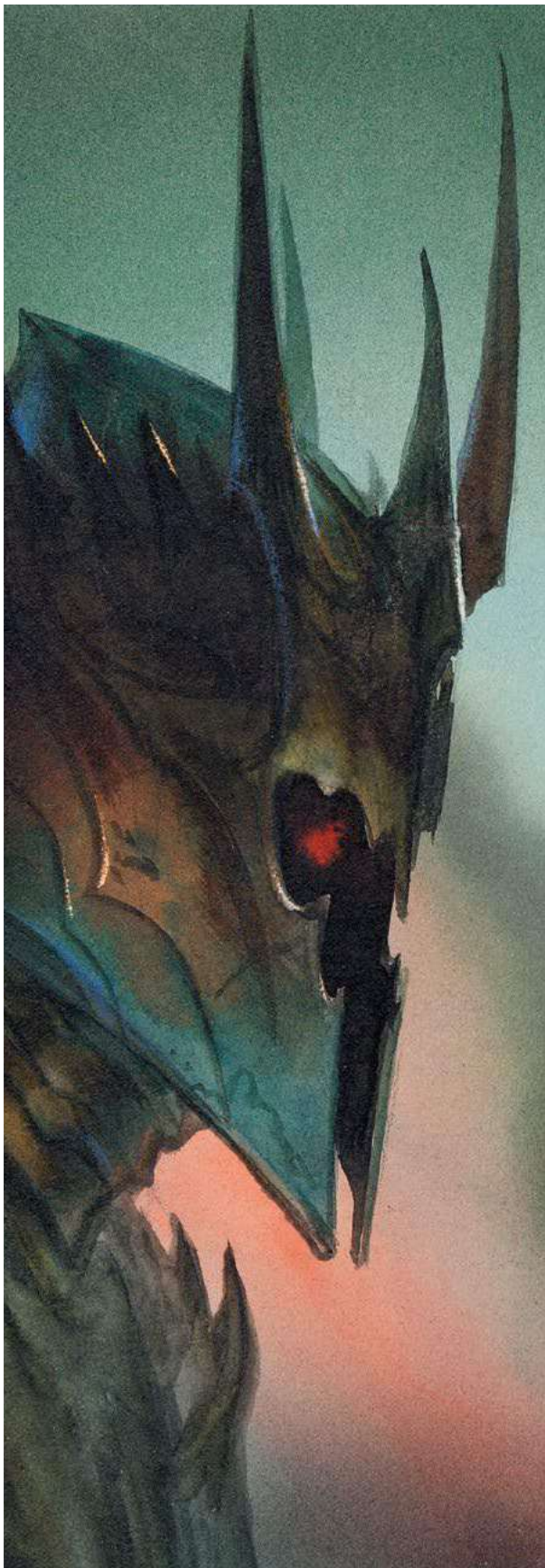
«Война Кольца» рассчитана на 2–4 игрока. Силы, вовлеченные в конфликт, разделены на две враждующие стороны: свободные народы и Тьма. При игре втроем один игрок встает на сторону свободных народов, а оставшиеся два — на сторону Тьмы, разделяя игровые задачи между собой. При игре вчетвером участники делятся на две противостоящие друг другу команды.

Обратите внимание, что эти правила рассчитаны для игры вдвоем. Правила игры на 3 и 4 игрока представлены в главе 11 (см. стр. 45).

ОСОБЕННОСТИ ВТОРОГО ИЗДАНИЯ

Это переиздание игры содержит несколько небольших, но весьма важных отличий от первого издания. Они перечислены здесь для тех игроков, кто уже знаком с первым изданием игры.

- **Способности персонажей.** Гэндальф Серый, Голлум, Мериадок Брендрибак, Перегрин Тук и Король-чародей обладают обновленными специальными способностями (см. карты персонажей). Способности Гэндальфа Серого (Проводник) и Короля-чародея (необходимые условия и способность Колдун) заслуживают отдельного внимания.
- **Карты событий.** Многие карты событий были изменены, чтобы увеличить их эффективность или упростить их использование. Изменились эффекты карт «Энты пробуждаются», «Тропы лесных людей» и «Последняя битва».
- **Стартовая расстановка войск.** Изменилась стартовая расстановка гномов (см. стр. 16).
- **Кубики действий.** Игрок за Тьму должен выделить на Охоту как минимум 1 кубик действия в том случае, если игрок за свободные народы в предыдущий ход поместил хотя бы 1 кубик действия в ячейку Охоты (см. стр. 18–19).
- **Использование боевых карт.** Боевые карты теперь могут быть выбраны и разыграны в другом порядке (см. стр. 29).
- **Охота.** Для упрощения процесса применения карт действий и специальных способностей была введена новая последовательность процесса Охоты (см. стр. 41–42).
- **Вхождение в Мордор.** Теперь для входа в Мордор Хранителям Кольца достаточно находиться в Минас Моргуле или Моранноне без обязательного объявления Братства. Вследствие этого Братство может войти в Мордор, даже если оно не скрыто (см. стр. 43).



ГЛАВА 2: СОСТАВ ИГРЫ

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

Внутри коробки с игрой «Война Кольца» вас ждет большое разнообразие компонентов, перечисленных ниже.

- Эта книга правил.
- 2 памятки игрока.
- 1 игровое поле, состоящее из 2 частей.
- 6 кубиков действий свободных народов.
- 10 кубиков действий Тьмы.
- 5 кубиков боя.
- 10 карт спутников (персонажи свободных народов).
- 1 карта Голлума.
- 3 карты прислужников (персонажи Тьмы).
- 96 карт событий (разделены на 4 колоды по 24 карты).
- 205 миниатюр войск и персонажей «Войны Кольца»:
 - 90 красных миниатюр военных отрядов Тьмы;
 - 75 синих миниатюр военных отрядов свободных народов;
 - 20 серых миниатюр лидеров свободных народов и 8 миниатюр назгулов;
 - 8 темно-серых миниатюр Хранителей Кольца (Фродо и Сэм) и их спутников;
 - 3 темно-серые миниатюры прислужников Тьмы;
 - 1 темно-серая миниатюра Голлума.
- 76 картонных жетонов:
 - 24 жетона Охоты (16 стандартных и 8 особых жетонов Охоты);
 - 6 жетонов войск;
 - 3 жетона Эльфийских Колец;
 - 1 жетон влияния Кольца;
 - 7 жетонов спутников;
 - 1 жетон Арагорна — наследника Исилдура;
 - 1 жетон Гэндальфа Белого;
 - 1 жетон прогресса Братства;
 - 8 жетонов политики народов;
 - 20 жетонов контроля поселений;
 - 2 жетона победных очков;
 - 2 жетона лидеров сторон (используются в игре втроем или вчетвером).

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ



Эта книга правил



2 памятки игрока



1 игровое поле, состоящее из 2 частей



76 картонных жетонов



205 миниатюр войск и персонажей «Войны Кольца»



6 кубиков действий свободных народов



10 кубиков действий Тьмы



5 кубиков боя



10 карт спутников (персонажи свободных народов)



1 карта Голлума



3 карты прислужников (персонажи Тьмы)



96 карт событий (разделены на 4 колоды по 24 карты)

ОБЗОР ЖЕТОНОВ

Жетоны Охоты (24)



Обычный



Особый (Братство)



Особый (Тьма)



Оборот

Жетоны войск (6)



Свободные народы (лицо)



Свободные народы (оборот)



Тьма (лицо)



Тьма (оборот)

Жетоны Эльфийских Колец (3)



Лицо



Оборот



Лицо/оборот

Жетон влияния Кольца (1)

Жетоны спутников и персонажей (9)



Лицо



Оборот



Лицо



Оборот

Жетон прогресса Братства (1)

Жетоны политики народов (8)



Свободные народы (лицо)



Свободные народы (оборот)



Тьма (лицо)



Тьма (оборот)

Жетоны контроля поселений (20)

Жетоны победных очков (2)

Жетоны лидирующих игроков (2)



Свободные народы



Тьма



Свободные народы



Тьма



Свободные народы



Тьма

МИНИАТЮРЫ

Прислужники



Саруман



Король-чародей



Голос Саурона



Назгулы

Призраки Кольца (8)

Изенгард (18)



Обычные (12)



Элитные (6)



Обычные (36)



Элитные (6)

Харадримы и истерлинги (30)



Обычные (24)



Элитные (6)

Саурон (42)

Братство Кольца



Хранители Кольца



Голлум



Боромир



Гэндальф



Гимли



Леголас

Спутники

Спутники



Мериадок



Перегрин



Странник/Арагорн



Обычные (5)



Элитные (5)



Лидеры (4)

Гномы (14)

Эльфы (19)



Обычные (5)



Элитные (10)



Лидеры (4)



Обычные (15)



Элитные (5)



Лидеры (4)

Гондор (24)

Северяне (19)



Обычные (10)



Элитные (5)



Лидеры (4)



Обычные (10)



Элитные (5)



Лидеры (4)

Рохан (19)

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

МИНИАТЮРЫ

Ведущие сражения в Средиземье войска, а также возглавляющие их герои и монстры представлены в игре в виде миниатюр.

ВОЙСКА

Группы вооруженных сил народов представлены **военными отрядами**.

Военные отряды подразделяются на **обычные** и **элитные**. Обычный отряд — усредненная боевая единица, состоящая из рядовых воинов, а элитный — избранные бойцы или могущественные монстры.

Один военный отряд может олицетворять различное число воинов, от нескольких сотен опытных бойцов до тысяч орков. В игре все отряды одного вида (обычные или элитные) обладают одинаковыми боевыми возможностями, независимо от народа, которому они принадлежат.

Все военные отряды, находящиеся в одном регионе и под контролем одного игрока, считаются единой группой и называются **войском**.

Войско может состоять максимум из **десяти отрядов** (или из **пяти**, если оно находится в осажденной крепости).

ЛИДЕРЫ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ

Полководцы и вожди, возглавляющие войска свободных народов, представлены миниатюрами **лидеров**.

Лидеры не могут передвигаться самостоятельно и всегда должны быть в составе дружественного войска. Если в любой момент игры лидер оказывается на поле без войска, он немедленно убивается.

Наличие лидера в войске дает преимущество в сражении и передвижении. Количество лидеров в одном войске неограниченно. Лидеры свободных народов могут возглавлять войска, состоящие из военных отрядов любых свободных народов, независимо от их принадлежности.

Лидер не является военным отрядом, не может быть засчитан как потеря и не добавляет войску боевой силы (см. стр. 28).

НАЗГУЛЫ

Призраки Кольца, или **назгулы**, являются лидерами войск Тьмы и представлены миниатюрами назгулов верхом на крылатых тварях.

На назгулов распространяются те же правила, что и на лидеров свободных народов, за некоторыми исключениями:

- Назгулы не обязаны входить в дружественное войско и могут передвигаться самостоятельно, перелетая в любой регион игрового поля за одно движение (включая регионы с отрядами свободных народов).

Исключение: назгул, передвигающийся без войска, не может быть размещен в крепости соперника.

- Назгулы игнорируют присутствие вражеских войск в одном регионе с ними.

ПЕРСОНАЖИ

Главные герои саги и их основные антагонисты представлены миниатюрами **персонажей**.

Персонажи — это герои, обладающие улучшенными способностями по сравнению с обычными лидерами. Персонажи, относящиеся к свободным народам, называются **спутниками**, а персонажи, относящиеся к Тьме, — **прислужниками**.

Каждый персонаж представлен в виде уникальной миниатюры и карты персонажа, описывающей его особые навыки. Внимательно ознакомьтесь со всеми картами персонажей перед началом игры.

В процессе игры персонажи действуют во многом так же, как и лидеры, однако они не подвержены ограничениям и могут передвигаться по полю самостоятельно, игнорируя присутствие вражеских войск.

Спутники — Леголас, Гимли, Боромир, Странник (Арагорн), Мериадок, Перегрин и Гэндальф Серый начинают игру в качестве спутников Фродо и Сэма (**Хранителей Кольца**) и членов Братства Кольца. В процессе игры они могут покинуть Братство, чтобы возглавить свободные народы в войне и выступить в роли их лидеров.

В определенных условиях (описанных на картах персонажей) Странник и Гэндальф Серый могут быть заменены более могущественными воплощениями: **Арагорном — наследником Исилдура** и **Гэндальфом Белым**.



Жетон Арагорна — наследника Исилдура



Жетон Гэндальфа Белого

В этом случае поместите соответствующий жетон под миниатюру персонажа, чтобы не забыть о его новом статусе.

Прислужники — самые значимые слуги Темного Властелина: Саруман, Король-чародей и Голос Саурана. Они не участвуют в игре с самого ее начала, а присоединяются позже, при выполнении условий, указанных на их картах персонажей.

Голлум — необычный персонаж. Считается, что Голлум всегда следует за Братством Кольца и становится проводником Братства, если Хранители Кольца остаются одни. В этом случае вы можете поместить миниатюру Голлума рядом с миниатюрой Хранителей Кольца в качестве напоминания о его присутствии. Эффекты действия Голлума отражены на его карте персонажа и на некоторых картах событий.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой западное Средиземье на исходе Третьей Эпохи. Помимо самой игровой зоны поле содержит различные ячейки и шкалы, для того чтобы игроки могли отслеживать некоторые игровые процессы.

Схема игрового поля (см. стр. 12–13) содержит описание различных его частей и указывает места, на которые нужно поместить определенные компоненты при подготовке к игре.

НАРОДЫ



Гномы
(коричневый)



Рохан
(темно-зеленый)



Эльфы
(светло-зеленый)



Изенгард
(желтый)



Гондор
(синий)



Саурон
(красный)



Северяне
(голубой)



Харадримы и истерлинги
(оранжевый)

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Белая линия обозначает границу между двумя регионами.



Река, ограниченная белыми линиями, тоже является распространенным способом обозначения границы между двумя регионами.



Толстая черная линия обозначает горную границу, которую нельзя пересечь.



Цветная линия отображает границы территории народа.



Если два народа соседствуют друг с другом, то граница между их территориями обрамлена двумя линиями разных цветов.



Моря не являются регионами, и их нельзя пересечь. Регионы, граничащие с большим участком моря в левой части поля, называются приморскими.



Крупные буквы в названии региона обозначают, что в регионе расположен город или крепость.

РЕГИОНЫ

Наибольшую часть поля занимает карта западного Средиземья в конце Третьей Эпохи. Карта разделена на участки, именуемые **регионами**. Каждый регион имеет свое название, которое относится либо к конкретному месту, либо к целой географической области (например, Минас Тирит или Кардолан). Регионы используются для регулирования передвижений, боя и размещения миниатюр.

Как правило, регионы разделяются белой линией или рекой, расположенной между двумя белыми линиями.

Толстая черная граница означает непреодолимую местность, которую нельзя пересечь (обычно это крупный горный массив). Если граница между двумя регионами полностью обозначена такой линией, то эти регионы не считаются смежными.

Некоторые области поля полностью закрашены синим и ограничены либо черной, либо белой линией. Это озера и моря. Они не считаются регионами, в них нельзя передвинуться или пересечь их.

СВОБОДНЫЕ РЕГИОНЫ

В правилах и на картах событий часто упоминаются **свободные регионы**. Регион является свободным для игрока, если в нем нет войска противника и/или контролируемого врагом поселения. Регион, в котором расположена крепость противника, также будет считаться свободным для игрока, осаждающего крепость в этом регионе.

НАРОДЫ

Некоторые регионы объединены в группы по принадлежности к конкретному **народу**, что показывают цветные границы (см. схему на стр. 9). Некоторые народы представлены отдельными группами регионов (например, эльфы), разделенными и отдаленными друг от друга.

УКРЕПЛЕНИЯ И ПОСЕЛЕНИЯ

Регион может быть пустым либо может содержать укрепление или один из трех видов **поселений** (малый город, большой город или крепость).

УКРЕПЛЕНИЯ

Наличие в регионе укрепления обеспечивает игроку выгодную для обороны позицию. На карте есть два укрепления: в Осгилиате и Изенских бродах.



Укрепление

ПОСЕЛЕНИЯ

Поселения — места, жизненно важные для экономики и обороны народа. Контроль региона с поселением дает игроку определенные преимущества.

Малые города представляют собой населенные области, в которых можно нанять войска определенного народа. Малые города обозначены на поле символом соответствующего народа.



Малый город свободных народов



Малый город Тьмы

Большие города — это ключевые населенные пункты, которые могут быть использованы для найма войск. Также они дают боевое преимущество защищающимся отрядам.



Большой город свободных народов



Большой город Тьмы

Крепости включают в себя бастионы, эльфийские убежища и величайшие столицы Средиземья. В крепостях можно нанимать войска, а защищающаяся сторона получает значительное преимущество в бою.

Важно: каждая крепость на поле соответствует ячейке крепости с таким же рисунком (или с обобщенным рисунком в случае с крепостями Тьмы).



Крепость свободных народов



Крепость Тьмы

Большие города и крепости Средиземья приносят победные очки игроку, который захватит их у противника (см. стр. 32).

Цвет рамки символов больших городов и крепостей обозначает, какой игрок изначально контролирует эти поселения (красный — Тьма, синий — свободные народы). Значок в верхнем углу рамки показывает, какому народу принадлежит большой город или крепость.

Символ † на изображении большого города указывает, что захват этого региона принесет сопернику 1 победное очко. Символ †† на изображении крепости указывает, что захват этой крепости принесет сопернику 2 победных очка.

НЕЗАХВАЧЕННЫЕ

В картах событий может упоминаться **незахваченное** поселение. Незахваченным считается поселение, которое контролируется тем же игроком, что и в начале игры. Поселение, которое было захвачено оппонентом, а затем отвоевано первоначальным хозяином, снова считается незахваченным. Осажденная крепость считается незахваченной, если защищающееся войско принадлежит первоначальному хозяину крепости.

ШКАЛЫ И ЯЧЕЙКИ

Помимо регионов Средиземья на игровом поле присутствуют различные ячейки и шкалы, используемые для того, чтобы следить за определенными игровыми процессами. Они включают в себя следующие ячейки и шкалы:

- **Шкала Братства.** Используется для того, чтобы следить за прогрессом Братства и влиянием Кольца на Хранителей.
- **Ячейка Охоты за Кольцом** (также называется ячейкой Охоты). Используется для размещения кубиков, которые игрок за Тьму выделяет на Охоту за Братством, и для отслеживания количества передвижений, которые Братство совершает за ход.
- **Шкала политики.** Здесь отмечается, какие народы Средиземья находятся в состоянии войны.
- **Ячейка проводника Братства.** Место для размещения карты персонажа, ведущего Братство.
- **Ячейка Братства Кольца** (также называется ячейкой Братства). Используется для размещения миниатюр и жетонов спутников, входящих в Братство.
- **Ячейки Эльфийских Колец.** Используются для размещения жетонов Эльфийских Колец.
- **Ячейки колоды событий.** Используются для размещения четырех колод карт событий.
- **Ячейки крепостей.** Используются для размещения отрядов, участвующих в осаде.
- **Ячейки войск.** Используются для хранения миниатюр, которым не хватило места на поле.
- **Шкала победных очков.** Используется для учета победных очков, полученных в завоеваниях.
- **Шкала Мордора,** размещенная в Горгороте. Используется для отслеживания прогресса Братства на пути к Расщелине Судьбы.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1
Ячейка карт героических событий свободных народов

2
Ячейка карт стратегических событий свободных народов

3
Ячейки Эльфийских Колец (контролируемых игроком за свободные народы)

4
Ячейки войск

5 5
Ячейки крепостей

6
Ячейка Охоты

7
Шкала победных очков

8
Ячейки Эльфийских Колец (контролируемых игроком за Тьму)





9

Шкала Братства

10

Ячейка Братства
Кольца

11

Ячейка проводника
Братства

12

Шкала политики

13

Шкала Мордора

14

Ячейка карт героиче-
ских событий Тьмы

15

Ячейка карт стратеги-
ческих событий Тьмы

ГЛАВА 3: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры вам предстоит выбрать, кто будет играть за свободные народы, а кто за Тьму.

После этого подготовьтесь к игре, выполняя перечисленные ниже шаги.

ШАГ 1

Разместите игровое поле на подходящей поверхности, достаточно большой, чтобы осталось немного места вокруг (для сброшенных карт, компонентов, а также для бросков кубиков).

ШАГ 2

Поместите миниатюру Хранителей Кольца в Ривенделл, откуда они начинают свой путь.

ШАГ 3

Поместите жетон прогресса Братства на нулевое деление шкалы Братства «скрытой» стороной вверх (сторона с кольцом). Туда же поместите жетон влияния Кольца.

ШАГ 4

Поместите все карты спутников в ячейку проводника Братства с картой **Гэндальфа Серого** наверху, он является изначальным Проводником Братства. Отложите в сторону карты **Арагорна — наследника Исилдура, Гэндальфа Белого и Голлума**, они понадобятся вам позже.

ШАГ 5

Поместите в ячейку Братства Кольца все миниатюры и жетоны спутников. Отложите в сторону миниатюру **Голлума**, она понадобится позже.

ШАГ 6

Поместите в ячейку Эльфийских Колец свободных народов три жетона Эльфийских Колец стороной с кольцом вверх.

ШАГ 7

Отложите в сторону карты и миниатюры прислужников Тьмы (Короля-чародея, Сарумана и Уста Саурона), они понадобятся вам позже.

ШАГ 8

Разделите карты событий свободных народов и Тьмы на **героические** и **стратегические колоды** в соответствии с изображением на рубашке, перемешайте их отдельно друг от друга и поместите в предназначенные области на поле.

ШАГ 9

Положите стандартные жетоны Охоты (бежевые) в любую непрозрачную емкость — это **запас Охоты**. Отложите в сторону особые жетоны Охоты (красные и синие), чтобы использовать их позже.

ШАГ 10

Выдайте 7 красных кубиков действий игроку за Тьму и 4 синих кубика действий игроку за свободные народы. Отложите в сторону оставшиеся кубики действий, они понадобятся позже. Отложите в сторону кубики боя.

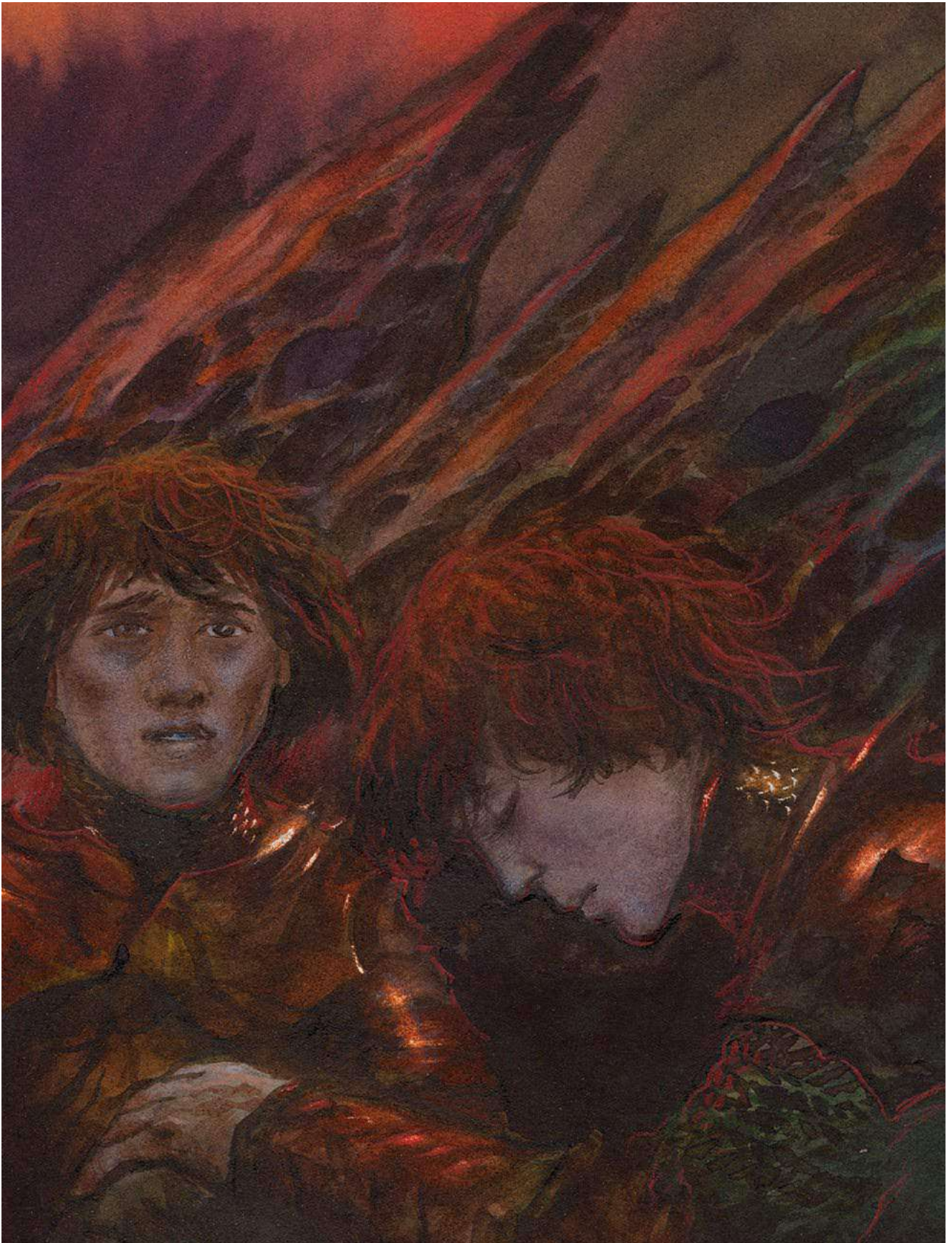
ШАГ 11

Поместите жетоны политики каждого свободного народа на соответствующие стартовые деления шкалы политики. Жетоны политики всех свободных народов, **кроме эльфов**, должны быть повернуты «пассивной» (с бежевой рамкой) стороной вверх. Жетоны политики эльфов и народов Тьмы должны быть повернуты «активной» (с цветной рамкой) стороной вверх. Согласно символам на шкале поместите жетоны политики Рохана, северян, эльфов и гномов на самое верхнее (первое) деление, жетоны Гондора и харадримов и истерлингов — на второе, а жетоны политики Саурона и Изенгарда — на третье деление, над делением «в войне».

ШАГ 12

Рассортируйте миниатюры по цвету и типу и следуйте инструкции на стр. 16–17 (*Расстановка войск*), чтобы разместить на поле начальные войска каждого народа и их лидеров. Отложите в сторону оставшиеся миниатюры, чтобы использовать их в качестве подкрепления. Будьте внимательны и не смешивайте эти миниатюры с теми, что выбыли в ходе игры. Отложите в сторону жетоны войск, чтобы использовать их позже, если понадобится.

Все оставшиеся компоненты оставьте в коробке, они понадобятся вам позже.



РАССТАНОВКА ВОЙСК

ГНОМЫ

- 1 Эребор:**
1 обычный, 2 элитных, 1 лидер.
- 2 Эред Луин:**
1 обычный.
- 3 Железные Холмы:**
1 обычный.

Подкрепления:
2 обычных, 3 элитных, 3 лидера.

ЭЛЬФЫ

- 4 Серые Гавани:**
1 обычный, 1 элитный, 1 лидер.
- 5 Ривендела:**
2 элитных, 1 лидер.
- 6 Лесное Королевство:**
1 обычный, 1 элитный, 1 лидер.
- 7 Лорнен:**
1 обычный, 2 элитных, 1 лидер.

Подкрепления:
2 обычных, 4 элитных.

ГОНДОР

- 8 Минас Тирит:**
3 обычных, 1 элитный, 1 лидер.
- 9 Дола Амрот:**
3 обычных.
- 10 Осгилиат:**
2 обычных.
- 11 Пеларгир:**
1 обычный.

Подкрепления:
6 обычных, 4 элитных, 3 лидера.

Северяне

- 12 Бри:**
1 обычный.
- 13 Каррок:**
1 обычный.
- 14 Дейл:**
1 обычный, 1 лидер.
- 15 Северные холмы:**
1 элитный.
- 16 Шир:**
1 обычный.

Подкрепления:
6 обычных, 4 элитных, 3 лидера.

Рохан

- 17 Эдорас:**
1 обычный, 1 элитный.
- 18 Изенские броды:**
2 обычных, 1 лидер.
- 19 Хельмова падь:**
1 обычный.

Подкрепления:
6 обычных, 4 элитных, 3 лидера.

ВОЙНА КОЛЬЦА
Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»
Второе издание

↑ Поставка очков 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Изенгард

- Ортханк:** 1
4 обычных, 1 элитный.
- Северный Дунаид:** 2
1 обычный.
- Южный Дунаид:** 3
1 обычный.
- Подкрепления:**
6 обычных, 5 элитных.

Саурон

- Барад-Дур:** 4
4 обычных, 1 элитный, 1 назгул.
- Доа Гуаду:** 5
5 обычных, 1 элитный, 1 назгул.
- Горгорот:** 6
3 обычных.
- Минас Моргу:** 7
5 обычных, 1 назгул.
- Мория:** 8
2 обычных.
- Гора Гундабад:** 9
2 обычных.
- Нурн:** 10
2 обычных.
- Мораннон:** 11
5 обычных, 1 назгул.
- Подкрепления:**
8 обычных, 4 элитных, 4 назгула.

Харадримы и истерлинги

- Дальний Харад:** 12
3 обычных, 1 элитный.
- Ближний Харад:** 13
3 обычных, 1 элитный.
- Северный Рун:** 14
2 обычных.
- Южный Рун:** 15
3 обычных, 1 элитный.
- Умбар:** 16
3 обычных.
- Подкрепления:**
10 обычных, 3 элитных.

ГЛАВА 4: ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии ходов, которые совершаются до тех пор, пока один из игроков не одержит победу. Каждый ход состоит из шести фаз.

ОПИСАНИЕ ХОДА

ФАЗА 1. Верните кубики действий и возьмите карты событий

Каждый игрок возвращает себе кубики действий, которые он использовал в предыдущем ходу, включая те кубики, которые были добавлены в запас кубиков действий, и исключая те, которые были убраны из запаса.

Затем каждый игрок берет 2 карты, по одной из каждой колоды событий.

ФАЗА 2. Фаза Братства

В эту фазу игрок за свободные народы может объявить местоположение Братства.

Если Братство объявлено в большом городе или крепости свободного народа, этот народ активизируется на шкале политики (если жетон политики этого народа лежит «пассивной» стороной вверх, переверните его), а Хранители Кольца могут понизить влияние Кольца.

Также в эту фазу игрок за свободные народы может сменить проводника Братства.

ФАЗА 3. Начало Охоты

В эту фазу игрок за Тьму может поместить кубики действий в ячейку Охоты, расположенную на поле. Игрок за Тьму обязан поместить хотя бы один кубик действий, если игрок за свободные народы вернул себе хотя бы один кубик из ячейки Охоты в фазу 1. Игрок за Тьму может поместить в ячейку Охоты количество кубиков, не превышающее число спутников, оставшихся в Братстве. Эти кубики не используются в последующую фазу броска действий.

ФАЗА 4. Бросок действий

В эту фазу игроки бросают свои кубики действий (за исключением тех, что находятся в ячейке Охоты). Сразу же после этого игрок за Тьму кладет все кубики, на которых выпал результат «Око», в ячейку Охоты.

ФАЗА 5. Действия

Эта фаза является основной в игре.

Теперь игроки используют результаты бросков кубиков действий, чтобы передвигать своих персонажей и войска по игровому полю или совершать другие важные действия.

Символы, полученные игроками в во время броска кубиков действий, определяют возможные действия, которые можно совершить в эту фазу. Начиная

с игрока за свободные народы, оба игрока по очереди совершают по одному действию, выбирая из доступных кубиков и затем убирая их. (Также смотрите раздел *Использование кубиков действий*, стр. 19.)

Каждый раз, когда игрок за свободные народы использует кубик действий, чтобы передвинуть Братство, он помещает этот кубик в ячейку Охоты после завершения действия. Все остальные использованные кубики убираются в сторону до начала следующего хода.

Особенности использования каждого значения кубика действия описано далее.

ФАЗА 6. Проверка победы

В эту фазу игроки проверяют, выполнил ли кто-нибудь из них условия, необходимые для военной победы. Если нет, то начинается новый ход.

Важно: если в любой момент игры выполняются условия, необходимые для победы по Кольцу (см. стр. 44), игра немедленно заканчивается до наступления фазы проверки победы.

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Кубики действий играют главную роль в игре, поскольку именно от них зависят возможности, доступные игроку каждый ход.

На гранях этих кубиков изображены особые символы, каждый из которых обозначает группу действий, из которых игрок может выбрать. Типы и количество символов, изображенных на кубиках действий свободных народов и Тьмы, разнятся, что отражает различные методы двух сражающихся в Войне Кольца сторон.

Таблица символов кубиков действий на следующей странице содержит расшифровки всех символов.

Важно: на кубиках действий свободных народов есть две стороны с действием «персонаж», и на этих же кубиках действие «войско» присутствует только на грани с действием «сбор».

ЗАПАС КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Совокупность кубиков действий, брошенных игроком за ход, называется его **запасом кубиков**.

Игрок за Тьму начинает игру с 7 кубиками в запасе, однако в ходе игры он может получить дополнительные кубики, увеличивающие его запас до 10 кубиков максимум. Эти дополнительные кубики действий становятся доступны, когда игрок за Тьму вводит в игру своих прислужников (один кубик за **Сарумана**, один за **Короля-чародея** и один за **Голос Сауруна**).

Игрок за свободные народы начинает игру с 4 кубиками в запасе. Он также может получить дополнительные кубики в ходе игры. Игрок за свободные народы добавляет себе 1 кубик, когда **Арагорн — наследник Исилдура** появляется в игре, и 1 — когда в игру входит **Гэндальф Белый**.

СИМВОЛЫ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Свободные народы



Действие
«персонаж»



Действие
«войско»



Действие
«сбор»



Действие
«событие»



Действие
«войско/сбор»



Воля Запада

Особое
действие

Тьма



Действие
«персонаж»



Действие
«войско»



Действие
«сбор»



Действие
«событие»



Действие
«войско/сбор»



Око

Особое
действие

- **Важно:** на двух гранях кубиков действий свободных народов изображен символ действия «персонаж». На таких кубиках символ «войско» присутствует на грани только вместе с символом «сбор».

Игроки теряют дополнительный кубик в случае гибели соответствующего персонажа.

Когда игрок приобретает или теряет кубик действий, приобретение или потеря вступают в силу только на следующий ход: кубик добавляется в запас кубиков или изымается из него в первую фазу следующего хода.

НАЧАЛО ОХОТЫ И БРОСОК ДЕЙСТВИЙ

Во время фазы начала Охоты игрок за Тьму помещает в ячейку Охоты столько кубиков действий, сколько он хочет потратить на Охоту за Кольцом.

Если в конце предыдущего хода в ячейке Охоты находился один (или более) кубик действий свободных народов, игрок за Тьму обязан положить *хотя бы 1 кубик* в ячейку Охоты.

Максимальное количество кубиков, которое он может поместить в ячейку Охоты, равно текущему числу спутников, в Братстве (обратите внимание, что Хранители Кольца не являются спутниками и не учитываются при подсчете максимального количества кубиков).

Тем не менее игрок за Тьму всегда может поместить *как минимум один кубик* в ячейку Охоты, даже если все спутники покинули Братство.

Кубики, находящиеся в ячейке Охоты, не бросаются, однако после того, как игрок за Тьму бросит оставшиеся в своем запасе кубики, он должен переместить в ячейку Охоты каждый из них, на котором выпал символ «Око».

Игрок за свободные народы просто бросает все кубики действий из своего запаса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Начиная с игрока за свободные народы, игроки по очереди выбирают по одному кубику действия и немедленно совершают действие, выпавшее на нем.

На гранях каждого кубика действий изображены специальные символы, соответствующие определенным игровым действиям. Каждое действие подробно описано далее и приведено в *Сводной таблице кубиков действий* (см. стр. 20, также таблицу можно найти в *Памятке игрока*).

Когда действие завершено, кубик считается использованным и откладывается в сторону до начала следующего хода.

Единственным исключением из этого правила является следующее: каждый раз, когда игрок за свободные народы использует кубик действия для того, чтобы *передвинуть Братство*, он помещает этот кубик в **ячейку Охоты** после совершения действия, вместо того чтобы отложить его в сторону (обратите внимание, что этот кубик возвращается обратно игроку в фазе возврата кубиков действий и получения карт событий).

Если у игрока меньше неиспользованных кубиков действий, чем у его противника (как правило, игрок за свободные народы будет иметь меньше кубиков действий, чем игрок за Тьму), он может *спасовать* вместо совершения действия, позволяя оппоненту совершить еще одно действие.

Также игрок может принять решение *пропустить* действие и сбросить один из своих кубиков действий без какого-либо эффекта, вместо того чтобы использовать этот кубик для совершения действия.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

В этом разделе представлен краткий обзор действий, которые могут совершать игроки, используя кубики действий.



ПЕРСОНАЖ



Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Передвижение / атака войска с лидером (персонажем).** Передвиньте войско с лидером или персонажем в соседний регион, свободный для передвижения войска, или атакуйте войско противника, находящееся в соседнем регионе (также вы можете начать штурм или совершить вылазку), используя войско с лидером или персонажем.
- **Сыграть карту события.** Сыграйте карту героического события из руки.

ТОЛЬКО ДЛЯ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ:

- **Прогресс Братства.** Переместите жетон прогресса Братства на одно деление вперед по шкале Братства. Совершите Охоту за Кольцом, а затем поместите использованный кубик действий в ячейку Охоты.
- **Спрятать Братство.** Если до этого Братство было раскрыто, оно вновь становится спрятанным.
- **Разделить спутников.** Отделите любое количество спутников от Братства. Переместите соответствующие миниатюры спутников из ячейки Братства на поле на расстояние от Братства, не превышающее количество шагов на шкале Братства плюс наивысший уровень спутника.
- **Передвинуть спутников.** Передвиньте сколько угодно спутников на поле на количество регионов, равное наивысшему уровню спутника в группе.

ТОЛЬКО ДЛЯ ТЬМЫ:

- **Передвинуть прислужников.** Передвиньте сколько угодно назгулов (включая Короля-чародея) в любое место на карте (кроме регионов, в которых находится крепость, контролируемая свободными народами, если она не осаждена Тьмой). Передвиньте остальных прислужников в соответствии с их уровнем.



ВОЙСКО



Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Передвинуть войска.** Передвиньте до двух разных войск из их региона (-ов) в соседний свободный для передвижения регион (-ы).
- **Атаковать вражеское войско.** Атакуйте вражеское войско, расположенное в соседнем регионе, одним из ваших войск (или начните штурм или совершите вылазку).
- **Сыграть карту события.** Сыграйте карту военного события из руки.



СБОР



Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Дипломатическое действие.** Продвиньте жетон дружественного народа на шкале политики на одно деление вперед (свободный народ может достичь статуса «в войне», только если он активен).
- **Сыграть карту события.** Сыграйте карту события «сбор» из руки.

ТОЛЬКО ДЛЯ НАРОДОВ «В ВОЙНЕ»

- **Наймите подкрепление.** Для этого выберите один из четырех вариантов:
 - 1 элитный отряд в дружественном свободном поселении;
 - 2 лидера в двух разных дружественных свободных поселениях;
 - 2 обычных отряда в двух разных дружественных свободных поселениях;
 - 1 лидер и 1 обычный отряд в двух разных дружественных свободных поселениях.
- **Добавьте их в игру.**

ТОЛЬКО ДЛЯ ТЬМЫ

- **Введите в игру одного персонажа** в соответствии с правилами на его карте персонажа.



СОБЫТИЕ



Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Возьмите карту события.** Возьмите одну карту из любой вашей колоды событий.
- **Сыграйте карту события.** Сыграйте любую карту события из руки независимо от ее типа.



СБОР/ВОЙСКО



Выберите одно любое действие из раздела «войско» или «сбор».

ОСОБОЕ

Эти грани различаются на кубиках Тьмы и на кубиках свободных народов.



ОКО САУРОНА

Все кубики, на которых выпало «Око», необходимо поместить в ячейку Охоты.



ВОЛЯ ЗАПАДА

- Перед тем как совершить действие, игрок за свободные народы может поменять «Волю Запада» на любой другой символ и выполнить соответствующее действие.
- Также «Воля Запада» может быть использована для того, чтобы ввести в игру **Гэндальфа Белого** или **Арагорна — наследника Исилдура** в соответствии с правилами на их картах персонажей.

Если доступные действия у игрока заканчиваются раньше, чем у его соперника, то соперник совершает все свои оставшиеся действия подряд, одно за одним.

ЭЛЬФИЙСКИЕ КОЛЬЦА

В начале игры игрок за свободные народы получает три жетона, символизирующие Эльфийские Кольца Власти. Он располагает эти жетоны на поле в ячейке Эльфийских Колец стороной с кольцом вверх до тех пор, пока не решит их использовать.

Когда игрок за свободные народы использует Эльфийское Кольцо, он переворачивает жетон стороной «Огненное Око» вверх и передает его игроку за Тьму. После того как игрок за Тьму использует этот жетон, он убирается из игры.

Каждый жетон Эльфийского Кольца / Ока может быть использован его владельцем только один раз за игру: **когда игрок получает возможность совершить действие в фазу действий, он может использовать Эльфийское Кольцо, чтобы изменить результат броска на одном из неиспользованных кубиков действий на символ по своему выбору.**

После того как игрок использовал Эльфийское Кольцо для изменения результата броска, он может перейти к выполнению действий по обычным правилам, при этом он не обязан сразу же выполнять действие, измененное Эльфийским Кольцом. Также, если это возможно, игрок может пропустить действие или спасовать.

Существуют определенные ограничения при использовании Эльфийских Колец:

- Один и тот же игрок может использовать только одно Эльфийское Кольцо за ход.
- Игрок за свободные народы не может использовать Эльфийское Кольцо для того, чтобы изменить символ на кубике действия на «Волю Запада».
- Игрок за Тьму может использовать Эльфийское Кольцо, чтобы заменить результат броска на «Око» (этот кубик следует немедленно переместить в ячейку Охоты). Это не будет считаться действием, так что после этого игрок может выполнить обычное действие. При этом игрок не может использовать Эльфийское Кольцо для того, чтобы изменить результат броска на кубике с символом «Око» на какой-либо другой.

ЖЕТОНЫ ЭЛЬФИЙСКИХ КОЛЕЦ



Лицо: контролируется игроком за свободные народы

Оборот: контролируется игроком за Тьму

ГЛАВА 5: КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты событий воспроизводят множество славных (или печальных) эпизодов из «Властелина Колец», а также особые предметы, неожиданные происшествя и события на тему «А что, если бы...». Более того, каждая карта события обладает особым боевым эффектом, который может быть использован в битве. Когда карта события используется в битве, она называется боевой картой.

КОЛОДЫ СОБЫТИЙ

Каждый игрок получает две колоды карт событий: колоду **стратегических событий** (обозначается военным знаменем) и колоду **героических событий** (обозначается мечом).

Карты в колоде стратегических событий, как правило, предоставляют игроку различные военные и политические возможности. Карты в колоде героических событий чаще всего имеют отношение к Братству или действиям спутников и прислужников на поле.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

В первую фазу каждого хода (включая первый ход) оба игрока должны взять по одной карте из каждой своей колоды.

Также игроки могут брать карты из любой своей колоды, используя результат броска кубика действия в фазу действий (см. стр. 21).

Игроки могут держать в руке **максимум шесть карт** и должны немедленно сбросить лишние карты, как только лимит будет превышен. Карты сбрасываются лицом вниз.

Если в ходе игры карты в колоде заканчиваются, сброшенные карты **не возвращаются** в игру. С этого момента игрок не может брать карты из закончившейся колоды (таким образом, он может брать только одну карту из оставшейся колоды в фазу 1).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

Карты событий могут быть использованы в фазу действий двумя различными способами:

1. При помощи результата броска кубика действия с символом «событие» (символ Палантира).
2. При помощи результата броска кубика действия, символ на котором совпадает с символом в правом верхнем углу карты.

Пример: для того чтобы игрок за свободные народы мог сыграть карту стратегического события «Тропы лесных людей», он должен использовать кубик действия с символом Палантира (результат «событие»), либо с символом знамени (результат «войско»).

Большинство карт событий сбрасываются после того, как их эффекты вступили в силу.

Эффекты карт событий описаны в тексте на самих картах.

Часто для того, чтобы разыграть карту, необходимо выполнить некоторые условия; если условие выполнено не полностью, карту разыграть нельзя.

Как правило, карта позволяет игроку выполнить действие, нарушающее основные правила игры. Это делается специально, и все правила, не упомянутые на карте, действуют в обычном порядке.

Некоторые исключения из общих правил используют следующую терминологию:

- Если на карте написано: «Выложите на стол», это означает, что карта не сбрасывается после того, как она была разыграна, а ее эффекты действуют до тех пор, пока не будет выполнено специальное условие или требование, после чего карта может быть сброшена. **Важно:** если для сброса карты требуется кубик действий, то сброс карты считается действием. Обратите внимание, что, если условие сброса карты не может быть выполнено, она сбрасывается сразу же.

Пример: карта «Безумие Денетора» должна быть сброшена, как только Минас Тирит больше не осажден.

- Если карта предписывает нанять отряды или лидеров, то их следует взять из доступных вам подкреплений. Для ознакомления с особой механикой карт событий, позволяющих совершить найм, смотрите раздел *Использование карты события для найма войск* на стр. 27.

Действия, указанные на карте событий, являются обязательными. В том случае, если эффекты карты события не могут быть применены в полной мере, карта все равно может быть разыграна с применением остальных возможных эффектов.

Пример: карта «Имрахиль Дол Амротский» позволяет игроку за свободные народы нанять одного лидера и один элитный (или обычный) отряд в Дол Амроте. Если в подкреплениях свободных народов не осталось ни одного лидера, то игрок может нанять только один элитный или обычный отряд.

КАРТЫ СОБЫТИЙ, НАНОСЯЩИЕ ПОТЕРИ
Эффекты некоторых карт могут нанести игроку потери. Если все военные отряды в составе войска были уничтожены из-за эффекта такой карты, все лидеры свободных народов немедленно удаляются из игры вместе с войском, тогда как все назгулы, спутники и прислужники остаются в регионе, только если текст карты не содержит иных инструкций.

БОЕВЫЕ КАРТЫ

Помимо стандартного текста события все карты событий содержат дополнительный текст (расположен в нижней части карты), описывающий их эффект в качестве **боевых карт**.

Использование карты события в качестве боевой карты **не требует выполнения действия**. Боевые карты используются во время битвы. Для дальнейших деталей смотрите раздел *Ход битвы* на стр. 29.

Так же как и эффекты карт событий, эффекты боевых карт могут менять обычные правила игры, и текст на карте всегда будет иметь преимущество под обычными правилами. Карты событий, используемые как боевые карты, всегда сбрасываются сразу же после использования.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карта события свободных народов

Карта события Тьмы

- 1 Название события
- 2 Тип карты
- 3 Предварительное условия события (если есть)
- 4 Текст события
- 5 Условия сброса события (если есть)



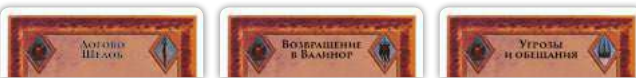
- 6 Информация для игры втроем и вчетвером (если есть)
- 7 Название боевой карты
- 8 Предварительное боевое условие (если есть)
- 9 Боевой текст
- 10 Значение инициативы
- 11 Номер карты

Тип карты события свободных народов

Тип карты события Тьмы



- Персонаж
- Войско
- Сбор



- Персонаж
- Войско
- Сбор

Рубашка карты события свободных народов

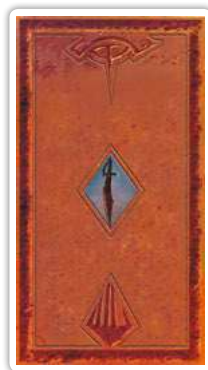
Рубашка карты события Тьмы



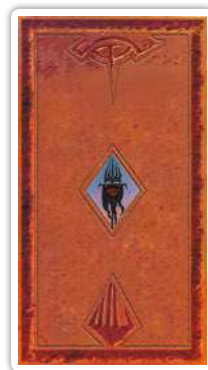
Героическая



Стратегическая



Героическая



Стратегическая

ГЛАВА 6: ВОЙСКА И БИТВЫ

Многочисленные полчища Темного Властелина и отважные защитники Запада играют ключевую роль в Войне Кольца, а их сбор и наем чрезвычайно важны. Начав со своих стартовых позиций (как описано в разделе *Подготовка к игре*), войска обоих игроков приумножатся и двинутся в бой в соответствии с правилами.

ПЕРСОНАЖИ

ПЕРСОНАЖИ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ

Персонажи свободных народов (спутники) могут быть введены в игру двумя способами:

- Спутники входят в игру, когда отделяются от Братства (см. *Отделение спутников от Братства*, стр. 39).
- **Гэндальф Белый** и **Арагорн** — наследник **Исилдура** появляются в игре при помощи символа «Воля Запада» на кубике действия. Используйте правила на их картах персонажей.

ПЕРСОНАЖИ ТЬМЫ

Чтобы ввести в игру персонажей Тьмы (прислужников), используйте символ «сбор» на кубике действия. Обычные правила найма не распространяются на такое использование действия «сбор», используйте правила на картах персонажей.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи передвигаются по полю в фазу действий при помощи символа «персонаж» на кубике действия (значок меча) или посредством использования карты события, которая позволяет передвигать персонажей.

Значение «персонаж» на кубике действия может быть использовано, чтобы:

- передвинуть **сколько угодно** спутников, не входящих в Братство (только для игрока за свободные народы);
- передвинуть **сколько угодно** назгулов и прислужников (только для игрока за Тьму).

Важно: персонаж с уровнем 0 не может передвигаться, даже являясь частью войска.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ СПУТНИКОВ

Когда игрок за свободные народы использует действие «персонаж» на кубике действия для передвижения своих персонажей, **сколько угодно** на поле может передвинуться на количество регионов, меньшее их уровня или равное этому **уровню** (см. ниже).

Однако группа спутников, находящаяся в одном регионе, может передвинуться *в одну* точку назначения, находящуюся на расстоянии, которое равно *наивысшему* уровню спутника в группе или меньше этого уровня.

Игрок за свободные народы может сформировать несколько групп спутников в одном и том же регионе, что позволит им независимо друг от друга двигаться в разных направлениях.

При передвижении спутники подчиняются следующим правилам:

- Они не подвержены воздействию любого вражеского войска. Передвигаясь по одиночке или с другими спутниками, они могут входить в регионы (или покидать регионы), в которых присутствуют отряды Тьмы, однако должны остановиться, после входа в регион, в котором находится крепость, контролируемая игроком за Тьму.
- Они не могут войти в регион (или покинуть регион), в котором находится дружественная крепость, осажденная войском противника (кроме случаев использования определенной карты события).
- Они не могут пересекать непроходимые земли (черные границы).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НАЗГУЛОВ И ПРИСЛУЖНИКОВ

Когда игрок за Тьму использует результат броска кубика действия «персонаж» для передвижения своих персонажей, он может передвинуть каждого назгула (включая Короля-чародея) в любой регион на игровом поле за одно движение. Один, несколько или все назгулы могут передвигаться таким образом при помощи результатов броска одного кубика.

Единственным ограничением является то, что назгулы не могут таким образом передвинуться в регион, в котором находится крепость, контролируемая игроком за свободные народы, кроме тех случаев, когда эта крепость осаждена игроком за Тьму.

Обратите внимание, что для упрощения Король-чародей считается назгулом (включая все упоминания назгулов на картах событий, кроме тех случаев, когда его имя указано отдельно или упоминается его статус прислужника).

Голос Саурана и Саруман не обладают способностью назгулов к неограниченному передвижению и подчиняются следующим правилам:

- Саруман не может покинуть регион Ортханк.
- Если Голос Саурана путешествует в одиночку, он может переместиться на расстояние, не превышающее 3 региона. Так же как и спутники, он не может пересечь непроходимые земли, игнорирует войско врага при передвижении в одиночку и не может войти в регион (или покинуть регион), в котором находится дружественная крепость, осажденная войсками противника.

Как и назгулы, все прислужники, передвигающиеся без войска, не могут войти в регион, в котором находится крепость, контролируемая свободными народами, если она не осаждена войском Тьмы.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Карты спутников



- 1 Портрет
- 2 Имя
- 3 Особые способности в роли проводника Братства (если есть)
- 4 Уровень
- 5 Лидерство
- 6 Особые способности вне Братства (если есть)
- 7 Народ, который может быть активирован спутником (если присутствует значок свободных народов, это значит, что спутник может активировать любой свободный народ)
- 8 Условие появления спутника (если есть)
- 9 Особые способности
- 10 Дополнительный кубик действия: при наличии такого символа добавьте один кубик действия в запас, пока спутник в игре.

Карты прислужников



- 1 Портрет
- 2 Имя
- 3 Условие появления прислужника
- 4 Уровень (символ бесконечности) означает неограниченное передвижение назгулов)
- 5 Лидерство
- 6 Особые способности
- 7 Дополнительный кубик действия: при наличии такого символа добавьте один кубик действия в запас, пока прислужник в игре.
- 8 Народ, к которому принадлежит прислужник

ВОЙСКА И ГРУППИРОВАНИЕ

СОСТАВ ВОЙСКА

Все дружественные военные отряды, лидеры и отдельные персонажи в одном регионе называются **войском**.

Войско может состоять из отрядов разных народов, сражающихся на одной стороне.

Если в результате передвижения войско оказывается в регионе, занятом другим войском, в конце действия они *объединяются* в одно войско.

Таким же образом можно *разделить* войско, передвинув часть его отрядов в соседний регион и оставив остальные отряды на месте.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

В одном регионе может находиться не более **10 военных отрядов**.

Если в конце любого действия (например, передвижения или сбора) в одном регионе оказалось более 10 отрядов, лишние отряды должны быть убраны из игры игроком, которому они принадлежат.

Отряды, удаленные таким образом, позже могут вернуться в игру в качестве подкреплений.

ЯЧЕЙКИ ВОЙСК

Вдоль левого края поля расположены три пронумерованные **ячейки войск**.

Если игроку не удастся уместить все миниатюры в одном регионе из-за их размера и количества, он может переместить все или некоторые из своих миниатюр в любую свободную ячейку войска, поместив в регион жетон войска с соответствующим номером. Переместить миниатюры обратно на поле из ячейки войска можно в любой момент игры.

Игроки должны внимательно следить за тем, чтобы не превышать предел группирования при использовании ячейки войска. В любых игровых целях миниатюры в ячейке считаются находящимися в том регионе, в котором расположен жетон войска.

***Пример:** игрок за свободные народы передвигает войско, состоящее из 10 обычных отрядов Гондора, в Лоссарнах и обнаруживает, что они занимают слишком много места на поле. Ячейка войска под номером 3 свободна, и игрок перемещает туда 8 обычных отрядов Гондора. Затем он помещает жетон войска с номером 3 в Лоссарнах к двум оставшимся миниатюрам. Когда ему понадобится, он может заменить жетон миниатюрами из ячейки.*

НАЕМ ВОЙСК

НАЕМ НОВЫХ ОТРЯДОВ И ЛИДЕРОВ

Дополнительные военные отряды и лидеры вводятся в игру в фазу действий при помощи использования действия «сбор» (символ шлема), полученного в результате броска кубиков действий, или карты события, позволяющей нанимать новые отряды.

Призывая на поле подкрепление при помощи результата броска кубика с действием «сбор», игрок должен использовать миниатюры, относящиеся к народу «в войне» (см. далее).

Используя один результат броска кубика «сбор», игрок может ввести в игру отряды, выбрав один из четырех вариантов:

- два обычных отряда;
- два лидера/ назгула;
- один обычный отряд и один лидер/ назгул;
- один элитный отряд.

Все нанимаемые отряды берутся из доступных игроку подкреплений и могут быть размещены только в свободном **большом городе**, свободном **малом городе** или свободной **крепости** народа, к которому они принадлежат.

Когда два обычных отряда или два лидера (или один отряд и один лидер) вводятся в игру при помощи действия «сбор», они могут принадлежать к разным народам, если оба находятся «в войне» (см. стр. 35), и каждая миниатюра располагается в большом городе, малом городе или крепости народа, к которому принадлежит отряд.

Назгулов можно нанимать только в крепостях Саурона.

ОГРАНИЧЕНИЯ НАЙМА

- При найме двух миниатюр (отрядов и/или лидеров) при помощи действия «сбор» они обязательно должны быть размещены в двух разных поселениях.
- Вы не можете проводить сбор или нанимать войска в поселениях, контролируемых соперником.
- Вы не можете проводить сбор в крепости, осажденной соперником (см. стр. 31–32).
- Количество подкреплений ограничено имеющимися у игрока миниатюрами. Таким образом, если все принадлежащие игроку миниатюры одного типа задействованы в игре, это значит, что отряды данного типа более недоступны для найма. Войска Тьмы и назгулы, убранные с поля в качестве потерь, возвращаются в доступные подкрепления (что позволяет проводить сбор отрядов практически бесконечно). Все персонажи (включая прислужников Тьмы), отряды и лидеры свободных народов

в случае гибели покидают игру **навсегда**. Они должны быть помещены в зону, отведенную для **потерь** (например, обратно в коробку), и не могут быть наняты повторно.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ ДЛЯ НАЙМА ВОЙСК

Когда игрок использует карту события, эффект которой позволяет нанимать войска в определенном регионе (регионах), он может произвести найм, даже если:

- войска принадлежат к народу, который еще не находится «в войне»;
- в регионе, где расположена осажденная крепость.

Продолжают действовать и прочие ограничения:

- для найма должны быть доступны соответствующие миниатюры;
- найм невозможен, если регион не является свободным (кроме осажденной крепости, как указано выше).

***Пример:** карта события «Всадники Теодена» позволяет игроку нанимать войска в том регионе Рохана, где есть спутник. Если спутник находится в Истэмнет, то найм не может быть произведен. Однако если спутник находится в Хельмовой пади вместе с осажденным войском свободных народов, то найм возможен.*

ДВИЖЕНИЕ ВОЙСКА

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЙСКА

Войска могут передвигаться по полю в фазу действий, используя результат кубика действия «войско» или «персонаж» (если в составе войска есть лидер или персонаж) или карту события, позволяющую передвижение войска.

Игрок, использующий значение «войско» на кубике действия, может передвинуть два *различных* войска, но не может передвинуть одно и то же войско дважды.

Игрок, использующий значение «персонаж» на кубике действия, может передвинуть одно войско, в состав которого *входит хотя бы один лидер или персонаж*.

Войско передвигается посредством перемещения его отрядов в соседний регион.

РАЗДЕЛЕНИЕ ВОЙСКА

Единовременное передвижение всех отрядов войска не является обязательным. Одно войско можно разделить на два разных, передвинув только часть отрядов в соседний регион.

Лидеры свободных народов не могут находиться в регионе без боевых единиц, а потому, если все отряды покидают регион, все лидеры также должны последовать за ними. Если игрок использует значение «персонаж» для передвижения войска, в результате которого оно разделится, то как минимум один лидер или персонаж должен передвигаться вместе с отрядами.

Обратите внимание на то, что кроме тех случаев, когда игрок использует действие «персонаж» для передвижения войска, персонажи (спутники и прислужники) и назгулы не обязаны передвигаться вместе с войском и могут находиться в регионе самостоятельно.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

- Игрок может выбирать любые отряды для передвижения, а также лидеров и персонажей. При этом он не может передвигать их дважды за одно действие (это включает в себя передвижение при помощи эффекта карты события, если карта не содержит иных инструкций). Таким образом, во время одного действия невозможно передвинуть войско в регион, в котором расположено другое дружественное войско (объединяя два войска в одно), а затем передвинуть новое объединенное войско, поскольку это означает, что некоторые отряды будут передвинуты дважды. Для того чтобы передвинуться за одно действие, эти войска должны оставаться разделенными, пока оба передвижения не будут завершены.

Важно: войско *может* передвигаться несколько раз за один ход, если для каждого передвижения используется отдельный кубик действий.

- Войско может передвинуться только либо в свободный регион (см. *Свободные регионы*, стр. 10), либо в поселение, контролируемое противником, в котором на данный момент нет вражеских отрядов. Такие регионы называются «свободными для передвижения войска».
- Если в регионе находятся отряды соперника, такой регион должен быть атакован вместо передвижения в него (см. стр. 28).
- После передвижения войска в регион нельзя превышать лимит группирования в 10 отрядов.
- Если в движущееся войско входят отряды народов, которые еще не «в войне» (см. стр. 35), то такое войско не может войти в регион, лежащий в границах другого народа (даже дружественного).
- Войско не может войти в регион, который полностью отделен от его текущего местоположения черной линией (она обозначает непроходимые земли). Это ограничение также распространяется на персонажей (см. стр. 24) и Братство (см. стр. 38).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВОЙСКА

При использовании карты события, эффекты которой позволяют игроку передвигать войска, необходимо учитывать все стандартные ограничения передвижения. Некоторые карты событий позволяют переместить 1 (или более) войско через 1 (или более) регион. В этом случае в силу вступают следующие правила:



- Каждое войско, которое будет передвигаться, выбирается в начале передвижения (можно разделить войско до начала передвижения). В процессе передвижения миниатюры не могут быть добавлены к войску или отделены от него.
- Если войско проходит через поселение, контролируемое соперником, оно захватывает это поселение.
- Если войско проходит через регионы, в которых находятся дружественные войска, необходимо проверять лимит группирования после того, как все текущие передвижения были завершены.

БИТВА

АТАКА ВОЙСКАМИ

Войско может атаковать вражеское войско во время фазы действий при помощи символа «войско» или «персонаж» на кубике действия или при помощи карты события, эффект которой позволяет произвести атаку.

Только войска народов, находящихся «в войне» на шкале политики, могут **начать битву**.

Игрок может использовать символы «войско» или «персонаж» (если в составе войска есть хотя бы один лидер или персонаж) на кубике действий в следующих целях:

- чтобы атаковать войско врага, расположенное в соседнем регионе;
- чтобы начать штурм или совершить вылазку против вражеского войска, расположенного в том же регионе (см. стр. 32).

Обратите внимание, что символ «войско» на кубике действий, используемый для атаки (в отличие от использования для передвижения), может активировать только одно войско.

Войско, использующее символ «персонаж» на кубике действия для совершения атаки, должно иметь в своем составе как минимум одного лидера или персонажа.

Важно: во время битвы атакующие отряды не перемещаются в тот регион, который они атакуют, а, напротив, остаются в своем текущем регионе на протяжении всей атаки. Только после победы в битве атакующий игрок может передвинуть свои отряды в регион, который он атаковал (см. *Конец битвы*, стр. 32).

РАЗДЕЛЕНИЕ АТАКУЮЩЕГО ВОЙСКА

Участие всех миниатюр, входящих в состав войска, в атаке не является обязательным.

Во время подготовки к атаке игрок может разделить свое войско на 2 части, разделяя отряды, находящиеся в регионе, на атакующее войско и второе войско, или **арьергард**, который не будет участвовать в предстоящей битве.

В каждое из созданных войск должен входить как минимум 1 отряд, тогда как лидеры, спутники и прислужники могут быть распределены между 2 войсками на усмотрение игрока.

Важно: если игрок использует действие «персонаж» для атаки, то созданное им атакующее войско должно содержать как минимум 1 лидера или персонажа.

Войско, оставленное в качестве арьергарда, никак не влияет на ход битвы, не может являться целью для применения эффектов боевых карт, входящие в него отряды не могут быть засчитаны в качестве потерь, а также оно не может перейти в атакованный регион в случае победы.

Если в атакующее войско входят народы, находящиеся не «в войне», разделение войска является обязательным (необходимо оставить в арьергарде все отряды, которые не находятся «в войне»).

Обратите внимание, что *все* войска защищающейся стороны (отряды, лидеры и персонажи) всегда считаются участниками битвы.

БОЕВАЯ СИЛА И ЛИДЕРСТВО

Атакующие и защищающиеся военные отряды, лидеры и персонажи играют роль в определении боевой силы и лидерства войск, участвующих в битве.

- **Боевая сила** войска равна сумме его военных отрядов (обычных и элитных). Боевая сила определяет количество кубиков, используемых для **боевого броска** (но не более 5). Это означает, что войско, состоящее более чем из

5 отрядов, не может увеличить количество используемых им кубиков, однако такое войско, как правило, способно дольше сохранять свою боевую силу (см. *Подсчет потерь* стр. 30).

Пример: войско, состоящее из 3 обычных и 1 элитного отряда, имеет боевую силу 4. А войско, состоящее из 6 обычных и 2 элитных отрядов, имеет боевую силу 8, однако все равно может использовать не более 5 боевых кубиков.

- **Лидерство** войска равно количеству лидеров (назгулы считаются лидерами) плюс показатели лидерства всех состоящих в нем персонажей (указаны на картах персонажей). Лидерство определяет максимальное количество кубиков, которые могут быть использованы в **перебросе за лидерство** (но не более 5).

Зачастую боевые карты и особые способности персонажей могут изменять боевую силу и показатель лидерства войска, участвующего в битве. В любом случае и независимо от модификаторов максимальное количество в 5 кубиков боя никогда не может быть превышено.

ХОД БИТВЫ

Битва состоит из серий боевых раундов. Во время каждого раунда игроки проходят следующие шаги:

- 1) Использование **боевой карты** (необязательно).
- 2) **Боевой бросок**.
- 3) **Переброс за лидерство**.
- 4) **Подсчет потерь**.
- 5) **Прекращение атаки** или **отступление**.

Игроки одновременно проходят каждый шаг (оба совершают шаг 1, затем шаг 2 и т. д.).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЕВОЙ КАРТЫ

В начале каждого боевого раунда каждый игрок может сыграть одну карту события из руки, используя ее как боевую карту.

Сначала атакующий объявляет, будет ли он использовать боевую карту, и выбирает ее.

Затем защищающийся объявляет, будет ли он использовать боевую карту, и выбирает ее. Защищающийся может сыграть боевую карту, даже если атакующий этого не делает.

Игроки выбирают карты втайне друг от друга и раскрывают их одновременно. Однако рубашка выбранной карты всегда должна быть видна противнику.

Игроки должны внимательно изучить текст на боевой карте, прежде чем выбрать ее, особенно это касается ее условий, модификаторов и особенностей использования.

Если на карте не указано иного, эффекты карты действуют только в текущем боевом раунде.

Боевые карты всегда сбрасываются после окончания боевого раунда.

Очередность использования боевых карт

Текст на боевой карте содержит подробное описание того, в какой момент битвы действуют ее игровые эффекты.

Если точную очередность установить не удается, следует обратить внимание на номер инициативы в левом нижнем углу карты. Он покажет, какая карта должна быть использована первой: чем меньше номер на карте, тем раньше она используется.

Пример: игрок за Тьму атакует и использует карту «Проклятье Дурина», которая позволяет ему совершить особую атаку до начала битвы (инициатива 2). Игрок за свободные народы сыграл карту «Разведчики», которая позволяет его войску отступить до начала битвы (инициатива 1). Поскольку число инициативы «Разведчиков» меньше, войско свободных народов может отступить до того, как особая атака «Проклятье Дурина» станет возможной. После этого обе карты сбрасываются.

Если были сыграны две карты с одинаковой инициативой, карта защищающегося игрока действует первой.

Обратите внимание, что если боевая карта имеет более одного эффекта (например, карта «Мумаки»), то каждый эффект имеет свое число инициативы, определяющее очередность их срабатывания.

Условия применения боевых карт

- Некоторые боевые карты содержат отдельные условия (выделены **жирным шрифтом** под названием карты), которые необходимо выполнить, чтобы сыграть карту. Например, некоторые карты могут быть сыграны, только если в битве присутствуют дружественные элитные отряды.
- Многие карты требуют, чтобы игрок отказался от лидерства. Это означает, что выбранная миниатюра (или миниатюры), от лидерства которой отказались, не учитывается при определении показателя лидерства в этом боевом раунде. Вы не можете отказаться от лидерства миниатюры, которая уже была лишена лидерства до этого по той или иной причине.

Боевые карты и бросок атаки

Некоторые боевые карты позволяют произвести дополнительную атаку до боевого броска (шаг 2) или после потерь (шаг 4). Если карта не содержит иных инструкций, эти атаки наносят такой же урон, что и обычный боевой бросок. Они производятся так же, как и боевой бросок, с тремя исключениями:

- Нельзя произвести переброс за лидерство.
- Модификаторы боевого броска, полученные в результате использования соперником боевой карты, не действуют на этот бросок.
- Все понесенные в результате броска потери сразу же убираются из игры и не подвергаются воздействию какой-либо боевой карты, разыгранной противником.

БОЕВОЙ БРОСОК

Во время этого шага каждый игрок бросает количество боевых кубиков, равное боевой силе его войска (но не более 5 кубиков).

Значения «5» и «6», выпавшие на кубиках, считаются **попаданием**. Однако эффекты боевых карт, крепостей, городов и укреплений могут увеличивать или уменьшать результат броска, необходимый для попадания.

ПЕРЕБРОС ЗА ЛИДЕРСТВО

После боевого броска оба игрока могут перебросить свои неудачные броски в количестве, равном показателю их лидерства (но не более 5).

Результат, необходимый для попадания при перебросе за лидерство, остается таким же, как и при боевом броске (если он не был изменен эффектами разграниченной боевой карты).

Пример: войско игрока, участвующее в битве, состоит из 5 военных отрядов и 3 лидеров. Таким образом, его боевая сила равна 5, а лидерство — 3. Во время боевого броска игрок бросает 5 кубиков и получает результаты «1», «3», «5», «5» и «6» (три попадания). Лидерство равно 3, но он промахнулся всего 2 раза, значит игрок перебрасывает только 2 кубика. В результате переброса игрок выбрасывает еще 1 попадание и таким образом наносит в сумме 4 попадания.

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКОВ

Боевые броски и перебросы за лидерство могут быть изменены при помощи карт или особых способностей персонажей. Модификаторы бросков обозначаются словами «добавьте один», «добавьте два» и так далее. Модификатор добавляется к результату каждого брошенного кубика, а затем полученное число сравнивается со значением, необходимым для попадания. Если применяется несколько модификаторов, то они суммируются.

Пример: если вы добавляете 1 к результату боевого броска, то попаданием будут считаться результаты «4», «5» и «6», а не только «5» и «6».

Как правило, эффект боевой карты будет позволять игроку менять результат только боевого броска, или только переброса за лидерство, или и того и другого.

Важно: результат броска «1» всегда считается промахом, а «6» — всегда попаданием, независимо от любых модификаторов.

ПОДСЧЕТ ПОТЕРЬ

После того как оба игрока совершили свои боевые броски и перебросы за лидерство, они несут потери.

Количество попаданий соперника определяет количество потерь, которые должно понести войско игрока. Атакующий игрок первым решает, какие отряды он уберет из игры, определяя потери следующим образом.

За каждое попадание соперника сделайте одно из двух:

- уберите из игры 1 обычный отряд;
- превратите 1 элитный отряд в 1 обычный отряд того же народа.

За каждые 2 попадания игрок может дважды убрать обычный отряд по схеме, приведенной выше, либо просто потерять 1 элитный отряд.

Пример: игрок получил 2 попадания. Он может либо потерять 2 обычных отряда, либо превратить 2 элитных отряда на 2 обычных, либо потерять 1 элитный отряд.

При превращении элитного отряда в обычный игрок может взять обычный отряд из потерь предыдущих боевых раундов (если они были). В ином случае игрок берет замену из числа доступных ему подкреплений, если это возможно. Любой элитный отряд, превращенный в обычный, перемещается в потери. Если среди потерь и подкреплений нет доступного обычного отряда, элитный отряд не может быть превращен и покидает игру.

Потери свободных народов и Тьмы

Все потери свободных народов следует отложить в сторону (а лучше убрать обратно в коробку) и считать выбывшими из игры. Важно, чтобы потери не смешивались с доступными игроку за свободные народы подкреплениями.

У игрока за Тьму нет такой проблемы, поскольку его отряды никогда не выбывают из игры, а потому все потери игрока за Тьму снова становятся доступными подкреплениями.

Уничтожение лидеров и персонажей

Если все военные отряды из одного войска уничтожены, тут же уберите из игры и всех лидеров (включая персонажей), входивших в состав этого войска.

Аналогично с прочими потерями: лидеры свободных народов покидают игру навсегда. Назгулы могут вернуться в игру в качестве подкреплений.

Персонажи (включая всех прислужников Тьмы: Сарумана, Короля-чародея и Голос Саурона), которые были уничтожены, покидают игру навсегда, кроме тех случаев, когда на их карте персонажа указано обратное.

Обратите внимание, что персонажи, находящиеся в одном регионе без дружественного войска, не могут быть вовлечены в битву, так как они могут находиться в регионе, занятом войском противника. Помимо действия эффектов отдельных карт событий, персонажи (спутники и прислужники) уязвимы, только когда сопровождают дружественное войско в битву, а потому их чрезвычайно сложно уничтожить.

ПРЕКРАЩЕНИЕ АТАКИ ИЛИ ОТСТУПЛЕНИЕ

В конце каждого боевого раунда атакующий игрок может принять решение **прекратить атаку**.

Однако если атакующий игрок решает продолжить атаку, защищающийся игрок может решить **отступить**. Если защищающийся игрок решает не отступить, начинается следующий боевой раунд.

Если атакующее войско прекращает свою атаку, его выжившие отряды остаются там же, где они были в начале битвы.

Однако если защищающийся игрок принимает решение отступить, все его войско должно немедленно отступить в свободный соседний регион. Если такого региона нет, то защищающийся игрок не может отступить.

Исключения из правил:

- Войско, защищающее регион, в котором находится дружественная крепость, может отступить в крепость в начале любого боевого раунда, таким образом крепость становится осажденной (см. далее).
- Войско в осажденной крепости не может отступить.
- Если в состав отступающего войска входит персонаж с уровнем 0, он не может отступить и остается в том же регионе после отступления войска.

КОНЕЦ БИТВЫ

Битва завершается, когда атакующий игрок прекращает атаку, или когда защищающийся игрок отступает, или когда одно или оба войска полностью уничтожены.

Если защищающееся войско уничтожено или отступило, все атакующее войско или его часть может тут же передвинуться в захваченный регион.

Если в регионе, захваченном атакующим игроком, находится вражеская крепость, **в которой присутствуют отряды противника**, крепость считается **осажденной** (см. *Атака крепости*, далее).

УКРЕПЛЕНИЯ, ГОРОДА, КРЕПОСТИ И ОСАДЫ

Многие битвы во «Властелине Колец» происходили потому, что армии стремились защищать или захватывать крепости, переправы, города и не только. Укрепления, города и крепости являются центральными элементами «Войны Кольца», что подробно описано далее.

АТАКА ГОРОДА ИЛИ УКРЕПЛЕНИЯ

Нападая на регион с городом или укреплением, атакующий игрок должен выбросить 6 или более на боевых кубиках (а не 5 или более, как предписывают стандартные правила боя), чтобы нанести попадание в первом раунде.

После окончания первого боевого раунда битва продолжается по обычным правилам.

АТАКА КРЕПОСТИ

В случае нападения на регион с крепостью защищающийся игрок **в начале каждого боевого раунда** должен делать выбор: сразится ли он в **полевом сражении** или **отступит в крепость**.

ПОЛЕВОЕ СРАЖЕНИЕ

Полевое сражение — это битва, которая проходит по обычным правилам, описанным выше.

ОТСТУПЛЕНИЕ В КРЕПОСТЬ

Как только защищающийся игрок принимает решение **отступить в крепость**, регион вокруг крепости становится открытым для вторжения противника, который может немедленно туда передвинуться.

Если атакующая армия решает войти в регион, то с этого момента крепость считается **осажденной, а битва — оконченной**.

Теперь считается, что защищающиеся отряды находятся внутри самой крепости, и их следует переместить в соответствующую ячейку крепости, расположенную на игровом поле (если это необходимо из соображений экономии свободного пространства).

Осажденная крепость вмещает максимум 5 отрядов и любое количество лидеров. Любой отряд, превышающий этот лимит, должен быть перемещен в подкрепления. В будущем вы сможете его нанять.

Осада заканчивается, когда атакующее войско покидает регион либо когда войско одной из сторон полностью уничтожено.

Во время осады регион, в котором расположена крепость, считается свободным для осаждающего игрока, тогда как сама крепость остается под контролем осажденного игрока.

После окончания осады переместите все выжившие отряды из ячейки крепости в соответствующий регион на карте.



ШТУРМ

Когда крепость находится в осаде, войска, расположенные в ней, могут быть атакованы только войском, находящимся в **том же самом регионе**, при помощи кубика действия в фазу действий.

Битва с осажденным войском называется **штурмом**.

Во время штурма атакующему игроку для попадания необходимо выкинуть на боевых кубиках 6 или больше, тогда как защищающемуся — 5 или больше, как предписано обычными правилами.

Также, в отличие от обычной битвы, штурм длится всего один боевой раунд, только если атакующий игрок не решит добровольно превратить 1 свой элитный отряд в обычный. Если атакующий игрок примет такое решение, то штурм продлится еще 1 боевой раунд.

Атакующий игрок может неоднократно продлевать штурм до тех пор, пока у него есть элитные отряды, которые можно понизить.

Если после окончания штурма ни одно войско не было полностью уничтожено, защищающееся войско все еще находится в осаде.

ОГРАНИЧЕНИЯ:

- Осажденное войско не может отступить в соседний регион.
- Войско, штурмующее крепость, может свободно покинуть занятый регион. Если после этого в регионе не осталось ни одного военного отряда штурмующей стороны, осада крепости считается снятой.

ВЫЛАЗКА

Войско, находящееся в осажденной крепости, может атаковать осаждающее войско, используя кубик действия в фазу действий.

Битва, в которой осажденное войско выступает в роли атакующего, называется **вылазкой**.

Во время вылазки осажденное войско участвует в полевом сражении как минимум на протяжении одного раунда, отказавшись от преимуществ защиты крепости.

На время вылазки игрок может оставить в крепости арьергард (см. *Разделение атакующего войска*, стр. 28).

Битва проходит по обычным правилам (для попадания игрокам надо выкинуть 5 или больше), однако, если атакующий игрок решает прекратить атаку, он возвращается обратно в крепость.

Защищающееся войско (штурмующая сторона) может отступить в соседний незанятый регион.

Если атакующее войско побеждает в вылазке, оно не может выйти за пределы региона.

ПРОРЫВ ОСАДЫ

Войско, находящееся в соседнем регионе, может атаковать войско соперника, штурмующее дружественную крепость, по обычным правилам.

Войско, находящееся в крепости, не может участвовать в этой битве.

Атакующее войско не может передвинуться в регион с крепостью, если штурмующее войско не было уничтожено или не отступило.

УСИЛЕНИЕ ОСАДЫ

Если крепость находится под осадой, штурмующий игрок может ввести в регион новые отряды (поскольку этот регион считается для него свободным). Это будет считаться передвижением, а не атакой.

ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЯ

В начале игры все поселения принадлежат тем народам, в чьих регионах они расположены.

Поселение считается захваченным, если выполнено одно из условий:

- войско противника входит в регион, в котором находится большой город, малый город или незанятая крепость;
- все отряды, защищающие крепость, уничтожены, и штурмовавшее войско все еще располагает хотя бы одним отрядом в регионе.

Игрок, захвативший поселение, помещает в этот регион **жетон контроля поселения**.

Захваченные города или крепости не могут быть использованы для сбора войск или продвижения по шкале политики.

Большие города и крепости, захваченные игроком, приносят победные очки, которые необходимы для военной победы (см. стр. 44). Передвиньте жетон победных очков игрока на шкале победных очков на 1 деление вперед за каждый захваченный большой город и на 2 деления — за каждую захваченную крепость.

Если первоначальный хозяин региона отвоевывает его обратно, уберите жетон контроля поселения и лишите игрока победных очков, полученных за захват этого региона.

ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ ПОСЕЛЕНИЯ



Свободные народы



Тьма



ГЛАВА 7: ПОЛИТИКА СРЕДИЗЕМЬЯ

Конец Третьей Эпохи был темным периодом истории Средиземья. В то время как свободные народы уже определились с тем, чью сторону они примут, их отношение к угрозе в лице Саурона продолжало разниться. Дипломатическая позиция, занимаемая каждым народом в *Войне Кольца*, определяется их положением на **шкале политики**, расположенной на игровом поле.

ШКАЛА ПОЛИТИКИ

Стартовое положение народа на шкале политики (отмечено символом конкретного народа на самой шкале) отражает его дипломатическую позицию в начале войны. Чем дальше жетон народа расположен от значения «в войне», тем меньше народ настроен принимать участие в конфликте.

Чтобы народ считался полностью мобилизованным и готовым к борьбе, его жетон должен находиться на последнем значении шкалы, которое отмечено как «в войне».

Чтобы показать массовое нежелание ввязываться в войну, все свободные народы, кроме эльфов, начинают игру **пассивными** (жетон политики народа повернут серой стороной вверх).

Пока народ пребывает в пассивном состоянии, его жетон не может быть передвинут на последнее значение шкалы («в войне») и таким образом не может полностью мобилизовать народ.

АКТИВАЦИЯ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ

Жетон политики свободного народа можно перевернуть на активную сторону (с голубой рамкой), когда происходит одно из следующих событий:

- В регион этого народа входит вражеское войско.
- Войско, в состав которого входят отряды этого народа, подвергается атаке.
- В большом городе или крепости этого народа было объявлено Братство Кольца.
- Спутник (способный активировать этот народ) завершает свое передвижение или входит в игру в одном из больших городов или крепостей этого народа, если они не захвачены противником.

В нижнем правом углу карты каждого спутника находится символ народа, который он может активировать, закончив передвижение или войдя в игру в одном из больших городов или крепостей народа.

Обратите внимание, что на картах Гэндальфа, Арагорна, Мериадок Брендибака и Перегрина Тука вместо символа одного конкретного народа изображен



знак свободных народов. Эти персонажи могут активировать любой народ, закончив свое передвижение в одном из их больших городов или крепостей.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПОЗИЦИИ

Жетон политики народа может продвигаться по шкале политики (передвигаясь на 1 деление вниз, ближе к значению «в войне») с помощью символа «сбор», полученного в результате броска кубиков действий или с помощью специальных карт событий.

Также жетон политики народа *автоматически* передвигается на одно деление дальше, если происходит одно из следующих событий:

- Каждый раз, когда войско, содержащее отряды этого народа, атаковано (каждая битва приравнивается к одной атаке, независимо от количества боевых раундов). Также не стоит забывать о том, что, когда войско народа атаковано, он становится активным.
- Каждый раз, когда поселение народа (большой, малый город или крепость) захвачено противником.

Пример: игрок за Тьму атакует войско северян в большом городе Дейл. После первого раунда битвы игрок за свободные народы приказывает единственному выжившему отряду северян отступить. Войско Тьмы переходит в захваченный город и размещает там свой жетон контроля. В результате этого северяне становятся активными, а их жетон политики продвигается на два деления дальше по шкале политики, так как их войско было атаковано, а их город — захвачен.

КАРТЫ СОБЫТИЙ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ШКАЛУ ПОЛИТИКИ

Эффекты всех карт, инициирующих атаку войска, могут привести к политической реакции (активация и/или продвижение по шкале политики). Три карты событий «Энты пробуждаются» и карта события «Мертвецы Дунхарга» также могут привести к политической реакции. Эффекты этих карт считаются битвами, в которых вражеское войско не может атаковать в ответ. Все прочие карты, запускающие политическую реакцию, содержат подробное объяснение их влияния на политику в тексте карты.

ВСТУПЛЕНИЕ В ВОЙНУ

Народ, не находящийся «в войне», считается **невоюющим**.

На невоюющий народ накладываются различные ограничения, связанные с возможностями его отрядов.

Военные отряды и лидеры невоюющих народов ограничены следующим образом:

- Они могут выйти за пределы границ своего народа, однако не могут перейти границы земель других народов (даже дружественных).
- Они не могут атаковать вражеские войска (но могут защищаться в случае атаки).
- Их нельзя нанять при помощи действия «сбор».

Все эти ограничения действуют даже в том случае, если невоюющие народы объединены в одно войско с народами «в войне».

Исключение: невоюющие народы могут пересечь границу земель другого народа, если они отступают из битвы. В этом случае при следующем передвижении они должны покинуть земли этого народа, если их политический статус к этому времени не дойдет до состояния «в войне».

Пример: 2 отряда северян в Дейле решили отступить. Несмотря на то что северяне еще не находятся «в войне», они могут отступить в Эребор (принадлежащий гномам). Они не могут оказаться там в результате обычного передвижения, однако в случае отступления это допустимо.

Когда жетон политики народа перемещается на последнее деление шкалы политики, этот народ — «в войне».

Народ «в войне» освобождается от всех ограничений, распространяющихся на невоюющий народ. Его войска теперь могут свободно перемещаться через границы других народов, атаковать войска противника, а также его отряды могут быть наняты при помощи действия «сбор».

Как было указано ранее, пассивные свободные народы никогда не могут достичь отметки «в войне» и должны быть предварительно активированы.

ПЕРСОНАЖИ НА ВОЙНЕ

Спутники, прислужники и назгулы могут свободно перемещаться по полю и участвовать в битвах независимо от народа, к которому они принадлежат. По сути, можно считать, что они сразу находятся «в войне».

Пример: назгулы могут участвовать в атаке, даже если Саурон еще не «в войне».

ЖЕТОНЫ ПОЛИТИКИ

Гномы



Лицо: активный



Оборот: пассивный

Гондор



Лицо: активный



Оборот: пассивный

Северяне



Лицо: активный



Оборот: пассивный

Рохан

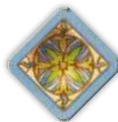


Лицо: активный



Оборот: пассивный

Эльфы



Изенгард

Саурон



Харадримы и истерлинги

ГЛАВА 8: БРАТСТВО КОЛЬЦА

В «Войне Кольца» Фродо и Сэм неотделимы друг от друга и представлены одной миниатюрой как **Хранители Кольца**. Как рассказывалось во «Властелине Колец», этих двух хоббитов сопровождали различные **спутники**, выбранные из свободных народов Средиземья.

Вместе они представляют собой Братство Кольца. Пока Хранители стремятся к Роковой Горе, чтобы выполнить свое задание, у их спутников есть выбор: остаться и защищать Братство или через какое-то время покинуть его, чтобы помочь свободным народам Запада бороться с Тьмой.

МИНИАТЮРЫ И ЖЕТОНЫ БРАТСТВА

В игре Братство Кольца представлено несколькими различными миниатюрами и жетонами:

- Миниатюра **Хранителей Кольца** (Фродо и Сэм) отображает последнее известное местоположение Братства. Она размещается в регионе, в котором Братство было объявлено или раскрыто последний раз (см. стр. 38). В начале игры она находится в Ривенделле. Если в правилах или картах событий упоминается текущее местоположение Братства, оно определяется по расположению этой миниатюры, независимо от позиции жетона прогресса Братства (см. ниже).
- Жетон прогресса Братства показывает, как далеко Братство ушло от последнего известного местоположения и является ли оно **спрятанным** или **раскрытым**. Этот жетон располагается на шкале Братства на игровом поле и перемещается на 1 деление вперед каждый раз, когда Братство передвигается.
- Фигурки и жетоны спутников (7 различных персонажей) представляют героев свободных народов. Изначально их миниатюры и жетоны располагаются в ячейке Братства Кольца на игровом поле, что означает, что они входят в Братство. Когда спутник покидает Братство, переместите его фигурку на поле и удалите его жетон из ячейки Братства.

Братство Кольца



Миниатюра Хранителей Кольца

Жетон прогресса Братства



Лицо: спрятано



Оборот: раскрыто

Жетоны спутников



Мериадок



Перегрин



Гимли



Леголас



Боромир



Гэндальф Серый



Странник

ХРАНИТЕЛИ КОЛЬЦА

Миниатюра Хранителей Кольца изображает Фродо и Сэма вместе, поскольку в «Войне Кольца» эти два хоббита не могут быть разделены и не могут покинуть Братство. Поэтому местоположение Хранителей Кольца всегда определяется положением этой миниатюры на поле.

ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА

Чем ближе Кольцо Всевластья к своему разрушению, тем сильнее губительное воздействие, которое оно оказывает на Хранителей Кольца. **Влияние Кольца** выражено числом, которое в начале игры равно 0, но может достигнуть 12.

Когда влияние достигает 12, Хранители Кольца проваливают свою миссию, не выдержав пагубного действия Кольца Всевластья, и игра заканчивается победой Тьмы.

Игрок за свободные народы следит за влиянием Кольца на Хранителей, перемещая жетон влияния по шкале Братства на игровом поле (там же находится жетон прогресса Братства), располагая его на отрезке с соответствующим числом.

СПУТНИКИ И ИХ КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый спутник и его способности описаны на **картах персонажей** (см. стр. 25).

В начале игры все спутники входят в состав Братства и их карты персонажей объединены в общую **колоду Братства** (отложите в сторону карты Голлума, Арагорна — наследника Исилдура и Гэндальфа Белого).

Разместите колоду в ячейке Братства на игровом поле. До тех пор пока спутник остается в Братстве, его карта находится в колоде Братства.

Когда спутник покидает Братство, его карту следует достать из колоды и поместить на стол перед игроком за свободные народы.

Каждая карта персонажа содержит следующую информацию о спутнике:

- Его **уровень** — число, которое используется во время Охоты за Кольцом (см. *Эффекты Охоты*, стр. 41) и при передвижении спутника.
- Символ **народа**, отображающий, какие народы может активировать спутник.
- Его **особая способность**, которая доступна, когда спутник становится проводником Братства (см. далее).
- Его **особая способность**, которая доступна, когда спутник покидает Братство.
- Его показатель **лидерства**, используемый в битве.

ПРОВОДНИК БРАТСТВА

Один из спутников Братства выступает в роли **проводника** группы.

В начале каждой игры в «Войну Кольца» этим спутником является **Гэндальф Серый**.

Проводником всегда становится спутник с наивысшим уровнем. В том случае, если в Братстве присутствуют несколько спутников с наивысшим уровнем, игрок за свободные народы может сам выбрать из них проводника.

Пример: во время первого хода игрок за свободные народы может заменить Гэндальфа Серого на Странника, чтобы тот стал проводником, поскольку оба являются спутниками 3-го уровня.

Игрок за свободные народы может выбирать нового проводника в конце каждой фазы Братства или каждый раз, когда состав Братства меняется в ходе игры (если персонаж покидает Братство или погибает).

Даже если смена проводника происходит в фазу Братства, эта роль по-прежнему может достаться только спутнику (или одному из спутников) с наивысшим уровнем.

Карта персонажа спутника, выступающего в роли проводника, всегда находится наверху колоды Братства, чтобы были видны его особые способности.

Когда спутник выступает в роли проводника, доступна только та особая способность, которая помечена словом **«Проводник»** (если такая имеется). Все остальные способности, указанные на карте, недоступны, поскольку они активируются, только когда спутник покидает Братство.

ГОЛЛУМ В КАЧЕСТВЕ ПРОВОДНИКА

Когда все спутники покинули Братство и Хранители Кольца остались одни, Голлум становится проводником Братства. В этом случае поместите карту персонажа Голлума в ячейку проводника Братства.

ШКАЛА БРАТСТВА

Чтобы отслеживать скрытые передвижения Хранителей Кольца, игроки используют шкалу Братства.

Миниатюра Хранителей Кольца используется для обозначения последнего известного положения Хранителей на поле, и с каждым новым передвижением двигается только жетон прогресса Братства по шкале Братства.

Чем выше значение на шкале Братства, тем дальше от последней известной точки находится Братство.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БРАТСТВА

Во время фазы действий игрок за свободные народы может переместить жетон прогресса Братства, используя действие «персонаж», выпавшее на кубике действия, или некоторые карты событий.

Каждый раз, когда Братство передвигается, переместите жетон прогресса Братства на 1 деление вперед по шкале Братства (жетон при этом остается лежать стороной «спрятано» вверх).

Каждый раз, когда жетон прогресса Братства перемещается, игрок за Тьму может начать Охоту за Братством (см. далее). Темный Властелин Мордора не теряет надежды вернуть драгоценное Кольцо, сведя с ума Хранителей Кольца, убив их спутников или хотя бы определив местонахождение Братства.

Если Братство передвигается больше 1 раза за ход, Охота становится все опаснее и опаснее: каждый раз, когда игрок использует кубик действия для передвижения Братства, этот кубик отправляется в ячейку Охоты после ее завершения (каждый добавленный кубик дает преимущества броску Охоты, что объясняется на стр. 41).

Исключение: когда игрок за свободные народы передвигает Братство, используя карту события, то кубик действия, использованный для активации этой карты, не добавляется в ячейку Охоты.

Все кубики действий, помещенные игроком за свободные народы в ячейку Охоты, возвращаются к нему в начале следующего хода.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОНАХОЖДЕНИЯ БРАТСТВА

Пронумерованные деления на шкале Братства обозначают расстояние (измеренное в регионах), пройденное Братством, от их последнего известного местонахождения (региона, в котором расположена миниатюра Хранителей Кольца).

Настоящее расположение Братства становится известно только в результате одного из следующих событий:

1. Игрок за свободные народы решает **объявить** местоположение Братства.
2. Охота за Кольцом оказалась успешной, в результате чего Братство приходится **раскрыть**.

Оба эти обстоятельства приводят к тому, что миниатюра Хранителей Кольца перемещается на новую позицию на игровом поле, а жетон прогресса Братства возвращается на нулевое деление.

Когда Хранители Кольца передвигаются по игровому полю, они не могут пересекать черные границы (которые обозначают непроходимые земли).

Обратите внимание, что если жетон прогресса Братства находится на нулевом делении на шкале Братства после того, как оно было объявлено или раскрыто, то Братство должно остаться в том же регионе (оно не передвигается).

Есть существенные различия между «объявлением» и «раскрытием» Братства, которые нуждаются в дальнейших разъяснениях (см. далее).

БРАТСТВО ОБЪЯВЛЯЕТ СВОЮ ПОЗИЦИЮ

Если Братство спрятано (жетон прогресса Братства расположен стороной «спрятано» вверх), его местоположение может быть объявлено игроком за свободные народы в фазу Братства.

Как правило, объявление используется потому, что игрок за свободные народы хочет снизить влияние Кольца на Хранителей, активировать народ или использовать карту события, которая требует от Хранителей Кольца пребывания в определенном месте.

После того как Братство было объявлено, игрок за свободные народы может немедленно передвинуть Хранителей Кольца на количество регионов (от их последнего известного местоположения), равное числу на шкале Братства (или меньшее этого числа), отмеченного жетоном прогресса Братства. Игрок за свободные народы может решить оставить Хранителей Кольца в их текущем регионе.

Затем игрок за свободные народы перемещает жетон прогресса Братства обратно на нулевое деление на шкале Братства. При этом жетон прогресса Братства продолжает располагаться стороной «спрятано» вверх.

Пример: во время фазы Братства 4-го игрового хода игрок за свободные народы решает объявить местоположение Братства. Последнее известное расположение Братства (и, следовательно, расположение миниатюры Хранителей Кольца) — в Ривенделле, а жетон прогресса Братства находится на значении 5.

Игрок передвигает Хранителей Кольца в Лориен через Бруиненские броды, Остролистье, Морию и долину Темных вод. Жетон прогресса Братства возвращается на нулевое деление на шкале Братства. Братство все еще спрятано в безопасном золотом лесу Лориена. Если Хранители Кольца подверглись влиянию Кольца, игрок может понизить на 1 влияние Кольца, поскольку Братство объявилось в крепости свободных народов.

Важно: Братство может свободно входить в осажденную крепость и покидать ее.

БРАТСТВО РАСКРЫТО В РЕЗУЛЬТАТЕ ОХОТЫ ЗА КОЛЬЦОМ

Если Братство спрятано, его позиция может быть раскрыта игроком за Тьму в результате успешной Охоты или использования некоторых карт событий.

Когда Братство раскрыто, переверните жетон прогресса Братства стороной «раскрыто» вверх, после чего игрок за свободные народы должен передвинуть Хранителей Кольца, как описано выше, за исключением того, что это передвижение никогда не может закончиться в регионе с крепостью или большим городом свободных народов.

Важно: после того как Братство было раскрыто, игрок за свободные народы не может передвигать его при помощи символа «персонаж» на кубике действия до тех пор, пока оно не будет спрятано вновь.

Более того, раскрытое Братство более уязвимо перед некоторыми картами событий Тьмы, направленными на нанесение урона Хранителям Кольца или затруднение продвижения Братства.

Пример: во время второго игрового хода успешная Охота раскрывает местоположение Братства. Последний раз Братство было замечено в Ривенделле, а жетон прогресса Братства находится на значении 3.

Игрок за свободные народы мог бы передвинуть Хранителей Кольца в Морию через Бруиненские броды и Остролистье, но передвижение в Морию (в которой находится крепость Тьмы) приведет к вытягиванию дополнительного жетона Охоты (см. далее). Потому вместо этого игрок за свободные народы решает передвинуть Хранителей Кольца в Гоблинские ворота через Бруиненские броды и Верхний перевал. Жетон прогресса Братства возвращается на нулевое деление на шкале Братства и переворачивается стороной «раскрыто» вверх. Братство необходимо спрятать, чтобы его можно было передвигать дальше.

БРАТСТВО В КРЕПОСТЯХ ТЬМЫ

Если Братство раскрыто и его путь от последнего известного местоположения проходит через крепость Тьмы, из нее или в нее или оно остается в крепости Тьмы, все еще контролируемой игроком за Тьму, следует немедленно вытянуть **жетон Охоты**.

Если путь Братства проходит более чем через 1 крепость Тьмы, необходимо вытянуть по жетону Охоты за каждую пройденную крепость Тьмы.

Жетоны Охоты необходимо вытягивать только в том случае, если Братство было раскрыто игроком за Тьму, причем в дополнение ко всем прочим эффектам успешной Охоты. Правила использования жетонов Охоты подробно описаны далее, на стр. 40.

СОКРЫТИЕ БРАТСТВА

Игрок за свободные народы может использовать символ «персонаж» на кубике действия в фазу действий (или сыграть карту события с соответствующим эффектом, например карту «Есть и другой путь»), для того чтобы спрятать раскрытое Братство и перевернуть жетон прогресса Братства на сторону «спрятано».

Обратите внимание, что использование действия «персонаж» для сокрытия Братства не позволяет передвигать Братство в это же действие (а использованный кубик не нужно помещать в ячейку Охоты). Чтобы передвинуть спрятанное Братство, игрок за свободные народы должен использовать еще один кубик действия.

Не забывайте, что для того, чтобы передвигаться, Братство должно быть спрятано.

ПОНИЖЕНИЕ ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА

Хранители Кольца могут немного восстановить силы, потраченные на сопротивление влиянию Кольца, отдыхая в подходящем убежище.

Если в фазу Братства оно было объявлено в регионе с большим городом или крепостью свободных народов, не находящимися под контролем врага, следует тут же понизить влияние кольца на 1 (значение влияния не может быть меньше 0). Игрок за свободные народы отмечает соответствующие изменения, передвигая жетон влияния по шкале Братства.

Если Братство остается в большом городе или крепости на несколько ходов подряд, то возможно объявлять его в этом регионе каждый раз в фазу Братства, что позволит ему каждый ход понижать влияние Кольца на 1. (Не забывайте, что для этого Братство сначала должно быть спрятано.)

ВХОД В МОРДОР

Мордор — это владения Темного Властелина. Его горы невозможно преодолеть, а все перевалы отлично охраняются. Потому некоторые из стандартных правил Братства здесь не действуют.

С большой вероятностью Братство рано или поздно доберется до регионов Мораннон или Минас Моргул. Братство обязательно должно находиться в одной из этих локаций в фазу Братства, для того чтобы перейти к финальной стадии своего путешествия к Роковой Горе (см. Братство в Мордоре, стр. 43).

ОТДЕЛЕНИЕ СПУТНИКОВ ОТ БРАТСТВА

Пока спутник состоит в Братстве, он никак не влияет на ход игры, кроме особых способностей проводника (если он является проводником) и Охоты за Кольцом (см. стр. 40–43).

Чтобы принимать участие в битвах и политике Средиземья, спутник должен отделиться от Братства.

В фазу действий игрок за свободные народы может отделить одного спутника (или группу спутников) от Братства, используя символ «персонаж» на кубике действий (только если Братство не находится на шкале Мордора, где это запрещено, см. стр. 43).

Когда спутник покидает Братство, его фигурку следует забрать из ячейки Братства и поместить в тот регион, в котором находятся Хранители Кольца.

После этого спутник может передвинуться на количество регионов, меньшее суммы прогресса на шкале Братства и своего уровня или равное этой сумме.

Если игрок за свободные народы отделяет **группу** спутников, он передвигает их миниатюры вместе в один регион, который может достичь спутник с **наивысшим** уровнем в группе.

Передвижение отделенных спутников регулируется теми же правилами, что и передвижение персонажей, описанное на стр. 24. Обратите внимание, что если Хранители Кольца находятся в регионе с осажденной крепостью свободных народов, то спутники, покинувшие Братство, окажутся в крепости и не смогут покинуть регион.

При отделении спутников игрок за свободные народы убирает их карты из колоды Братства, а также соответствующие жетоны спутников из ячейки Братства.

***Пример:** последнее известное местоположение Братства — Ривенделл, а жетон прогресса Братства достиг пятого деления на шкале Братства. Игрок за свободные народы решает отделить группу, состоящую из Леголаса (уровень 2) и Мериадока (уровень 1). Леголас и Мериадок могут передвинуться на расстояние до 7 регионов (5 + 2) из Ривенделла. Игрок решает передвинуть их в Лесное Королевство.*

Если проводник Братства покидает его, один из спутников с наивысшим уровнем, оставшийся в Братстве, становится новым проводником (или, если спутников больше не осталось, им становится Голлум).

Спутник, однажды покинувший Братство, не может вступить в него вновь.

ГЛАВА 9: ОХОТА ЗА КОЛЬЦОМ

Пока Братство втайне пытается добраться до Роковой Горы, Саурон без усталости ищет Хранителей Кольца и их спутников. Темный Властелин собирает слухи и рассылает шпионов в надежде вновь обрести свое утраченное сокровище. Эти усилия в Войне Кольца представлены **Охотой за Кольцом**.

ЗАПАС ОХОТЫ

Запас Охоты — это набор картонных жетонов, представляющих собой эффекты успешной Охоты. Эти жетоны следует поместить в непрозрачную емкость в начале игры, поскольку в случае успешной Охоты жетоны надлежит вытягивать вслепую.

Если в любой момент игры **все** жетоны Охоты закончились, верните стандартные жетоны (бежевые) в запас, но не возвращайте туда особые жетоны (синие/красные) или те жетоны, которые были «навсегда убраны» из игры вследствие эффекта карты события.

ОБЫЧНЫЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ

Большинство **обычных жетонов Охоты** (с бежевым фоном) содержат число от 0 до 3. Это число обозначает эффективность успешной Охоты и называется **урон Охоты**.

ЖЕТОНЫ ОХОТЫ



Цвет фона обозначает тип жетона: бежевый = обычный, синий = Братство, красный = Тьма

- 1** Символ раскрытия (если есть)
- 2** Урон Охоты
- 3** Символ остановки (если есть)

На некоторых жетонах Охоты изображены специальные символы, описанные ниже:

- Символ **Ока** обозначает переменное числовое значение (см. *Определение урона Охоты*, стр. 41).
- Символ **раскрытия** означает, что Братство раскрыто перед Сауроном.

ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ

Особые жетоны Охоты (особые жетоны Охоты Братства с синим фоном и особые жетоны Охоты Тьмы с красным фоном) **необходимо отложить в сторону перед началом игры**, они появляются только при использовании карт событий.

При использовании карты события особый жетон Охоты, указанный на ней, следует отложить в сторону до тех пор, пока Братство не войдет в Мордор (см. стр. 43). После того как Братство войдет в Мордор, эти особые жетоны добавляются в запас Охоты.

На некоторых особых жетонах Охоты указано отрицательное или случайное число, что означает следующее:

- Отрицательное число (-2 или -1) означает, что, вместо того чтобы получить урон Охоты, игрок за свободные народы **вычитает** указанное число из текущего показателя влияния Кольца на шкале Братства (он не может быть меньше 0).
- Символ **кубика** означает, что урон Охоты равен результату броска кубика (бросьте кубик после того, как вытянули этот жетон). Для применения эффектов карт событий такой жетон Охоты считается пронумерованным жетоном.
- На всех особых жетонах Охоты Тьмы изображен символ остановки в нижнем правом углу (см. далее).

ОХОТА НА БРАТСТВО

БРОСОК ОХОТЫ

Каждый раз, когда игрок за свободные народы **передвигает Братство**, игрок за Тьму бросает кубики, чтобы определить результат Охоты.

Это происходит следующим образом.

Сначала игрок за Тьму определяет уровень Охоты. Уровень Охоты равен сумме кубиков действий Тьмы в ячейке Охоты.

Важно: это кубики, помещенные в ячейку Охоты игроком за Тьму в фазу начала Охоты, **плюс все кубики со значением «Око»**, которые он получил в фазу броска действий.

Затем игрок за Тьму совершает **бросок Охоты**, бросая количество кубиков боя, равное уровню Охоты. Каждое выпавшее значение 6 считается успехом.

Максимальное количество кубиков, которые могут быть брошены во время броска Охоты, — 5. Уровень Охоты, превышающий это количество, не приносит игроку дополнительных кубиков боя.

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА ОХОТЫ

Если Братство передвигалось более 1 раза за ход, то Охота становится проще.

За каждый кубик действия, помещенный игроком за свободные народы в ячейку Охоты (следует помещать кубик действия свободных народов в ячейку Охоты за каждое передвижение Братства, см. *Передвижение Братства*, стр. 37), игрок за Тьму прибавляет 1 к каждому результату броска Охоты.

Если после этого результат броска равен или больше 6, он считается успешным.

Пример: когда Братство передвигается первый раз за ход, игрок за Тьму должен выбросить 6 хотя бы на одном из кубиков, чтобы Охота была успешной. Однако если Братство передвигается во второй раз (после того как игрок за свободные народы уже использовал 1 кубик действия и положил его в ячейку Охоты), игроку за Тьму нужно выбросить только 5 или 6 для успешной Охоты.

Важно: результат броска 1 всегда является неудачей, независимо от модификаторов.

ПЕРЕБРОСЫ ОХОТЫ

Присутствие подданных Саурана или крепостей делает передвижение Братства еще более опасным.

Если во время Охоты Хранители Кольца находятся в регионе, в котором есть 1 или несколько следующих объектов:

- крепость, контролируемая игроком за Тьму,
- 1 (или более) военный отряд Тьмы,
- 1 (или более) назгул,

то после броска Охоты игрок за Тьму может перебросить по 1 кубик за каждое указанное условие.

Пример 1: в одном регионе с Братством находятся 3 отряда и 2 назгула, и это значит, что игрок за Тьму может перебросить 2 кубика (один за присутствие военных отрядов, а другой за присутствие назгулов).

Пример 2: в одном регионе с Братством находится 1 назгул, 4 военных отрядов и крепость Тьмы, и это значит, что игрок за Тьму может перебросить 3 кубика (поскольку ситуация соответствует всем перечисленным условиям).

Бонус +1 за каждый кубик свободных народов в ячейке Охоты также распространяется на перебросы.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА ОХОТЫ

Если хотя бы один из кубиков во время броска Охоты оказался успешным (включая перебросы), Охота считается успешной и игрок за Тьму тянет один жетон из запаса Охоты.

- Если это пронумерованный жетон, то значение на нем определяет урон Охоты, наносимый Братству.
- Если на жетоне изображен символ Ока, то урон Охоты равен количеству успешных кубиков во время броска Охоты (если такой жетон был выгашен в результате входа Братства в крепость

ЭФФЕКТЫ ОХОТЫ ПРИ ОБЪЯВЛЕНИИ ИЛИ РАСКРЫТИИ БРАТСТВА

Когда игрок за свободные народы объявляет Братство, определенные способности и события могут заставить его вытянуть жетон Охоты. В таком случае игнорируйте символ раскрытия на вытянутом жетоне, если Братство уже было объявлено в крепости или большом городе свободных людей.

Когда Братство раскрыто и если игрок за свободные народы вынужден вытянуть несколько жетонов Охоты из-за наличия в регионе крепости Тьмы и прочих способностей и событий, их эффекты срабатывают последовательно, один за другим. Сначала срабатывает эффект того жетона, который заставляет игрока раскрыть Братство. Затем срабатывают остальные жетоны, связанные с событиями и способностями. В конце срабатывает эффект жетона, вытянутого из-за крепости Тьмы.

Пример: жетон Охоты раскрывает Братство в Мории, а в игре присутствует карта «Балрог из Мории». Игрок должен вытянуть 3 жетона Охоты (1 за Охоту, 1 за Балрога и 1 за крепость Тьмы). Сначала игрок отыгрывает все эффекты первого жетона Охоты (того, который заставил его раскрыть Братство), затем эффекты жетона, вытянутого из-за карты Балрога, и, наконец, эффекты жетона, вытянутого из-за крепости.

Тьмы (или выхода из нее) или применения карты события, считается, что Око имеет числовое значение 0).

- Если на жетоне изображен символ раскрытия, Братство должно быть раскрыто после срабатывания прочих эффектов.

ЭФФЕКТЫ ОХОТЫ

Эффекты успешной Охоты срабатывают в следующем порядке:

1. Сначала игрок за свободные народы может использовать 1 выложенную на стол карту события, чтобы отменить или снизить урон Охоты (например, «Мифриловую кольчугу и Жало»).
2. Затем игрок за свободные народы может использовать способности проводника. Если после этих шагов урон Охоты равен 1 (или больше), игрок за свободные народы может решить уменьшить урон Охоты, понеся потерю (см. далее), то есть потеряв одного спутника из-за опасностей на пути Братства или в схватке между Братством и подданными Тьмы.

3. Любой оставшийся урон Охоты должен быть нанесен из-за **использования Кольца** (см. далее), повышающего свое влияние на Хранителей.
4. Если Охота раскрыла Братство, оно становится раскрытым (иногда раскрытие Братства может привести к вытягиванию новых жетонов, см. *Эффекты Охоты при объявлении или раскрытии Братства*).

Важно: если в любой момент Охоты был назначен новый проводник Братства (это может произойти, например, когда вы используете способности Мериадока и Перегринна или когда проводник уничтожен), его способность может быть применена сразу же, если это возможно.

ПОТЕРЯ

Если игрок за свободные народы **несет потерю**, он должен уничтожить одного спутника.

Игрок за свободные народы может выбрать между проводником в качестве потери или уничтожением случайного спутника из Братства (исключая Хранителей Кольца, но включая проводника). Если игрок за свободные народы решает понести случайную потерю, игрок за Тьму случайным образом выбирает один перевернутый лицом вниз жетон спутника из ячейки Братства. Выбранный таким образом спутник покидает игру.

Если урон Охоты **превышает** уровень уничтоженного спутника (или уничтоженного проводника), повысьте влияние Кольца на излишек урона Охоты (см. далее).

Если урон Охоты **меньше** уровня спутника, его все равно необходимо уничтожить (то есть спутник не может быть «ранен»).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОЛЬЦА (ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА)

Когда Братство должно получить урон из-за Охоты за Кольцом, то считается, что оно вынуждено использовать Кольцо, чтобы справиться с проблемой, и тем самым постепенно поддается его влиянию. Игрок за свободные народы перемещает жетон влияния Кольца по шкале Братства на количество делений, равное урону Охоты.

Пример: во время 4-го игрового хода Хранители Кольца находятся в Гоблинских воротах, и игрок за свободные народы перемещает жетон прогресса Братства с деления 1 на деление 2 на шкале Братства.

В ячейке Охоты уже находятся 3 кубика Тьмы и 1 кубик свободных народов, поскольку в этом ходу Братство передвигается уже второй раз.

Игрок за Тьму бросает 3 кубика: он должен выбросить как минимум одно значение 5 или 6, для того чтобы Охота была успешной. Он выбрасывает 2, 5 и 6 — два успешных результата (для того чтобы Охота была успешной, игроку за Тьму достаточно одного успешного результата). Затем он вытягивает случайный жетон из запаса Охоты, это жетон с числом 3 и без символа раскрытия. Теперь необходимо нанести урон Охоты.

Нет карт или способностей персонажей, которые игрок за свободные народы мог бы использовать, а потому он решает понести потерю. Братство ведет Странник, и игрок не хочет его терять, потому вместо этого он решает вытянуть случайного спутника, что хотя бы дает ему шанс сохранить Странника. Он перемещает все жетоны спутников, и игрок за Тьму случайным образом выбирает один из них: это Гимли. Отважный гном погибает в сражении со слугами Тьмы. Поскольку уровень Гимли 2, а урон Охоты 3, игрок должен увеличить показатель влияния Кольца на 1.

Поскольку на жетоне Охоты нет символа раскрытия, жетон прогресса Братства по-прежнему остается стороной «спрятано» вверх.

КОЛЬЦО ВСЕВЛАСТЬЯ И ПУТЬ К РОКОВОЙ ГОРЕ

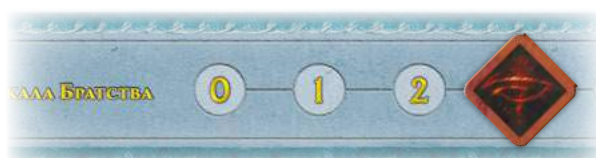
Пока Темный Властелин отчаянно разыскивает Кольцо Всевластия по всему Средиземью, он даже представить не может, что кто-то решит принести Кольцо в Мордор. Поэтому Саурон не ищет Кольцо в своих собственных землях.

С того момента, как Кольцо Всевластия достигает границ Мордора, события в Войне Кольца становятся по большей части необратимы (обратного пути уже нет, и Хранители не могут покинуть Роковую Гору). Теперь настоящая борьба разгорается между желанием Кольца вернуться к своему Хозяину и настойчивостью Хранителей Кольца в выполнении своего задания, даже если их ждет печальная участь.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА



Жетон влияния



Расположение жетона влияния на шкале Братства используется для отслеживания влияния Кольца на Хранителей.

ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА

Физическое, умственное и моральное напряжение Хранителей Кольца объединено в понятие «**влияние Кольца**».

Влияние Кольца на Хранителей увеличивается каждый раз, если происходит успешная Охота, или в результате применения различных карт событий.

Понизить влияние Кольца можно, когда Хранители Кольца отдыхают в дружественном большом городе или крепости или используют некоторые способности или карты.

Каждый раз, когда влияние Кольца повышается или понижается, игрок за свободные народы перемещает жетон влияния на шкале Братства в соответствии с этими изменениями.

Когда жетон влияния Кольца достигает 12 на шкале Братства, игрок за свободные народы автоматически проигрывает.

БРАТСТВО В МОРДОРЕ

В Мордоре никуда не спрятаться от сил Темного Властелина, а потому и бремя Кольца усиливается с каждым шагом. **Шкала Мордора** — это финальная часть миссии по разрушению Кольца Всевластия.

Шкала представлена в виде кругов, расположенных на карте в регионе **Горгорот**. Обратите внимание, что эти круги не считаются частью региона и, находясь на шкале Мордора, Братство не находится в Горгороте или любом другом регионе.

Если во время фазы Братства оно находится в **Моранноне** или **Минас Моргуле**, игрок за свободные народы может решить войти в Мордор. В этом случае следует тут же перейти к выполнению следующих шагов (после объявления местоположения Братства, если это необходимо для того, чтобы достигнуть Мораннона или Минас Моргула):

1. Поместите миниатюру Хранителей Кольца на первое деление шкалы Мордора (обозначается эльфийским числом 0). Считается, что с этого момента Братство находится «**на шкале Мордора**». Больше не нужно перемещать жетон прогресса Братства по шкале Братства, но он все еще используется для отображения того, является ли братство спрятанным или раскрытым.
2. Создайте новый запас Охоты, поместив все ранее вытянутые жетоны Ока вместе с оставшимися жетонами Охоты, а также добавьте все особые жетоны, введенные в игру в результате применения карт событий. Не возвращайте в запас те жетоны Ока, которые были навсегда убраны из игры.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Когда Братство находится на шкале Мордора, действуют следующие правила:

- Спутники не могут покинуть Братство ни в результате использования кубиков действий, ни в качестве эффекта применения карты события или особых способностей. Любые игровые действия, которые раньше отделили бы спутника, теперь приводят к его удалению из игры.

- Когда игрок за свободные народы пытается передвинуть Братство в фазу действий, не нужно бросать кубики Охоты. Вместо этого следует автоматически вытянуть один жетон Охоты из запаса. Эффекты этого жетона применяются в обычном порядке, как и в результате успешной Охоты, за некоторыми исключениями:
 - Если на вытянутом жетоне изображен символ Ока, урон Охоты равен количеству кубиков в ячейке Охоты (включая кубики свободных народов, использованные ранее для передвижения Братства в текущий ход).
 - Как правило, при передвижении Братство делает 1 шаг по шкале Мордора. Однако если на жетоне изображен **символ остановки**, Братство остается на том же делении и не двигается дальше.
- Для передвижения по шкале Мордора Братство по-прежнему должно оставаться спрятанным. Если Братство было раскрыто, игрок за свободные народы, как и обычно, должен использовать результат броска кубиков действий, чтобы вновь его спрятать.
- Если к концу фазы действий игрок за свободные народы не предпринял попытки передвинуть или спрятать Братство, находящееся в свой ход на шкале Мордора, влияние Кольца на Хранителей автоматически увеличивается на 1.
- Когда Братство прошло все 5 делений на шкале Мордора, считается, что оно достигло Расщелины Судьбы и игрок за свободные народы победил (только если к этому моменту влияние Кольца не достигло 12, см. стр. 44).

ШКАЛА МОРДОРА



- Шкала Мордора не является частью Горгорота.
- Когда Братство входит в Мордор, поместите миниатюру Хранителей Кольца на первый круг шкалы Мордора.
- Если Братство дошло до Расщелины Судьбы, а уровень влияния Кольца не достиг 12, игра заканчивается победой игрока за свободные народы.

ГЛАВА 10: УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Есть четыре способа одержать победу в «Войне Кольца». Два условия победы могут возникнуть в любой момент хода (см. далее *Условия победы по Кольцу*), тогда как другие два появляются только в 6-ю фазу хода, фазу проверки победы (см. далее *Условия военной победы*).

Если выполняется любое из этих условий, игра заканчивается победой одного из участников.

Обратите внимание, что условия победы с меньшим номером имеют приоритет перед условиями с большим номером в том случае, если два или более из них выполнены в один и тот же ход.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ПО КОЛЬЦУ

Важнейшей целью Саурона является возврат Кольца Всевластия, тогда как важнейшей целью свободных народов является его уничтожение.

По этой причине, если одно из этих двух событий происходит в любой момент хода, игра заканчивается немедленно, **не дожидаясь фазы проверки победы.**

- 1. Влияние Кольца на Хранителей:** если значение влияния Кольца достигает 12 или более, считается, что Хранители провалили свое задание. Саурон возвращает Кольцо, и игрок за Тьму побеждает в игре.
- 2. Уничтожение Кольца:** если миниатюра Хранителей Кольца находится на отметке «Расселина Судьбы» на шкале Мордора, а влияние Кольца ниже 12, то Кольцо считается уничтоженным. Саурон стерт с лица земли, а игрок за свободные народы побеждает в игре.

УСЛОВИЯ ВОЕННОЙ ПОБЕДЫ

Согласно «Властелину Колец», если бы Саурон преуспел в истреблении свободных народов, даже уничтожение Кольца не смогло бы принести им победу.

В то же время, если бы военные силы свободных народов смогли бросить достойный вызов войскам Саурона, Темному Властелину пришлось бы отправить огромные силы на противостояние войскам свободных народов, что сделало бы поход Хранителей Кольца к Роковой Горе значительно проще.

Таким образом, если в конце хода удовлетворяется одно из следующих условий, игра заканчивается военной победой.

- 3. Тьма захватывает Средиземье:** если игрок за Тьму контролирует поселения свободных народов, приносящие в сумме 10 и более победных очков, он побеждает.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



Символ **f**
на изображении
большого города
указывает, что
захват этого региона
принесет сопернику
1 победное очко.



Символ **ff**
на изображении
крепости указывает,
что захват этой
крепости принесет
сопернику
2 победных очка.

- 4. Саурон изгнан из Средиземья:** если игрок за свободные народы контролирует поселения Тьмы, приносящие в сумме 4 и более победных очка, он побеждает.

Условия военной победы основаны на контроле над поселениями.

В целях определения военной победы считается, что игрок контролирует вражеское поселение, если там размещен его жетон контроля поселения.

Каждый вражеский город, контролируемый игроком, приносит ему 1 победное очко, а каждая крепость — 2 победных очка.

Игроки используют свои жетоны победных очков и шкалу победных очков, чтобы следить за ценностью своих военных достижений.

Жетон победных очков



Свободные народы



Тьма

ГЛАВА 11: ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 3 И 4 ИГРОКОВ

При игре втроем или вчетвером каждый игрок представляет собой одну из основных сил «Войны Кольца» и управляет некоторыми народами и несколькими персонажами.

ИГРА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

При игре с 4 игроками ответственность участников распределяется следующим образом:

Свободные народы:

- Игрок 1: **Гондор** (также управляет эльфами).
- Игрок 2: **Рохан** (также управляет северянами и гномами).

Тьма:

- Игрок 1: **Король-чародей** (Саурон)
- Игрок 2: **Саруман и союзники Саурана** (Изенгард, харадримы и истерлинги).

Действуют все обычные правила игры за некоторыми исключениями.

В начале игры игроки за Гондор и Короля-чародея получают жетоны лидеров сторон.

В начале каждого хода (кроме первого) действующий лидер стороны передает жетон лидера своему союзнику.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Во время первого хода каждый игрок тянет по одной карте из каждой своей колоды событий.

В последующие ходы каждый игрок тянет по одной карте из одной колоды событий на выбор.

После того как они вытянули карты и сбросили лишние, игроки, представляющие одну сторону, могут договориться обменяться одной картой со своим союзником.

Игроки не могут показывать друг другу или обсуждать карты. Они могут только решить, хотят ли они обменяться картами или нет. Обмен происходит только в том случае, если оба игрока согласны на него.

При игре вчетвером лимит руки каждого игрока равен четырем картам вместо шести.

ФАЗА БРАТСТВА

Лидер свободных народов принимает решение о том, нужно ли объявлять Братство и кто является его проводником.

НАЧАЛО ОХОТЫ И БРОСОК ОХОТЫ

Лидер Тьмы решает, сколько кубиков действий он хочет поместить в ячейку Охоты.

Кубики действий бросаются лидерами каждой из сторон.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Свободные народы ходят первыми.

Игрок за свободные народы, не являющийся лидером стороны, выбирает кубик действия и использует его для взаимодействия только с теми народами, которые он контролирует, или для выполнения любого действия, связанного с Братством или отдельными его спутниками, например для передвижения или сокрытия Братства или передвижения спутников по полю.

Затем игрок за Тьму, не являющийся лидером стороны, использует кубик действия, вслед за ним совершает действие лидер свободных народов, а затем — лидер Тьмы.

Все действия совершаются в указанном порядке до тех пор, пока обе команды не использовали все свои кубики действий.

Если игрок решает спастись, он все равно может совершить следующее действие после того, как походила команда соперника.

ОГРАНИЧЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок управляет определенными народами и может использовать свои кубики действий и карты событий для того, чтобы нанимать, передвигать или вести в бой войска только этих народов. Только игрок, управляющий народом, может перемещать его жетон политики, кроме тех случаев, когда используется особая способность персонажа.

Правила, касающиеся регионов, в которых присутствуют военные отряды народов, управляемых обоими игроками, находятся ниже, в разделе «Смешанные войска».

КРАТКИЙ ОБЗОР

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

- Игрок за Гондор контролирует Гондор и эльфов.
- Игрок за Рохан контролирует Рохан, северян и гномов.
- Любой игрок может передвигать и прятать Братство.
- Любой игрок может передвигать и отделять спутников.
- Решения, касающиеся эффектов Охоты, принимаются лидером стороны.

ВОЙСКА ТЬМЫ

- Игрок за Короля-чародея контролирует народ Саурана, Короля-чародея и Голос Саурана.
- Игрок за Сарумана и союзников Саурана контролирует Изенгард, харадримов и истерлингов и самого Сарумана.
- Любой игрок может охотиться на Братство (бросать кубики и вытягивать жетоны Охоты).
- Любой игрок может передвигать назгулов, но только игрок за Короля-чародея может нанимать назгулов.
- Решение о количестве кубиков действий, которые помещаются в ячейку Охоты до броска действий, принимается лидером стороны.

СМЕШАННЫЕ ВОЙСКА

Если после завершения действия в одном регионе оказались военные отряды и лидеры, управляемые разными игроками, они могут оставаться отдельными войсками, а могут объединиться в одно **смешанное войско**.

Если войска не объединяются, то каждый игрок контролирует свои отряды и лидеров. Если сумма отрядов обоих войск превышает лимит группирования, игроки должны удалить по одному отряду из своих войск, начиная с игрока, не являющегося лидером стороны, до тех пор пока лимит не перестанет быть нарушен.

Войска двух игроков *могут* объединиться в смешанное войско, если оба игрока согласны на это, и должны объединиться, если регион подвержен атаке.

Право командовать смешанным войском получает тот игрок, который контролирует наибольшее количество военных отрядов в регионе. В случае ничьей право получает игрок с наибольшим количеством элитных отрядов в своем войске. Если после этого ничья продолжается, то право дается лидеру стороны.

Только командующий игрок может использовать действия, чтобы передвигать смешанное войско или сражаться им, а также разыгрывать боевые карты.

Если количество отрядов меняется, право командования войском может перейти другому игроку. Однако обратите внимание, что командующий игрок не может намеренно разделить войско (во время передвижения или атаки), если в результате этого он потеряет контроль над ним.

Игрок может восстановить контроль над своими отрядами в смешанном войске, если он использует действие для передвижения этих отрядов из региона, в котором расположилось смешанное войско.

Смешанное войско подчиняется всем стандартным политическим ограничениям, распространяющимся на отряды невоюющих народов, входящих в состав смешанного войска (например, невозможность пересечь границу другого народа).

СОБЫТИЯ

Как правило, карты событий могут быть использованы игроком только в том случае, если они применимы к народу или персонажам, которых он контролирует.

Символ в правом нижнем углу секции события карты указывает, какой игрок может ее использовать.

Карты, на которых нет символа, могут быть использованы любым игроком.

Символы игроков



Игрок за
Гондор



Игрок за
Рохан



Игрок за
Короля-
чародея



Игрок за
Сарумана
и союзников
Саурана

ЭЛИТНЫЕ ОТРЯДЫ ХАРАДРИМОВ И ИСТЕРЛИНГОВ

При игре втроем и вчетвером, когда Саруман в игре, каждый элитный отряд харадримов и истерлингов, так же как и элитные отряды Изенгарда, считается не только военным отрядом, но еще и лидером при передвижении и в битве.

ИГРА ВТРОЕМ

При игре втроем действуют те же правила, что и при игре вчетвером, однако за свободные народы выступает всего один игрок, который придерживается тех же правил, что и при игре вдвоем, за следующим исключением:

- Игрок за свободные народы не может использовать два последовательных действия за один и тот же народ (например, он не может за два последовательных действия нанять и передвинуть войска Гондора). Он может использовать два последовательных действия при управлении смешанным войском, но это не должно быть одно и то же войско (например, он может сначала один раз передвинуть войска Гондора, а затем смешанное войска Гондора и Рохана, но не может дважды произвести действие одним и тем же смешанным войском Гондора и Рохана).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Условия победы остаются такими же, как и при игре вдвоем. Индивидуальная победа внутри стороны определяется следующим образом:

- Если победила сторона Тьмы, сложите победные очки, полученные народами каждого игрока за захват городов и крепостей, и вычтите победные очки за те города и крепости, которые они потеряли. Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.
- Если победила сторона свободных народов, то игрок, потерявший наименьшее количество очков за города и крепости, захваченные Тьмой, считается победителем.

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1:

ОБЗОР ИГРЫ 3

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 3

ОСОБЕННОСТИ ВТОРОГО
ИЗДАНИЯ. 3

ГЛАВА 2:

СОСТАВ ИГРЫ 4

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ. 4

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ 8

МИНИАТЮРЫ. 8

ВОЙСКА 8

ЛИДЕРЫ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ 8

НАЗГУЛЫ 8

ПЕРСОНАЖИ. 8

ИГРОВОЕ ПОЛЕ 9

РЕГИОНЫ 10

СВОБОДНЫЕ РЕГИОНЫ 10

НАРОДЫ 10

УКРЕПЛЕНИЯ И ПОСЕЛЕНИЯ. 10

УКРЕПЛЕНИЯ. 10

ПОСЕЛЕНИЯ 11

НЕЗАХВАЧЕННЫЕ. 11

ШКАЛЫ И ЯЧЕЙКИ. 11

ГЛАВА 3:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 14

ГЛАВА 4:

ХОД ИГРЫ 18

ОПИСАНИЕ ХОДА 18

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ 18

ЗАПАС КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ. 18

НАЧАЛО ОХОТЫ И БРОСОК
ДЕЙСТВИЙ 19

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ
ДЕЙСТВИЙ 19

ЭЛЬФИЙСКИЕ КОЛЬЦА 21

ГЛАВА 5:

КАРТЫ СОБЫТИЙ. 22

КОЛОДЫ СОБЫТИЙ 22

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ 22

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ. 22

КАРТЫ СОБЫТИЙ, НАНОСЯЩИЕ
ПОТЕРИ. 22

БОЕВЫЕ КАРТЫ 23

ГЛАВА 6:

ВОЙСКА И БИТВЫ 24

ПЕРСОНАЖИ. 24

ПЕРСОНАЖИ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ. 24

ПЕРСОНАЖИ ТЬМЫ 24

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ 24

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ СПУТНИКОВ 24

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НАЗГУЛОВ
И ПРИСЛУЖНИКОВ 24

ВОЙСКА И ГРУППИРОВАНИЕ. 26

СОСТАВ ВОЙСКА. 26

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ 26

ЯЧЕЙКИ ВОЙСК 26

НАЕМ ВОЙСК 26

НАЕМ НОВЫХ ОТРЯДОВ И ЛИДЕРОВ 26

ОГРАНИЧЕНИЯ НАЙМА. 26

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ
ДЛЯ НАЙМА ВОЙСК 27

ДВИЖЕНИЕ ВОЙСКА 27

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЙСК 27

РАЗДЕЛЕНИЕ ВОЙСКА 27

ОГРАНИЧЕНИЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 27

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ
ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВОЙСКА 27

БИТВА 28

АТАКА ВОЙСКАМИ. 28

РАЗДЕЛЕНИЕ АТАКУЮЩЕГО ВОЙСКА 28

БОЕВАЯ СИЛА И ЛИДЕРСТВО 28

ХОД БИТВЫ 29

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЕВОЙ КАРТЫ. 29

БОЕВОЙ БРОСОК 29

ПЕРЕБРОС ЗА ЛИДЕРСТВО. 30

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКОВ 30

ПОДСЧЕТ ПОТЕРЬ 30

ПРЕКРАЩЕНИЕ АТАКИ ИЛИ
ОСТУПЛЕНИЕ 30

КОНЕЦ БИТВЫ. 31

УКРЕПЛЕНИЯ, ГОРОДА,
КРЕПОСТИ И ОСАДЫ 31

АТАКА ГОРОДА ИЛИ УКРЕПЛЕНИЯ 31

АТАКА КРЕПОСТИ 31

ПОЛЕВОЕ СРАЖЕНИЕ 31

ОТСТУПЛЕНИЕ В КРЕПОСТЬ 31

ШТУРМ. 32

ВЫЛАЗКА. 32

ПРОРЫВ ОСАДЫ 32

УСИЛЕНИЕ ОСАДЫ 32

ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЯ 32

ГЛАВА 7:

ПОЛИТИКА СРЕДИЗЕМЬЯ. 34

ШКАЛА ПОЛИТИКИ 34

АКТИВАЦИЯ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ 34

ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ
ПОЗИЦИИ. 34

КАРТЫ СОБЫТИЙ, ВЛИЯЮЩИЕ
НА ШКАЛУ ПОЛИТИКИ. 35

ВСТУПЛЕНИЕ В ВОЙНУ 35

ПЕРСОНАЖИ НА ВОЙНЕ 35

ГЛАВА 8:

БРАТСТВО КОЛЬЦА 36

МИНИАТЮРЫ И ЖЕТОНЫ
БРАТСТВА. 36

ХРАНИТЕЛИ КОЛЬЦА. 36

ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА. 36

СПУТНИКИ И ИХ КАРТЫ
ПЕРСОНАЖЕЙ 37

ПРОВОДНИК БРАТСТВА 37

ГОЛЛУМ В КАЧЕСТВЕ ПРОВОДНИКА 37

ШКАЛА БРАТСТВА. 37

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БРАТСТВА. 37

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОНАХОЖДЕНИЯ
БРАТСТВА 38

БРАТСТВО ОБЪЯВЛЯЕТ СВОЮ
ПОЗИЦИЮ. 38

БРАТСТВО РАСКРЫТО В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОХОТЫ ЗА КОЛЬЦОМ 38

БРАТСТВО В КРЕПОСТЯХ ТЬМЫ 39

СОКРЫТИЕ БРАТСТВА 39

ПОНИЖЕНИЕ ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА 39

ВХОД В МОРДОР 39

ОТДЕЛЕНИЕ СПУТНИКОВ
ОТ БРАТСТВА. 39

ГЛАВА 9:

ОХОТА ЗА КОЛЬЦОМ. 40

ЗАПАС ОХОТЫ. 40

ОБЫЧНЫЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ 40

ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ 40

ОХОТА НА БРАТСТВО. 40

БРОСОК ОХОТЫ 40

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА ОХОТЫ. 41

ПЕРЕБРОСЫ ОХОТЫ. 41

ЭФФЕКТЫ ОХОТЫ ПРИ ОБЪЯВЛЕНИИ
ИЛИ РАСКРЫТИИ БРАТСТВА 41

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА ОХОТЫ. 41

ЭФФЕКТЫ ОХОТЫ 41

ПОТЕРЯ. 42

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОЛЬЦА. 42

КОЛЬЦО ВСЕВЛАСТЬЯ
И ПУТЬ К РОКОВОЙ ГОРЕ 42

ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА. 43

БРАТСТВО В МОРДОРЕ. 43

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА. 43

ГЛАВА 10:

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ 44

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ПО КОЛЬЦУ. 44

УСЛОВИЯ ВОЕННОЙ ПОБЕДЫ. 44

ГЛАВА 11:

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 3 И 4 ИГРОКОВ 45

ИГРА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ 45

КАРТЫ СОБЫТИЙ 45

ФАЗА БРАТСТВА. 45

НАЧАЛО ОХОТЫ И БРОСОК ОХОТЫ 45

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ. 45

ОГРАНИЧЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ. 45

КРАТКИЙ ОБЗОР 45

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ. 45

ВОЙСКА ТЬМЫ. 46

СМЕШАННЫЕ ВОЙСКА 46

СОБЫТИЯ 46

ЭЛИТНЫЕ ОТРЯДЫ ХАРАДРИМОВ
И ИСТЕРЛИНГОВ. 46

ИГРА ВТРОЕМ 46

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ 46

Игра РОБЕРТО ДИ МЕЛИО, МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

ВОЙНА КОЛЬЦА

Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»[®]

Второе издание

Игра РОБЕРТО ДИ МЕЛИО, МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

Художник ДЖОН ХАУ

Арт-директор, графический дизайн ФАБИО МАЙОРАНА

Миниатюры БОБ НЕЙСМИТ

Дизайн миниатюр ДЖОН ХАУ и МАТТЕО МАККИ

Фотография КРИСТОФ ЧАНЧИ

Производство РОБЕРТО ДИ МЕЛИО и ФАБРИЦИО РОЛЛА

Тестировщики: Даг Адамс, Кристофер Бенгтссон, Кевин Чапман, Дерек Кун, Энди Даглиш, Калев Диффелл, Уго ди Мелио, Дэвид Фристром, Серхио Гуэрри, Крис Холл, Майкл Холл, Майк Хелба, Стив Хоуп, Кристиан Хрдличка, Шон МакКарти, Марко Молин, Дон Муди, Паоло Морескалчи, Стив Оуэн, Кристиан Петерсен, Дэн Расплер, Алекс Рокуэлл, Стив Сандерс, Дуглас Силфен, Маттиас Стабер, Марчелло Таглиоли, Рено Верлак.

Тестировщики второго издания: Амадо Ангуло, Мелани Чапман, Дэвид Фортнер, Том Хэнкс, Петер Маджек, Дэвид Морс, Луиджи Пиото, Эндрю Поултер, Крэйг Роуз, Ральф Шемманн, Гленн Волшебный Гик Шэнли, Алия Вилья, Уэс Вагнер, Кэвин Уоррендер, Кевин Войташчек, Крис Янг.

Отдельная благодарность Кристоферу Бенгтссону, Кевину Чапману и Эндрю Поултеру за их поддержку в работе над правилами «Войны Кольца» и драгоценные отзывы, использованные при создании нового издания.

Игра создана, опубликована и распространяется ARES GAMES SRL.

Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES.



Переводчик: Тамара Высоцкая

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин



Отдельная благодарность Андрею Левченко и Андрею Мательскому за помощь в локализации.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «Гага Трейд», 2017 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ARES GAMES srl, Via dei Metallmeccanici 16, 55041, Capizzano Pianore (LU), Italy

Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968

www.aresgames.eu



Средиземье, Хоббит, Властелин Колец, Война Кольца, все персонажи, предметы, события и места являются зарегистрированной торговой маркой The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd и ее соответствующей лицензией. War of the Rings Boardgame ©2011, 2016 Ares Games Srl. ©2011, 2016 Sophisticated Games Ltd